

Lameda, Hernán

Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Central de Venezuela, Caracas

hernanlameda@yahoo.com

Las ciudades que jamás existieron

La literatura especializada sobre los hechos urbanos ha dedicado muy pocos párrafos a las ciudades imaginadas. Esta falta de interés quizás se deba a que la arquitectura y el urbanismo suelen enfocar sus análisis en aspectos formales, mientras que las ciudades ficticias tienen otras características, tales como su condición intangible, la ausencia de un emplazamiento geográfico y una existencia en un tiempo distinto al de la vida cotidiana. Sin embargo, al no estudiarlas se ha dejado sin explorar una mina de conocimientos.

Nadie ha visto nunca las calles con adoquines de oro de la ciudad de El Dorado ni los ladrillos de las casas de Utopía. Jamás alguien se ha sentado a charlar con alguno de los sabios habitantes de la Atlántida. Sin embargo, al oír el nombre de estas ciudades algo vibra en nuestros recuerdos. Las ciudades imaginadas se han amalgamado en nuestra memoria y su imagen puede ser tan tenaz en nuestra mente como la de ciudades físicas como París, Roma o Venecia. En palabras de Kevin Lynch, las ciudades ficticias tienen una fuerte "imaginabilidad", es decir, una poderosa imagen que las identifica en nuestros pensamientos. De hecho, la materia prima de las ciudades ficticias es esa "imagen mental", ya que las mismas no tienen existencia corpórea. Las ciudades imaginadas están hechas de sueños y pensamientos, pero aún así han sido el escenario de mitos y leyendas. También, han sido la representación perfecta de muchas esperanzas y miedos inconscientes de las sociedades urbanas.

Las ciudades ficticias no son algo reciente en la historia de la cultura. Los hombres empezaron a fantasearlas cuando trazaron los primeros asentamientos urbanos. Fue entonces cuando los seres humanos se dieron cuenta que algo había mutado para siempre: estaban pasando de la vida nómada y rural a una vida en ciudades. Sin duda, éste fue un cambio que afectó para siempre el destino de la humanidad, un punto de inflexión tan fuerte que tuvo repercusiones y

traumas. Una expresión de esto es, justamente, la aparición de las primeras ciudades imaginadas en el contexto de los mitos y las religiones. Es así como muchas de las primeras urbes ficticias fueron moradas de dioses, sitios sagrados, siempre situadas en el cielo, en escarpadas y altísimas montañas o en islas donde los mortales no podían llegar. Es así como se inicia la historia de las ciudades imaginadas, una historia tan larga como la historia misma de las ciudades reales.

Mitos y religiones antiguas

Las primeras ciudades imaginadas nacieron en el universo del mito y la religión. Iban de boca en boca, como fruto de la tradición oral. Una de sus principales características es que no eran fundadas ni habitadas por hombres comunes, sino por seres superiores, tales como dioses o razas humanas con una sabiduría superior.

La Atlántida, por ejemplo, es descrita por Platón en sus famosos diálogos. Se trataba de una isla situada frente a las Columnas de Heracles y en el centro de la misma, sobre una montaña, se columbraba la ciudad. Ésta era una acrópolis con edificios de espléndida geometría. Se destacaban el Palacio Real y El Templo de Poseidón. La ciudad estaba rodeada por anillos de agua separados entre sí por *"muros de roca roja, blanca y negra sacada de los fosos, y recubiertos de latón, estaño y oricalco"* (Critias, 118, pe). La Atlántida, como vemos, era amurallada y en ella vivían los atlantes, que eran un pueblo de insospechada tecnología. En La Atlántida vemos así resumidas varias de las características de las ciudades imaginarias en los mitos y religiones antiguas: 1) es una ciudad situada en una isla de difícil acceso, 2) no es habitada por seres corrientes, 3) está ambientada en un tiempo remoto, pasado, nunca en el presente.

Shambhala, por ejemplo, fue otra ciudad imaginaria. Pertenece a la mitología hindú y era un reino mítico escondido en algún lugar más allá de las montañas nevadas del Himalaya. Se decía que cuando el mundo entrara en una era de guerra y odio, el rey de Shambhala saldría de su ciudad secreta con un gran ejército para eliminar la maldad y comenzar una nueva era dorada.

Aztlán fue una ciudad ficticia de la cultura Azteca. Es descrita como una urbe de edificios blancos, y de hecho su nombre puede traducirse como "lugar de blancura" o "lugar de las garzas". La leyenda que dice que el dios Huitzil, les ordenó a los hombres que partiesen desde

Aztlán y se asentasen en un lugar donde habrían de encontrar otro islote con una piedra, sobre la piedra un nopal y en él un águila, fundando así la ciudad de Tenochtitlán, la actual Ciudad de México.

Otra ciudad que podríamos mencionar fue Ys, supuestamente erigida en la costa de Bretaña. La leyenda dice que esta ciudad fue en un principio levantada por un rey justo y de buen corazón llamado Gralón, monarca de Cornualles, a petición de su hija Dahut. La tradición describe a esta ciudad rodeada por una muralla que la protegía del mar y que solo habría sus compuertas durante la marea baja para dejar pasar a los navíos. La ciudad llegó a ser la más hermosa de toda Bretaña, pero debido a Dahut la misma se llenó de pecados, pues la hija de rey tenía numerosos amantes. De esta manera, un día las llaves de las compuertas de Ys fueron robadas por el diablo y éste las abrió dejando que la ciudad se ahogara bajo las aguas del mar.

En los ejemplos que hemos mencionado, las ciudades imaginadas de los mitos y religiones también tienen otro rasgo: son destruidas y castigadas. La Atlántida zozobró por un terremoto debido a la furia de Zeus. Las ciudades de Sodoma y Gomorra, en la biblia, son incendiadas por la rabia de dios. En este punto, cuando la ciudad ficticia es castigada, aparece en ellas el elemento humano. Ya no son ciudades de dioses, como lo era el Olimpo, otra ciudad ficticia donde era necesario ser una deidad para poder habitar ahí. Las ciudades que son víctimas de suplicios, en cambio, son pobladas por un nuevo personaje: el héroe. El mejor ejemplo al respecto lo tenemos en la ciudad de Troya, que algunos arqueólogos aseguran haber encontrado mientras otros sostienen que la misma es solo producto de la imaginación de Homero. La mítica Troya era el hogar de hombres como Héctor, que si bien no era un dios, si era un héroe en toda la extensión de la palabra. También, en Troya, encontramos la figura del villano, un hombre cuyas acciones desencadenan la tragedia: es el caso del príncipe Paris.

Como hemos visto, las primeras ciudades imaginadas por los hombres fueron la excusa para dar un lugar a los dioses, el escenario donde existían criaturas y seres que sobrenaturales y la concreción de la idea de la ciudad ideal como algo a lo que los hombres aún no podían llegar. En sociedades donde se estaban levantando los primeros centros urbanos es normal que los hombres tuvieran una percepción de ciudad como algo todavía lejano, difícil, a lo que solo tenían acceso las divinidades. Pero cuando definitivamente se asentaron en las urbes y las habitaron se dieron cuenta de que la vida en éstas no era tan perfecta como pensaban. Esta

situación se refleja en los mitos de las ciudades que son destruidas. En la tradición bíblica veremos que hay una ciudad ficticia que representa ese trauma específico de las sociedades humanas que pasan de un estilo de vida rural a otro urbano.

En el Génesis se relata que el principio de la humanidad estuvo en el Jardín del Edén, lo cual es una metáfora perfecta de la vida rural. Adán y Eva son expulsados del mismo y tienen dos hijos: Caín y Abel. *"Abel fue pastor de ovejas, y Caín labrador"* (Génesis, capítulo IV, versículo 2). Estos hermanos representan lo rural, el oficio de labrador que desempeñaba Caín; mientras que Abel, en cambio, representaba el pastoreo, es decir los inicios de una economía distinta a la del cultivo de la tierra. La biblia nos dice que *"Caín presentó al Señor ofrendas de los frutos de la tierra"* (Génesis, capítulo IV, versículo 3), mientras que Abel le ofreció a dios *"los primizos de su ganado, y de lo mejor de ellos, y el señor miró con agrado a Abel y sus ofrendas"* (Génesis, capítulo IV, versículo 4). Luego, Caín lleno de envidia mata a su hermano Abel generando así la ira de dios, quien lo obliga a vivir como prófugo sobre la tierra. *"Y conoció Caín a su mujer, la cual concibió y parió a Henoc; y edificó una ciudad que se llamó Henoc, del nombre de su hijo"* (Génesis, capítulo IV, versículo 17). De esta ciudad llamada Henoc nunca se ha encontrado huella y se puede considerar como la primera urbe ficticia de la cultura cristiana. Sin embargo, hay en ella un trasfondo peculiar. Ella encierra un mito en el cual, para que nazca una ciudad, es necesario que "algo" o "alguien" deba morir.

El mito de la ciudad de Henoc se resume de la siguiente manera: un hombre mata a su hermano y luego funda una ciudad. Si nos damos cuenta, el mito de la ficticia Henoc es el mismo de la ciudad de Roma. En el caso de Henoc, Caín asesina a su hermano Abel. En Roma, Rómulo asesina a Remo. A través de este mito, las sociedades explican que el nacimiento de la forma de vida urbana implica la muerte de lo rural. Esta muerte física de un hombre, representado en Remo o Abel, es el ejemplo que se sigue luego en los ritos fundacionales de las ciudades antiguas. *"Los autores modernos enfocan la elección de un terreno para la fundación de una ciudad desde la perspectiva de la economía, la higiene, los problemas de tráfico (...) El fundador de la ciudad antigua, cuando tenía que abordar estos mismo problemas, no podía hacerlo sin antes haberlos traducido a términos míticos"* (Rykwert, 1976, pag. 8). Es por esto que toda ciudad antigua tenía un rito fundacional que muchas veces implicaba el sacrificio de algún animal. Este sacrificio, no es más que la simbolización de la muerte de Abel o de Remo, la muerte de la forma de vida rural que quedaba atrás.

Las ciudades imaginadas en la antigüedad simbolizaban algo y solían ser víctimas de destrucciones. Hay en ellas la visión de una ciudad fundada por un héroe o habitada por dioses, pero cuando son creadas por hombres siempre tenían un destino trágico. El Olimpo nunca sucumbió porque era una ciudad de dioses. En cambio Troya y La Atlántida terminaron arrasadas porque fueron construidas por hombres.

Ciudades fantásticas en la Edad Media.

A la caída del imperio romano casi toda la población europea ya se había amoldado al estilo de vida en comunidades urbanas. Es por esta razón que las ciudades imaginadas en el Medioevo tendrán sesgos diferentes a las de la edad antigua. La primera peculiaridad es que las mismas ya no estarán enmarcadas en la religión. Con el cristianismo ya afianzado, la gente tendrá poca posibilidad de plantearse mitos y moradas para los dioses. Por otro lado, el dios de la tradición cristiana habita en "el cielo", en un lugar abstracto. Además, es un ser solitario, el representante de una religión monoteísta, y demás está decir que una sola deidad no puede crear una ciudad como el caso de El Olimpo, donde Zeus y los demás dioses compartían entre sí. De esta manera, las urbes ficticias en la Edad Media estarán pobladas por seres humanos que a veces tendrán poderes mágicos, como las brujas y los hechiceros. También surgirán de la tradición oral, pero esta vez estarán denotadas por un profundo paganismo.

La ciudad mítica y heroica de la edad media por antonomasia será Ávalon (Melgar Valero, 2008, pag.176) situada en un lugar impreciso de las islas británicas, fue famosa porque en ella el Rey Arturo obtuvo su famosa espada llamada Excalibur, la cual fue forjada por el mago Merlín. Ávalon es una ciudad de Hadas, una ciudad mágica, que ayuda dar forma a un héroe nacional como lo fue el Rey Arturo.

Otra ciudad muy importante en el Medioevo será la Ciudad de Dios. Esta será la primera ciudad ficticia atribuida a un autor específico como lo fue San Agustín (354-430). La Ciudad de Dios será un ente filosófico, una ciudad muy abstracta donde las leyes de los hombres son las mismas de Dios. También, esta ciudad es un destino. Para San Agustín, la humanidad entera llegara al apocalipsis y en ese momento todos los seres entrarán a la Ciudad de Dios y serán juzgados (San Agustín, 1994, FCE).

Otras ciudades imaginadas serán más peculiares, sobre todo porque expresan deseos bastante mundanos del hombre medieval. La ciudad de Cucaña, por ejemplo, era una comunidad situada en una tierra remota, llena de abundante comida, con ríos de vino y montañas de queso. La principal característica de Cucaña era que no había que trabajar. *"Huelga decir que en Cucaña las mujeres son sexualmente promiscuas y los hombres pueden quedarse para siempre en la edad de treinta años"* (Davis, 1985, pág.30). En Cucaña no había conflictos de clase, pues no había señores feudales y todo el mundo era libre. Otra ciudad imaginada con estas características fue Arcadia. En ella también había abundantes recursos, pero lo más singular es que en ella *"todos los hombres eran moderados"* (Davis, 1985, pág. 32). Esta necesidad de un mundo en paz demuestra que las comunidades medievales estaban hartas de los conflictos de los jefes feudales. Por último, no podemos dejar de mencionar una ciudad muy curiosa llamada El Milenario. La misma comenzó a hacerse muy popular con la llegada del año mil. Según la cultura popular de la época, luego de transcurridos mil años exactos de la muerte de Cristo, llegaría el apocalipsis y solo sobreviviría sobre la tierra una sola ciudad, la cual sería llamada con el nombre de El Milenario. Los habitantes de esta urbe ficticia vivirían bajo la gracia de dios y la ciudad sería eterna por los siglos de los siglos.

Las ciudades ideales del renacimiento.

Con el fin de la edad media surgiría en Italia el humanismo. Gracias a Brunelleschi el arte de proyectar en planos haría que la imaginación del hombre no solo pudiera especular con las palabras, sino con trazos, líneas, geometría y dibujos. Mencionamos esto porque es importante decir que durante el renacimiento las ciudades imaginadas ya no serán descritas por la tradición oral, tampoco serán expuestas en un libro como lo hizo San Agustín con la Ciudad de Dios. Ahora, los arquitectos dibujaran ciudades ideales y las presentarán como proyectos. Muchas de estas ciudades no tendrán un territorio específico, sino que serán planteadas como modelos perfectos que podían construirse en cualquier lugar. *"La ciudad ideal del renacimiento, como su contraparte la ciudad viviente de la época, fue una forma concentrada definida exteriormente por la silueta de la muralla"* (Hardoy, 1976, pág. 96). Muchas de ellas estuvieron inspiradas en los tratados de Alberti y tenían un énfasis en la defensa.

La más conocida de estas ciudades fue Sforzinda, planeado por Antonio Averlino mejor conocido como Filarete hacia el año de 1460. La misma fue presentada en un *Trattato d'architettura* y según Filarete podía construirse en cualquier zona. Sforzinda es una ciudad inscrita en una muralla con forma de estrella de ocho puntas y a su vez rodeada por un foso circular perfecto. La ciudad, que Filarete comparaba con un cuerpo humano ideal, era sin duda una reacción extrema contra los espacios populosos e irracionales de los suburbios medievales. Sforzinda tenía ocho torres en los puntos salientes de la estrella y ocho puertas de salida. Otras calles radiales se engalanaban con iglesias parroquiales y conventos. Un sistema de canales conectaban con un río cercano y con el mundo exterior. De esta manera, se proporcionaba transporte para las mercancías. En el centro de Sforzinda estaba la *piazza* rectangular, la catedral en su cabeza y una torre vigía. Los edificios de Sforzinda y su decorado altamente simbólico se describían detalladamente en lo que Filarete llamaba "El Libro Dorado". Un hecho curioso es que el famoso historiador del arte Giorgio Vasari despreció las ideas urbanas planteadas por Filarete en el trazado de Sforzinda por considerarlas como ridículas.

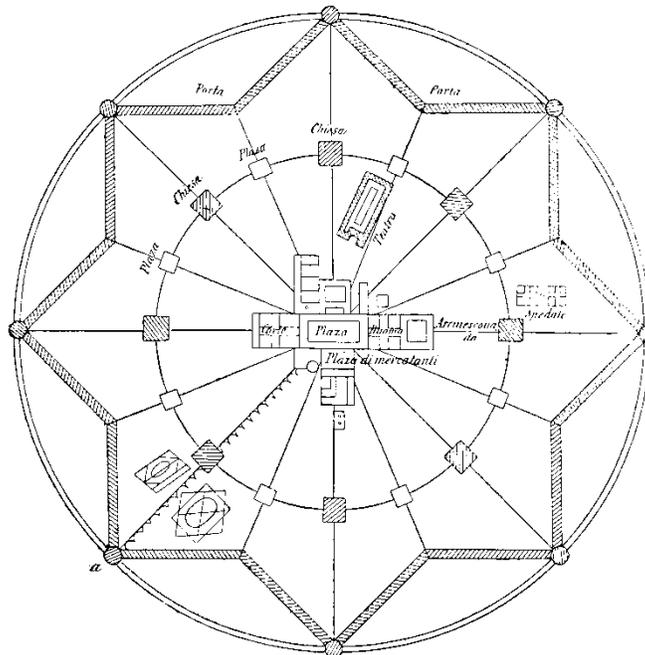


Figura 1: Plano de la ciudad de Sforzinda, concebida por Filarete. Fuente: Hardoy, Jorge. (1976). Las características físicas de las ciudades ideales del renacimiento en Italia. *Boletín del CIHE*, 21, 67-137. Pág. 113.

Los proyectistas del renacimiento trazaron decenas de plantas de ciudades ideales que se quedaron en el terreno de la imaginación. El único de estos proyectos que saltó al cosmos de la realidad fue el de la ciudad de Palmanova, cercana a Venecia y que fue planificada por Vincenzo Scamozzi en 1593 para celebrar la victoria de las tropas españolas y venecianas en la Batalla de Lepanto (1571).

Estas ciudades ideales renacentistas tenían características comunes, entre las que podemos mencionar las siguientes: son ciudades amuralladas; tienen un perímetro poligonal; la disposición de sus calles internas puede ser radial o en damero, están dibujadas en planta y sus proyectistas raras veces presentan alzados o vistas, tenían una plaza central principal, había un énfasis por el diseño geométrico dejando a veces de lado la distribución de usos de la misma. Importantes autores de ciudades ideales fueron Girolamo Maggi (1523-1572); Pietri Cataneo (1510-1574), quien escribió *I Quattro Primi Libri di Architettura* (1554) voluminoso tratado donde dejó varios mapas de villas ideales; Vincenzo Scamozzi (1662-1616); Francesco di Giorgio Martini (1439-1502) autor del *Trattato di architettura, ingegneria e arte militare*, obra dividida en tres tomos, el último de los cuales está dedicado a plantear los criterios de una ciudad ideal; y por último debemos mencionar al mismísimo Leonardo Da Vinci, quien en sus cuadernos de dibujo trazó ideas para estas ciudades idealizadas.

Las utopías

Un capítulo importante en la historia de las ciudades imaginadas lo representan las llamadas utopías. Entre los siglos XVI Y XVII abundaron los filósofos, teólogos y políticos que entraron en el debate acerca de cómo debía ser una sociedad humana ideal. La razón de esto es que durante estos siglos se habían releído con interés "La República" de Platón y, al igual que lo había hecho este filósofo griego, varios escritores decidieron imaginar sociedades y formas de gobierno que consideraban perfectas. Curiosamente, para ejemplificar sus ideas, estos autores propusieron modelos de ciudades imaginarias donde se concretaban sus nociones sociales.

La ciudad imaginada más importante en esta etapa es, sin duda, Amauroto, la capital de la isla de Utopía. Esta es una pequeña comunidad planteada por Tomás Moro (1478-1535) en su libro de 1516 titulado "*Del estado ideal de una república en la nueva isla de Utopía*". Lo primero que debemos decir es que esta Utopía se caracteriza por un viaje, es decir, no está inmediata sino que es necesario hacer un desplazamiento. El protagonista de este viaje es un personaje de

ficción creado por Tomás Moro: Rafael Hitlodeo. Al comienzo del libro, se habla del itinerario marítimo de Américo Vespucio alrededor del planeta, suceso que inspiró a Moro a pensar que en un país distante donde podía existir una sociedad ideal. Rafael Hitlodeo cuenta cómo fue que navegó hasta una isla llamada Utopía. En ella sus habitantes habían organizado una ciudad muy diferente a las de la Europa medieval, esta ciudad se llamaba Amauroto, cuyo nombre significa "sin muros". *"Amauroto está situada en la falda de un monte y su forma es casi cuadrada. Se extiende cosa de dos millas (...) está unida con la otra orilla no con pilares ni con pilotes de madera, sino con un admirable puente construido con arcos de sillería"* (Ímaz, 1941, pag. 96.). El principal rasgo de esta sociedad es que había abolido el sistema de propiedad privada. Las casas de Amauroto, por ejemplo, son construidas todas iguales, con dos accesos, una hacia calle y otra a un huerto. Las viviendas no son de los ciudadanos; ya que en Utopía no hay propiedad privada, y cada diez años cambian de casa por sorteo. Todos los habitantes dedican seis horas diarias a la agricultura, el resto de su tiempo lo invierten de acuerdo al talento personal de cada individuo.

El libro de Tomás Moro hizo que varios autores escribieran lo que ahora se llama utopías, es decir, la proyección humana de un mundo idealizado que se presenta como alternativo al mundo realmente existente. Es de esta manera que surgen urbes ficticias la planteada por Tomaso Campanella (1568-1639) en su texto llamado La Ciudad del Sol, publicado en 1623. Campanella presenta un esquema parecido al de Moro, pues su libro es un diálogo entre un almirante genovés y el Gran Maestro de los Hospitalarios. Se trata de un viaje, donde el almirante en cuestión llega hasta la isla de Trapobana donde los indígenas lo conducen a la Ciudad del Sol. Esta urbe ficticia está rodeada de siete colinas, dedicada una a cada astro, y tiene una colina central. *"En la cima del monte hay una llanura muy extensa, en cuyo centro surge un templo admirablemente construido"* (Ímaz, 1941, pág.186). La Ciudad del Sol de Campanella es la capital de un estado teocrático, donde tampoco existe la propiedad privada.

Otros ejemplos de ciudades de este tipo es La Nueva Atlántida descrita por Francis Bacon (1561-1626) en el año de 1627. La propuesta de Bacon, a diferencia de la de Campanella, nos habla de una ciudad regida por los científicos que habitan en la Casa de Salomón. Se trata de una utopía tecnológica y un tanto futurista. Otra ciudad imaginaria es La Nueva Jerusalem, obra de Samuel Gott(1612-1671). Gott era un funcionario de gobierno que apoyaba la revolución puritana de su país. También es escritor y en 1648 publica una novela llamada *Nova Solyma*

(Nueva Jerusalem) en la que propone una ciudad ficticia que surge luego del fin de los tiempos. Esta ciudad será la sede de un estado puritano, profundamente religioso. Otras ciudades utópicas que podemos mencionar son Oceana de James Harrington (1611-1677) y la muy notable ciudad de Christianopolis (1619). Esta última, fue una urbe ficticia planteada por Johan V. Andreae, quien la propuso como una idea para que los hombres se reunieran en una comunidad religiosa seguidora de las ideas de Cristo. Lo curioso de Christianopolis es que el autor no solo la describió con palabras, sino que dejó varios planos y dibujos de la misma.

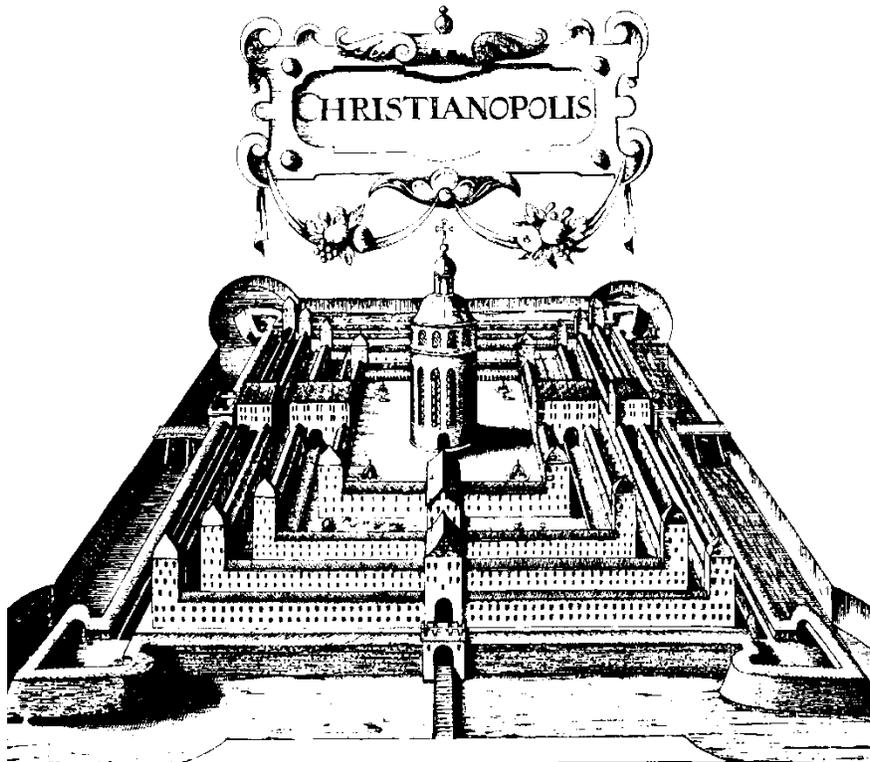


Figura 2: Vista de la ciudad de Christianoplís, concebida por Johan V. Andreae. Fuente: Hardoy, Jorge. (1976). Las características físicas de las ciudades ideales del renacimiento en Italia. *Boletín del CIHE*, 21, 67-137. Pág. 113.

Los conquistadores españoles: cazadores ciudades ficticias

Con el descubrimiento del nuevo mundo se abre un acto especial en la historia de las ciudades imaginadas. Hombres como Pizarro, Hernán Cortés, el pirata Francis Drake y Lope de Aguirre estaban convencidos de que en América había ciudades con calles pavimentadas de oro, riquezas y piedras preciosas (Gasparini, 1985, pág. 17-22). La más famosa de estas ciudades fue El Dorado, mito que empezó en el año de 1530, cuando el conquistador Gonzalo Jiménez de

Quesada encontró a la tribu de los indios muiscas, quienes le hablaron de una ciudad donde el oro es tan común como la tierra y el barro, razón por la cual sus habitantes usaban este material para construir sus casas. La idea de una ciudad con edificaciones en oro puro despertó la avaricia de los españoles, que no tardaron en hacer expediciones para ir a buscarla. La primera de estas expediciones la hizo Don Pedro de Candia, apoyado por la Reina Isabel La Católica. También, Francisco de Orellana y Gonzalo Pizarro, quienes se internaron en el Amazonas en una fatídica expedición. En Venezuela, es famosa la historia de Lope de Aguirre, quien recorrió Guayana y el Orinoco en busca de de esta urbe de paredes de oro y calles de rubíes.

Otra ciudad imaginada en la época de la conquista española en América fue Cíbola, que se supone se encontraba en algún punto geográfico de La Nueva España. Cíbola fue una de las fantásticas ciudades que sólo existieron en un viejo mito que se originó alrededor del año 713 cuando los moros conquistaron Mérida, España, y según la leyenda siete obispos huyeron de la ciudad no sólo para salvar sus vidas, sino también para impedir que los infieles moros se apropiaran de valiosas reliquias religiosas. Al huir, estos obispos fundaron siete ciudades en tierras remotas. Una de estas fue Cíbola, y al ser encontrada América se pensaba que alguno de los siete obispos quizás había podido llegar hasta el nuevo continente y fundar esta ciudad.

Otra de estas siete ciudades que supuestamente se encontraba en América fue Quívira, la cual estaba en algún lugar del actual estado de Sinaloa, en México. Tras la búsqueda de Quívira fue la expedición del famoso conquistador español Alvar Nuñez Cabeza de Vaca, cuyo barco zozobró bajo una tempestad y cuando regresó a España publicó su famoso relato titulado Naufragios.

También hay que mencionar a Paititi, una ciudad que supuestamente se haya extraviada en algún lugar de Los Andes. Muy vinculada con la cultura inca, la leyenda de Paititi es muy parecida a la de El Dorado, pues se trata de una ciudad llena de oro.

Por último, no hay que dejar pasar el caso de la ciudad de Trapalanda, que los navegantes hispánicos dejaron descrita en varios testimonios. Trapalanda se hallaba en la Patagonia argentina, en lo más extremo del cono sur. A diferencia de las otras ciudades, Trapalanda había sido fundada por una comunidad de conquistadores e indios que viajaban rumbo a Europa en un galeón cargado de oro y riqueza, pero una tormenta los había hecho naufragar y éstos decidieron fundar Trapalanda para vivir en ella con todo el oro que llevaban consigo.

Las ciudades imaginadas en la conquista de América tienen como ingrediente común el que están colmadas de oro. Son ciudades buscadas y deseadas, no porque sean sociedades ideales, sino por su riqueza material. También, eran leyendas que servían de incentivo a los hombres para adentrarse tierra adentro en territorios salvajes y desconocidos.

La revolución industrial

A raíz del surgimiento de las metrópolis y los cambios que estas traen consigo, hay una explosión de ideas referentes a cómo deben ser las ciudades. Todo esto a consecuencia de la revolución industrial y los cambios que esta trae en las ciudades. El primer ejemplo al respecto lo encontramos con la obra de Tony Garnier: "La ciudad Industrial" (1901). Vemos como el urbanismo utópico desemboca en una propuesta de ciudad, lo cual es, como en el renacimiento, una manera válida de imaginar ciudades.

El proyecto de Garnier tiene una de las características esenciales de las ciudades imaginadas: no tiene un territorio específico. La Ciudad Industrial dibujada por él puede ser construida en cualquier lugar. También, hereda la tradición de las ciudades utópicas desde el Renacimiento, y es que se plantea como una ciudad nueva. *"Los estudios de arquitectura que presentamos aquí en una larga serie de láminas se refieren a la organización de una ciudad nueva, la Ciudad Industrial, ya que la mayoría de las ciudades nuevas fundadas a partir de ahora tendrán su origen en motivaciones de origen industrial"* (Benévolo, 1974, pág. 361). Vemos que, a diferencia de las ciudades ficticias de los mitos y religiones antiguas, que planteaban la existencia de las mismas en un pasado remoto, la ciudad industrial es futurista, se inspira en los problemas del presente pero se imagina en un tiempo posterior y no anterior al presente.

Presentada oficialmente en 1901, la Ciudad Industrial de Garnier será la primera del siglo XX. En esta centuria los planteamientos urbanos no solo darán lugar a ideas concretas, sino a ciudades ficticias que jamás serán construidas.

Robert Owen (1771-1858) fue un empresario industrial norteamericano y propone un modelo de ciudad, New Harmony, parecido a una fábrica. Owen propone que esta ciudad tenga 3000 y 2000 habitantes. También, propone que *"la alimentación de toda la población puede asegurarse mejor y más económicamente desde una cocina colectiva"* (Benévolo, 1974, pág. 180). También dice que *"se adoptará una plaza en forma de paralelogramo (...) En los cuatro lados de esta*

figura pueden instalarse las viviendas privadas (...) los depósitos para las distintas mercancías, un hotel, una enfermería (...) se podrá construir la iglesia y los lugares de culto, las escuelas, la cocina, y el restaurante colectivo” (Benévolo, 1974, pág. 1801). Robert Owen tratará de construir New Harmony, pero con resultados desastrosos ante la negativa de la gente de adaptarse a las normas de esta ciudad.

Charles Fourier (1772-1837) es otro personaje importante que imagina unas ciudades llamadas Falansterios. Según Fourier, las nuevas ciudades deberán organizarse en un sistema concéntrico. *“En el centro la ciudad comercial y administrativa, la ciudad industrial alrededor de la primera y por último la ciudad agrícola”* (Benévolo, 1974, pág. 183). Los Falansterios serán ciudades de 1620 individuos. En estas urbes habrá una distribución de la ciudad por edades, pues *“los ancianos vivirán en la planta baja, los niños en la primera y los adultos en las superiores”* (Benévolo, 1974, pag.183). La ciudad tendría una suerte de gran patio central, llamado Place de Parade, donde habría un reloj en una torre. Fourier describe los edificios que deberán formar parte los falansterios, tanto en medidas, materiales y usos que albergarían.



Figura 3: El Falansterio de Fourier. Fuente: Hardoy, Jorge. (1976). Benévolo, Leonardo. (1974). *Historia de la arquitectura moderna*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Página: 183.

Etienne Cabet (1788-1856) es un personaje singular. En el año de 1840 publica un libro llamado Viaje por Icaria, donde describe no una ciudad, sino toda una metrópolis imaginaria. Icaria será, pues, la primera urbe cosmopolita, la primera metrópolis ficticia. A diferencia de los planteamientos de Garnier, Owen y Fourier que hacían propuestas contrarias a la aparición de las metrópolis, Cabet acepta la aparición de éstas e imagina como sería la "metrópolis ideal". En realidad, Icaria será una serie de ciudades, una gran urbe, lo que demuestra la aceptación del fenómeno de la conurbación. Cabet nos hablará de una organización urbana con calles todas iguales y un río rectilíneo que cruza la región. Leamos la siguiente descripción de Icaria:

"... en el centro de la ciudad, el río se divide en dos brazos que se separan, se acercan después y de nuevo se unen siguiendo la primitiva dirección, de manera que forman una isla circular bastante espaciosa (...) Esta isla es una plaza, la plaza central: está plantada de árboles, y en medio de ella se eleva un palacio que contiene un vasto y soberbio jardín (...) de cuyo centro se yergue una inmensa columna coronada por una estatua colosal que domina todos los edificios (...) las calles, todas rectas y anchas: he aquí cincuenta grandes que atraviesan la ciudad paralelamente al río, y otras cincuenta que la atraviesan perpendicularmente. (...) Estas que están marcadas con puntos negros y que se comunican con las plazas, están plantadas de árboles como los boulevares de París"(Cabet, 1840, pág. 54).

Vemos como Cabet acepta que su Icaria tiene un parecido con París, ciudad esta última que sufrió importantes cambios debido a los trabajos de Haussmann y el fenómeno de la metrópolis. Icaria, es, una metrópolis ficticia, lo cual es un hito en la historia de las urbes imaginadas por la humanidad. Tenemos de esta manera que las nuevas ciudades imaginadas saldrán de la necesidad de dar una expresión mental a la metrópolis, se intuyen que vienen cambios debido a la revolución industrial y por tanto estas nuevas urbes ficticias serán siempre futuristas.

Ciudades ficticias: propuestas urbanas del siglo XX

En el siglo XX importantes arquitectos como Le Corbusier y Frank Lloyd Wright harán propuestas de ciudades que jamás se construirán, en algunos casos por falta de recursos económicos, pero también porque son tan fantasiosas que parecen más un desbordado ejercicio de imaginación que un propuesta con verdadera esperanza de ser construida.

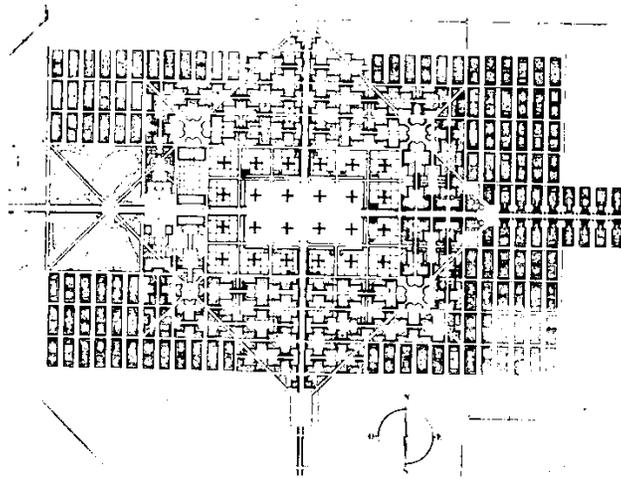


Figura 4: proyecto de Le Corbusier para una ciudad de habitantes (1922) . Fuente: Boesiger, Willy. (1995) *Le Corbusier*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Pag: 21.

Le Corbusier (1887-1965) es considerado por muchos el arquitecto emblemático del siglo XX. Entre sus proyectos urbanos hubo ciudades que se concretaron, como el caso de Chandigarh en la India. Pero también hizo numerosas propuestas y planes para ciudades. En 1922 hace un plan para una ciudad de tres millones de habitantes, el cual aparece publicado en una revista de la época.

"... en el centro, la estación con una pista de aterrizaje para aviones-taxi. Los rascacielos se destinan a los negocios. A la izquierda están los grandes edificios públicos: museos, ayuntamiento, etc. Más lejos, a la izquierda, un jardín inglés. 24 rascacielos que pueden alojar de 10.000 a 50.000 empleados cada uno. Vivienda, parcelaciones dentadas o cerradas: 600.000 habitantes. Ciudades Jardín: 2.500.000 habitantes. Gracias a esta gran densidad de población se reducen las distancias y se asegura la rapidez de las comunicaciones (Boesiger, 1995, pag: 20.)

Llama la atención que Le Corbusier considera la existencia para una pista de "aviones-taxi". También, los rascacielos y como zonas eminentemente comerciales, Las áreas residenciales se desarrollan más en horizontal. En proyecto futurista, sin duda, sobre considerando que se planteó en 1922. Otro proyecto interesante de Le Corbusier es el de la intervención de la ciudad de Argel. Al igual que en los casos de propuestas para otras ciudades como Bogotá (1950), Río de Janeiro (1929) o los diversos proyectos para París (1922-1949); Le Corbusier, más que una intervención, propone la casi total demolición de la urbe original para levantar una ciudad

nueva. El caso de Argel es interesante. Al igual que La Ciudad para Tres Millones de Habitantes, Le Corbusier propone una suma de ciudades, es decir, una idea metropolitana de lo que debe ser un centro urbano. En tal sentido, hay una ciudad de negocios cercana al mar y una ciudad residencia.



Figura 5: proyecto de Le Corbusier para Argel (1930) . Fuente: Boesiger, Willy. (1995) *Le Corbusier*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Pag: 175.

La conexión entre las dos ciudades se realizaría por una autopista que correría a una cota de 100 metros de altura. *"Esta autopista será sostenida por una estructura de hormigón de una altura variable de 60 metros a 90 metros y en la cual se dispondrán viviendas de 180.000 personas"* (Boesiger,1995, pág.174). La idea de una autopista en el techo de las edificaciones de vivienda resulta por lo demás innovadora y singular. Con ella se rompe la idea de que la circulación y los espacios de convivencia urbana son los mismos. Tenemos, pues, que en realidad Le Corbusier está creando una ciudad ficticia con la excusa de hacer un plan para Argel.

En Le Corbusier vemos una aceptación del hecho metropolitano. En cambio, en el caso de Frank Lloyd Wright (1867-1959) hay una polémica anti-urbana. Wright se opone de manera tajante a las metrópolis, *"¿Porqué acumular millones de personas en las metrópolis que se convertirán rápidamente en necrópolis?"* (Zevi, 1985, pág.146); decía el famoso arquitecto norteamericano. Ante esto, Wright expone en 1934, en el Rockefeller Center de Nueva York, el proyecto de Broadacre City. Se trata de lo que Wright llamaba una ciudad-región, un modelo de asentamiento para 1.400 familias *"basado en el autogobierno y en la libertad del individuo asociado"* (Zevi, 1985, pág.146). Esta ciudad era una crítica a la industrialización. De hecho,

Broadacre City sería una ciudad con un bajísimo índice de densidad y que se encontraría, según Wright, en todas partes y en ningún lugar. Wright estaba, pues, diseñando una ciudad ficticia, tan ficticia que ni siquiera tenía un lugar geográfico específico.



Figura 7: Frank Lloyd Wright y la enorme maqueta de Broadacre City, al fondo dibujos de la ciudad. Fuente: <http://agorritmia.net/bitacoras/blog1.php>

En las perspectivas de la misma presentadas por Wright se aprecian vehículos voladores y formas con una fuerte imagen futurista que a veces no concuerdan con la visión un tanto bucólica del proyecto. Esta nos da a entender que la polémica de Wright es contra la forma de vida metropolitana y no contra la tecnología. Este es un punto importante, pues el hecho de que las metrópolis hubiesen surgido como consecuencia de la revolución industrial ha hecho que las mismas se vinculen a la tecnología. Como vemos, Frank Lloyd Wright pone en el debate la idea de de una ciudad futurista, pero separada de las características de la vida en las metrópolis.

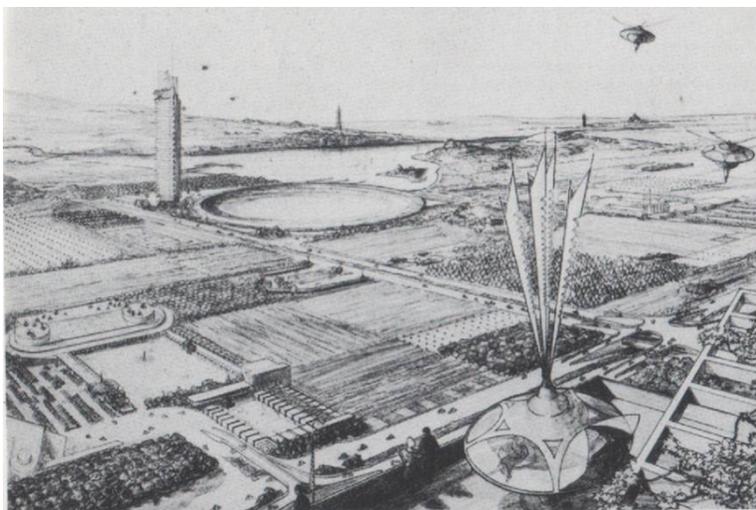


Figura 7: Frank Lloyd Wright y la enorme maqueta de Broadacre City, al fondo dibujos de la ciudad. Fuente: <http://agorritmia.net/bitacorras/blog1.php>

La tecnología, como hemos visto, ha sido un factor relevante en las características de las ciudades imaginadas del siglo XX. De hecho, dentro de esta influencia de la tecnología en el tema que estamos tratando, debemos decir que otro hecho importante para las ciudades imaginarias en el siglo XX fue la exposición de arquitectura visionaria organizada en 1960. En esta surge lo que algunos han llamado el urbanismo de ciencia-ficción y la *tecnolatría*. Es importante decir que en esta exposición importantes arquitectos hicieron propuestas de ciudad imaginarias, ciudades que no estaban en ninguna parte, futuristas y que eran la expresión de un pensamiento. Ejemplos de esto los cita Françoise Choay en su libro *Urbanismo, utopías y realidades*.

"Las ciudades verticales de P. Maymont se yerguen en el cielo, liberan el suelo por completo, y cuelgan de un mástil central (en el que pasan todas las canalizaciones) mediante unos cables previamente disueltos. La Ciudad Puente de J. Fitzgibbon, compuesta por unos husos gigantes, atirantados por medios de cables (...) especie de suelo artificial que es el lugar de la circulación horizontal (...) El asentamiento tridimensional, de Y. Friedman (...) un esqueleto uniforme y continuo, parecido a un enrejado tridimensional con muchas plantas, y que descansa a 16 metros del suelo por un sistema de pilares (...) Marina City, del Japonés K. Kikutake, consta por el contrario de unas plataformas de hormigón sobre el mar y el hábitat es lo único que emerge" (Choay, 1976, Pág. 71).

Literatura, cine y cómics

Un último apartado a las ciudades imaginadas deber referirse, entre otros, al campo de la literatura. Urbes imaginarias han existido siempre en el campo de la ficción literaria. Podríamos mencionar, entre miles, la ciudad de Liliput, habitada por hombres de tamaño mínimo en la colección de relatos *Los Viajes de Gulliver* de Jhonatan Swift. También, en *Las Ciudades Invisibles* de Italo Calvino aparecen varias ciudades de ficción, como por ejemplo Octavia, ciudad telaraña situada entre dos montañas que cuelga sobre el vacío, mantenida por una red de cuerdas y cadenas. Sin embargo, queremos avocarnos a las ciudades imaginarias de la literatura en América, empezando por el escritor estadounidense H.P. Lovecraft quien escribió varios cuentos de terror en ciudades ficticias como Arkahm House, Kingsport, Innsmouth, Dunwich y otras tantas comarcas tenebrosas. Un autor muy influyente a nuestros propósitos es el también norteamericano William Faulkner, que situó muchas de sus novelas en el poblado imaginario de Yoknapatawpha County. Cerca de una docena de libros de Faulkner están ambientados en esta pequeña ciudad de la imaginación, situación esta que sería de gran influencia en la literatura latinoamericana del llamado boom de los sesenta. El Uruguayo Juan Carlos Onetti escribió varios libros donde las acciones ocurren en la irreal localidad de Santa María de Neiva. En esta suceden los hechos de las novelas *El Astillero*, *Juntacadáveres* y *La Vida Breve*. Un personaje decisivo será Gabriel García Márquez, que en 1967 publicó la célebre novela *Cien años de soledad*. Este libro nos presenta el inicio, auge, declive y destrucción de una de las ciudades imaginarias más importantes de la literatura universal: Macondo. Al principio del libro, Macondo es un pueblo, "*una aldea de veinte casas de barro y cañabrava*" (García Márquez, 1967). Pág. 7). Pero en el transcurrir de la novela Macondo se convierte en una ciudad, con calles grandes, ferrocarril y hasta influencia sobre la costa colombiana. Otras ciudades ficticias de la literatura latinoamericana las expondrá Borges en sus cuentos *Tlön*, *Uqbar*, *Orbis Tertius* y en la narración llamada *El Inmortal* en la que ofrece una fantástica narración de lo que él llama "La Ciudad de los Inmortales".

En el mundo del cine y el cómic también han abundado las ciudades ficticias. La famosa película *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang nos revela el caos de una ciudad del futuro, una visión muy parecida a lo que vemos setenta años después en el film *El quinto elemento* (1997). Los héroes del cómic viven en ciudades que son reflejo de su personalidad: Batman habita en Ciudad Gótica; Superman; en Ciudad Metrópolis. Las series televisivas de *Los Picapiedra* y *Los Simpsons*

nos ofrecen ciudades imaginadas que son remedos de las ciudades reales. Piedradura, donde vive la familia Picapiedra, es una ciudad moderna en todo sentido, pero con dinosaurios, cuernófonos y toda una tecnología de tracción animal. Vemos en este caso una burla al mundo de la tecnología que ya se venía planeando en el siglo XX. Springfield, donde está la residencia de la familia Simpson, es una copia de una pequeña ciudad norteamericana. En este caso no hay una visión futurista, sino muy situada en el presente, donde incluso los guionistas del mencionado cómic

Conclusiones

Las ciudades ficticias tienen una característica: dan una expresión a ideas que no se pueden materializar en las ciudades reales. Muchas veces estas ideas responden a situaciones que no se pueden resolver en el mundo cotidiano, como la morada de unos dioses expresada en la ciudad del Olimpo, por ejemplo. Otro ejemplo de estos son experimentos como el de Tomás Moro, quien deseaba demostrar cómo funcionaba una sociedad ideal, y para hacerlo tuvo que inventar una ciudad y una geografía en que esto fuera posible. También, son la excusa para experimentos como el de las ciudades del renacimiento o la Ciudad Industrial de Garnier. Lo cierto es que al estudiarlas nos damos cuentas de las carencias de las urbes reales o de lo que se espera de ellas en versiones futuristas.

El tema de las ciudades imaginadas merece un espacio de estudio ya que ellas complementan las ideas sobre la ciudad que no están edificadas y que son visibles. Cuando los hombres hacen algo, el hecho concreto, producido —en este caso la ciudad— es apenas la punta de un iceberg, ya que toda creación humana es tan solo un fragmento de la compleja situación que la origina. La ciudad, como hecho construido, es también una parte de las ideas, aspiraciones y pensamientos del hombre acerca del espacio que habita. Las ciudades imaginadas complementa esa otra parte, esa otra cara, que no puede construirse y que solo puede ser elaborada con la imaginación.

BIBLIOGRAFÍA

Benévolo, Leonardo. (1974). *Historia de la arquitectura moderna*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Boesiger, Willy. (1995) *Le Corbusier*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Pag: 20

Cabet, Étienne. (1840) *Viaje por Icaria*. Barcelona: Ediciones Orbis

Choay, Françoise. (1976). *Urbanismo, utopías y realidades*. Barcelona: Editorial Lumen.

Davis, J.C. (1985). *Utopía y la sociedad ideal*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

García Márquez, Gabriel. (1967). *Cien años de soledad*. Bogotá: Editorial Marca Ltda

Hardoy, Jorge. (1976). Las características físicas de las ciudades ideales del renacimiento en Italia. *Boletín del CIHE*, 21, 67-137.

Ímaz, Eugenio. (1941). *Utopías del renacimiento*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Melgar Valero, Luis. (2008). *La enciclopedia de la mitología*. Madrid: Editorial Libsa.

Rykwert, Joseph. (1976). *La idea de ciudad*. Madrid: Editorial Graficincó.

Zevi, Bruno. (1985). *Frank Lloyd Wright*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.