

José Luque Valdivia  
Universidad de Navarra

## **DEL DIBUJO DE CIUDAD A LA CIUDAD DIBUJADA**

Dibujamos la ciudad para conocerla; identificamos con el dibujo los valores urbanos; con él exploramos y proyectamos la nueva ciudad; y a través de él discutimos y valoramos nuestros proyectos de ciudad.

El dibujo nos permite reducir la complejidad inabarcable de la realidad urbana a una imagen asequible sobre la que operar. El dibujo se configura así como un instrumento indispensable para el proyecto; pero un instrumento que lleva inseparablemente unido un riesgo innegable: el peligro de confundir dibujo y proyecto; y aún más, dibujo y realidad. Los arquitectos y los urbanistas han sido conscientes de ese peligro, pero esa prevención no siempre ha evitado el error.

### **Dibujo y realidad**

Camillo Sitte, en su *Construcción de ciudades según principios artísticos*, nos previene sobre el error que encierra buscar en el trazado urbano un orden y una regularidad que sólo se percibe en el plano y no en la realidad (1926:108), rechaza así los meros valores geométricos de las plantas rectangulares, radiales o triangulares, y en su lugar piensa en la ciudad tal como es percibida por el usuario, una ciudad real y tangible.

No hay, sin embargo, en el arquitecto vienés un rechazo o menosprecio por el dibujo. Al contrario, tal como ponen de manifiesto sus anteriores publicaciones (Collin, 1980:15), es precisamente su interés por el dibujo lo que fundamenta su teoría de la composición urbana. Su insatisfacción ante los ensanches europeos le empuja a buscar, en las ciudades consagradas por la historia, los valores que las convierten en lugares capaces de pervivir en la memoria: "gratos recuerdos de viajes integran nuestros bellos sueños" (Sitte, 1926:1), escribe al comienzo de su libro.

Sitte ha viajado por las viejas poblaciones de Europa armado de un cuaderno de apuntes; con él en la mano, y después de conseguir un plano de la ciudad, se encarama a la torre de la iglesia, se hace cargo de su trazado, de sus plazas, y comienza enseguida a dibujarla (Collin, 1980:65). Estos dibujos claros, sencillos, de rasgos vigorosos (Fig. 1), ilustran y vertebran su libro, donde la teoría se establece sobre unas imágenes simplificadas pero reales, en las que el entorno urbano se reduce "a lo esencial, (lo) que subyace en todos y en cada uno de los estilos de cada época" (Collin, 1980:67). Así, de esta visión de la ciudad, extrae constantes y criterios que le permiten formular unas leyes de composición con las que proyectar las nuevas ampliaciones urbanas.

El dibujo no sólo le sirve para conocer la ciudad, para identificar los valores urbanos, es también el medio con el que propone la nueva ciudad. Antes de construirla de piedra, antes de replantar en el suelo los edificios, es necesario representarla en el papel, y lo hace siempre con mimo y cuidado, aún cuando prevé -como en sus propuestas para el Ring vienés- que aquella ciudad deseada no pasará de sus dibujos.

Lo que separa a Camillo Sitte de sus contemporáneos no es el uso del dibujo, común a todos los que desean actuar en la ciudad, sino el modo en que ese dibujo es utilizado, o para decirlo con más precisión, el modo en que se dibuja la realidad existente y el modo en que se dibuja la realidad proyectada.

### **El dibujo mediación entre realidad y proyecto**

Todo dibujo de la realidad es una abstracción: al dibujar escogemos unas formas, y rechazamos otras; dibujamos como vemos, no como se ve; quizá porque aunque existe una visión fisiológica precisa y objetiva, la interpretación y valoración de la realidad supera el aspecto físico y atiende a su valoración humana y espiritual. Trasladamos al papel la ciudad no tal como se ve, sino tal como la entendemos.

Wölfflin señaló que "la visión no es precisamente un espejo, idéntico siempre, sino una forma vital de comprensión que tiene su historia propia y ha pasado por muchos grados evolutivos" (1983:324). Rechazado el carácter absoluto del *Zeitgeist*, resulta aún innegable que el estado de los conocimientos y las actitudes filosóficas de la época influyen sobre el trabajo del artista.

En su *Historia del Arte*, Gombrich (1992: 406) ha destacado de qué modo el pintor, al representar un objeto, no sólo atiende a lo que ve, sino también a lo que sabe de esa realidad que está pintando. “Con alguna disciplina y autoobservación -escribe-, todos podemos descubrir por nosotros mismos que lo que llamamos visión está teñido y moldeado indefectiblemente por nuestros conocimientos (creencias) de lo que vemos (Ibid.: 446).

De este modo, el dibujo de la ciudad existente no recoge todo lo que existe, sino aquello que valoramos; y , análogamente, el dibujo de la ciudad futura no refleja toda la realidad proyectada, sino sólo aquellos rasgos que nos parecen definitorios de esa realidad. A través del dibujo definimos nuestro proyecto, lo valoramos y rectificamos. Los dibujos finales no sólo reflejan la forma de la ciudad que deseamos construir sino también el proceso que nos ha llevado a esa forma.

El dibujo interviene así en nuestro entendimiento de la ciudad existente y en la definición de la ciudad deseada. Consecuentemente el dibujo media entre la aprehensión y el proyecto de la ciudad.

En esa mediación el dibujo no actúa como un instrumento inerte, no sólo queda influido por la *Weltanschauung*, sino que -como no podría ser de otro modo, y cómo el mismo término anuncia- colabora decisivamente en la visión del mundo. Nuestro modo de entender el mundo depende en gran medida de las representaciones que de él tenemos y, hasta tiempos relativamente recientes, esas imágenes eran exclusivamente dibujos.

Un buen ejemplo de esa mediación del dibujo lo tenemos en el Renacimiento, donde el uso de la perspectiva muestra el papel que puede llegar a desempeñar el dibujo en el entendimiento de la realidad. En efecto, nuestra comprensión del Renacimiento, y la comprensión renacentista del mundo, no sería posible sin esta técnica, aplicada primero al dibujo y a la pintura, pero virtualmente activa en la arquitectura y en el espacio urbano a partir del *cinquecento*.

Desde Brunelleschi, los arquitectos estuvieron en condiciones de prever la percepción que podría obtenerse de los edificios que proyectaban, pudieron así experimentar nuevos volúmenes, juzgar del efecto de las formas reflejadas en el papel: convirtieron así "el espacio en una especie de sustancia estructurada mediante la geometría y descrita visualmente mediante la perspectiva" (Norberg-Schulz, 1983:130). Fue la perspectiva el instrumento que permitió reflejar a través de la arquitectura la armonía cósmica e intentó recrear un orden geométrico absoluto y eterno.

Fue también esta misma técnica la que, a partir del siglo XVI, permitió que apareciesen actuaciones urbanas y paisajísticas de una dimensión impensable antes de la difusión de la perspectiva: actuaciones que intentan la conformación de áreas geográficas que la vista apenas puede alcanzar, y que trazan en la historia de la arquitectura un capítulo que bien ha podido ser llamado *la captura del infinito* (Benevolo, 1994).

Así, por diversos caminos, y a través de la difusión y empleo de la perspectiva, el dibujo permitió valorar y comprender aspectos y posibilidades de la realidad que antes resultaban velados.

### **Abstracción y arquitectura**

Una influencia similar, aunque posiblemente más compleja, se da entre la pintura y la arquitectura a comienzos del siglo XX. El reflejo de las distintas corrientes pictóricas en la formación de la Arquitectura Moderna ha sido suficientemente analizada por la literatura disponible y presentada en su riqueza de matices; esta circunstancia nos dispensa de un examen detenido y, al mismo tiempo, nos facilita caracterizar el papel desempeñado por el dibujo en el periodo de formación del Movimiento Moderno.

Por encima de las peculiaridades y de la específica sensibilidad de la distintas corrientes artísticas, podemos identificar en todas ellas un elemento común: el rechazo al figurativismo. La sensibilidad del abstracto vedó a la arquitectura la atención a los significados convencionales que las formas arquitectónicas habían acuñado. Banham (1965:29) identificó esa misma actitud en las axonometrías que ilustran la *Histoire de l'architecture* de Auguste Choisy (1903). Estos dibujos prescinden de la posición habitual en el espectador o en el usuario, el punto de vista se sitúa bajo el nivel del suelo, desde él se alcanza a representar junto con el interior, la planta y el alzado: el edificio se presenta como algo ajeno y externo (Fig. 2). La actitud del estudioso frente a estos edificios es similar a la que puede adoptar el mecánico ante una pieza que ha de ajustar o transformar.

Los dibujos del ingeniero francés se dirigen antes a la mente que a los sentidos; es precisamente esta virtualidad del dibujo axonométrico lo que atrae al neoplasticismo y le proporciona los medios

para presentar unas arquitecturas desligadas de cualquier forma natural o convencional, negadoras de lo individual y abiertas a la universalidad: una arquitectura, en definitiva, orientada a la abstracción. La serie de axonometrías (Fig. 3), a través de las que Theo van Doesburg presenta su *Maison particulière*, con los sucesivos cambios del punto de vista, con el desmontaje de los distintos planos, acentúan el carácter objetual de su arquitectura.

La característica más destacable de la Bauhaus de Dessau, convertida por Giedion (1961:510) en el paradigma de la arquitectura moderna, es precisamente su naturaleza de objeto dispuesto para su contemplación desde cualquier ángulo; no es extraño que las fotografías más conocidas y difundidas de este edificio coincidan con la imagen que nos presentaría una perspectiva axonométrica (Fig. 4).

El recurso a la función como justificante de las nuevas formas es sólo un ropaje ideológico que reviste una atracción por las formas geométricas puras: un formalismo en el que el recurso al Filebo platónico o a la teoría de la Gestalt no son sino justificaciones que a veces acaban poniendo en crisis esa elección previa. "La geometría -escribió Le Corbusier (1924:I)- es el medio, creado por nosotros mismos, con el cual percibimos el mundo exterior y expresamos nuestro mundo interior".

Los dibujos lecorbusianos proponen un mundo urbano poblado por unas pocas y claras formas; el urbanismo de la Carta de Atenas se prepara y difunde con unos dibujos precisos y sencillos, en que nada parece gratuito cuando todo lo es (Fig. 5 y 6). La utilización de la perspectiva, la introducción de figuras de personas, busca dar una vitola de realidad posible a lo que se reconoce como imposible: las megaestructuras del plan Obus para Argel, o del plan de Montevideo o Rio de Janeiro, pueden presentarse como realidades proféticas, pero no pasan de actuar como dibujo protesta. En todos los casos las propuestas no pierden el carácter de objeto sometido al poder creador del arquitecto, y puesto a la disposición soberana del potencial usuario.

El propio organismo urbano adquiere a través del dibujo un significado que sólo por medio del propio dibujo puede ser conocido; algunos de los planos en que Le Corbusier propone su *ville de 3 millions d'habitans* (Fig. 7), o su *ville radiant*, son auténticas composiciones abstractas que podrían parangonarse con aquellas en que Mondrian (1942) tradujo el ritmo urbano de Nueva York (Fig. 8) o Londres.

Se trata, en definitiva, del dibujo adecuado para la presentación de formas utópicas: de una ciudad y una arquitectura que no están en ningún sitio porque se proyectan para cualquier lugar. Un mensaje abstracto y generalista dirigido al hombre-tipo, para el que se propone una ciudad-tipo, repleta de edificios-tipo (Choay, 1970:44). En ella el espacio urbano queda reducido a un entorno neutro, abstracto e indiferenciado, que en su homogeneidad no puede distraer la atención de los objetos arquitectónicos, que se presentan a la admiración y disfrute estético de los ciudadanos. (Colquhoun, 1991:265).

La sensibilidad del abstracto, al subrayar las características más conceptuales y geométricas de la realidad, olvidó aquellas otras que la hacen más tangible y próxima. Abandono que abarcó tanto la forma, como los usos y el proceso de construcción, y que explica la distancia que se establece entre el dibujo y el resultado. La ciudad proyectada se presentó como un objeto sometido al dominio del usuario; el resultado construido, sin embargo, acentuó su lejanía y, al imponer su forma, se opuso paradójica y eficazmente a su disfrute por el ciudadano.

### **Figuración y arquitectura**

De este modo el dibujo colaboró activamente en aquella alianza entre el formalismo y el funcionalismo que supuso el Movimiento Moderno. No es extraño, por tanto, que la vuelta a los valores figurativos en las artes plásticas venga acompañada por una crítica al Moderno, crítica que la Arquitectura inicia respetuosamente a mediados de los sesenta, desembocando en la siguiente década en posturas claramente hostiles.

La aparición simultánea en 1966 de *L'architettura della città* de Aldo Rossi en Italia, y *Complexity and Contradiction in Architecture* de Robert Venturi en Estados Unidos, son ante todo un rechazo de la ciudad abstracta y, al mismo tiempo, la búsqueda de unas nuevas formas que devuelvan a la arquitectura su carácter figurativo y a la ciudad su significado (Colquhoun, 1978).

Desde distintas bases epistemológicas, y con una visión apoyada en valores diversos, las dos indagaciones se dirigen a la identificación de los rasgos que convierten las meras formas en signos. No es extraño que sus discursos sigan un camino paralelo: su formulación teórica se enriquece y complica,

sus formas se simplifican y aclaran. Es precisamente esa duplicidad de sencillez y complejidad lo que propaga sus arquitecturas, y lo que permite la difusión y ramificación de sus teorías.

Los signos, para cargarse de significado, requieren formas distinguibles y reconocibles. Los procesos que pueden seguirse para identificar esas formas son variados: se extienden desde la mirada al pasado a la búsqueda en el presente más inmediato. En todos los casos el dibujo tiene un papel determinante: colabora eficazmente en esta tarea, extrayendo los rasgos que se consideran pertinentes y eliminando todo lo que resulta irrelevante; pero el dibujo no sólo identifica los valores figurativos, también los difunde, y de este modo acaba por identificar el proyecto con el dibujo.

En Venturi la conversión de la ciudad en dibujo es previa al proyecto: es la ciudad americana convertida en dibujo por los anuncios publicitarios, por las carteleras de espectáculos, la que él recoge y valora. Aprende a identificar esos signos en Las Vegas, en la frenética actividad del *Strip*, en las formas publicitarias de sus hoteles y casinos, en el silencioso reclamo de sus gigantescos aparcamientos: en una arquitectura utilizada como publicidad y convertida en publicidad. Aprendizaje que trasciende el gusto, entre *camp* y *kitch*, de esta arquitectura y descubre la necesidad de conseguir espacios significativos: "el símbolo en el espacio -escribe- (es) anterior a la forma en el espacio" (Venturi, 1978:29); lo que supone construir una ciudad poblada de signos visuales.

Son estos signos -esencialmente gráficos- lo que le atrae de Las Vegas, y son los dibujos que decoran los *cobertizos*, o que toman volumen en los *patos*, los que inspiran y pueblan su paisaje urbano. Su diseño para la Western Plaza en Washington (Fig. 9) reproduce en el suelo un fragmento del plano de la ciudad en el que toma volumen una maqueta de la Casa Blanca, como una realidad dibujada frente a la realidad construida. En Franklin Court de Filadelfia (Fig. 10) el dibujo, sin perder su carácter lineal, se hace volumen en una estructura de acero.

En el otro extremo, los hermanos Krier se dirigen a la ciudad del pasado y de ella extraen sus formas. La imagen que proponen nos recuerda la visión del pequeño pueblo agrupado alrededor de su iglesia, cuando se mira desde el campanario. La continuidad de los tejados y del tejido urbano se valora especialmente cuando toda la ciudad puede alcanzarse con un golpe de vista, y así se nos presenta en su propuesta para Echternach (Fig. 11), aunque aquí el arquitecto haya tenido que dejar el campanario de la iglesia para ver la ciudad desde la cabina de un avión, y desde allí contemplar una ciudad más extensa, y el propio campanario y otro avión que sobrevuela la ciudad.

El camino seguido por el neorracionalismo italiano es menos directo, su búsqueda en las formas del pasado se afronta a través de un proceso de decantación y rememoración, abierto por tanto a la subjetividad. La tipología rossiana aspira a liberar a las formas arquitectónicas de todo contenido ideológico, de todo significado externo a la propia arquitectura; la ausencia de referencias externas, depura las formas, las libera de lo accesorio, y las convierte en espléndidos dibujos (Fig. 12).

El significado autorreferencial de esta tipología, permite a Rossi dibujar la arquitectura, y construir sus dibujos. Refiriéndose a la obra rossiana Rafael Moneo (1979:39) ha escrito: "el arquitecto piensa y proyecta exactamente aquello que dibuja, con lo que la operación de construir se convierte en un denodado esfuerzo por materializar la realidad de lo dibujado". Esta actitud le separa significativamente del proceso habitual entre los arquitectos para quienes "lo que se proyecta es aquella realidad futura de la que el dibujo es un adelanto" (Ibid.).

De este modo sus dibujos quedan investidos de un carácter finalista y pierden su naturaleza mediadora: no remiten a la realidad construida, sino que, por el contrario, es el proyecto construido, la edificación, la que remite a los dibujos originales. Por otra parte, la analogía establecida por la crítica (Portoghesi, 1979:102) entre su arquitectura y la pintura metafísica de Giorgio De Chirico, revela -en la distancia temporal que separa la producción de ambos autores- esta misma remisión de la construcción al dibujo que le precede.

En sus proyectos su dibujo adquiere vida propia: los alzados, las secciones y las perspectivas se sobreponen unas a otras (Fig. 13 y 14) ; el proyecto aparece, ante todo, como un objeto imaginado y recreado en la memoria; queda así plenamente interiorizado y hecho uno con el autor. No es extraño por ello que, una vez construido el proyecto, Rossi vuelva una y otra vez a sus dibujos: el bloque de viviendas en el Gallarate, las distintas piezas del cementerio de Modena, el Teatro del Mundo, son motivos permanentes en su actividad, en la que no es posible separar proyecto y dibujo (Fig. 15). Esa insistencia, patente en sus publicaciones (Rossi, 1986), muestra que la ejecución del proyecto no llega a satisfacerle, porque no agota la virtualidad del dibujo, porque no llega a reflejar plenamente su idea.

Sus proyectos realizados son dibujos contruoidos, llevados a la realidad, sin perder su primordial carácter de dibujo, de irrealidad.

### **Ciudad y significado**

Pero si la ciudad necesita significado, no puede reducirse a mero significado, la ciudad es ante todo un ámbito habitable, un *habitat*, un lugar donde vivir y relacionarse, un espacio que pueda llenarse de vida y actividad y ser apropiado por los ciudadanos. Es precisamente esa vida la que acaba por dotar de sentido y significado a los espacios urbanos; los significados propuestos arbitrariamente, recogidos de las ilustraciones de un libro de historia, o de la rememoración poética, resultan insuficientes.

La sugerencia de Françoise Choay (1970:104), a pesar de su ya lejana terminología, mantiene todavía su validez: "es preciso dejar de repetir las fórmulas fijas que transforman el discurso en objeto, y pasar a definir un sistema de relaciones, a crear unas estructuras flexibles, una presintaxis abierta a significaciones todavía no constituidas". Como resulta necesario aún recordar la aclaración de Benjamin (1994:258): "las edificaciones pueden ser recibidas de dos maneras: por el uso y por la contemplación; o mejor dicho: táctil y ópticamente. (...) La recepción táctil no sucede tanto por la vía de la atención como de la costumbre (... y de este modo) determina en gran manera la recepción óptica".

Es evidente que en la búsqueda del significado que caracterizó a los figurativismos arquitectónicos, ninguno de estos consejos fueron oídos: se intentó imponer los signos, y no facilitar su aparición, y para hacer efectivos esos signos se confió, no en el uso de la arquitectura, sino en su mera contemplación. Quizá por esto, lo que se inició como un rechazo de lo abstracto, acabó como él apartándose de la realidad.

### **Juego y arquitectura**

Las formas lacónicas de Aldo Rossi, la ironía de Robert Venturi, aparecen como un ámbito para un juego iniciático ofrecido por su Autor; un juego vedado a la inmensa mayoría de los ciudadanos. La arquitectura del italiano ante todo produce extrañeza e inseguridad, la del americano provocará a lo más una sonrisa. Se trata, en cualquier caso, de un juego que niega y deja incomprendido el incesante rumor de la vida urbana. Como incomprendida e inalcanzable resulta la ciudad contemporánea para las formas medievales de los Krier.

La competición *Roma Interrota*, en 1978, pone especialmente de relieve el carácter de ciudad dibujada que tienen las propuestas figurativistas de aquellos años: en su afirmación de la ciudad construida y real, al proclamar la necesidad de asumir lo construido, de negar toda validez al principio de *tabulla rasa*, llevó a consagrar la Roma de 1748 tal como aparece en la planta grabada por Nolli, y a negar todo lo construido durante más de dos siglos. Las doce hojas que componían aquel plano se repartieron entre los arquitectos participantes; con esa entrega se le confiaba un fragmento de ciudad interrumpida, detenida en el tiempo, en el que debían reflejar su idea de Roma.

En sus dibujos la hipótesis de la ciudad por partes queda reducida a una fragmentación arbitraria, que parece tener su origen en los procesos de impresión disponibles cuando Nolli prepara su plano, pero que encuentra su verdadera razón de ser en el carácter lúdico de la competición.

Giulio Carlo Argan, en aquellos años alcalde de la ciudad, escribió: "Roma se ha interrumpido como ciudad, porque ha dejado de ser imaginada y ha comenzado a ser (pobrementemente) planeada" (1979:37), de este modo la competición se presentaba como un modo de denunciar la renuncia de la ciudad a continuar su propia forma, pero, en realidad, se trataba de un juego que acabó entendiéndose como una renuncia a esa continuidad. Abdicación que se expresa a través de unos dibujos que sólo se remiten a sí mismos, o -si se quiere ver así- a una ciudad que existe exclusivamente en el papel. El trabajo de Venturi (Fig. 16) resulta paradigmático en su condición de renuncia: el trazado romano de Nolli se deja intacto, mientras la cartela grabada por el italiano se sustituye por un dibujo de las Vegas.

No es extraño que dos años después, en la Bienal de Venecia de 1980, *La presenza del passato*, dirigida y preparada por Paolo Portoghesi, uno de los participantes en *Roma Interrota*, el dibujo dé paso a la esceneografía, y el contextualismo urbano se traduzca en un decorado calidoscópico. *La Strada Novissima* (Fig. 17) construida en la Cordelería del Arsenal deseaba manifestar "la coherencia entre expresividad individual y empeño colectivo" (*Controspazio*, 1980:10), pero -tal como fue

destacado por la crítica adversa (Ibid. 225), y reconocido implícitamente por el reglamento que regía en la *Strada* (Ibid.: 56)-, significó ante todo un ejercicio de fachadismo. Se trataba además, simplemente, de continuar y llevar al extremo una atención escénica que estaba ya presente en algunas de las obras que la precedieron, así sucedía por ejemplo en la *Piazza d'Italia* en Nueva Orleans (Fig. 18), proyectada por Charles Moore como un decorado que encuadra el mapa de Italia convertido en motivo principal de la plaza.

La Bienal se presentó como el fin del prohibicionismo, como la afirmación de la necesidad de mirar a la historia, como el rechazo de la abstracción y el triunfo de la figuración. Suponía posiblemente el último paso en aquella actitud que ha sido calificada de *utopía ausente* (Lampugnani, 1983), una postura que niega toda legitimidad al intento de construir un modelo urbano -y como modelo, abstracto- frente a la ciudad histórica. El resultado, sin embargo, fue una nueva versión de la utopía, y una nueva sustitución de la ciudad real por la ciudad dibujada. Tarea a la que se unió enseguida el tardomodernismo del *High-Tech*, dibujando en la ciudad, los futurismos que hasta hacía poco sólo poblaban los *comics* y las películas de ciencia ficción. Unos dibujos que son contruados en piedra, pero que no pierden por ello su naturaleza gráfica.

### Dibujo y ciudad

Si estas propuestas figurativistas fueran las únicas alternativas posibles a la pérdida del espacio urbano, podríamos afirmar que la arquitectura, en su deseo de otorgar al ciudadano un habitat de tres dimensiones, había acabado por contentarse con proporcionarle una envoltura formada de referencias aisladas. Un celofán que con su brillo intenta ocultar las miserias y deficiencias de la ciudad, y sólo consigue destacarlas, al mismo tiempo que olvida y rechaza la componente poética de lo cotidiano.

Sin embargo, la conversión de la ciudad en un simple dibujo, o en un objeto inasequible cuya envoltura hay que decorar y dibujar, pone bien de manifiesto el carácter equívoco del debate entre abstracción y figuración; un debate que, en cualquier caso, no será estéril si somos capaces de extraer sus consecuencias.

La ciudad es irreductible a la mera arquitectura, no es tampoco un simple marco de bellos edificios, es más bien una realidad que necesita ser resuelta con sensibilidad y destreza, sin negar su complejidad, ni dar la espalda a sus miserias.

Frente a la ciudad dibujada se hace necesario reivindicar la ciudad concreta, lo que supone afirmarla como una realidad compleja y próxima, permanente y versátil, común y particular, una realidad en que la acción del ciudadano con sus limitaciones y errores, pero también con sus aciertos, dota de sentido y belleza a su entorno; una realidad que admite y agradece el dibujo pero que se resiste eficazmente a ser reducida a simple dibujo.

### Referencias

- ARGAN, Giulio Carlo, 1979, "On Roma Interrota", en *AD Profiles 20*. vol. 49, n.3-4., p. 37.
- ARGAN, Giulio Carlo, 1991, *El arte moderno: del iluminismo a los movimientos contemporáneos*, Ed. Akal, Madrid.
- BANHAM, Reyner, 1965, *Teoría y diseño arquitectónico en la era de la máquina* (1960), Ed. Nueva Visión, Buenos Aires, 1965.
- BENEVOLO, Leonardo, 1994, *La captura del infinito*, Celeste ediciones, Madrid.
- BENJAMIN, Walter, 1994, "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" (1936), en HEREU, Pere et al., *Textos de la arquitectura de la modernidad*, Nerea, Madrid, 1994.
- COLQUHOUN, Alan, 1978, "Form and Figure", en *Opposition*, n. 12, pp. 29-37.
- COLQUHOUN, Alan, 1991, "Conceptos de espacio urbano en el siglo XX", en *Modernidad y tradición clásica*, Ed. Jucar, Madrid.
- COLLINS, G. R., 1980, *Camillo Sitte y el nacimiento del urbanismo moderno*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- CONTROSPAZIO, 1980, *La Presenza del Passato. Numero speciale dedicatto alla I Mostra Internazionale di Architettura della Biennale di Venezia*, Anno XII, nn. 1-6. Artículos referidos: Francesco CELLINI, Claudio D'AMATO, "La costruzione della Strada Novissima", pp. 10-57;

- Cesare DE SETA, "I segni effimiri di questa Biennale" (aparecido en primer lugar en *Paese Sera*, 18-8-80), pp. 224-225; "Regolamento edilizio della *Strada Novissima*", p. 56.
- CHOAY, Françoise, 1970, *El urbanismo, utopías y realidades* (1965), Ed. Lumen, Barcelona.
- CHOISY, Auguste, 1903, *Histoire de l'architecture* (1899), Édouard Rouveyre, éditeur, Paris
- GIEDION, Sigfrido, 1961, *Espacio, tiempo y arquitectura (el futuro de una nueva tradición)* (1941), Ed. Científico-Médica, Barcelona.
- GOMBRICH, Ernst H., 1992, *Historia del Arte* (1972), Alianza Editorial, Madrid.
- KRIER, Leo, 1976, "Liceo a Echternach", en *Lotus*, n. 11, p. 75.
- LAMPUGNANI, Vittorio-Magnago, 1983, "L'utopia assente. Frammenti per una storia critica", en *Casabella*, n. 487/8, pp. 8-13.
- LE CORBUSIER, 1924, *Urbanisme*, Les Editions G. Grès & Cie, Paris.
- MONDRIAN, Piet, 1942-43, *Broadway-boogie-woogie*, Tela 1.27 X 1.27 m., colección Harry Holtzman; y 1943-44, *Victory-boogie-woogie*, óleo y fragmentos de papel sobre tela, 1.78 X 1.78 m., Meriden, Colección Burton.: cfr. ARGAN, *El arte moderno*. cit., pp. 481 y 494.
- MONEO, Rafael, "La obra reciente de Aldo Rossi: dos reflexiones", en *2C Construcción de la ciudad*, 1979, n. 14, pp. 38-39.
- NORBERG-SCHULZ, Christian, *Arquitectura occidental. La arquitectura como historia de formas significativas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- PORTOGHESI, Paolo, 1979, "Proyectos recientes de Aldo Rossi. El teatro del mundo", en *Controspazio*, nn. 5-6, recogido en FERLENGA, Alberto (compilador), *Aldo Rossi*, Ed. del Serbal, Barcelona, 1992, pp. 97-103.
- ROSSI, Aldo, 1966, *La architettura della città*, Marsilio editore, Padova.
- ROSSI, Aldo, 1986, *Disegni di architettura: 1967-1985*, Mazzota, Milano. Cfr. también las ilustraciones con que se presentan algunos de sus libros, p. ej.: *A Scientific Autobiography*, The MIT Press, Cambridge (Mass.), 1981; o *Architetture padane*, Panini, Modena, 1984.
- SITTE, Camillo, 1926, *Construcción de ciudades según principios artísticos* (1889), Edición de Canosa, Barcelona.
- VENTURI, Robert, 1966, *Complexity and contradiction in Architecture*, The Museum of Modern Art, New York.
- VENTURI, Robert; IZENOUR, Steven y SCOTT BROWN, Denise, 1978, *Aprendiendo de las Vegas. EL simbolismo olvidado de la forma urbana* (1977), Gustavo Gili, Barcelona.
- WÖLFFLIN, Heinrich, 1983, *Conceptos fundamentales de la historia del arte* (1915), Espasa Calpe, Madrid

## Ilustraciones

- Fig. 1. *Rue des Pierres* de Brujas, dibujo de Camillo SITTE en su *Construcción de ciudades según principios artísticos*, 1889.
- Fig. 2. *Notre-Dame du Port de Clermont*, dibujo axonométrico de Auguste CHOISY en su *Histoire de l'architecture*, 1899.
- Fig. 3. VAN DOESBURG y VAN EESTERN, dos axonometrías de la serie de dibujos con la que presentaron su *Maison particulière*, 1922. A la izquierda vista superior de la *maison*; a la derecha, vista inferior.
- Fig. 4. Walter GROPIUS, la Bauhaus de Dessau, 1925-1926, foto aérea.
- Fig. 5. LE CORBUSIER, *La ville contemporaine*, 1922.
- Fig. 6. LE CORBUSIER, *Plan Voisin*, 1925.
- Fig. 7. LE CORBUSIER, *Ville de 3 millions d'habitants*, 1922.
- Fig. 8. Piet MONDRIAN, *Broadway-boogie-woogie*, Tela 1.27 X 1.27 m., 1942-43, colección Harry Holtzman.
- Fig. 9. Robert VENTURI, *Western Plaza* en Washington, 1977.
- Fig. 10. Robert VENTURI, *Franklin Court* de Filadelfia, 1972.
- Fig. 11. Leo KRIER, Echternach (Luxemburgo), 1970.
- Fig. 12. Aldo ROSSI, Edificios en el Area de Fontivegge, Perugia, 1982.
- Fig. 13. Aldo ROSSI, Proyecto para la Universidad de Chieti, 1975.

Fig. 14. Aldo ROSSI, Proyecto para la reconstrucción del teatro *Carlo Felice* de Génova, 1983.

Fig. 15. Aldo ROSSI, *Studio per geometria della memoria*, 1984.

Fig. 16. Robert VENTURI, intervención sobre la planta de Nolli para la competición de *Roma Interrota*, 1978.

Fig. 17. *La Strada Novissima*, en *Le Corderie dell'Arsenale*, de la *I Mostra Internazionale di Architettura* de la Bienal de Venecia, 1980. De izquierda a derecha aparecen las fachadas de Moore, Bofill, Portoghesi, con Cellini y D'Amato, y Koolhaas con Zenghelis.

Fig. 18. Charles MOORE, *La Piazza d'Italia*, Nueva Orleans, 1975-1979.