

Kevin Lynch

“La ciudad es una construcción en el espacio, pero una de gran escala, algo perceptible a lo largo de dilatados períodos. El urbanismo es, por tanto, un arte temporal”



La imagen de la ciudad

La imagen de la ciudad

Kevin Lynch

GG®

Título original: *The Image of the City*, publicado por The MIT Press, Cambridge (Massachusetts), en 1960.

Versión castellana: Enrique Luis Revol

Edición a cargo de Moisés Puente

Diseño de la colección y de la cubierta: Setanta

Fotografía de la cubierta: Wilshire Boulevard, Los Ángeles, 1954

Tercera edición, 2015

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

La Editorial no se pronuncia ni expresa ni implícitamente respecto a la exactitud de la información contenida en este libro, razón por la cual no puede asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

© The MIT Press, 1960

para la edición castellana:

© Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 1984, 1998, 2015

Printed in Spain

ISBN: 978-84-252-2827-8

Depósito legal: B. 4.387-2015

Impresión: agpograf impressors, Barcelona

Editorial Gustavo Gili, SL

Via Laietana 47, 2º, 08029 Barcelona, España.

Tel. (+34) 93 322 81 61

Valle de Bravo 21, 53050 Naucalpan, México.

Tel. (+52) 55 55 60 60 11

7 **Nota del editor**

9 **Prefacio**

Capítulo primero

11 **La imagen del entorno**

- 12 Legibilidad
- 16 Construir la imagen
- 17 Estructura e identidad
- 19 La imaginabilidad

Capítulo segundo

25 **Tres ciudades**

- 27 Boston
- 36 Jersey City
- 43 Los Ángeles
- 54 Temas comunes

Capítulo tercero

59 **La imagen de la ciudad y sus elementos**

- 62 Vías
- 74 Bordes
- 79 Barrios
- 86 Nodos
- 92 Hitos
- 98 Interrelaciones de elementos
- 100 La imagen cambiante
- 102 Cualidad de la imagen

Capítulo cuarto

107 **La forma urbana**

- 111 El diseño de las vías
- 115 El diseño de otros elementos
- 121 Cualidades de la forma
- 124 El sentido del conjunto
- 128 La forma metropolitana
- 131 El proceso de diseño

Capítulo quinto

135 **Una nueva escala**

Apéndices

Apéndice A

- 139 Algunas referencias a la orientación
- 144 Tipos de sistemas de referencia
- 148 Formación de la imagen
- 150 La función de la forma
- 156 Desventajas de la imaginabilidad

Apéndice B

- 160 El uso del método
- 175 El método como base para el diseño
- 177 Indicaciones para futuras investigaciones

Apéndice C

- 181 Dos ejemplos de análisis
- 181 El barrio de Beacon Hill
- 195 Scollay Square

La primera edición inglesa de este libro fue publicada en 1960 por The MIT Press (Cambridge, Massachusetts), dentro de una colección dirigida por el Centro Conjunto de Estudios Urbanos del Massachusetts Institute of Technology (MIT) y de la Harvard University, organismo surgido de las actividades de investigación urbana de ambas instituciones. La edición no ha sufrido ningún cambio desde su publicación, a pesar de las numerosas reimpresiones aparecidas desde entonces. El libro ha sido traducido a numerosos idiomas; la primera edición en castellano data de 1966 y fue publicada por Ediciones Infinito de Buenos Aires. Tras varias reimpresiones en la editorial argentina, en 1984 pasó a formar parte del catálogo de la Editorial Gustavo Gili, que lo incluyó en su colección “Punto y línea” y que, a su vez, ha llegado a reimprimirlo hasta en catorce ocasiones, las últimas dentro de la colección “GG Reprints”.

Con ya cincuenta y cinco años de historia, este libro forma parte del imaginario de varias generaciones de arquitectos y urbanistas, y sigue siendo un libro fundamental para entender cómo se conforma la imagen de la ciudad y de qué instrumentos disponen estos profesionales a la hora de intervenir en ella. Para esta nueva edición en castellano, basada en la única edición original en inglés, se han revisado y actualizado tanto las referencias bibliográficas como el propio texto, de acuerdo con los tiempos y con la esperanza de que siga siendo un libro de cabecera para arquitectos y urbanistas durante muchos años.

Este libro trata del aspecto de las ciudades, sobre si este aspecto tiene alguna importancia y si es posible cambiarlo. Entre los múltiples papeles que desempeña, el paisaje urbano también es algo que merece ser visto y recordado, algo con lo que poder deleitarnos. Dar forma visual a la ciudad es un tipo especial de problema de diseño, y, de hecho, un problema bastante novedoso.

Para analizar este nuevo problema, este libro examina tres ciudades estadounidenses —Boston, Jersey City y Los Ángeles— y propone un método para empezar a abordar la forma visual a escala urbana, además de ofrecer también algunos principios básicos de urbanismo.

El trabajo que subyace en el presente estudio fue llevado a cabo bajo la dirección del profesor Gyorgy Kepes y de mí mismo, y se ha llevado a cabo en el Centro de Estudios Urbanos y Regionales del Massachusetts Institute of Technology (MIT), con el generoso aporte, durante varios años, de fondos de la Rockefeller Foundation. El libro forma parte de una colección de volúmenes publicados por el Centro Conjunto de Estudios Urbanos del MIT y de la Harvard University, organismo surgido de las actividades de investigación urbana de ambas instituciones.

Como en cualquier trabajo intelectual, el contenido procede de numerosas fuentes difíciles de precisar. Diversos investigadores asociados han colaborado directamente en el desarrollo de este estudio: David Crane, Bernard Frieden, William Alonso, Frank Hotchkiss, Richard Dober y Mary Ellen Peters. A todos ellos les estoy muy agradecido.

Junto a mi nombre, otro debería figurar en la cubierta del libro, siempre y cuando no por ello se le hiciera responsable de las imperfecciones del libro. Ese nombre es el de Gyorgy Kepes. El desarrollo detallado y los estudios concretos me corresponden, pero los conceptos que subyacen a ellos surgieron a partir de conversaciones con el profesor Kepes. Me resultaría imposible separar mis propias ideas de las suyas. Para mí, estos años de colaboración con él han sido muy fructíferos.

Kevin Lynch, diciembre de 1959

La imagen del entorno

Observar las ciudades puede causar un placer particular, por común y corriente que sea la vista. Como una obra arquitectónica, la ciudad es una construcción en el espacio, pero una de gran escala, algo que solo se percibe a lo largo de dilatados períodos. El urbanismo es, por tanto, un arte temporal, que solo rara vez puede utilizar las secuencias controladas y limitadas de otras artes temporales, como la música. En diversas ocasiones, y por personas distintas, las secuencias se invierten, se interrumpen, se abandonan, se atajan. La ciudad se ve bajo diferentes luces y condiciones climáticas.

En cada instante hay más de lo que la vista puede ver, más de lo que el oído puede oír; un escenario o una vista aguardan a ser explorados. Nada se experimenta por sí mismo, sino siempre en relación con su entorno, con las secuencias de acontecimientos que llevan a ello, con el recuerdo de anteriores experiencias. Washington Street colocada en un campo de labranza podría tener el mismo aspecto que la calle comercial del centro de Boston, y aun así resultaría absolutamente diferente. Todo ciudadano establece largos vínculos con alguna parte de su ciudad, y su imagen está embebida de recuerdos y significados.

Los elementos móviles de una ciudad, y en especial la gente y sus actividades, son tan importantes como las partes físicas inertes. No somos simples observadores de este espectáculo, sino que también formamos parte de él y compartimos el escenario con el resto de los participantes. Muy a menudo nuestra percepción de la ciudad no es continua, sino más bien parcial, fragmentaria, y se mezcla con otras preocupaciones. Casi todos los sentidos están en acción y la imagen que obtenemos es la combinación de todos ellos.

La ciudad no solo es un objeto que perciben (y quizás disfrutan) millones de personas de las más diversas clases y caracteres, sino también el producto de muchos constructores que modifican constantemente la estructura según sus propias razones. Si bien las líneas generales pueden mantenerse estables durante cierto tiempo, los detalles cambian constantemente. Solamente puede ejercerse un control parcial sobre su cre-

cimiento y su forma. No hay un resultado definitivo, solo una sucesión ininterrumpida de fases. Nada de asombroso tiene, pues, que el arte de modelar las ciudades para el goce sensorial sea bastante independiente de la arquitectura, la música o la literatura. Puede aprender mucho de esas otras artes, pero no imitarlas.

Un entorno bello y delicioso es una rareza, y hay quien diría incluso que un imposible. Ninguna ciudad estadounidense mayor que una aldea tiene una buena calidad general, aunque solo unas pocas ciudades disponen de algunos fragmentos placenteros. No debe asombrar, pues, que la mayor parte de los estadounidenses tenga poca idea de lo que puede significar vivir en un entorno así. Tienen bastante claro lo feo que es el mundo en el que viven, y son bastante honestos al hablar de la suciedad, el humo, el calor, la congestión, el caos e incluso la monotonía de todo ello. Pero apenas son conscientes del valor potencial de un entorno armonioso, de un mundo que pueden haber entrevisto fugazmente como turistas o cuando van de vacaciones. Poca idea tienen de lo que puede representar un escenario como goce cotidiano, como anclaje permanente de sus vidas o como extensión del sentido y de la riqueza del mundo.

Legibilidad

En este libro se examinará la calidad visual de la ciudad estadounidense a través del análisis de la imagen mental que de dicha ciudad tienen sus habitantes. El estudio se centrará particularmente en una cualidad visual específica: la aparente claridad o “legibilidad” del paisaje urbano entendida como la facilidad con la que pueden reconocerse y organizarse sus partes en un patrón coherente. Al igual que esta página impresa, si es que es legible, puede captarse visualmente como un patrón relacionado de símbolos reconocibles, una ciudad legible sería aquella cuyos barrios, lugares sobresalientes o vías pueden identificarse y agruparse fácilmente en un patrón global.

El presente libro afirma que la legibilidad tiene una importancia crucial en el escenario urbano, la analiza con cierto detalle y trata de demostrar cómo podría utilizarse hoy este concepto para reconstruir nuestras ciudades. Como en seguida se hará evidente al lector, las páginas que siguen constituyen una investigación preliminar, una primera palabra y no la última; un intento, en definitiva, de captar ideas y sugerir cómo podrían desarrollarse y ponerse a prueba. Su tono es especulativo y quizás

un poco irreflexivo: es al mismo tiempo provisional y ambicioso. En este primer capítulo se desarrollarán algunas de las ideas fundamentales, y los capítulos posteriores las aplicarán a diversas ciudades estadounidenses, analizándose sus consecuencias para el urbanismo.



Si bien de ningún modo la claridad, o legibilidad, es la única cualidad importante de una ciudad hermosa, resulta de especial relevancia cuando se consideran los entornos a escala urbana de tamaño, tiempo y complejidad. Para comprender esto, no solo debemos considerar la ciudad en sí misma, sino como algo que perciben sus habitantes.

Estructurar e identificar el entorno son aptitudes vitales de todos los animales con capacidad de movimiento. Para hacerlo pueden seguirse muchas pistas: las sensaciones visuales de color, forma, movimiento o polarización de la luz, y las que proporcionan otros sentidos, como el olfato, el oído, el tacto, la cinestesia, la sensación de gravedad y quizás los campos eléctricos o magnéticos. Estas técnicas de orientación —desde el vuelo polar de una golondrina de mar hasta cómo una lapa encuentra su camino en la microtopografía de una roca— aparecen descritas en una extensa bibliografía que subraya su importancia.¹ Los psicólogos también han estudiado esta capacidad en el ser humano, aunque de forma bastante esquemática o en las condiciones limitadas de un laboratorio.² A pesar de que persisten algunos enigmas, parece improbable que exista un “instinto” mágico para encontrar el camino, sino más bien un uso y una organización coherentes de pistas sensoriales precisas que proceden del entorno exterior. Esta organización resulta fundamental para la eficiencia y la supervivencia misma de la vida en libre movimiento.

Perdersse por completo constituye quizás una experiencia más bien rara para la mayoría de los habitantes de la ciudad moderna. Nos apoyamos en la presencia de los demás y en medios específicos de orientación, como mapas, numeración de las calles, señales de tráfico y letreros en los autobuses, pero si nos desorientamos, la sensación de ansiedad y hasta de terror que nos invade revela hasta qué punto la orientación está vinculada con el sentido del equilibrio y el bienestar. La misma palabra ‘perdido’ significa mucho más que la mera incertidumbre geográfica, y tiene resonancias de completo desastre.

En el proceso de orientación, el vínculo estratégico es la imagen ambiental, el retrato mental generalizado del mundo físico exterior que posee un individuo. Esta imagen es producto tanto de la sensación inmediata como del recuerdo de experiencias anteriores, y se emplea para interpretar la información y guiar la acción. La necesidad de reconocer y

estructurar nuestro entorno es tan importante y tiene raíces tan hondas en el pasado que esta imagen tiene una enorme relevancia práctica y emotiva para el individuo.

Es evidente que una imagen nítida permite desplazarse con facilidad y rapidez: encontrar la casa de un amigo, un policía o una mercería. Sin embargo, un entorno ordenado puede hacer todavía más: puede servir como amplio marco de referencia, como un organizador de la actividad, las creencias o el conocimiento. Por ejemplo, basándonos en una comprensión estructural de Manhattan, es posible ordenar una cantidad sustancial de hechos y fantasías relativos a la naturaleza del mundo en que vivimos. Como todo buen marco, dicha estructura ofrece al individuo la posibilidad de elección y un punto de partida para adquirir nueva información. De este modo, una imagen clara del entorno constituye una base útil para el crecimiento individual.

Un escenario físico vívido e integrado, capaz de generar una imagen nítida, desempeña asimismo una función social. Puede proporcionar la materia prima para los símbolos y recuerdos colectivos de comunicación del grupo. Para muchos pueblos primitivos, un paisaje llamativo es el armazón sobre el que erigir sus mitos de importancia social. A menudo los recuerdos comunes de la “patria chica” han sido los primeros y más fáciles puntos de contacto entre los soldados durante una guerra.

Una buena imagen ambiental confiere a su poseedor una importante sensación de seguridad emotiva, y le permite establecer una relación armoniosa con el mundo exterior, algo que supone el extremo opuesto del miedo provocado por la desorientación; significa que la dulce sensación del hogar es más fuerte cuando el hogar no solo resulta familiar, sino también peculiar.

De hecho, un entorno característico y legible no solo ofrece seguridad, sino que también realza la profundidad y la intensidad potenciales de la experiencia humana. Aunque la vida está lejos de ser imposible en el caos visual de la ciudad actual, la misma acción cotidiana podría asumir un nuevo significado si se ejecutara en un marco más vívido. En potencia, la ciudad en sí es el símbolo poderoso de una sociedad compleja; si está bien planteada desde el punto de vista visual, también puede tener un intenso significado expresivo.

En contra de la importancia de la legibilidad física podría argumentarse que el cerebro humano es maravillosamente adaptable, que con un poco de experiencia uno puede aprender a abrirse camino a través del más desordenado o monótono de los entornos. En este sentido, numero-

Véase el
apéndice A

Jersey City
se analiza
en el capítulo
segundo

son los ejemplos de buena orientación a través de desiertos de mar, arena o hielo que no dejan huella, o del laberinto de la selva.

Sin embargo, incluso en el mar se cuenta con el sol y las estrellas, los vientos, las corrientes, los pájaros y los propios colores de sus aguas, sin los cuales la navegación sin instrumentos sería imposible. El hecho de que solo profesionales expertos pudieran navegar por las islas de Polinesia, y solo después de un prolongado adiestramiento, indica las dificultades que impone este medio específico. La tensión y la ansiedad acompañaban incluso a las expediciones mejor preparadas.

En nuestro mundo, podríamos decir que, si se presta la debida atención, casi todo ser humano puede aprender a orientarse por Jersey City, pero solo a expensas de ciertos esfuerzos e incertidumbres. Además, los valores positivos con los que cuentan los entornos legibles están aquí ausentes: la satisfacción emocional, el marco para la comunicación o la organización conceptual y las nuevas profundidades que estas cualidades pueden abrir en la experiencia cotidiana. Todos estos son placeres de los que carecemos, por más que nuestro actual entorno urbano no sea tan desordenado que llegue a imponer una tensión intolerable a quienes están familiarizados con él.

Hay que conceder que el elemento laberíntico o de sorpresa tiene cierto valor en el entorno. A muchos nos gusta la Casa de los espejos, y existe cierto encanto en las tortuosas calles de Boston. Sin embargo, esto solo ocurre cuando están presentes dos condiciones. En primer lugar, no debe existir el peligro de perder por completo la forma básica u orientación, de no encontrar la salida. La sorpresa debe producirse dentro de un marco general conocido; las confusiones deben constituir pequeñas zonas en un conjunto visible. Además, en sí mismo el laberinto o el misterio deben poseer cierta forma que pueda explorarse y, con el tiempo, aprehenderse. Un caos completo, sin indicio alguno de conexión, nunca resulta agradable.

Por estas consideraciones ulteriores indican que existe un requisito importante. El propio observador debe desempeñar un papel activo en la percepción del mundo y en la tarea creativa de elaboración de su imagen, y como tal debería tener el poder de modificar esa imagen para adaptarse a las necesidades cambiantes. Un entorno ordenado de una forma detallada y definitiva puede inhibir nuevas pautas de actividad. Un paisaje en el que cada una de las piedras narra una historia puede dificultar la creación de historias nuevas. Aunque pueda parecer que esta cuestión no es decisiva en nuestro actual caos urbano, sí indica que



Estos puntos
se examinan
detallada-
mente en el
apéndice A

lo que buscamos no es un orden definitivo, sino abierto y capaz de un desarrollo ulterior ininterrumpido.

Construir la imagen

Las imágenes ambientales son el resultado de un proceso bidireccional entre el observador y su entorno. Este último sugiere distinciones y relaciones, y el observador —con gran adaptabilidad y en función de sus propios objetivos— escoge, organiza y dota de significado lo que ve. La imagen desarrollada de esta forma limita y acentúa lo que se ve, mientras que, a su vez, se pone a prueba por la llegada de información perceptiva filtrada, en un proceso de constante interacción. De este modo, la imagen de una realidad dada puede variar considerablemente de unos observadores a otros.

La coherencia de la imagen puede surgir de diversas maneras. En el objeto real puede ser poco lo que haya de ordenado o notable, y pese a ello su imagen mental adquiere identidad y organización a través de una prolongada familiaridad. A alguien le puede resultar fácil encontrar los objetos que necesita en una mesa de trabajo que para otra persona está completamente desordenada. Por otra parte, un objeto visto por primera vez puede identificarse y relacionarse no por ser conocido, sino porque se ajusta a un estereotipo que el observador ha construido. Un estadounidense siempre puede dar con la farmacia de la esquina, por muy poco distinguible que esta resulte para un bosquimano. Del mismo modo, un objeto nuevo puede parecer gozar de una fuerte estructura o identidad debido a rasgos físicos notables que sugieren o imponen su propia pauta. Así, el mar o una gran montaña pueden atraer la atención de alguien que llega de las planicies del interior, incluso aunque se trate de un individuo tan joven o tan ignorante que no disponga de nombres para referirse a estos grandes fenómenos.

Como manipuladores del medio físico, los urbanistas se interesan sobre todo por el agente externo de la interacción que produce la imagen ambiental. Diferentes entornos se oponen o facilitan el proceso de elaboración de la imagen. Cualquier forma dada —un hermoso jarrón o un trozo de arcilla— tendrá muchas o pocas probabilidades de evocar una imagen vívida entre diversos observadores. Cabe suponer que esta probabilidad puede enunciarse con mayor precisión a medida que los observadores se agrupan en categorías cada vez más homogéneas en

cuanto a edad, sexo, nivel cultural, ocupación, temperamento o familiaridad. Cada individuo crea y carga con su propia imagen, pero parece existir un acuerdo fundamental entre los miembros de un mismo grupo. Estas imágenes colectivas, que muestran el consenso entre números considerables de individuos, son las que interesan a los urbanistas que aspiran a conformar un entorno que será utilizado por un gran número de personas.

Por consiguiente, este estudio tenderá a hacer caso omiso de las diferencias individuales, por interesantes que estas puedan ser para un psicólogo, y se ocupará, en primer lugar, de lo que podríamos llamar las “imágenes públicas”. Por estas se entienden aquellas imágenes mentales comunes para gran cantidad de habitantes de una ciudad: puntos de acuerdo que se espera que se produzcan cuando interactúan una realidad física única, una cultura común y una naturaleza fisiológica básica.

Los sistemas de orientación varían muchísimo en las diversas partes del mundo, y cambian de una cultura a otra y de un paisaje a otro. El apéndice A ofrece ejemplos de muchos de ellos: sistemas de dirección abstractos y fijos, sistemas móviles y sistemas destinados a los individuos, el hogar o el mar. El mundo puede organizarse alrededor de un conjunto de puntos focales, dividirse en regiones que se nombran o conectarse mediante rutas que se recuerdan. Por muy variados que sean estos métodos, y por inagotables que parezcan las claves potenciales que un individuo puede adoptar para diferenciar su mundo, todos ellos contribuyen a explicar los medios que utilizamos hoy en día para ubicarnos en nuestro mundo urbano. Curiosamente, en su mayor parte estos ejemplos parecen hacerse eco de los tipos formales de elementos de imagen en que podemos dividir adecuadamente la imagen de la ciudad: vía, hito, borde, nodo y barrio. Estos elementos se definirán y analizarán en el capítulo tercero.

Estructura e identidad

Una imagen ambiental puede analizarse en tres partes: identidad, estructura y significado. Resulta útil abstraer estas partes para el análisis, pero debe recordarse que en la realidad estos elementos siempre se dan a la par. Una imagen eficaz requiere en primer lugar identificar un objeto, lo que implica distinguirlo respecto de otras cosas, reconocerlo como una entidad separable. A esto se llama “identidad”, no en el sentido de

igualdad con otra cosa, sino como individualidad o unicidad. En segundo lugar, la imagen debe incluir la relación espacial o de pauta que el objeto establece con el observador y otros objetos. Por último, este objeto debe tener algún significado para el observador, sea este práctico o emotivo. El significado es también una relación, pero completamente diferente de la espacial o de pauta.

De este modo, una imagen útil que indique una salida exige reconocer una puerta como entidad diferenciada, su relación espacial con el observador y su significado como agujero por el que poder salir. Estos elementos no son en realidad separables. El reconocimiento visual de una puerta es consustancial con su significado como tal. No obstante, es posible analizar la puerta en términos de identidad de forma y claridad de posición, como si fueran elementos anteriores a su significado.

Esta proeza de análisis podría carecer de sentido en el estudio de una puerta, pero no en el del medio urbano. Para comenzar, la cuestión del significado en la ciudad es complejo. A este nivel es menos probable que las imágenes colectivas de significado sean coherentes con las percepciones de entidad y relación. Por otra parte, la manipulación física no influye tan fácilmente en el significado como en estos otros dos componentes. Si nuestro objetivo es construir ciudades para el goce de grandes grupos de personas con formaciones sumamente diversas —y ciudades que además sean adaptables para propósitos futuros—, seremos sensatos si concentramos la atención en la claridad física de la imagen y permitimos que el significado se desarrolle sin nuestra guía directa. La imagen de la silueta urbana de Manhattan puede representar vitalidad, poder, decadencia, misterio, congestión, grandeza o lo que se quiera, pero en cada caso esa nítida representación cristaliza y refuerza el significado. Aunque su forma pueda resultar fácilmente comunicable, los significados de una ciudad son tan diversos que parece posible separar el significado de la forma, al menos en las primeras fases de análisis. El presente estudio se concentrará, pues, en la identidad y la estructura de las imágenes de la ciudad.

Para que una imagen tenga valor como elemento de orientación en el espacio vital, es necesario que posea diversas cualidades. Debe ser suficiente, auténtica en un sentido pragmático y permitir que el individuo actúe dentro de su entorno en la medida deseada. Sea exacto o no, el plano de la ciudad tiene que ser lo bastante bueno como para permitir llegar a destino; y debe ser lo suficientemente claro y bien integrado, de modo que requiera poco esfuerzo mental; en otras palabras, el pla-

no debe ser legible. Tiene que ser seguro, con pistas abundantes que permitan acciones alternativas y reduzcan el riesgo de fracasos. Si una luz intermitente es la única señal en un recodo crítico, un fallo en la red eléctrica puede provocar desastres. Es preferible que la imagen sea abierta, adaptable a los cambios, que permita que el individuo siga indagando y organizando la realidad; conviene que haya espacios en blanco para que el sujeto pueda ampliar el dibujo por su cuenta. Por último, la imagen debe ser comunicable en cierta medida a otros individuos. La importancia relativa de estos criterios para obtener una “buena” imagen variará dependiendo de las personas y las situaciones; alguien apreciará un sistema económico y suficiente, otro preferirá un sistema abierto y comunicable.

Imaginabilidad

Puesto que aquí se hará hincapié en el medio físico como variable independiente, el presente estudio se dedicará a la búsqueda de cualidades físicas relacionadas con los atributos de identidad y estructura de la imagen mental. Esto nos conduce a la definición de lo que podría denominarse “imaginabilidad”: esa cualidad de un objeto físico que le confiere la capacidad de suscitar, con un alto grado de probabilidad, una imagen fuerte en cualquier observador; esa forma, ese color o esa disposición que facilita la elaboración de imágenes mentales del entorno que son gráficamente identificadas, poderosamente estructuradas y sumamente útiles. También podría llamarse “legibilidad”, o quizás “visibilidad”, en un sentido más acertado, cuando no solo es posible ver los objetos, sino que estos se presentan ante los sentidos de una forma aguda e intensa.

En la década de 1910, Paul Stern estudió este atributo en los objetos artísticos y le dio el nombre de “apariencia”.³ Stern consideraba que si bien el arte no se limita a esta única finalidad, una de sus dos funciones básicas consiste en “crear imágenes que, por su forma clara y armónica, cumplan la necesidad que existe de una apariencia gráficamente comprensible”. Según Stern, esto constituía un primer paso fundamental hacia la expresión del significado interno.

En este sentido específico, una ciudad altamente imaginable (evidente, legible o visible) parecería bien formada, nítida y notable; invitaría a la vista y al oído a una atención y a una participación mayores. La aprehensión sensorial de un entorno tal no solo se simplificaría, sino que

también se ampliaría y profundizaría. Una ciudad tal sería una que pudiera aprehenderse con el tiempo como una pauta de gran continuidad, con muchas partes diferenciadas y claramente interconectadas. En esta ciudad, el observador perspicaz y familiarizado podría absorber nuevos impactos sensoriales sin perturbar su imagen fundamental, y cada nuevo impacto aludiría a muchos elementos previos. El observador estaría bien orientado y podría moverse fácilmente por la ciudad. Tendría una conciencia muy clara de su entorno. Venecia podría ser un ejemplo de semejante entorno tan altamente imaginable. En Estados Unidos, uno siente la tentación de citar partes de Manhattan, San Francisco o Boston, o quizá el frente del lago en Chicago.

Se trata de caracterizaciones que surgen a partir de nuestras definiciones. El concepto de imaginabilidad no denota necesariamente algo fijo, limitado, preciso, unificado u ordenado regularmente, aunque a veces puede implicar dichas cualidades. Tampoco significa que se trate de algo patente a primer vista, evidente, claro o sencillo. El entorno total que debe modelarse es sumamente complejo, mientras que la imagen evidente pronto acaba aburriendo y solo puede destacar unos pocos rasgos del mundo vivo.

La imaginabilidad de la forma de la ciudad constituirá el eje de este estudio. Existen otras propiedades fundamentales en un entorno bello: el significado o la expresividad, el deleite sensorial, el ritmo, el estímulo y la elección. Que concentremos nuestra atención en la imaginabilidad no niega la importancia de estas otras propiedades. Nuestro objetivo consiste solo en considerar la necesidad de identidad y estructura en nuestro mundo perceptivo, y en ilustrar la particular importancia de esta cualidad en el caso concreto del medio urbano complejo y cambiante.

Puesto que el desarrollo de la imagen constituye un proceso bidireccional entre el observador y lo observado, es posible fortalecer la imagen mediante artificios simbólicos, reeducando a quien percibe o reconfigurando el entorno. Al observador se le puede proporcionar un diagrama simbólico de la disposición del mundo en forma de mapa o de una serie de instrucciones por escrito. En la medida que pueda ajustar la realidad al diagrama, cuenta con una pista para relacionar las cosas. Se puede incluso instalar una máquina que dé direcciones, como se hizo recientemente en Nueva York.⁴ Mientras que dichos procedimientos son extremadamente útiles para proporcionar datos condensados sobre las interconexiones, también son precarios, pues la orientación fracasa si se pierde el mecanismo, y, además, porque es necesario referir

y ajustar constantemente dicho mecanismo a la realidad. Los casos de lesiones cerebrales que se señalan en el apéndice A son muestras de la ansiedad y los esfuerzos que acompañan a la absoluta confianza en estos medios. Además, en estos casos, la experiencia completa de la interconexión, toda la profundidad de una imagen gráfica, se pierden por completo.

También puede formarse al observador. Warner Brown señalaba que, para unas personas con los ojos vendados, el laberinto que debían atravesar les parecía en un principio un problema irresoluble. Al repetir ciertas partes del experimento, en especial el comienzo y el fin, el laberinto se volvía algo reconocible y asumía el carácter de lugar. Por último, cuando los sujetos conseguían recorrer el laberinto sin cometer errores, todo el sistema parecía convertirse en un lugar.⁵ H. R. de Silva describía el caso de un chico que parecía poseer una orientación direccional “automática”, pero que resultó haber sido entrenado desde la infancia (por una madre que era incapaz de distinguir entre derecha e izquierda) para responder a instrucciones como “el lado este del porche” o “el extremo sur del tocador”.⁶

La descripción de Eric Earle Shipton de la labor de reconocimiento previa a su ascenso al Everest ofrece un ejemplo muy elocuente de este tipo de aprendizaje. Al abordar el Everest desde una nueva dirección, Shipton reconoció inmediatamente los principales picos y pasos que conocía desde la vertiente norte. Sin embargo, el *sherpa* que le acompañaba, quien conocía muy bien ambas vertientes por separado, nunca se había dado cuenta de que compartían los mismos rasgos, y recibió esta revelación con sorpresa y deleite.⁷

Franklin P. Kilpatrick describía el proceso de aprendizaje perceptivo impuesto a un observador mediante estímulos nuevos que no se ajustaban ya a imágenes previas.⁸ El experimento comenzaba con formas hipotéticas que explicaban conceptualmente los nuevos estímulos, mientras que la ilusión de las formas antiguas persistía.

La experiencia personal de la mayoría de nosotros testimonia esta persistencia de una imagen ilusoria mucho después de advertirse conceptualmente su deficiencia. Fijamos la vista en la jungla y solo vemos la luz del sol sobre las hojas verdes, pero un ruido nos avisa de que hay un animal oculto allí. El observador aprende entonces a interpretar el escenario mediante la selección de claves “reveladoras” y vuelve a meditar sobre señales precedentes. El animal camuflado puede detectarse ahora por el reflejo de sus ojos. Finalmente, se modifica toda la pauta de per-

