

ADVERTIMENT. La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX (www.tesisenxarxa.net) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

ADVERTENCIA. La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR (www.tesisenred.net) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

WARNING. On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX (www.tesisenxarxa.net) service has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized neither its spreading and availability from a site foreign to the TDX service. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service is not authorized (framing). This rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author

*Proyectos arquitectónicos de posibles ciudades VS el proceso urbano:
Proyectar el espacio público a través del cine.*

Carolos Galanos



Director de Tesis: Eduard Bru I Bistuer
Departamento de Proyectos Arquitectónicos
Barcelona, Noviembre 2008
ETSAB, UPC.

*Proyectos arquitectónicos de posibles ciudades VS el proceso urbano:
Proyectar el espacio público a través del cine.*

<i>Para empezar luces...!</i>			1
Objeto:	a.	El espacio público de la ciudad cinematográfica.....	1
	b.	¿Porqué la ciudad cinematográfica?.....	1
	c.	¿Qué ciudad cinematográfica?.....	2
<i>Cámaras...!</i>			5
Hipótesis:	a.	Los espacios públicos como espacios de absorción.....	5
	b.	Los espacios público-privados como espacios de satisfacción.....	5
	c.	Los espacios privado-públicos como espacios impermeables.....	5
Metodología:	a.	Fast-Forward# (<< >>).....	6
	b.	Pause# (II).....	6
	c.	Play# (>).....	6
<i>Silencio...!</i>			7
<i>Acción...!</i>			8
Espacios públicos:	a.	Inter-relación.....	10
	b.	Inter-acción.....	19
	c.	Inter-penetrabilidad.....	27
	d.	Recapitulación.....	35
Espacios público-privados:	a.	Inter-relación.....	39
	b.	Inter-acción.....	46
	c.	Inter-penetrabilidad.....	55
	d.	Recapitulación.....	60
Espacios privado-públicos:	a.	Inter-relación.....	63
	b.	Inter-acción.....	69
	c.	Inter-penetrabilidad.....	75
	d.	Recapitulación.....	81
<i>Epílogos...!</i>			83
<i>Bibliografía...!</i>			88
<i>Descarte...!</i>			92
A.		Filmografía.....	93
B.		Bibliografía.....	192

Para empezar... luces!

“Fotografiar no es tomar el mundo como objeto sino construirlo, hacerlo devenir a través de mil facetas.” Baudrillard.

En este sentido, un trabajo de investigación puede ser la fotografía del mundo según el *photoshop*¹ de referencias que aporta el punto de vista del investigador.

Objeto:*El espacio público de la ciudad cinematográfica:*

El concepto “liberal” en el vocabulario anglosajón tiene la noción de una postura abierta con cierto radicalismo. Interesado por el aspecto “neoliberal” de la visión sobre la ciudad en el cine, mi tesis es una investigación sobre la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada², enfocando al espacio público que la compone.

¿Porqué la ciudad cinematográfica?:

Esta tesis se origina por el interés arquitectónico y urbanístico de la ciudad que posee el cine. Independientemente de los diferentes libros o textos existentes sobre el espacio del cine y la estética de la escena, esta tesis se sirve de la cinematografía para estudiar y valorar los espacios que proyecta. Mediante la selección de diferentes películas clásicas a lo largo del cine, desde los años 20 hasta hoy, el corpus cinematográfico de la tesis constituido por 60 películas³ dentro de una primera selección, sugiere una ciudad⁴ atemporal, aumentada, intensificada, hinchada o inflada según Juliana Bruno⁵. Todos estos adjetivos de la ciudad forman parte de la descripción intuitiva del medio cinematográfico. A veces y sin saber si estamos en el futuro o en el presente, la estética de la escena de las películas nos evoca situaciones del presente o del pasado exagerándolas para transferirnos en el futuro. Así en lo que se refiere a la ciudad del futuro, las películas que conforman el corpus cinematográfico son las que muestran la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada, que se acerca del concepto de la ciudad aumentada en el sentido de que se añaden los elementos específicos de la ciudad contemporánea que conocemos en la ciudad del futuro con exageraciones en términos de calle, espacios construidos y espacios no construidos. Por lo general, la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada es proyectada por el cine como la ciudad exagerada en términos de mezcla funcional (actividades), formas y programación a causa de su constante mutabilidad⁶. Es una ciudad con el programa, la forma y las

¹ Con la misma fuerza que ofrece la aplicación *photoshop* para combinar todo en cualquier cosa, según R. Koolhaas, *Project on the city, vol.1*, Taschen, 2001, España, p.707, aquí esta palabra está relacionada con la combinación de saberes, de información o de referencias que constituyen el conocimiento intelectual de uno y su mirada crítica. Refiriendo a la ciudad: Photoshop como técnica de collage y de fabricación de la ciudad, porque todo puede ser copiado y montado, incorporado en una masa de todos los elementos desirables. Chaslin, François, *Deux conversations avec Rem Koolhaas et Caetera*, Sens et Tonga éditeurs, 2001, Paris, p.117.

² Es una ciudad hinchada en el sentido de que P. Virilio habla de “metrolización” como la hiper-concentración de la ciudad del mundo (World-city), que acabara con la ciudad convencional siendo el suburbio de la “omnipolitan periphery” que no tiene un centro y está basada sobre el concepto de la periferia. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.272.

Pero también en el sentido de la ciudad informacional o “supervilles” (Braudel 1984), mencionadas por Saskia Sassen en su texto: *The global city: introducing a concept and its history*, Koolhaas, Rem et Harvard Design School: *Project on the city*, Stefano Boeri et municipality, Nadia Tazi, Sanford Kwinter et Daniella Fabricius, Hans Ulrich Obrist, *Mutations*, Actar, 2000-2001, Barcelona, p.104.

³ Ver “Descarte”.

⁴ La ciudad en el sentido de espacio urbano es un espacio geográficamente definido que garantiza a sus ciudadanos su desarrollo individual, exprimir sus capacidades, ideologías y ampliar su persona en entidad diacrónica. Stefanidou, Julietta, Stefanidis, Joseph, *Descripción de la imagen de la ciudad*, ediciones académicas EMP, 1999, Atenas, p.200. Las ciudades, en este final de siglo y de milenio, ya parecen estar todas disueltas en su territorio a través de grandes arterias de transporte, y solo quedan de ellas unos cascos históricos que los nostálgicos rehabilitan enfebrecidos creyendo que así van a salvar la ciudad. Del Corral, Juan Diez, *Ciertas cuñas sobre la ciudad incierta*, edición Pepitas de Calabaza, 2002, Logroño, La Rioja, p.31.

⁵ Juliana Bruno hablo de la ciudad hinchada refiriéndose a la representación de la ciudad del futuro en la película “Blade runner”.

⁶ Constante mutabilidad porque al igual que en un ser viviente los órganos crecen, se adaptan y se transforman, también en la ciudad sus órganos, sus arquitecturas, crecen, se adaptan y se transforman en interacción constante con un medio natural o social que preestablece el ámbito de estos mismos cambios. Solà-Morales, Ignasi, *Territorios*, Editorial Gustavo Gili SL, 2002, Barcelona, p.83. Pero también sería interesante aquí mencionar la postura

actividades de las ciudades contemporáneas, dónde todo es más grande, más rápido, con más población, más complicaciones de convivencia y de funcionamiento.

Utilizando una visión arquitectónica y urbanística sobre este tipo de ciudades llenas de casualidades por su densidad⁷ y enfocando en el espacio público vivido por sus usuarios, el corpus cinematográfico de la tesis se reduce finalmente a las películas que muestran de mejor manera la estratificación de la privacidad del espacio público⁸ de la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada en la que vivimos. Así el objetivo del corpus cinematográfico aquí es garantizar imágenes de escenas de películas para ilustrar como el usuario se encuentra ante diferentes tipos de acontecimientos y de eventualidades dentro del espacio público que es el lugar de la ciudad dónde todo ocurre⁹ y (de esta forma) se nota de mejor manera el intercambio social entre los diferentes personajes. Dentro de las tipologías conocidas para el espacio público, el medio cinematográfico nos muestra posibles versiones de estos espacios y es motivo del estudio de la ciudad cinematográfica¹⁰ y no de una ciudad determinada y real.

¿Qué ciudad cinematográfica?:

Al analizar y valorar el corpus cinematográfico primario¹¹, hasta los años 40, la mirada a la ciudad que proponía el medio cinematográfico, con el cine soviético y el surrealismo, era una mirada de temática social con metáforas visuales y donde el sueño y la pesadilla formaba parte de la realidad representable por la película. El surrealismo cinematográfico cogiendo el principio de la temática social¹² del cine soviético muestra el automatismo psíquico de la sociedad que representa, a través de la predominancia del ambiente y la plástica de la escenografía sobre la narrativa. Tanto en el cine soviético como en el surrealismo cinematográfico, el protagonista de la película era la “masa” en el sentido de sociedad, en lugar de un héroe individual, de manera que el espectador descubría las apariencias funcionalistas de la ciudad que le rodeaba al mismo tiempo que lo hacía la cámara del director. Con el desarrollo del medio cinematográfico, poco a poco esta actitud cambia y la mirada cinematográfica sobre la ciudad es diferente a la de su principio.

Después de la segunda guerra mundial y con el neorrealismo cinematográfico se nota la oposición al cine fascista y al caligrafismo, reivindicando así la representación de la realidad como material narrativo. Dentro de un ambiente de escenografía cuyo tema es la contigüidad entre el mundo de antes de la segunda guerra

sobre la mutación constante de la ciudad exprimida por J.Attali o la de Eduard Bru dentro del libro , *Mutations*, Actar, 2000-2001, Barcelona, con los textos *A surpassing Mutation*, p.268 y *Strata not mutations*, p.456.

⁷ La densidad en la que R. Koolhaas hace alusión en S,M,L,XL, es también una densidad dentro de la ciudad debida a la acumulación de población de modo que densidad se asocia con densidad de coche por ejemplo: existen más coches por milla cuadrada en los Países Bajos que en cualquier otro país. Koolhaas, Rem y O.M.A., *S, M, L, XL*, Benedikt Taschen, 1997, Colonia, p.286.

⁸ La noción del espacio público corresponde a la tradición greco-latina de la ciudad. Público es un adjetivo de raíz latina que tiene que ver con la concepción de la res-pública, la cosa pública, lo relacionado con el *populus*, la comunidad articulada de los ciudadanos a través de la ley y de la ciudad. Solà-Morales, Ignasi, *Territorios*, Editorial Gustavo Gili SL, 2002, Barcelona, p.153. Pero realmente lo que define el espacio público es también su contenido. Con las diferentes planificaciones arquitectónicas hasta la ciudad colage de Colin Rowe, (Colin Rowe y Fred Koetter, *Collage city*, Cambridge, Mass, MIT press, 1978), el espacio público existe a través del *Boh* de la gente cotidiana, en el teatro o el desierto de la ciudad, con el *flert* y el encanto del encuentro de los cuerpos. Tournikiotis, Panagiotis, *La arquitectura en la era contemporánea*, Futura, 2006, Atenas, p.125. Hoy en día la problemática de los espacios públicos resulta de la transformación de las practicas urbanas y los espacios *metapolitanos*. Haussmann, por ejemplo evoca la calle, la vía o los paseos, Unwin habla de espacios libres, Sitte trata de sistemas, de plazas, de edificios, de fachadas o de *allées*. La carta de Atenas evoca las instalaciones comunitarias o las superficies verdes. Más tarde los equipamientos colectivos o públicos, los espacios de vecindad, los espacios colectivos o comunitarios. Ascher, François, *Métapolis ou l'avenir des villes*, éditions Odile Jacob, Mai 1996, Paris, p.254 y p.255. Así el espacio público tradicional se transforma a un nuevo espacio público caracterizado por ambigüedad para el ciudadano, como se menciona también en el texto: “A new public space”, *Project on the city*, vol.2, Taschen, 2001, España, p.524.

⁹ Todo ocurre porque dentro de los centros urbanos el usuario tiene un espectro amplio de acontecimientos en los cuales se le invita a desarrollarse.

¹⁰ W. Benjamín, en su *Pequeña historia de la fotografía* decía: el cine proporciona materia para una recepción colectiva y simultanea, de la misma manera que, desde siempre, lo ha hecho la arquitectura. Solà-Morales, Ignasi, *Eclecticism and vanguardia y otros escritos*, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona, p.38. En este sentido el paralelismo entre la ciudad y su representación por el cine es inevitable. Pero atención las imágenes, pueden exprimir y valen lo mismo que las palabras, pero el cine es un falsificador y un ladrón de la realidad que la substituye en imagen como si era de verdad. Aumont, Jacques, *Moderne?: Comment le cinema est devenu le plus singulier des arts*, Cahiers du cinéma, 2007, Paris, p19 y p.25.

¹¹ La primera selección de diferentes películas clásicas a lo largo del cine, desde los años 20 hasta 2000 que se describen en el “Descarte”.

¹² Temática social en el sentido que en la practica del cine de esta periodo, se mezcla imperceptiblemente con los problemas de las ciudades, y estos con la economía, la sociología y la política de las ciudades, y, a su vez, con la vida social-económica-política-cultural de su tiempo; no hay final, ni limite, a estas interrelaciones, sin embargo hay que encontrarlo por muy arbitrario que éste sea. Hall, Peter, *Ciudades del mañana: historia del urbanismo en el siglo XX*, ediciones del Serbal, 1996, Barcelona, p.15.

mundial y el de después, el cine deja el orden ya establecido industrial¹³ para enfocarse en la vida del día a día de los personajes de las películas. La mirada que impone el cine después de la segunda guerra mundial, está puesta más que nunca sobre el individuo y sobre cómo se vive por el personaje (que forma parte de la masa social de un centro urbano) los grandes cambios sociales¹⁴ dentro de la ciudad. El director de cine que hasta ahora descubría la ciudad, ahora se sirve de la ciudad como la escenografía necesaria, en la cual se desarrollan los guiones de las historias de cada día. La mejora de sonido, de medios y de técnicas de cine a partir de los años 40 favoreció mucho a la mejor representación en la pantalla de la realidad urbana de situaciones urbanísticas contemporáneas¹⁵ al momento en que la película se rodaba.

Así que las películas dentro de la primera selección del corpus cinematográfico de la tesis, que me interesaría abordar para cualificar el espacio público de la ciudad del cine¹⁶, pertenecen al género del cine alternativo¹⁷ que nace en la primera mitad del siglo pasado. Aunque se encuentran referencias en los primeros años de la década de los cuarenta, es inmediatamente después de la segunda guerra mundial en donde el cine alternativo madura y se expresa en su nueva condición propiamente tal, con el “neorrealismo” italiano, a lo que le sigue, el “cinéma vérité” en Francia y el “free cinema” en Inglaterra.

Siendo la primera selección de 60 películas el corpus cinematográfico primario y excluidas todas las anteriores a los años 40, ostentan 16 que mejor describen, cada una a su manera, la ciudad que me interesaría abordar. Estas como siendo el corpus cinematográfico principal de la tesis, son películas que representan posibles versiones de la ciudad del futuro y de la ciudad actual visto por el medio cinematográfico entre los años 50 hasta hoy. Proyectos arquitectónicos de posibles ciudades versus el proceso urbano, en el sentido de ciudad del futuro versus la ciudad convencional: El corpus principal se organiza en dos grupos de películas representando la ciudad que conocemos tal cual era en el momento que la película se rodó y posibles versiones de la ciudad del futuro. Por orden cronológico dentro del primer grupo, las películas van desde “*Rear Window*” de Albert Hitchcock, 1954, hasta “*The Truman show*” de Peter Weir, 1998, y de “*Alphaville*”, de Jean Luc Godard, 1965, a “*Renaissance*” de Christian Volckman, 2006, en el segundo. Estos dos grupos se pueden valorar organizándose de nuevo en 2 bloques. Para los dos grupos existe un bloque de películas que nos muestra la vida de los ciudadanos en la ciudad hasta los años 60-70 y como se proyectaba en este momento la ciudad del futuro. Del mismo modo, existe un segundo bloque que nos muestra las diferentes aptitudes dentro de los grandes centros urbanos en los años posteriores, y como evolucionó después de “*Brazil*” de Terry Gilliam, 1985, la aptitud-mirada cinematográfica referida a la ciudad del futuro hasta hoy en día.

¹³ De esta forma el cine parra de reproducir la división técnica, social y espacial, vinculando su crecimiento al desarrollo de transporte característico de la era industrial y empieza interesarse más a la sociedad y los individuos que pueblan. Con la tercera modernización según François Ascher, la ciudad se percibe por su dimensión social y cultural. Mario Gandelsonas explica estos signos de tiempos a través de la individualidad de los edificios y la colectividad del suelo. Ascher, François, *Los nuevos principios del urbanismo*, Alianza Editorial SA, 2004-2005, Madrid, p.23-27 y p.35. Gandelsonas, Mario, *X-Urbanism: Architecture and the American city*, Princeton Architectural Press, 1999, New-York, p.67.

¹⁴ Estos cambios según F. Ascher se caracterizan por el concepto de la individualización, la racionalización y la diferenciación que forman parte de la tercera modernidad y que están más presentes en la ciudad de esta época dentro de una modernización reflexiva. Ascher, François, *Los nuevos principios del urbanismo*, Alianza Editorial SA, 2004-2005, Madrid, p.30.

¹⁵ Aquí me refiero a las situaciones urbanísticas de la tercera revolución urbana moderna según F. Ascher, que se caracteriza por la metropolización, la transformación de los sistemas urbanos de movilidad, la formación de espacios-tiempos individuales, la redefinición de la correspondencia entre intereses individuales, colectivos y generales y las nuevas relaciones de riesgo. La metropolización, como ocurrió con el crecimiento de las ciudades, se apoya en el desarrollo de los medios de transporte y de almacenamiento de bienes, información y personas (sistema bip) y en las tecnologías que mejoran su rendimiento. Ascher, François, *Los nuevos principios del urbanismo*, Alianza Editorial SA, 2004-2005, Madrid p.56 y p.57.

¹⁶ Aquí me interesa la ciudad de cine porque aparece como una pieza constitutiva y no como pieza aportada de la modernidad. El aspecto de las grandes ciudades modernas se constituye en el cine, por su modernidad y su contemporaneidad ya que la una contiene la otra. Este acercamiento más conceptual a través del cine añade a esta investigación el valor de distancia entre objeto y observador, ya que la representación de la ciudad por el medio cinematográfico es siempre de un acercamiento moderno de los tiempos que se rueda la película. Aumont, Jacques, *Moderne?: Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Cahiers du cinéma, 2007, Paris, p.14.

¹⁷ Se empieza hablar de cine alternativo a partir de la aparición del neorrealismo italiano y este movimiento se sucedió por otros dentro de este género. Las películas que pertenecen en el corpus principal de la tesis son de cine alternativo en el sentido de que el cine alternativo muestra un particular deseo para la representación de la realidad en la ciudad y la vida de los personajes con escenas al exterior y enseñando todos los aspectos (positivos y negativos) de un centro urbano. Las películas del corpus principal, que muestran cómo se evolucionó después de “*Brazil*” de Terry Gilliam, 1985, la aptitud – mirada cinematográfica en lo que se refiere a la ciudad del futuro hasta hoy en día, tienen este aspecto de cine alternativo pero no cumplen con lo de producciones baratas sin efectos especiales. Dando estas también su mirada alternativa de la ciudad de futuro la investigación se concentrará en cómo se viven los espacios públicos de las ciudades representadas que se visualizan como posibles representaciones de la realidad del futuro.

	Grupo A: películas que enseñan la ciudad que conocemos tal cual era al momento que la película se rodó.	Grupo B: películas que enseñan posibles versiones de la ciudad del futuro.
Bloque A: películas que nos muestran la vida de los ciudadanos en la ciudad hasta los años 60-70 y como se proyectaba en este momento la ciudad del futuro.	<p>-“<i>Rear Window</i>”, <i>Alfred Hitchcock</i>, 1954.</p> <p>-“<i>A bout de souffle</i>”, <i>Jean Luc Godard</i>, 1959.</p> <p>-“<i>La dolce vita</i>”, <i>Federico Felini</i>, 1960.</p> <p>-“<i>Mamma Roma</i>”, <i>Pier Paolo Pasolini</i>, 1962,</p> <p>-“<i>Roma</i>”, <i>Federico Felini</i>, 1972.</p>	<p>-“<i>Alpha Ville</i>”, <i>Jean Luc Godard</i>, 1965.</p> <p>-“<i>Fahrenheit 451</i>”, <i>François Truffaut</i>, 1966.</p> <p>-“<i>Play-Time</i>”, <i>Jacques Tatti</i>, 1967.</p>
Bloque B: películas que nos muestran las diferentes aptitudes dentro de los grandes centros urbanos en los años después y como se evolucionó después de “Brazil” de Terry Giliam, 1985, la aptitud – mirada cinematográfica a lo que se refiere a la ciudad del futuro hasta hoy en día.	<p>-“<i>Manhattan</i>”, <i>Woody Allen</i>, 1979.</p> <p>-“<i>Der himmel über Berlin</i>”, <i>Win Wenders</i>, 1987.</p> <p>-“<i>Mystery Murder in Manhattan</i>”, <i>Woody Allen</i>, 1993.</p> <p>-“<i>The TruMan Show</i>”, <i>Peter Weir</i>, 1998.</p>	<p>-“<i>Brazil</i>”, <i>Terry Giliam</i>, 1985.</p> <p>-“<i>Minority Report</i>”, <i>Steven Spielberg</i>, 2002.</p> <p>-“<i>Immortel</i>”, <i>Enki Bilal</i>, 2004.</p> <p>-“<i>Renaissance</i>”, <i>Christian Volckman</i>, 2006.</p>

Resumiendo la organización del corpus cinematográfico principal de la tesis en 4 modelos de ciudad representados por la ciudad cinematográfica, estos son:

Las películas, - “*Rear window*”, *Alfred Hitchcock*, 1954 - “*A bout de souffle*”, *Jean Luc Godard*, 1959 - “*La dolce vita*”, *Federico Felini*, 1960 - “*Mamma Roma*”, *Pier Paolo Pasolini*, 1962 - “*Roma*”, *Federico Felini*, 1972 - que pertenecen al bloque A del grupo A de las películas del corpus cinematográfico principal de la tesis, son películas que muestran la ciudad *neorrealista*¹⁸.

En el bloque A del grupo B, con las películas -“*Alpha Ville*”, *Jean Luc Godard*, 1965 - “*Fahrenheit 451*”, *François Truffaut*, 1966 - “*Play-Time*”, *Jacques Tatti*, 1967- se muestra la ciudad *moderna*¹⁹.

Las películas, - “*Manhattan*”, *Woody Allen*, 1979 - “*Der himmel über Berlin*”, *Win Wenders*, 1987 - “*Mystery Murder in Manhattan*”, *Woody Allen*, 1993 - “*The TruMan Show*”, *Peter Weir*, 1998, del bloque B dentro del grupo A, son películas que muestran la ciudad *metamoderna*²⁰.

Y por ultimo, - “*Brazil*”, *Terry Giliam*, 1985 - “*Minority Report*”, *Steven Spielberg*, 2002 - “*Immortel*”, *Enki Bilal*, 2004 - “*Renaissance*”, *Christian Volckman*, 2006, son películas que muestran la ciudad *tecnológica*²¹, a veces tecnócrata o tecnófoba incluso.

¹⁸ La visión neorrealista de la ciudad en el cine se hace con el interés del medio cinematográfico para cultivar dispositivos intelectuales y ideológicos (la liberación sexual, psicotrópica, etc.) que se empreñan de manera más directa a la acción particularmente con el neorrealismo italiano. Aumont, Jacques, *Moderne?: Comment le cinema est devenu le plus singulier des arts*, Cahiers du cinéma, 2007, Paris, p.74.

¹⁹ La visión de la ciudad moderna por el medio cinematográfico, se ve sensibilizada sobre los problemas de la ciudad moderna contemporánea a las películas que pertenecen en este grupo, para tratarlos y de algún modo exponerles en la grande pantalla. Aumont, Jacques, *Moderne?: Comment le cinema est devenu le plus singulier des arts*, Cahiers du cinéma, 2007, Paris, p.71.

²⁰ La visión meta-moderna en el cine llega por la introducción de la ambigüedad de lo real dentro de una película. Lo real en esta vision está presente en las películas pero no es la verdadera llave del sentido del mundo. Aumont, Jacques, *Moderne?: Comment le cinema est devenu le plus singulier des arts*, Cahiers du cinéma, 2007, Paris, p.91.

²¹ La visión tecnológica de la ciudad por el medio cinematográfico viene por el interés a la manera de anticipar y moderar las consecuencias del progreso tecnológico. Aumont, Jacques, *Moderne?: Comment le cinema est devenu le plus singulier des arts*, Cahiers du cinéma, 2007, Paris, p.115.

Cámaras...!

Hipótesis: del público al privado.

Partiendo de la observación de que el espacio público de hoy en día no es como el de antes²², la vida pública dentro de la ciudad contemporánea ha cambiado. Del público al privado, el individuo dentro de la ciudad (también la cinematográfica), vive esta experiencia a través de la diferenciación de la vida pública en niveles de privacidad²³. La vida pública se puede jerarquizar en 3 niveles de privacidad que van de lo público al público-privado y de lo privado-público al privado.

Ya que el espacio privado no forma parte de este trabajo, durante los próximos capítulos, la investigación se concentrará sobre el espacio público en la ciudad. Se trata de un intento en demostrar la capacidad de *absorción, satisfacción y impermeabilidad*, respecto a los *espacios públicos, espacios público-privados y espacios privado-públicos* según la sensación de *libertad individual* que evocan a la población de los grandes centros urbanos, vistos por el medio cinematográfico.

Así, cuando se habla de los *espacios públicos* de la ciudad, nos referimos a las plazas, los parques y las calles mostradas por diferentes películas. Estos espacios son de libre acceso para todos los usuarios de la ciudad.

Como *espacios público-privados* se consideran los lugares públicos como centros comerciales, aeropuertos, centros deportivos, y en general los espacios mostrados por el cine, destinados para el consumo y el ocio. Los espacios público-privados son lugares no concurridos por todos los ciudadanos, si no que son destino solo de los usuarios que se relacionan directamente con la programación de estos espacios.

Por fin, en los *espacios privado-públicos* consideramos espacios que se muestran por diferentes escenas de películas como los patios o los jardines interiores, las “*pilotis*” o las calles y las salas de espera dentro de los edificios. Estos espacios son lugares públicos asociados con el entorno inmediato de los ciudadanos, donde se percibe un sentimiento de privacidad dentro de lo público.

²² El consumo como motor de desarrollo para la sociedad, la inviabilidad de la ciudad moderna como nuevo marco de la confrontación y segregación social, son a la base de este cambio de noción para el espacio público de antes. Solà-Morales, Ignasi, *Diferencias: Topografía de la arquitectura contemporánea*, Editorial Gustavo Gili SL, 2003, Barcelona, p.59. La ciudad contemporánea, la metrópolis, la megalópolis difusa, sin límites, en permanente proceso de formación y de devastación, ya no es comprensible a través de una visión que encuentra en el orden de los trazados el soporte de una inteligibilidad estable. El espacio público de la ciudad también está cambiando. Todavía el espacio público de la ciudad decimonónica, con sus calles y avenidas, plazas y jardines tenía una forma comprensible, general, permanente. Incluso el espacio público de la ciudad del movimiento moderno pretendía, a través de la centralidad, de la definición de las áreas y de las infraestructuras de transporte, reconocerse como espacio de una estructura sencilla y aprensible. Solà-Morales, Ignasi, *Territorios*, Editorial Gustavo Gili SL, 2002, Barcelona, p.156.

²³ Privacidad aquí se utiliza con la noción de accesibilidad moderada y controlada dentro de los espacios que constituyen hoy en día el espacio público.

Metodología²⁴:

Con la mirada puesta en el espacio público, de cada una de las ciudades, que se proyecta en estas 16 películas, propongo un sistema “*fast-forward/rewind*” (<< >>), “*pause*” (**II**) y “*play*” (>) para una lectura fiel y exacta de cada momento de la película en relación con lo que se está investigando con esta tesis. La ciudad del cine aparece como el territorio libre e inexplorado que está esperando al usuario para ser activado. El individuo dentro de la ciudad vive la experiencia de la diferenciación de la vida pública en niveles de privacidad. Con la ayuda del medio cinematográfico, la vida pública que se puede jerarquizar en 3 niveles de privacidad, como visto en “Hipótesis”, coge sentido de público, público-privado y privado-público para los héroes de las películas. Aplicando esta observación a las películas del corpus principal, se trata de acercarse lo más posible a los diversos espacios públicos que componen la escenografía de las ciudades en las que se relata la historia de cada guión.

Posición “fast-forward/rewind” (<< >>): Inter-relación:

Esta posición de lectura, esta concebida para estudiar la planificación general del espacio público y las demás funciones de la ciudad, por ejemplo viviendas, oficinas, infraestructuras etc. Concurriendo a este modo de lectura interesan planos generales que describen la ciudad, dan una impresión del conjunto del espacio público y distinguen una cierta distancia entre la acción y el “*set*” de las escenas que se analizan. En esta posición, la profundidad del campo de la cámara no existe ya que la acción no se distingue o el plano está más cerrado y las imágenes se leen como planos o secciones.

*Posición “pause” (**II**): Inter-actividad:*

Con el modo de lectura “*pause*”, se buscan los “*sets*” de las escenas de espacios públicos de cada ciudad propuesta en cada película. En realidad aquí se analizan escenas más estáticas donde la cámara se posiciona de frente a la acción o a los personajes que interactúan en espacios públicos. En este modo de lectura el campo visual de la cámara es más abierto y se buscan las tomas que tienen profundidad y acción en paralelo a otros niveles de la perspectiva que se esta filmando. La cámara está dentro del espacio público y filma las distintas situaciones entre usuarios que pueden surgir en los lugares filmados.

Posición “play” (>): Inter-penetrabilidad (flujos):

En el estado de lectura “*play*”, los “*sets*” que se analizan son de escenas en acción que muestran un espacio público en *travelling* por la ciudad o la ciudad a través de un espacio público. Las escenas en este modo de lectura son en movimiento. La cámara se posiciona dentro de la ciudad o del espacio público, está en movimiento y se buscan los momentos en que se percibe la accesibilidad al espacio público. Existen dos tipos de escenas, los que muestran el espacio público por la ciudad y los que muestran la conexión del espacio público con el resto de la ciudad. Los “*sets*” aquí se leen también en profundidad, buscando escenas que muestran la conectividad y la accesibilidad de estos espacios.

Con este sistema de lectura: de planos generales, cámara frente a la acción y cámara en movimiento, el objetivo es estudiar los “*sets*” de escenas que muestran la estratificación del espacio público dentro de la ciudad parte del decorado en que los 16 guiones se desarrollan. Para *los espacios públicos* de la ciudad, se escogen las escenas dónde se ven la calle, plazas y monumentos, parques y vacíos urbanos. Como *espacios público-privados* se consideran los lugares públicos como centros comerciales, aeropuertos, centros deportivos, y en general espacios destinados al consumo y el ocio. Por fin, para los espacios *privado-públicos* se buscan espacios como los patios o los jardines interiores, las “*pilotis*” o las calles dentro de los edificios e infraestructuras.

²⁴ Antes de empezar con la metodología de la tesis, me gustaría dar la definición y el sentido de uso frecuente, aquí, de algunas palabras asociadas con el cine: *Toma-escena*: con la toma abarca la entrada y la salida de actores en el campo de filmación (la escena).

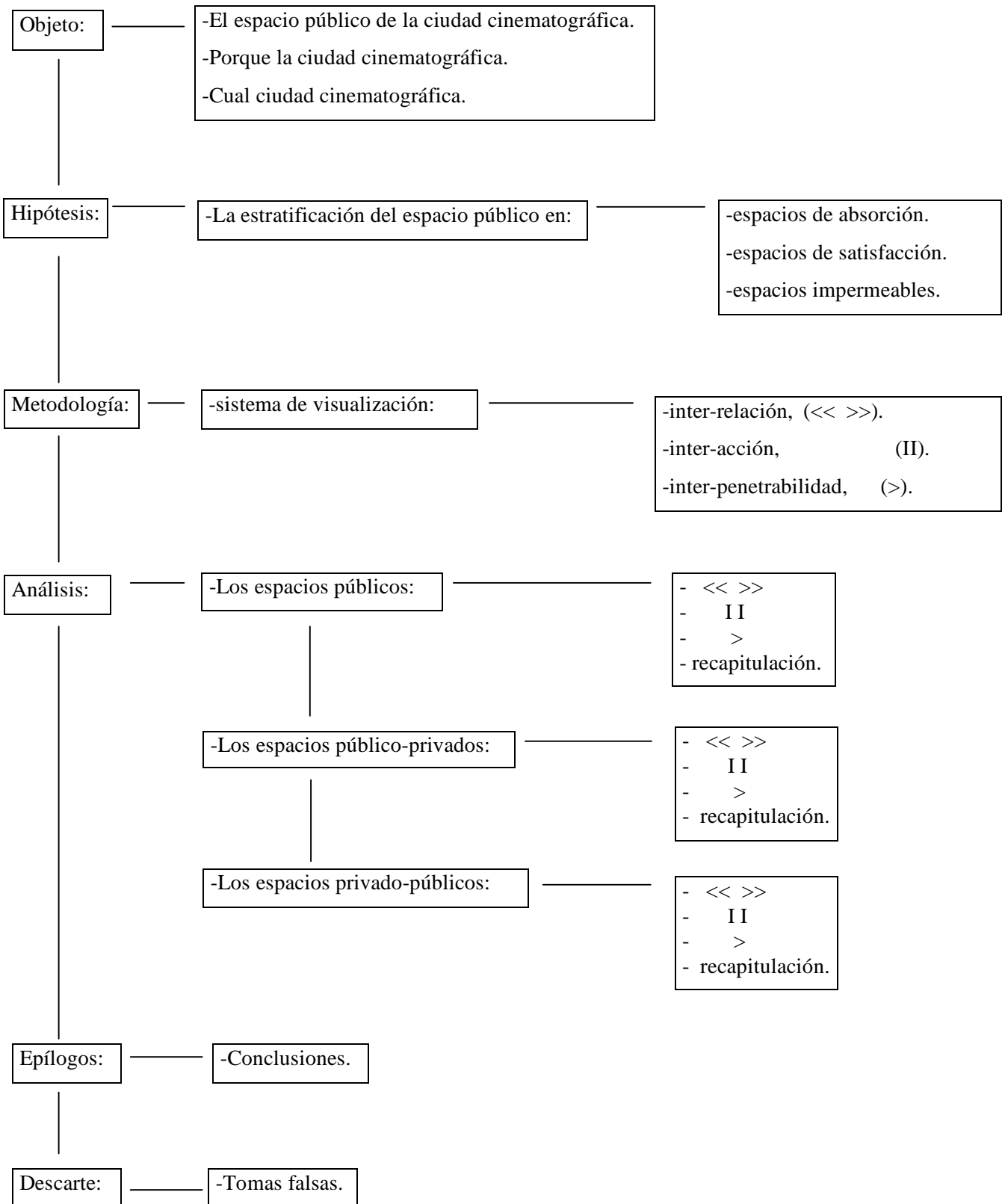
Escenografía-“set”: el conjunto de los locales, el decorado y escenarios de filmación.

Trama: cuadrícula, *pattern*, historia.

Carré-frame: imagen.

Travelling: Un *travelling* es un movimiento de cámara. La cámara se desplaza horizontalmente en el espacio. Es comparable a una persona que va, o se desplaza gracias a una meseta en movimiento.

Silencio...!



Acción...!

Partiendo del concepto que el espacio vital²⁵ de la ciudad tiene dos nociones y dos entidades para su usuario, se divide en el espacio público y el espacio privado. Sin hablar del espacio privado que no es objeto de este trabajo de investigación, el espacio público asociado con la democracia y la vida pública²⁶ de Grecia antigua, hoy en día se ve cambiado²⁷. Dentro de la nueva configuración de la ciudad contemporánea el límite entre lo estrictamente público y lo estrictamente privado se pierde. Con la aparición de lugares como centros comerciales, aeropuertos, gimnasios, hoteles..., el sentido del espacio público se ha desplazado hacia un sentido de espacio colectivo. Este tipo de espacios colectivos o relacionales (antes públicos), los encontramos a menudo dentro de la planificación urbana de los últimos 50 años bajo la imagen de espacios de “paisaje de paisajes”, funcionando para la interacción y la apropiación.

Asociando la noción del sentido de las palabras *público* y *privado*, este espacio vital para los ciudadanos de los centros urbanos, está hecho con tendencias hacia lo más público o hacia lo más privado. En este capítulo se presentará como se viven los espacios con actividad de vida pública por los personajes de cada una de las películas seleccionadas. Diferenciando estos espacios en espacios públicos, espacios público-privados y espacios privado-públicos, el objetivo de este capítulo es detectar las escenas que muestran actividad de vida pública en las películas del corpus cinematográfico principal, valorarlas y organizarlas dentro de las tres categorías de los espacios mencionados.

²⁵ La ciudad como construcción a nivel colectivo es seguramente la invención más fascinante y trascendente de las realizadas por el hombre a lo largo de la historia. Hoy, como ayer y seguramente mañana, la ciudad continúa siendo ese espacio vital, polimórfico, inevitablemente lleno de contradicciones y tensiones, en el que a diario la inmensa mayoría de los habitantes del planeta ponen en práctica sus vidas y dejan correr sus imaginarios.

²⁶ La ciudad desde siempre era pública, según la noción política introducida por Aristotle: “la ciudad está construida de política”, según la noción poética introducida por Geddes: “La ciudad es una acción dramática”, y según la noción económica introducida por Jacobs: “la ciudad es un establecimiento que genera constantemente un desarrollo económico asociado con su propia economía local”. Según Paul Virilio, el espacio público en el sentido actual de la ciudad que conocemos ha sido sustituido: desde un espacio de presentaciones a un espacio de re-presentaciones. El espacio de cuerpo a cuerpo de la Grecia antigua representado por la “ágora” como verdadera construcción del espacio público dentro de la ciudad ya no existe. Un espacio público hoy se califica no necesariamente por sus formas, sino por su capacidad de beneficiar la relación con el prójimo frente al alejado.

²⁷ Se ve cambiado a causa de la nueva configuración de la ciudad contemporánea. El límite entre lo público y lo privado cambia de noción, ya que el motivo económico está bastante presente a la nueva configuración global de la ciudad. Como lo explica J. Attali en su texto “The roman system of the generic in all times and tenses”, para R. Koolhaas la globalización designa un sistema general de hibridación de pensamiento y acción. La ciudad se ve en mutación y su espacio público también se permuta y se adapta a los nuevos datos político-culturales. Koolhaas, Rem et Harvard Design School: Project on the city, Stefano Boeri et municipality, Nadia Tazi, Sanford Kwinter et Daniella Fabricius, Hans Ulrich Obrist, *Mutations*, Actar, 2000-2001, Barcelona p.20 y p.112 y 124.

ESPACIOS PÚBLICOS:

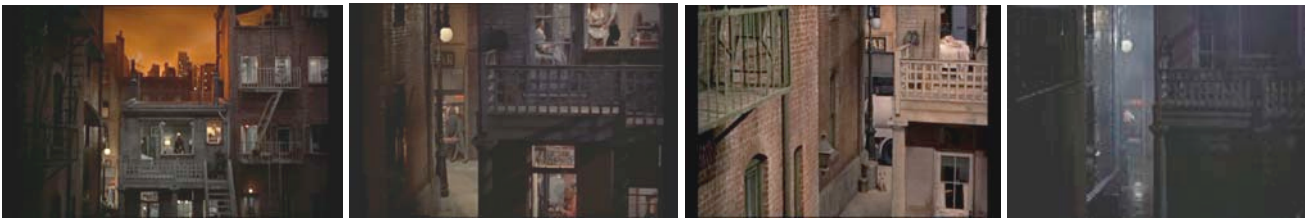
Descripción de diferentes espacios considerados en este trabajo como públicos dentro de la realidad de la ciudad intensificada²⁸ que caracteriza los cuatro modelos de ciudad expuestos por las películas (la ciudad neorrealista, la ciudad moderna, la ciudad meta-moderna y la ciudad tecnológica): la calle, la plaza y los monumentos, el espacio urbano vacío y el parque, vistos por las películas escogidas en los diferentes modos de lectura. Estos espacios están asociados con la noción más pública en la ciudad. En este capítulo lo importante es entender la noción de la vida pública y el funcionamiento de los espacios públicos de la ciudad para que después se pueda entender el sentido de la tendencia hacia lo público o hacia lo privado de los espacios público-privados y privado-públicos.

²⁸ Intensificada en el sentido de ciudad aumentada: la visión de la ciudad aumentada en relación con la ciudad convencional se caracteriza por cuatro maneras de representación cinematográficas: 1. La ciudad aumentada es la ciudad convencional por representación acumulada. 2. La ciudad aumentada es la ciudad convencional por la representación proporcional. 3. La ciudad aumentada es la ciudad convencional por representación repetitiva. 4. La ciudad aumentada es la ciudad convencional por representación de yuxtaposición. Tournikiotis, Panagiotis, *La arquitectura en la era contemporánea*, Futura, 2006, Atenas, p.52.

<< >> *Inter-relación:*

Después de haber seleccionado las tomas dentro de los dos bloques de películas que muestran espacios públicos, aquí se exponen y se describen los diferentes aspectos de los espacios públicos analizando la relación entre estos espacios y el resto de la ciudad. Es decir la relación de los espacios públicos respecto a las actividades, la programación y la forma que existen en la ciudad neorrealista, la ciudad moderna, la ciudad meta-moderna y la ciudad tecnológica.

Bloque A

Rear Window

Desde el primer plano de esta película, el espectador se familiariza con el ambiente del “set” que Hitchcock propone para su trama. Lo que realmente le interesa aquí es la ciudad densa²⁹ donde los usuarios llevan sus vidas en paralelo dentro de un mismo espacio y la relación entre momentos de vida pública y momentos de vida privada se manifiestan en el patio interior de una manzana neoyorquina. Aunque el verdadero espacio público en esta película no deja ser visto, la lectura del “set” que se hace en profundidad insinúa tres planos. Leyendo estos tres planos en sección se puede definir la intención del director enseñar como se ve lo público desde lo privado. Así que en el primer plano se distingue la vida pública del patio interior de manzana (espacio privado-público), en el segundo se ve la calle pública donde todo ocurre (espacio público), conectada al bloque con una pequeña calle interior y en tercer plano se ve el café de frente como posible espacio de encuentro para los usuarios del barrio (espacio público-privado).

A bout de souffle

En la película “A bout de souffle” de Jean Luc Godard la calle se percibe más, por el espectador, que en “Rear window”. El director no vacila usar planos generales con tomas mostrando en profundidad los distintos monumentos de la Notre Dame, el Louvre o el arco de triunfo, de la capital francesa, para que el espectador se oriente y es capaz de situar en cual “quartier” parisino cada vez pasa la acción. Otro punto que se puede observar en los momentos que se ven estos “land marks” parisinos es la asociación de la plaza y del monumento³⁰. A menudo, dentro de la ciudad se encuentra delante de un monumento una plaza. En la película

²⁹ La ciudad densa en la que me refiero es la ciudad aumentada visto por el cine: Por lo general y en términos de calles, espacios construidos y espacios no construidos este territorio urbano se reproduce por el cine como la ciudad que conocemos, exagerada en términos de mezcla funcional (actividades), formas y programación a causa de la mutabilidad constante de la ciudad. Es una ciudad con el programa de la ciudad dicha *tradicional* donde todo es más grande, más rápido y con más población. La podemos calificar de ciudad aumentada, intensificada, hinchada o inflada, porque lo que el cine nos enseña es la ciudad densa en la cual se añaden, se agregan edificios más altos, más gente, más complicaciones de convivencia y de funcionamiento.

³⁰ Los monumentos en el sentido de mojones, son puntos de referencia que se consideran exteriores al observador y constituyen elementos físicos que pueden variar de escala. En el caso de las personas más familiarizadas con una ciudad parecía existir la tendencia a utilizar cada vez más como guías los sistemas de mojones, o sea, a gozar de la singularidad y la especialización, en vez de concurrir a las continuidades. Lynch, Kevin, *L'image de la cité*, Dunod, 1999, Paris, p.98.

el director no muestra la plaza que está asociada con la concentración de los ciudadanos en lugares públicos y eso porque la acción de la película según el guión pasa en otros sitios. Sin embargo considera necesario enseñar de lejos los monumentos para dar una idea de los diferentes barrios de París.

Mama Roma



En un entorno entre modernidad y antigüedad, en esta película descubrimos Roma de los años 60. Durante este periodo se nota un gran interés de la población más agrícola italiana para mudarse hacia los grandes centros urbanos y Roma deviene uno de los principales destinos en Italia. La mudanza de población dentro de un mismo centro urbano, desde un barrio a otro, se puede sentir de manera muy clara dentro de esta película de P. Pasolini. Los nuevos edificios construidos allí donde antes había campos, dejan el resto del terreno vacío. Este vacío que antes era campo, ahora deviene un vacío urbano urbanizable³¹ donde otros edificios tarde o temprano lo llenaran de función para la ciudad. Sin embargo las ruinas y los edificios de la Antigua Roma, intramuros, que se enseñan en la película lo invaden todo y se ven sobresaltando el territorio de la ciudad con una armonía entre los diferentes vacíos, las antiguas edificaciones y las viviendas sociales. Roma es una de esas ciudades de paisaje urbano inconfundible, en donde la naturaleza está formada por las mejores creaciones de los arquitectos de todas las épocas.

La dolce vita



Usando la temática de la movilidad interna de la población romana en los años 60-70, debida a la reestructuración de la ciudad, Fellini, en su película "La dolce vita", con tomas generales y vistas desde helicóptero, ofrece la visión del conjunto de Roma en pleno camino de reconstrucción. La plaza³² de san Pietro de Vaticano junto al espacio construido a su alrededor y los grandes ejes de circulación hacen parte del sistema de planificación de la ciudad. Del mismo modo, los vacíos urbanos urbanizables³³ de la ciudad que se ven en diferentes momentos dentro de la película, son espacios que se perciben de uso público para los personajes y que de algún modo en el futuro dejaran de ser vacíos y espacio no-construido, en el sentido del vacío urbano³⁴ para la ciudad, y se transformaran en espacio construido, llegando poco a poco la ciudad de

³¹ El vacío dentro de la ciudad no está donde no existe lo antes. El vacío está donde lo antes deviene espectáculo para un efímero mañana que tendrá la forma del perpetuo. Tournikiotis, Panagiotis, *La arquitectura en la era contemporánea*, Futura, 2006, Atenas, p.108.

³² La plaza aparece en el momento en que se agrupan casas alrededor de un espacio libre. Ese importante espacio urbano es, seguramente, el primero que creó el hombre. La plaza tradicional invita a detenerse y a reposar. En ella los niños juegan alegres y es posible sentarse, tomar el sol y conversar. Practicar estas actividades en la calle es más difícil porque es un espacio mucho más lineal y dinámico. En otras épocas, la disposición de la plaza permitía también un acceso fácil para la defensa frente a las agresiones del exterior. Y en numerosas ocasiones, precisamente por su forma, se convirtió en portadora de un contenido simbólico. En la actualidad, las plazas de mercado, las destinadas a desfiles, las de ayuntamientos, iglesias, etc., que se han mantenido como eran en la edad media, han perdido muchas de sus funciones y su carga simbólica original. Querol, Jordi, *Bienvenidos al Urbanismo: imágenes y palabras*, Viena ediciones, 2004, Barcelona, p.223.

³³ Urbanizables porque aún que se ven vacíos en los momentos en que la película se rodó, son los futuros terrenos para construir más viviendas y más edificios.

³⁴ El espacio vacío es espacio residual, que no espacia según lo previsto los programas de la ciudad, siendo libremente revelados según lo cortado entre las entidades funcionales de la ciudad y como resultado de las tensiones sin resolver en el momento de la planificación urbana. Por esta razón la ocupación de estos espacios es imposible. Estos espacios se pueden derivar de los rastros preexistentes de una ciudad que a veces son particularmente complejos. Eduard Bru, « El vacío urbanoin », "Quaderns", n° 183, 1989.

Roma más densa de edificios y de población, transformando así también la noción de vida pública que tienen estos espacios en la película.



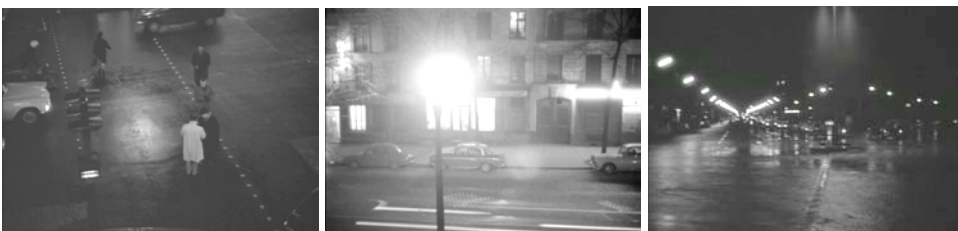
Con planos nocturnos o de día, la calle romana en esta película se ve jerarquizada³⁵. La introducción de diferentes velocidades dentro de la ciudad tras la segunda guerra mundial con la democratización del coche para circular, ha implicado la organización de un sistema viario relacionado al uso de la calle. En la película donde se puede visualizar la calle de escala peatonal y de escala de coche, el espectador puede ver como estos espacios públicos son lugares de circulación³⁶ de vehículos y ciudadanos, por ejemplo la calle de un barrio residencial, tranquila donde los vecinos se conocen y una calle principal de la ciudad con densidad de población urbana y tráfico.

Roma



Las tres películas presentadas más arriba, “La dolce vita” de F. Fellini, 1960, “Mama Roma” de P. Pasolini, 1962 y “Roma” también de F. Fellini, unos años después, 1972, se podrían agruparse ya que son del mismo periodo y hablan de la versión cinematográfica neorrealista de la misma ciudad, Roma .

Alphaville



Godard en Alphaville crea el perfil de la ciudad del futuro. La escenografía de la película es la ciudad de París de los años 60-70, ambientado dentro de la oscuridad y vaciado de luz, como en el caso de películas como “Brazil” o “Blade runner” que hacen la representación de la ciudad tecnológica, producidas unos años después. Con tomas principalmente nocturnas el espectador descubre una ciudad oscura, lejana del planeta tierra, en algún lugar de los países exteriores. La actividad de vida pública en esta película pasa por lo general dentro de los edificios. Las zonas³⁷ de viviendas, las oficinas, la zona de administración de esta ciudad se ven

³⁵ Jane Jacobs con su elogio encendido de la calle anónima frente a la calle especializada y posteriormente engullida por usos particulares, ha sido quien mejor ha explicado y defendido la importancia de ese sustrato en el que se producen las actividades que dan vida y sentido a la ciudad. Jane Jacobs, “The death and life of great american cities”, The random house Inc, Nueva York, 1961.

³⁶ A partir del siglo XIX entendemos la calle en una triple versión: espacio que sirve para definir la forma urbana, espacio de circulación y espacio para canalizar servicios. Los significados de la palabra calle denotan: espacio público, pavimento y tránsito. *Street* significa calle en inglés y es una palabra que viene del latín *estervere* que quiere decir pavimentar. *Road* viene de *ride*, palabra del inglés antiguo que significa “pasar de un lugar a otro”, o sea, igual que la palabra francesa *rue* que significa trasladarse. Querol, Jordi, *Bienvenidos al Urbanismo: imágenes y palabras*, Viena ediciones, 2004, Barcelona, p.220.

³⁷ La zona es un sustituto político en la ciudad de hoy, más especialmente en los Estados Unidos para planificar. *Zoning*: aquí las viviendas, allí los motores del empleo, allí los corredores de transportación y en algún otro sitio las industrias. En las zonas, hay que asumir que el espacio no tiene gran capacidad de cambio. Koolhaas, Rem, Amom, Simon Brown y Jon Link, *Content.*, Taschen, 2004, Germany, p.89-90. Pero también las zonas

aquí organizadas por el espacio público en relación con la jerarquía del sistema vial³⁸. Este se organiza por diferentes redes de circulación peatonal, de coches y ferroviario (de metro).

Fahrenheit 451



Aparentemente la ciudad que muestra F. Truffaut en su película es una ciudad ordenada como indicaba el movimiento modernista en ese momento. Mirando la película, el espectador siente una cierta separación de usos en la ciudad³⁹. Entre el barrio de la administración, el barrio de viviendas de ciudad o este de las casas de los suburbios, Truffaut hace uso de los principios urbanísticos de la carta de Atenas⁴⁰ de Le Corbusier para crear el entorno del hombre moderno. La ciudad que vemos inicialmente parece el conjunto habitacional de la Residencia San Felipe en Perú o el conjunto habitacional que vemos en la película mexicana “Temporada de Patos” donde el espacio público se percibe en relación cercana con el espacio privado y el parque se relaciona con la naturaleza. La escenografía de la ciudad en “*Fahrenheit 451*” que es de una estética modernista, nos presenta una ciudad dividida por zonas de barrios bien separados por la naturaleza, geográficamente hablando.

Playtime



El “set” de la película está construido en una trama⁴¹ que muestra al espectador la estructura de la ciudad global⁴² tal cual se percibe a través del cotidiano de sus usuarios. J. Tatti hace descubrir al espectador su

residenciales habitables y las zonas de oficinas inhabitables son dos zonas opuestas, que no son complementarias entre ellas pero que pertenecen en una unidad más grande. Obedecen a reglas de pura lógica Aristotélica y las dos siguen el principio de exclusividad recíproca. Koolhaas, Rem y O.M.A., *S, M, L, XL*, Benedikt Taschen, 1997, Colonia, p.1298. Y por fin una zona impone límites, pero en el caso del *Pearl river delta project*, en China, sin contenido espacial. Un término vago para “zona” es preferido por el partido comunista chino. Una zona está abierta a las impurezas de la manipulación ideológica. Purga los contenidos históricos de los territorios impuestos y los substituye por la dinámica de la economía global. Una zona sigue siendo incumplida en lo que se refiere a la planificación según la programación de los espacios, una condición urbana que nunca alcanza el foco de la intensidad. La zona es el lugar de nacimiento del suburbio chino. Koolhaas, Rem, *Project on the city, vol.1*, Taschen, 2001, España, p.709.

³⁸ Esta jerarquía viaria tan presente en la película es debida a los grandes trazados de la época Haussmanniana parisina, seguidos por los cambios y la modernización de los medios de transporte. La calle haussmanniana ante todo es una proporción: esta de la altura de los edificios en relación a lo ancho de la calle. Loyer, François, *Paris XIXe siècle: L'immeuble et la rue*, Fernando Hazan, 1987, París, p.279.

³⁹ Hablando de separación de usos me refiero al concepto *zonning* impuesto por el movimiento moderno en lo que se refiere a la planificación de la ciudad. Es el proceso de distinción de diversas actividades que el urbanismo moderno pretendía sistematizar con el *zonage* funcional, y que aparece hoy en día como un modelo social y cultural inaceptable. Ascher, François, *Métapolis ou l'avenir des villes*, éditions Odile Jacob, Mai 1996, París, p.148.

⁴⁰ En 1933 se organizó en Atenas un congreso internacional de arquitectura moderna (CIAM), donde se establecieron los principios de la carta de urbanismo de Atenas. Ocho años después en 1941, aparece en París durante la ocupación alemana un documento anónimo que por su título revelaba la existencia de la carta de Atenas al gran público. Sin nombre de autor en la cobertura, Le Corbusier arriesgaba de comprometer las ideas que defendía. Hoy más que nunca este texto queda de actualidad. En el momento que la automoción, la energía atómica y la electrónica confundían los datos de nuestra existencia, las preguntas puestas por el urbanismo no podían más quedar sin respuesta.

⁴¹ Para rodar *Playtime* Tati construyó cerca de “*Vincennes*”, en el extrarradio de París, un gigantesco escenario sobre un solar de 15.000 m², una pseudo-ciudad que fue apodada “*Tatville*” y que él mismo describió como la estrella real de la película. En *Tatville* el cineasta se despoja de la memoria del París histórico, tradicional, para centrarse en los nuevos ambientes urbanos erigidos a impulsos del desarrollismo fordista de los 60 y, en concreto, una serie de espacios entonces emergentes en la metrópolis, tales como los modernos centros de negocios y tecnificadas oficinas, las viviendas de la burguesía y los salones de lujo para la diversión y las nuevas formas comerciales. La trama de la película se constituye de los siguientes “sets” que representan en “*tatville*”: *El aeropuerto, Las oficinas, El salón de exposición de invenciones, Los apartamentos, Espacios para el ocio y el consumo, El carrusel de coches.*

⁴² Tras la crisis del petróleo de 1973 se puso en marcha un proceso de reestructuración económica que fue emprendido a la vez por empresas y gobiernos y que puso fin a tres décadas de estado de bien estar. De este periodo Manuel Castells ha destacado dos características: la retirada del estado de la economía y la expansión geográfica del sistema hacia una globalización que abarca al capital, la fuerza del trabajo y la producción. Esta reestructuración no hubiera sido viable si, en aquellos años, no hubiese confluído con un modo de desarrollo denominado “informacional”, cuya base eran las nuevas tecnologías: informática, que revolucionó el procesamiento de información; y las telecomunicaciones, que permitieron la interconexión

ciudad enigmática basada en el principio del capitalismo democratizado⁴³, aplicado en espacio público, espacio privado y calle. Por ejemplo, en el caso de las viviendas o las oficinas, el espectador entiende el espacio vital de los personajes como un espacio privado con tendencia hacia lo público, relacionando público y privado de manera visual. La fachada del edificio aquí como membrana de filtración hace alusión a una ciudad de cristal, una arquitectura de espacios vacíos y regulares, superficies brillantes y resbaladizas, poblada de sonidos punzantes donde lo privado y lo público se confunden, y en la que el movimiento no cesa, el fluir es constante y el tráfico mecanizado. En su planificación, la organización entre edificios de viviendas, oficinas y espacios para el consumo y el ocio, introducida por el director describe la ciudad del futuro donde todo se parece y donde los pocos monumentos “land marks” de la ciudad⁴⁴ en la película se ven de lejos, en perspectiva, reflejados en las cristalerías de los edificios.

En ese momento, la aptitud cinematográfica para la ciudad del futuro, con películas como Alphaville, Fahrenheit 451 o Playtime, sugiere espacios ordenados, limpios y al menos en apariencias bien organizados como entorno del hombre moderno.

Bloque B

Manhattan



“Siento verdadera pasión y una gran devoción hacia la ciudad de Nueva York y creo que en la película se la ve de la forma más hermosa que se ha visto nunca en el cine. Cuidamos mucho la fotografía y creo que es realmente impresionante...”: comenta Woody Allen sobre su película. “Manhattan” está llena de imágenes que dejan traslucir una peculiar visión de los espacios de Nueva York y del amor que siente W. Allen por su

entre ordenadores y la creación de sistemas de información. Lo que denominamos “tardocapitalismo” es fruto de la confluencia e interacción del proceso de reestructuración económica y el modo de desarrollo informacional. Castells, Manuel, *La ciudad informacional: tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional*, Alianza editorial, 1995, Madrid, p.190. De esta síntesis histórica ha surgido una nueva especialidad que se ha dado en llamar “el espacio de los flujos”. Es decir un sistema integrado de producción y consumo, fuerza de trabajo y capital, cuya base son las redes de información. Vásquez, Carlos García, *Ciudad Hojaldré: Visiones Urbanas del siglo XXI*, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona, p.57.

⁴³ « Todo hombre tiene derecho a la vida; y esto significa que tiene derecho a ganarse bien la vida. Por pereza o crimen puede renunciar a ejercer este derecho; pero no se le puede negar », Franklin D. Roosevelt, 1939. Al igual que el hecho de que existen dos formas de participar en la producción y obtener un ingreso en una economía industrial de libre mercado, la teoría del capitalismo democrático resulta fácil de expresar, pero excesivamente difícil de comprender para nuestras mentes deformadas por los mitos. Está compuesta por tres preceptos: el principio de propiedad, el principio de participación, y el principio de limitación. Tomados de manera aislada, ninguno de ellos tiene validez; sólo cuando los tres se reconocen en la práctica de manera simultánea e igual puede decirse que existe el capitalismo democrático o que prevalece la justicia económica. Pensemos en ellos como las tres patas del trípode capitalista democrático. Si una de ellas se elimina, la estructura se derrumba; si se alarga o acorta sin que se realicen las alteraciones correspondientes en las otras, la estructura pierde el equilibrio y se cae.

⁴⁴ Pocos porque los monumentos vistos en la película son los que han sobrevivido en los años de la supuesta reconstrucción de un París tradicional al París global visto en “Playtime”.

ciudad. A través de tomas en espacios públicos, mostrando un mercado en la calle, “Times Square”⁴⁵, la calle neoyorquina o el “central park”, el director ayuda al espectador a entender mejor el gran significado de estos espacios vitales de la ciudad para la cotidianidad de los ciudadanos. Hace una descripción de cómo funciona Nueva York⁴⁶ y la expone como territorio de desarrollo y distracción para sus usuarios. En un conjunto de escenas de planos generales en la película, podemos descubrir las buenas proporciones⁴⁷ de Manhattan, donde sus grandes edificaciones de alturas importantes no ahogan la vida a nivel de la calle, dejando pasar el aire y el sol.

Der himmel über Berlin



El escenario escogido en esta película de Win Wenders es la ciudad de Berlín⁴⁸. Para alguien que nunca visitó Berlín la descripción hecha por Wenders da una buena imagen de su planificación general y su dimensión. La narración sobre Berlín empieza con vistas de vuelo de pájaro para llegar a planos cuadrados de la calle y del espacio urbano. Grandes ejes de circulación, la yuxtaposición de la red de ferrocarril y de las autopistas vienen a subrayar la construcción continua y amplia dentro de la ciudad. El vacío urbano es muy significativo aquí. Wenders, colocando un circo entre los elementos manifestadores de un pasado histórico, acentúa el sentido del vacío urbano que se encuentra frecuentemente en Berlín⁴⁹.

⁴⁵ Uno de los ejemplos que hace más visible la manipulación de la historia en las ciudades es la mítica “Times Square” de Nueva York. Tras ser explotada por el mundo del cine en las décadas de 1940 y 1950 como uno de los centros urbanos de estética más rabiosamente metropolitana del mundo, el destello de sus imponentes carteles luminosos se apagó en la década de 1960. Cines teatros y salas de conciertos fueron cerrando para dejar paso a destartaladas tiendas de souvenirs y sórdido sex shops permanentemente merodeados por prostitutas y drogadictos. Conciente del potencial turístico de un lugar tan consagrado por la industria del celuloide, el ayuntamiento decidió crear un BID (Business Improvement District), una sociedad financiada por el sector privado pero coordinada por la administración de la ciudad. Una vez más la estrategia que se utilizó para revitalizar la zona fue la explotación de su historia, es decir, recrear la estética furiosamente comercial que la hizo famosa en sus años de esplendor. Con este fin todos los edificios comprendidos entre Broadway y la octava avenida fueron forrados con espectaculares pantallas luminosas que obedecían a códigos de colores, escalas, materiales y estilos predeterminados por un gabinete de diseño. De ello resultó una “Times Square” más “Times Square” que la original, una perfecta ciudad poshistórica, empaquetada y puesta a la venta como un producto turístico más de Nueva York. Boyer Marie Christine, *The city of collective memory: its historical imaginero and architectural elements*, the MIT press, 1994, Cambridge, p.421-476.

⁴⁶ Una descripción de cómo funciona Manhattan, más precisamente con sus altas edificaciones liberando el suelo para la vida de la calle a cota cero. De un punto de vista diferente, las proporciones y la grilla de Manhattan se resumen por la estructura del libro S,M,L,XL de Rem Koolhaas, según Joseph Cho en su artículo “S,M,L,XL: *cherchez le guide*”, *Le visiteur*, Les éditions de l'imprimeur, no 7, otoño 2001, Besançon, p.112-133.

⁴⁷ El *zoning Law* de 1916 que describe en cada manzana de Manhattan la superficie imaginable del sobre que define las líneas exteriores de la construcción permitida máxima, no es solo un documento legal pero al mismo tiempo un proyecto de planificación urbana. Con objetivo el regocijo comercial, el máximo permitido posible traspasa en la realidad urbana, de manera que el limite de parámetros tridimensionales introducidos en la planificación por esta ley, sugiere una nueva idea de Metrópolis. Koolhaas, Rem, *Delirius New York: A retroactive manifesto for Manhattan*, The Monacelli Press, 1994, New York, p.107.

⁴⁸ La película se refiere a la ciudad de Berlín antes de la caída del “muro de la vergüenza”. Hoy, tras la reunificación alemana y la designación como capital del país, Berlín ha sido objeto de la mas ambiciosa operación de transformación urbana que se ha producido en Europa desde la segunda posguerra, transformación que ha seguido, puntualmente, los dictados de la visión culturalista: las cuestiones de la disciplina, la planificación y la historia han marcado la pauta. Como resultado, Berlín abandera actualmente un modelo de ciudad que ejemplifica las diferencias que separan la sensibilidad urbana europea de la del resto del planeta. Ello la hace ineludible en el debate sobre la ciudad contemporánea. Vázquez, Carlos García, *Ciudad Hojaldré: Visiones Urbanas del siglo XXI*, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona, p.39.

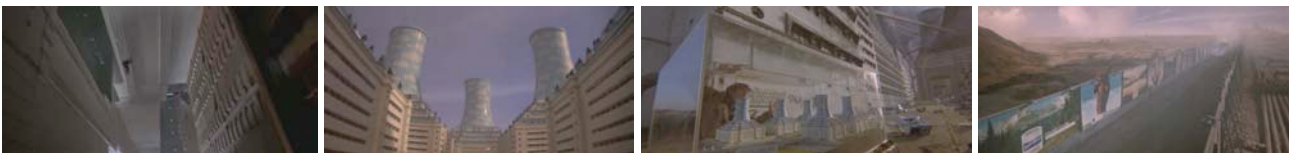
⁴⁹ El Berlín contemporáneo no era un organismo urbano coherente donde se hiciera legible una secuencia lineal, sino el hiperfragmentado resultado de una cadena de cataclismos y reconstrucciones. Con primer eslabón, el de los bombardeos aliados de la segunda guerra mundial. Vázquez, Carlos García, *Ciudad Hojaldré: Visiones Urbanas del siglo XXI*, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona, p.39.

The Truman Show



La película fue rodada a Seaside city a los Estados Unidos. Seaside es una colonia turística construida por Duany y Plater-Zyberk en Florida bajo la supervisión de Leon Krier, que no ha dejado de atraer la atención de los medios de comunicación desde que se inauguró en 1981⁵⁰. Dentro de la ficción de la película, la ciudad de Truman es una ciudad que existe y en la cual los ciudadanos son de un mismo perfil socio-económico que podría extenderse a un mismo perfil psicológico. Con tomas en espacios públicos, en el “Truman’s show” se puede apreciar por el espectador la imagen de los espacios públicos empujados con todas las cualidades de una aglomeración urbana que conocemos, donde todos los malos aspectos del centro urbano son excluidos. Inspirada de las pequeñas ciudades norteamericanas de los años 20-30, esta ciudad contiene parques, plazas, calles peatonales... y una batería de edificios de equipamiento, (escuela, ayuntamiento, mercado al aire libre...), está dotada de todos los elementos urbanísticos para que más allá del objetivo arquitectónico y urbano de la ciudad, en Seaheaven de “Truman’s show” es decir el Seaside de Florida U.S., el fuerte sentido de comunidad entre sus 2000 habitantes está suscitado al extremo⁵¹. Al mismo tiempo en la película, existe también la ciudad real que al contrario de la ciudad del estudio televisivo se presenta como un denso, gran centro urbano donde sus parques sirven de espacios de concentración de la población para ver el show de Truman y los cruces sirven a la publicidad de este mismo show.

Brazil



En “Brazil” de T. Gilliam la escenografía de la película se constituye por el reverso tenebroso de una sociedad manierista⁵², atemporal y a-geográfica que consiente, dentro de su seno, la existencia de unos personajes conniventes con el ambiente opresivo que los rodea. Es una ciudad con altura donde no se ve el cielo y el único momento que se percibe el cielo dentro de la ciudad es con el truco cinematográfico que usa el director poniendo el protagonista circular dentro de la maqueta del mismo “set”, anunciando el proyecto de viviendas de este barrio. No es evidente en esta película la separación de los usos en términos urbanísticos, así que no se puede valorar aquí el principio de planificación de “zonning”⁵³. Los automóviles que circulan por las calles de Brasil son pequeños y de una plaza. Las carreteras de la ciudad que se ven en diferentes momentos son de

⁵⁰ La revista “Time” la declaró “mejor diseño de 1990” y el príncipe de Gales la puso como ejemplo en su programación de la BBC.

⁵¹ El desarrollo de urbanizaciones como Seaside-orilla del mar, era una expresión del “nuevo urbanismo” que se desarrolló finales de los años 80 y principios de los años 90 a los Estados Unidos. El principio del “nuevo urbanismo” ponía en duda el contraste entre los cambios sociales y la legalización de la tecnología por parte de la ciudad moderna en combinación con la nostalgia hacia los costumbres de la era pre-industrial. Principales representantes de esta aptitud urbanística en los Estados Unidos eran los arquitectos Andres Duany y Elisabeth Plater de Miami, que han dibujado diferentes urbanizaciones de estilo tradicional. Una de su obra maestra es Seaside, con edificaciones de casas en madera, tejado y terrazas para una vida idílica por parte de sus usuarios. David Mohny, Keller Easterling, “Seaside: making a town in America”, Princeton architectural press, Nueva York, 1991.

⁵² Una sociedad manierista en el sentido de que sus individuos actúan de manera de... El manierismo se originó en Venecia, gracias a los mercaderes y en Roma gracias a los papas Julio II y León X, pero finalmente se extendió hasta España, Europa central y del norte. Se trataba de una reacción anti-clásica que cuestionaba la validez del ideal de belleza defendido en el Alto Renacimiento. El manierismo se preocupaba por solucionar problemas artísticos intrincados, como desnudos retratados en posturas complicadas. Las figuras en las obras manieristas tienen frecuentemente extremidades graciosas pero raramente alargadas, cabezas pequeñas y semblante estilizado, mientras sus posturas parecen difíciles o artificiales es decir *alla maniera*. En esta dirección la sociedad manierista en “Brazil” sería una sociedad que asume el camuflaje de un ambiente opresivo que la rodea, contentándose en la representación manierista vista por la película.

⁵³ El zoning es un término usado en la planificación urbana para definir un sistema de regulación del uso del suelo dentro de una aglomeración urbana. La palabra se deriva de la práctica de señalar en zonas asociadas con funciones programáticas dentro de la ciudad, un conjunto urbano de utilidades del suelo. En la práctica, se cree que la división en zonas dentro de la ciudad se utiliza como sistema de permiso para evitar que el nuevo desarrollo dañe residentes existentes o negocios.

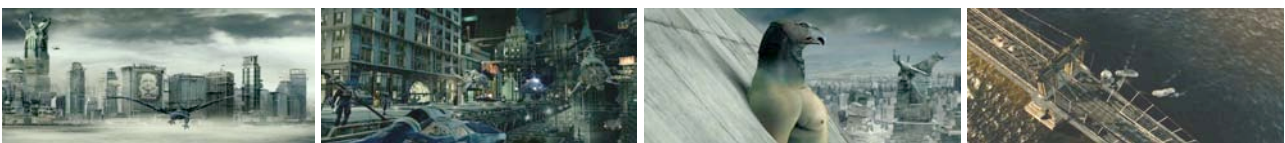
pequeñas dimensiones ya que en su mayoría el suelo está ocupado de una densa y alta edificación, con la única excepción de la autopista que significa la vuelta a la naturaleza la cual si que existe en la película, ya que la ciudad de “Brazil” como se descubre al final está construida en una topografía de montañas y valles.

Minority report



La historia de “Minority report” pasa en Washington, ciudad con mucho verde, parques y jardines. En una escenografía que mezcla lo nuevo-futurista y lo existente, Steven Spielberg nos muestra una posible representación de la ciudad tecnológica del futuro. Los espacios construidos en el centro de la ciudad son edificios de grandes proporciones que contienen diferentes actividades sociales asociadas por una función: administración, viviendas, espacios colectivos, etc. Las vías automovilísticas son horizontales pero también verticales y los coches pueden circular sobre las fachadas de los edificios representadas de esta manera de uso público. En esta película uno se imagina que en el futuro podremos aparcar el coche fuera de nuestro piso independientemente de la planta en que vivamos, ya que los coches podrán circular sobre la fachada. Sin embargo, este primer aspecto hiper-futurista se rompe cuando descubrimos que la ciudad mostrada se parece también en ciertos aspectos de la ciudad tradicional⁵⁴.

Immortel



En Nueva York, el año 2095 una energía extraterrestre ha tomado el “central park” y nada vivo puede entrar. A parte, una nave en forma de pirámide se ha detenido sobre el “skyline” neoyorquino⁵⁵. La posible representación de Nueva York aquí presentada, se ve en movimiento constante entre coches voladores y las calles peatonales llenas de gente en niveles sobrepuestos al nivel de la calle cota cero. Ya que en esta ciudad los coches vuelan, el “Brooklyn bridge” sigue teniendo la función de “land mark” de la ciudad para el espectador sin que sea como antes la calle que une Manhattan con los “eastside” barrios de Nueva York. Así que el espectador de la misma manera que en “A bout de souffle” se puede situarse dentro de Manhattan y saber donde exactamente pasa la acción del guión de la película.

⁵⁴ Ciudad tradicional en el sentido de calle, espacios construidos y no-construidos, aquí me refiero al modo tradicional de planificación de la ciudad existente y convencional que ya conocemos.

⁵⁵ El “skyline” neoyorquino que el espectador puede apreciar en esta película, está basada en edificaciones existentes de la metrópolis americana, que se pueden reconocer durante la película. Nueva York se construyó entre 1850 y 1933, en un solo arranque de la imaginación y de la energía. 1950-60: después de la Segunda Guerra Mundial, los altos edificios en la ciudad, llegan a ser “importantes”. 1970 : En 1972 (presidente: Nixon, alcalde: Acaban a Lindsay), el *World Trade Center* se termina. 1980-90 : Washington para pagar los honorarios del mantenimiento de la O.N.U; la piedra angular en Nueva York es su cosmopolitismo que se convierte en un bolso de perforación político. 9-11 : De ahora en adelante, la ciudad más importante del mundo es dominada por la historia de la torre, de la cual una vez colgaba su bandera. Koolhaas, Rem, amoma, Simon Brown y Jon Link, *Content*, Taschen, 2004, Germany, p.236-239, “White briefs against flyh: the warnig power of New York”, R. Koolhaas.

Renaissance

En el año 2054, París es un laberinto donde todos los movimientos son monitoreados y grabados. Separada del mundo para su propia protección, la ciudad no obstante ha continuado expandiéndose. Así el espectador se ve ante espacios públicos impensados en la configuración actual de la ciudad. París del futuro, visto por “Renaissance”, se presenta con una gran profundidad⁵⁶. Ahora los rascacielos del siglo 21, se superponen sobre las obras maestras arquitectónicas del pasado. Y bajo el nivel de la calle de la cota cero, una sofisticada red de plazas aerodinámicas empuja la ciudad antigua hacia arriba, deteriorando un sistema de túneles⁵⁷. Mirando las escenas que describen espacios públicos de esta ciudad tecnológica, el espectador se encuentra ante un París donde el nivel de cota cero existente se prolonga. El suelo de París se ve aumentado, prolongando el paseo de las muelles de la Seine hasta la rivera. El suelo de la ciudad pertenece al peatón y el automóvil circula en autovías “express” que se sitúan al nivel de las muelles actuales de la ciudad. Introducidas dentro de una caja de cristal, el director hace alusión a un túnel iluminado por el techo transparente, dedicado a la circulación de los coches, y aumentando así el espacio público al nivel peatonal sobrepuesto.

⁵⁶ Esta ciudad hace pensar en la representación de F. Schuiten en “*L’echo des cités*”, donde la ciudad nueva se ve puesta por encima, yuxtapuesta sobre la ciudad antigua, Tournai, Casterman, 1992, F. Schuiten, Bruselas.

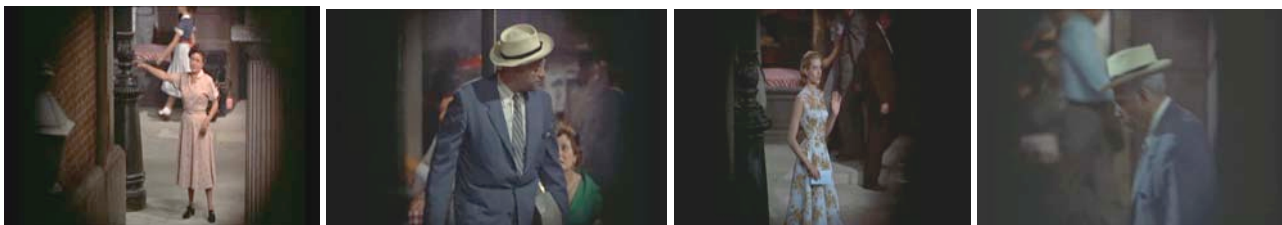
⁵⁷ Este sistema de túneles visto por la película en diferentes momentos dentro de la representación de un París del futuro, se puede relacionar con el espacio público de carácter virtual que según Carlos García Vasquez caracteriza Houston y que ha venido a relevar a las calles. Se trata de 10 km de galerías subterráneas que atraviesan el suelo del centro urbano conectando más de 2.700.000 m² de sótanos bajo los rascacielos. En plena hora punta, el centro de Houston está tan desolado como durante la madrugada: nadie camina por sus aceras, nadie cruza por sus calles. La animación, en cambio, bulle en los espacios públicos alternativos de los túneles, donde se concentran los restaurantes, las cafeterías, los comercios, etc. De esta manera, las funciones que activan la vida urbana de la ciudad tradicional se reproducen a cota -5, evitando que el ciudadano entre en contacto con la durísima ciudad real, la ciudad de los vacíos, la ciudad de las distopías, la ciudad del miedo. Vázquez, Carlos García, *Ciudad Hojalde: Visiones Urbanas del siglo XXI*, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona, p.225.

II Inter-acción:

En inter-acción se valoran los espacios públicos por su capacidad de sociabilización⁵⁸ para sus usuarios. El objetivo aquí es de entender como los espacios públicos a través de encuentros ocasionales y otros facilitan a los individuos de la ciudad cinematográfica de las películas relacionarse entre ellos.

Bloque A

Rear window



Siempre utilizando la ambigüedad entre lo que es realmente público y privado, Hitchcock usa la pequeña calle de manzana para elevar al espectador en la vía pública neoyorquina. Haciendo uso del zoom de su cámara que forma parte de su lenguaje asociado con el tema de espionaje y de voyerismo interpretado en su película, se descubren los diferentes comportamientos de sus personajes en la calle. La calle como espacio público⁵⁹ se percibe de esta manera de modo visual desde lo privado y se ve como los personajes principales se mezclan con otros usuarios de la ciudad usando la calle para circular y cumplir con su cotidiano.

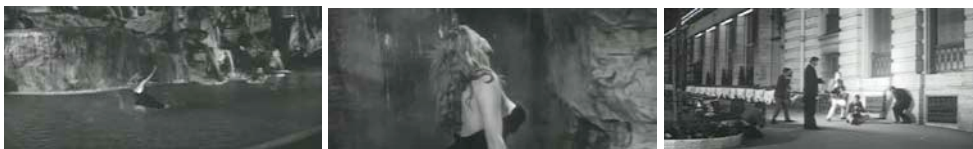
A Bout de souffle



Usando planos de una parada en Champs Elysées, probablemente la gran parada del 14 de julio que es el evento más majestuoso en París y que se hace en memoria de la revolución francesa, el director insinúa el otro sentido de la calle. Con tomas de la misma calle en un día festivo y otro casual, el espectador descubre la función de la calle para circular y moverse de un punto a otro, pero al mismo tiempo como un lugar que tiene también un sentido de celebración y de concentración para la población del centro urbano.

⁵⁸ En el metro, la calle, los centros comerciales pero también en los bares y las cafeterías, los ojos se rastrean y cuando se encuentran es para atribuir características sociales y cualidades para fundir el alejamiento o controlar el abordó. Este característico observado hace parte de lo que en esta investigación se considera con el termino sociabilización. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.29.

⁵⁹ La calle como espacio público en el sentido de interacción social entre sus usuarios. El comportamiento público según Sennett, atañe en primer lugar, la acción a distancia de personalidad, su historia, las situaciones y las necesidades. En segundo, esta acción supone la experiencia de la multiplicidad. Sennett, Richard, *The fall of the public man*, Nefeli, 1999, Atenas, p.120.

La dolce vita

Observando los comportamientos de los personajes inventados por Fellini en “Roma” en los espacios públicos de la ciudad es irresistible no comentar la escena frente a la fontana de Trivi donde la actora americana no se reprime introducirse en la fuente para quitarse el calor de la noche romana de verano. Y del mismo modo el momento que su comprometido reacciona con violencia frente a su rival. En los dos casos, aún que el espacio público se vive de manera diferente por los personajes, las cámaras de los fotógrafos hacen de testigo, expresando el fundamental derecho que existe dentro de lo público, que es el derecho a la información⁶⁰.

Mama Roma

Dentro del concepto de que los espacios públicos están hechos para que los usuarios puedan aprovechar al máximo y apropiárselos como quieren, en “Mama Roma” Pasolini descubre al espectador como los personajes de su película hacen uso de la calle o el espacio urbanizable vacío. La calle es para pasear, charlar o quedar, con un mínimo de equipamiento público que facilita mejor lo cotidiano de los usuarios (por ejemplo el urinario público donde parra Ettore antes que se vaya al hospital buscarse la vida, puesto en evidencia por el director en la trama de la película, esforzando el carácter neorrealista de esta ciudad cinematográfica).



El límite entre lo público y lo privado se expresa en la relación de los ciudadanos con la calle. Los vacíos urbanos se convierten en espacios de recreación y de interacción entre los habitantes del nuevo barrio popular de Ettore y mama Roma. El vacío urbano⁶¹ en esta película se puede decir que se asocia a la actividad de vida pública de un parque. Dentro del campo, entre antigüedades, asociando la función del parque con esta del vacío urbano, los niños de las casas de viviendas populares se aprovechan del espacio para encontrarse. El barrio de viviendas se lee desde lejos con perspectivas desde los campos, haciendo al espectador pensar del carácter extramuros-intramuros relacionando el “set” a la Roma antigua. En este “set” de la película, el vacío urbano urbanizable se transforma en un lugar de juego y de recreo entre antigüedades.

⁶⁰ En esta película se puede hablar de las dos cosas ligadas a la información. En un primer lugar se puede distinguir la noción de contenedor de información para el espacio público y en otro el derecho de que la información suelta de algún modo, en el espacio público puede ser contada.

⁶¹ El vacío urbano en el sentido de que puede tener para los habitantes del centro urbano, explicado posterior, en esta película, y, gracias a sus amplias proporciones y el tipo de interacción social que tiene para los personajes, se podía relacionar a la tipología urbanística del parque.

Roma



La capital de Italia y de la Provincia de Lazio, fue fundada, según cuenta la leyenda, por Rómulo y Remo alrededor del Monte Palatino para luego convertirse en la capital del Imperio Romano y en la ciudad eterna. Roma⁶² está levantada sobre varias colinas, entre los meandros del Río Tiber y a unos 20 km del Mar Tirreno. En la ciudad extramuros intramuros, las calles y plazas del centro de la Ciudad del Vaticano forman los pilares fundamentales de un valle entre siete colinas. Como en “Mama Roma”, en esta película también, el ciudadano Romano aprovecha de la vida pública de la calle según sus necesidades. En el parque, los niños juegan, el joven recién llegado en la ciudad se relaciona con los vecinos, se montan eventos en las plazas, los jóvenes toman el sol en los ritmos de Joan Baez, las prostitutas están esperando a sus clientes, y un señor se aproxima a un grifo de agua público para lavarse los manos. En todos estos actos públicos, como expresiones de vida pública, los ciudadanos romanos se ven interactuando en los espacios públicos de la ciudad, manifestadores de su pasado histórico.

Alphaville



Los pocos espacios públicos que se ven en esta película son espacios inhumanos e insólitos⁶³. La calle se presenta vacía de gente o de vida pública. En la sociedad de esta ciudad solo cabe el pensamiento único, lo previsible y la lógica mecanizada. Su funcionamiento depende de la administración logística por el ordenador A-60. Los pocos contactos entre los usuarios de esta ciudad, y los pensamientos del protagonista en voz alta durante toda la película, que es como si hablara consigo porque no encuentra a nadie para relacionarse, son el testigo del ambiente inhumano en lo que se refiere a la interacción social entre ciudadanos en los espacios públicos de “Alphaville”.

⁶² En cuanto toda esta historia que enmarca la ciudad entrena y su alma, la podemos distinguir en el cotidiano de los personajes de la película. Como si era un personaje más en la película, el carácter diacrónico de la ciudad no se puede esconder. Como para un individuo, los elementos que han moldeado su alma, no pueden desaparecer, ya que según Froud todo se mantiene de alguna forma y bajo las condiciones adecuadas, el espectador en esta película puede apreciar el alma de la ciudad. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.26.

⁶³ Según la definición del diccionario, inhumano significa con falta de humanidad y cruel, insólito tiene la noción de algo que no es común ni ordinario. Aplicando estas nociones para el espacio vital en “Alphaville”, los espacios se caracterizan de inhumanos y insólitos por el rollo delimitado que tienen como espacios caritativos que favorecen el contacto humano algo que es un característico principal, en el sentido de ordinario, del espacio público.

Fahrenheit 451

En la ciudad de Truffaut los bomberos ya no son los que controlan el fuego. Su trabajo aquí consiste en poner disciplina entre los habitantes de este centro urbano ya que está prohibido leer. Los espacios públicos filmados por el cineasta hacen alusión a espacios públicos conocidos de nuestras ciudades. La plaza en esta película es el lugar de denuncia o de castigo. El espacio real de concentración no son las plazas, ni los parques, sino el salón de casa donde hay televisores que emiten información todo el día y la gente se agrupa ante ellos. La gente se concentra en un especie de plaza improvisada por los bomberos para verlos quemar libros. En la plaza del cartel de los bomberos, un hombre se acerca para denunciar a un vecino que tiene libros entre sus pertenencias. El parque es un lugar de juego y de recreo para los niños y las familias de la ciudad, y la calle está caracterizada como un lugar de encuentro ocasional.

Playtime

En “Playtime” la ciudad aparece perfectamente planificada, mientras la masa de gente parece ser esclava de un movimiento autónomo y ajeno a ellos mismos. Describiendo el paisaje del mundo futuro, el escenario de la modernidad, (al menos la modernidad vista en el 1967 por Jacques Tatti), la interacción social entre la gente en “Tattiville” es ocasional y a menudo asociada con preguntas y respuestas sobre indicaciones para orientarse o encontrar un lugar dentro de la ciudad que no se sabe de primera vista exactamente donde está. La calle parisina se ve sin el encanto asociado a la capital francesa actualmente conocida. Los usuarios que no son otros de los que hoy en día pueblan una gran ciudad, son turistas⁶⁴, gente que trabaja, gente que pasea. La calle de la ciudad del amor se ve ocupada por un kiosco de flores como única gota de romanticismo del cual esta ciudad es conocida, y que los turistas no dudan en hacer una foto de vacaciones para enseñar como es Paris de “Playtime” a sus amigos.

⁶⁴ Según P. Tournikiotis, los que mejor pueden apreciar la planificación de una ciudad son los jubilados y los turistas, que sin que trabajan están viviendo cada momento de la ciudad, con cierta distancia entre el ritmo de la vida cotidiana y los distintos barrios o actividades funcionales de las zonas que la componen. Tournikiotis, Panagiotis, *La arquitectura en la era contemporánea*, Futura, 2006, Atenas, p.83.

Bloque B

Manhattan

El uso estratégico⁶⁵ de la tercera dimensión (la vertical) para edificios que se despliegan en altura deja desocupado el nivel del suelo para otras funcionalidades, economizando⁶⁶ así territorio para la aglomeración. Los altos edificios⁶⁷ de Manhattan se presentan por la película como topónimos significativos para el residente del barrio. Crecen de manera discontinua y son contenedores de actividades para la ciudad, orientando el ciudadano de modo visual. Las escenas de acción tomadas en espacios públicos como el “central park” o la muelle de “Brooklyn bridge” muestran de lejos la ciudad que se ve enarmonada, conectada a, y accesible desde el espacio público. En las mismas escenas, la calle se ve como espacio de encuentro entre vecinos, el “central park” espacio de juego para los niños y de recreo para los protagonistas, sin olvidar la imagen de “Manhattan” desde “Brooklyn bridge” que todos los enamorados prueban copiar en sus fotos cuando visitan Nueva York. El *skyline* de ésta ciudad es el resultado del desarrollo del proceso urbano después de la invención de la tipología arquitectónica de los rascacielos, dejando el suelo al peatón.

Mystery murder in Manhattan

Del mismo modo que en “Manhattan”, Woody Allen con esta película hace de nuevo un homenaje a la vida pública de la ciudad de Nueva York, sus calles y su población. Para presentar al espectador el entorno donde sus héroes se desarrollan, le impone a una lectura del espacio vital urbano de la ciudad en términos de función⁶⁸ para el usuario del barrio, ante un mundo donde el trabajo, el ocio y el comercio necesitan cualificarse en lugares⁶⁹. El mercado situado dentro de uno de los olvidados espacios vacíos de Manhattan es el lugar donde surge el encuentro ocasional y la relación impersonal entre los vecinos. Así que un vacío urbano olvidado, aprovechado en un mercadillo de calle, se transforma en un espacio de interacción entre ciudadanos que llevan vidas paralelas y que cada uno se ve interactuando con gusto con su próximo.

⁶⁵ La problemática de la edificación vertical era objeto de mi “memoire” de investigación, para la finalización del 2do ciclo de estudios, Carolos Galanos, *La composición Zatrikiena*, Ecole d’Architecture Paris-Malaquais, Paris, 2001-2002.

⁶⁶ La economía del suelo para la aglomeración urbana era una de las temática en la línea de investigación del programa de doctorado “Proyectos Arquitectónicos” de la UPC al momento que me matriculaba al primer año de este programa.

⁶⁷ Este tipo de edificación conocida a través de la tipología del rascacielos, en Nueva York es la que según R. Koolhaas constituye el concepto de Manhattanismo. El centro Rockefeller es la demostración más madura de este tipo de edificación que concentra varios programas para la ciudad en un solo sitio. El centro Rockefeller debería ser leído como cinco ideologías de proyectos separados que coexisten dentro de la misma parcela. Rem Koolhaas, “Delirius New York: A retroactive manifesto for Manhattan”, The monacelli press Inc, Nueva York, 1994. En este sentido los edificios en Manhattan van aumentando de función, repartiéndola dentro de su estructura que a causa de la limitación de la parcela por las dimensiones se ve obligada a coger altura, liberando así el espacio al suelo que sería destinado para ser ocupado por funciones que en el caso del centro Rockefeller se meten dentro del edificio.

⁶⁸ El funcionalismo es un concepto vinculado a la sociedad industrial, que pretendía organizar de forma eficaz las actividades del hombre en un espacio o sobre el territorio. En la sociedad de la información las actividades individuales de las personas ya no cualifican el espacio porque no lo modifican. Toda actividad relacionada con la sociedad de la información (sea trabajo, ocio o comercio) se puede hacer a través de interfaces minúsculas que pueden aparecer o desaparecer de los lugares a conveniencia. Vincente Guallart, *Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada*, ediciones ACTAR, Barcelona-Union Europea, 2004, p.245

⁶⁹ Marcel Detienne, desde la antropología, ha planteado la cuestión de qué es un lugar. A través de una encuesta, a lo largo de las diversas culturas actuales o históricas se cuestiona la facilidad heideggeriana con la que se postulaba la existencia y la necesidad de estos puntos fijos capaces de organizar el espacio y la memoria. En la arquitectura de estos últimos años no hay lugares, moradas en las que detenerse. Los monumentos para la memoria son arqueología, fragmentos inconexos sólo parcialmente excavados, más llenos de interrogantes y dudas que de confortables presencias. Solà-Morales, Ignasi, *Diferencias: Topografía de la arquitectura contemporánea*, Editorial Gustavo Gili SL, 2003, Barcelona, p.111.

Der himmel ümber Berlin

La descripción del espacio público urbano berlinés en esta película, enseñando los espacios construidos, los espacios no-construidos y la calle, da al espectador el perfil de la ciudad, su planificación amplia y su estructura en el momento de que todavía la existencia del muro de la vergüenza dividía la ciudad en dos partes, manifestando el rico pasado de su espacio urbano. El espacio no construido, entre espacios construidos, encuentra su función según la imaginación de los ciudadanos. Los ángeles de las ciudades observan a los niños jugar en la acera, un señor introduce un sofá, otro viene de tener un accidente de moto, una pareja se ve en el parque posiblemente debajo de su vivienda y otro paseando con su bebe. Lo que se ve en “Der himmel ümber Berlin” es que el vacío⁷⁰ dentro de la ciudad es también un espacio vital para los ciudadanos que sirve de espacio público donde es posible relacionarse, pasear, hasta apropiárselo para montar una efímera construcción en el caso del circo, o simplemente aparcar los coches en el día a día de los personajes de la película.

The Truman show

Usando diferentes cámaras de vigilancia de las que están instaladas (5000 en total) para vigilar Truman en esta ciudad-estudio, el director introduce al espectador en la vida cotidiana del protagonista hasta el punto de hacer de la vida del protagonista un programa televisivo⁷¹. Desde un punto de vista arquitectónico y urbanístico el

⁷⁰ Algo que hoy en día está al punto de desaparecer. El vacío dentro de la ciudad tan significativo para la época de la película, se está llenando. El más descarnado ejemplo de cómo la ciudad poshistórica selecciona sus contenidos apostando por ciertos momentos históricos y descartando otros es el del muro de la vergüenza. La opción de Berlín por los modelos decimonónicos supuso la fulminante desaparición de sus “heridas de guerra” exprimidas por la presencia del vacío dentro de la ciudad, de las innumerables entre-zonas que Win Wenders llevó a la pantalla en “Der himmel ümber Berlin”, La más emblemática de ellas, el antiguo muro de vergüenza, era, incluso, algo más, un verdadero lugar en el sentido existencialista de la palabra. Vásquez, Carlos García, *Ciudad Hojaldré: Visiones Urbanas del siglo XXI*, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona, p.53.

⁷¹ Dentro de la misma temática social que usó entre los primeros en la gran pantalla Michael Radford en su película “1984 by George Orwell”, es decir la vigilancia por el “Gran Hermano”, aquí llamado “Arquitecto”, (de la vida personal del protagonista), esta película antes de que se intentaba por primera vez el concepto de emisiones televisivas de este genero hace la crítica sobre la relación entre la realidad y la realidad construida y de alguna forma virtual. La idea de *Gran hermano* como se conoce hoy, nació el jueves 4 de septiembre de 1997, durante una sesión *brainstorming* en la productora *John de Mol Producties*, parte independiente de Endemol. Formaron parte de esta reunión Patrick Scholtze, Bart Römer y su hermano Paul Römer, además del propio John de Mol. En la idea inicial, solo 6 personas convivirían en una lujosa mansión durante un año, sin competir. Aquel que resistiera los 12 meses de encierro sería premiado con 1.000.000 de florines. El nombre del proyecto: *The Gouden Kooi*(*La Caja Dorada*). Karel Hille et al. *Big Brother*. Hét boek. BZZZTòh, De Telegraaf 's-Gravenhage, Amsterdam. 2000. *Gran hermano* fue emitido por primera vez en Holanda el 16 de septiembre de 1999, siendo después adaptado en más de 70 países. Aunque cada versión ha introducido sus propias modificaciones, la idea general sigue siendo la misma: un grupo de “habitantes”, generalmente 12 desconocidos entre sí y surgidos de un *casting*, conviven en una casa diseñada para la ocasión en la que son filmados por cámaras y grabados por micrófonos durante las 24 horas del día. Los concursantes permanecen aislados del mundo exterior, y por tanto tienen prohibido cualquier tipo de contacto con agentes externos (en la casa no hay televisión, radio, Internet, música, libros o lápices), exceptuando la ayuda psicológica que ellos mismos requieran, y que recibirán, siempre en privado, en el *confesionario*. La duración media del programa oscila entre los 90 y 115 días.

espectador se encuentra ante el descubrimiento de cómo funciona este tipo de ciudad. Poniendo el acento en el New-Urbanism⁷², el director nos acerca al día a día de Truman que desde su nacimiento vivía en un idílico escenario urbano⁷³, sin ser consciente de ello, creado por una cadena de televisión para una serie de larga duración. El “Truman Show” muestra algunos de los peligros que ocultan los felices paraísos diseñados por el New-Urbanism⁷⁴. Esta ciudad es un ejemplo de ciudad poshistórica, de un entorno urbano cerrado en sí mismo donde la arquitectura y la forma urbana del espacio público han sido diseñados para el estilo de vida de los habitantes (en ocurrencia Truman) y controlados para recrear un mundo de ensueño, generando una sensación superficial de historia, de identidad, de cultura y de habitar universos estables y seguros⁷⁵.

Brazil



El mundo en el que viven los personajes de “Brazil” se trata de una realidad donde nada es lo que parece: Nadie es lo que quiere ser y que apenas hay alguien que se atreve a revocar su destino. Los pocos espacios públicos que se ven en la película son los espacios de cota cero que quedan libres de edificación. Los niños juegan en la calle. Sin que sea esta calle como las calles residenciales⁷⁶ de barrio en “La dolce vita” o “Mama Roma”, aquí están cubiertas de los edificios que les sobrepasan por encima. Los espacios públicos oscuros e insólitos han sustituido en esta película el jardín o la calle de los barrios residenciales debajo de los edificios de viviendas populares que se han visto por otras películas más arriba.

Minority report



El parque, la plaza y la calle son los espacios públicos que se repiten a menudo en la película. La interacción de los personajes en estos espacios pasa en el anonimato del gran centro urbano donde un parque es el lugar de un paseo, la plaza un espacio de concentración, de encuentro ocasional o de travesía por la población y la calle un espacio transitorio entre dos puntos de la ciudad. Pero en esta ciudad el anonimato tiene reglas, ya que todos los usuarios de la ciudad están registrados. La película basada en un relato de Philip K. Dick⁷⁷, hace

⁷² El nuevo urbanismo americano promueve la creación y el mantenimiento de un ambiente diverso, escalable y compacto, con comunidades completas estructuradas de forma integral: lugares de trabajo, tiendas, escuelas, parques y todas las instalaciones esenciales para la vida diaria de los residentes, situadas todas dentro de una distancia fácil de caminar. Por ello New Urbanism promueve el uso de trenes y transporte ligero frente a las carreteras y caminos convencionales.

⁷³ Otro ejemplo de idílicos centros urbanos excepto Seaside es también la “Celebration city”, que es una pequeña ciudad situada a pocos kilómetros de Orlando promovida por Disney Corporation y AT&T. Sobre 2000 hectáreas de terreno donde se construyeron 8000 viviendas unifamiliares para un máximo de 20000 habitantes.

⁷⁴ El nuevo urbanismo ha introducido el término de ciudad-suburbio. La ciudad-suburbio americana se basó desde sus principios en la industrialización de las casas unifamiliares y del coche, y se determinó por programas financieros nacionales para la redistribución de trabajos necesarios empleando los veteranos de la 2da guerra mundial en paro.

⁷⁵ Carlos García Vázquez, “Ciudad Hojaldre: visiones urbanas del siglo XXI”, editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004, p.37.

⁷⁶ En el sentido de la calle pensada más para el peatón, sin un gran flujo de coches donde los niños del barrio pueden jugar y la gente se ve caminar tranquilamente. Por lo general la calle vista aquí es un espacio artificial porque se identifica como algo muy distinto del espacio natural; constituye el hueco del espacio urbano y su subsuelo proporciona el lugar para los servicios de agua, gas, electricidad, red de alcantarillado. Querol, Jordi, *Bienvenidos al Urbanismo: imágenes y palabras*, Viena ediciones, 2004, Barcelona, p.220.

⁷⁷ P. K. Dick que es también el guionista de la película “Blade runner”, dirigida por R. Scott y producida en 1991.

la representación de un futuro urbano dominado por los avances tecnológicos, excesivos ya que deshumanizan y condicionan al individuo, debido a su intromisión y control⁷⁸ constante de su existencia en el espacio público.

Immortel



En la ciudad futurista de E. Bilal encontramos un *collage* de clases sociales y gente con actividades similares a las que se pueden encontrar en un centro urbano actual pero practicadas en el futuro. Se trata de un centro urbano aún más grande que el de Nueva York de hoy en día, de grande densidad de población y de mezcla de gente que vienen aquí de todo el universo. Así se ve una extrema utilización de todo tipo de espacios urbanizables dentro de la ciudad incluida su tercera dimensión, es decir superposición de redes, de programas y de actividades a lo alto de la ciudad. Sin que el director mencione de ningún modo si las tomas están en el nivel del suelo o en otro nivel, la calle o la plaza se presentan en “Immortel” como espacio público de protesta y de manifestación. Sin que aya una interacción clara entre ciudadanos, la protesta o la manifestación de los ciudadanos en el espacio público durante la película se hace con textos de una letrina fluorescente que aparecen sobre las cabezas de los personajes, dando la impresión al espectador que en esta ciudad tecnológica la protesta no tiene que ser dicha sino es suficiente pensarla.

Renaissance



Entre los espacios públicos donde se ve algún tipo de interacción entre ciudadanos, vistos en la película podemos contar la calle parisina del futuro donde las prostitutas ahora están virtuales, el Trocadero con su famoso carrusel o el “pont des arts” que atraviesa la rivera con suelo transparente metiendo en valor su estructura metálica construida entre 1981 y 1884 al idéntico de la original, según los planos de Louis Arretche⁷⁹. Los espacios públicos que se ven en la película son lugares de interacción continua⁸⁰ entre los numerosos usuarios de la ciudad. El nivel cota cero que se presenta aquí peatonal, favorece el flujo continuo, ofreciendo así la posibilidad de que gente con rutinas cotidianas diferentes se encuentra.

⁷⁸ Es quizás obvio que los nuevos medios de vigilancia, las videocámaras que visualizan cada esquina de un hipermercado, de un banco, de la prisión, del museo, del espacio público, tienen un modo de representación de lo visto que la imagen fotográfica. En realidad se trata de imágenes en movimiento que suceden una a la otra recopilando los momentos del tiempo de la vida, controlando al individuo como es el caso de la ciudad tecnológica en “Minority report” y condicionando su existencia. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.57.

⁷⁹ Louis Arretche es también el arquitecto que dibujó y construyó en 1993-1996, el puente más recién de París cruzando la Seine y une el barrio de Bercy (XII arrondissement) con la estación ferroviaria de Austerlitz (V arrondissement).

⁸⁰ En esta época cuando en el espacio público se encuentran dos desconocidos que intentan reconocer el uno la naturaleza del otro, como lo formuló Simmel, las personas están obligadas mirarse durante muchos minutos y horas sin hablar entre ellos. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas p.63. Esta acción es una acción de manifestación de vida pública, donde la gente se ve interactuando en un centro urbano.

> *Inter-penetrabilidad:*

En este modo de lectura se buscan momentos de las tomas en las películas seleccionadas que se puede valorar el acceso en los espacios públicos vistos. Así que el objetivo aquí es estudiar el posible intercambio entre diferentes flujos de la ciudad neorrealista, moderna, meta-moderna y tecnológica con los espacios públicos que la componen.

Bloque A

Rear Window

Enfocando en el espacio público de la calle de esta película, existe un momento mágico para observar posibles intercambios de flujos entre lugares. Con esto me refiero en el momento cuando gente de la calle pública entra en el bloque de viviendas usando la estrecha calle interior que funciona como filtro transitorio entre lugares con actividad de vida pública: el espacio público de la calle y el espacio privado-público del patio interior de manzana. De esta manera se puede valorar la conexión y la accesibilidad a lo público de la calle neoyorquina desde el espacio privado del bloque de las viviendas y al revés, por la estrecha calle de uso público, que se ve asociada en la manzana y que tiene un rollo intermedio⁸¹ de calle caracterizada⁸² por sus dimensiones y la gente local que la usa.

A bout de souffle

Algo que sorprende los espectadores más jóvenes que no saben como era París en los años 60-70, es que en “A bout de souffle” los personajes de la película se ven paseando por la calle de Champs Elysées sin que sea necesario usar la acera, (algo impensable en este trozo de la ciudad hoy en día). Sin embargo a través de la película podemos sentir que para atravesar París, ir del barrio de *Notre Dame* a *Champs Elysées* y en seguida volver a *Montparnase*, el coche es indispensable. El problema del aparcamiento⁸³ todavía no existe pero imágenes como esta del “café” a Montparnase, enseñan el ritmo incrementado del uso del coche en la ciudad. La calle aquí se ve como espacio de paseo y de circulación a pie o en coche.

⁸¹ Un rollo intermedio porque es un espacio público con tendencia hacia lo privado, ya que su función es la conexión entre el espacio estrictamente privado de las viviendas y el espacio estrictamente público de la calle.

⁸² Ver nota 11 sobre Jane Jacobs, la calle anónima y calle especializada.

⁸³ Hoy en día, los coches, que han llenado las calles, redujeron las aceras en las que se amontonan los peatones. Cuando quieren mirarse unos a otros, ven los coches al fondo, cuando quieren mirar la casa de enfrente, ven los coches en primer plano; no existe un solo ángulo desde el que delante, detrás, al costado, no se vean coches. Los coches han hecho que la antigua belleza de las ciudades se vuelva invisible..., los coches han causado ¡el eclipse de las catedrales! La ciudad así hoy aparece como un gran almacén de coches que a causa del problema del aparcamiento o la subida del precio del petróleo, están guardados entre semana. Estas ideas nos aproximan a entender el fenómeno de nuestro “dominguero” que ha transformado la vieja construmbre del paseo por el campo, en un traslado de ida y vuelta en automóvil desde la ciudad hasta su refugio vallado. Del Corral, Juan Diez, *Ciertas cuitas sobre la ciudad incierta*, edición Pepitas de Calabaza, 2002, Logroño, La Rioja, p.47.

Los redes de transporte que se ven por la utilización del metro, de las calles peatonales, las vías automovilísticas o el “nuevo” aeropuerto de Orly, muestran los modos de transporte común o individual de los flujos parisinos dentro del espacio público en éstos tiempos, (que no han cambiado tanto hasta hoy, sino que hay más densidad de ciudadanos).

La dolce vita



Mama Roma



Paseando por espacios públicos como la calle de “La dolce vita” o de “Mama Roma” el espectador puede sentir la reconstrucción y la modernización de la capital italiana en la década 60-70. Durante el día, la calle del barrio residencial que Mama Roma vive con su hijo Ettore es un lugar de encuentro casual con los vecinos. Gente que transita para volver a su casa se encuentra y comenta el cotidiano⁸⁴.



Y así, también durante la noche, la calle para Mama Roma que es el personaje que encarna para Pasolini el ambiente de esta ciudad de los años 65, es lugar de encuentro con amigos o los habituales que se encuentran dando un corto paseo y comentando la noticia de que Mama Roma se retire. Con una alternancia de personajes que caminan junto con la protagonista de la película el director resume de alguna forma la variedad de los individuos que frecuentan la calle y que al mismo tiempo todos ellos coexisten dentro del centro urbano.

⁸⁴ De esta forma se nota la íntima relación entre usuario y espacio dentro de la ciudad y al mismo tiempo la noción heterogeneidad según Michel Foucault del espacio vital para el ciudadano del centro urbano. El espacio en el cual vivimos, del que nos extraemos de nosotros mismos, apenas donde ocurre la erosión de nuestras vidas, nuestro tiempo, nuestra historia, este espacio que nos agota y nos consume, está en sí mismo heterogéneo. Es decir no vivimos en una clase de vacío, dentro del cual los individuos pueden ser situados, algo que puede adquirir un espacio de muchos diversos colores efímeros, pero en un sistema de relaciones que definen las posiciones que no pueden ser comparadas y en cualquier manera sobrepuestas. Hays, K. Michael, *Architecture theory since 1968*, Columbia Books of Architecture, MIT Press, 1998, New York, p.428, Michel Foucault, “Space, Knowledge, and Power”, interview con Paul Rabinow, Skyline, marzo 1982.

Roma



El restaurante entre las guías del tranvía, la calle de antes en relación con la calle contemporánea a la época de la película, o el Coliseo, son imágenes de “land-mark” para ésta ciudad. Cada uno de estos elementos que describen Roma⁸⁵, se ha modernizado y aún hoy en día está en proceso de evolución según el uso en el que le impone el proceso urbano. Desde los Gladiadores hasta hoy los usuarios de la ciudad se encuentran con situaciones diversas ante las cuales tienen que actuar y reaccionar. La ciudad evoluciona a través del proceso urbano para definirse según las necesidades actuales a cada momento de su historia. Y la película se termina con un paseo nocturno en moto por la ciudad. Con este acto se da una dimensión desde un punto de vista más poético que arquitectónico o urbanístico, de la conexión por carretera, entre los monumentos romanos. Dentro de la ciudad, tanto a los ciudadanos (como usuarios) hasta los que la han planificado, les es difícil resistir a los grandes cambios que impone el proceso urbano⁸⁶. Esta realidad que se muestra en “Roma” de Fellini es una gran característica de la lógica hojaldre⁸⁷ organizada por capas en Roma. De esta manera, cronológicamente y arqueológicamente hablando en Roma la ciudad está dentro de la ciudad, algo que se puede notar también por la descripción de los espacios públicos vistos por la película⁸⁸.

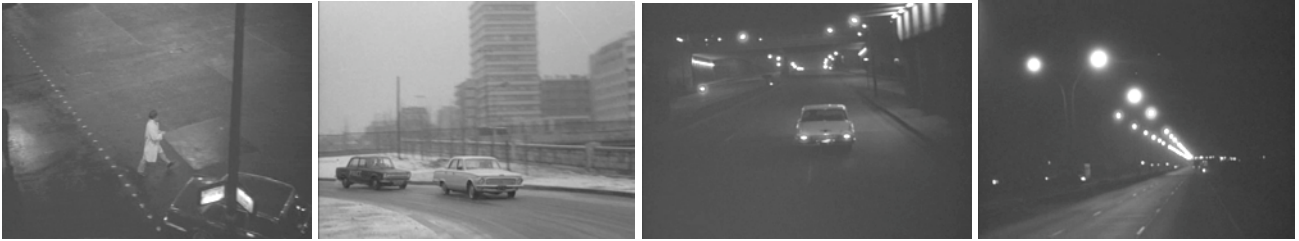
⁸⁵ Roma hoy en día es un centro urbano, fruto de la articulación de la arquitectura y ciudad en los terminos arcaicos de la palabra. Ésta compleja articulación entre dos practicas contradictorias necesita una constante negociación. Desde que la relación entre arquitectura y ciudad está constantemente en proceso de cambio, la conexión entre arquitectura y ciudad tiene que estar recreada y negociada constantemente, sin que se imponen en un equilibrio definitivo. El principio de esta nueva ciudad ocurre en los veinte años pasados del siglo XVI, en que el Papa Sixtus y el arquitecto Domingo Fontana producen un proyecto urbano para Roma conectando iglesias importantes. En vez de conceputar la ciudad como sistema de sólidos, Roma de Fontana se presenta como una red de los vacíos que se traslaparán sobre la ciudad existente. Mientras que la Roma de los años 1500 contuvo los monumentos sagrados, particularmente el de San Pedro pero también otras iglesias, la nueva Roma se convierte en una ciudad sagrada algo que se concibe para la circulación litúrgica. Al mismo tiempo, este circuito funciona como una atracción turística y por lo tanto como un elemento de la red comercial. Gandelsonas, Mario, *X-Urbanism: Architecture and the American city*, Princeton Architectural Press, 1999, New-York, p.17.

⁸⁶ Con esto me refiero al característico de la metápolis como ciudad que vendrá según F. Ascher. Las metápolis sirven de este punto de vista a la mutación de despensas urbanas que cogen con más frecuencia la forma de centralizaciones funcionales: centros de negocios, centros comerciales, centros de comunicaciones, plataformas logísticas, tecnópolis, parques de actividades científicas y técnicas, parques de ocio, etc. Ascher, François, *Métapolis ou l'avenir des villes*, éditions Odile Jacob, Mai 1996, Paris, p.115.

⁸⁷ Según cuatro tipos de visiones : la visión culturalista, la visión sociológica, la visión organicista y la visión tecnológica, Carlos García Vázquez , “Ciudad Hojaldre”, edición Gustavo Gili, Barcelona, 2004, hace el perfil de la ciudad contemporánea demostrando su carácter hojaldre y explicando la existencia de capas : de post-historicismo, de planificación, de espectáculo, de tipos de naturaleza o de redes de comunicación y de circulación, en los grandes centros urbanos de hoy en día.

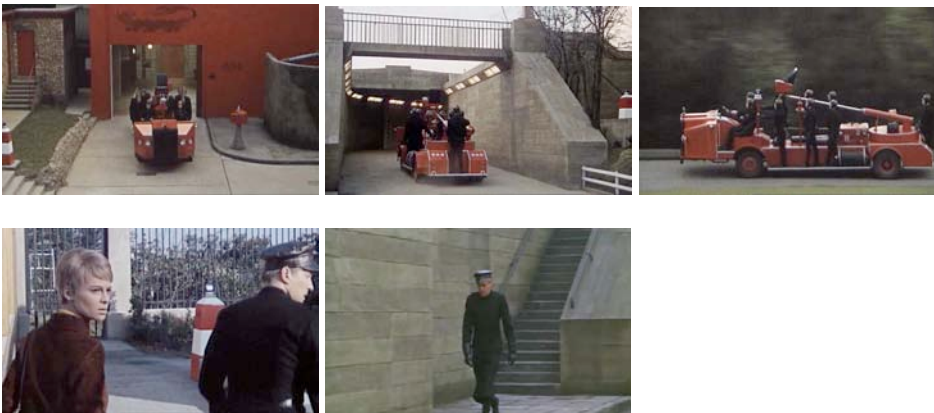
⁸⁸ Vistos por la película porque si las imágenes contemporáneas a la película que se analizan, fundamentan la espacialización del comportamiento humano, es decir componen e interpretan un modo de visualización para entender el mudo donde la interacción humana se representa en el entorno de la escena que surge, la magia que aparece es una magia de orden espacial. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.133.

Alphaville



La calle que está asociada con la función de circulación en Alphaville se ve jerarquizada y organizada por redes. El “passage clouté”, muy significativo para el espacio público de la calle parisina, se ve aquí como parte de la red peatonal de esta ciudad para atravesar la calle y al mismo tiempo añade un efecto futurista a la calle debido al carácter del pasillo señalizado⁸⁹ por los clavos en el suelo. Aparte del “passage clouté” peatonal, la calle de coches dentro de la ciudad, donde no sabemos si los vehículos que vemos son simplemente coches o naves espaciales, se presenta organizando el espacio público de la calle en distintas velocidades, canalizando los flujos de la ciudad y jerarquizando el movimiento por el periférico, la calle dentro de la ciudad o la nueva autopista que lleva al aeropuerto de Orly usada aquí como camino de salvación para los protagonistas.

Fahrenheit 451



Dentro de la ciudad de Fahrenheit 451 todo está ordenado según la planificación de las diferentes funciones, arquitectónicas y urbanísticas, que se ven bien separadas entre ellas. Desde el barrio de administración los bomberos tienen que salir en coche, atravesar un parque para llegar finalmente al barrio de las viviendas populares organizadas en bloques donde se mencionó un incidente. Así que a través del espacio público se lee la separación muy clara entre los barrios de la ciudad de “Fahrenheit 451”, que se conectan entre ellos en coche o en “tranvía” aéreo. La sensación que tiene el espectador en esta película, es que el espacio público del parque de la ciudad no tiene que conectarse a la ciudad o accederse por ella porque es este mismo espacio que funciona como articulación entre la programación de los distintos barrios de la película. Del mismo modo que la calle es un espacio lineal dedicado a la circulación dentro de la ciudad, el parque podría significar aquí el espacio transitorio con dos dimensiones para los ciudadanos de “Fahrenheit 451” (una a lo ancho y otra a lo largo), transformando la ciudad en un “parkland”⁹⁰.

⁸⁹ Haciendo alusión el director a los pasajes peatonales o la acera de la ciudad del futuro usa el pasaje a clavos actual de París, para la circulación de los peatones de “Alphaville”. Para una vez más el director pone en evidencia la necesidad de la señalización para circular en la ciudad del futuro de modo ordenado y separando por la señalización la circulación de los automóviles y la circulación peatonal.

⁹⁰ La ciudad de modelo “Parkland”, según MVRDV, sería la combinación del sistema de planificación barcelonés con edificaciones a patio interior, para alojar 241.074.556 habitantes en un volumen de 43.448.531.280 m³, y el coeficiente m²/persona del sistema de planificación en Hong-Kong. El resultado sería que el 91% del sector de viviendas se quedaría vacío, algo que correspondería a un parque gigantesco de 7.423 km² dentro de un total de 8.206,9 km² de superficie reservado para el sector de viviendas. MVRDV, “Metacity-Datatown”, 010 Publishers, Róterdam, 1999, p.58-61, p.65, p79-81. Pero también en este momento se debería hablar de la relación entre el concepto de parkland y la aptitud urbanística observada por M. Gandelsonas sobre los parques neoyorquinos. El Central Park de Olmsted contiene ideas prefiguradas en el anti-manifiesto, según R. Koolhaas, sobre Manhattan, *la Ville Contemporaine* de Le Corbusier, (separación de la calle de pura circulación, independiente del parque). Al contrario es en el Prospect Park de Brooklyn que se expande en la ciudad a través de un sistema de *parkways*. En este caso el parque no es solo un elemento fundamental de la estructura

Playtime

Acentuando la noción vital del espacio público para los personajes de “Playtime”, Tatti filma en *travelling* la esquina tipo de este modelo de ciudad. El espectador puede apreciar así el movimiento masivo de usuarios que transitan, interactúan o simplemente pasean por este cruce tipo de “Tattiville”. La esquina se lee formada por las cristaleras de los edificios, llena de gente y de movimiento. En esta esquina se encuentran peatones y coches, se detecta actividad en la vida pública y esta formada por calles pobladas de numerosos usuarios a pie o en coche donde cada uno vive su vida en el anonimato de la gran ciudad. En la película este espacio público tiene un sentido de reciclaje, de movimiento para los flujos de la ciudad, algo que insinúa el director hasta el último minuto de la película con la escena del carrusel formado de coches en un punto redondo de una plaza de “Tattiville”.

Bloque B

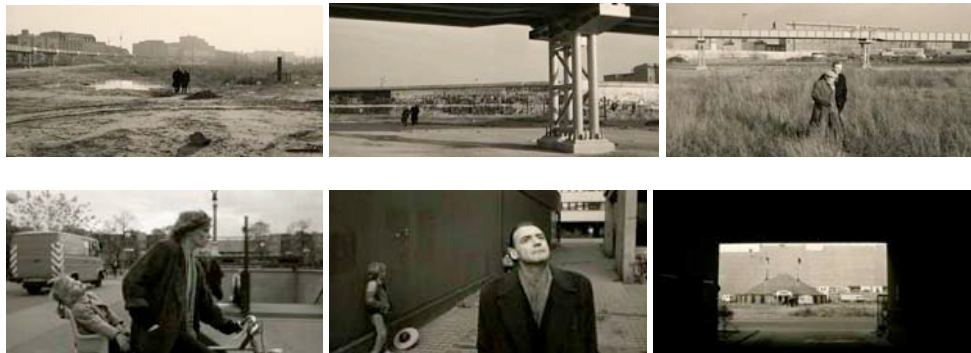
Manhattan*Mystery murder*

En el caso de “Manhattan” W. Allen introduce al espectador en su película haciendo un plano en coche a la entrada de Manhattan desde *Brooklyn Bridge*, acentuando así el carácter de isla de la metrópolis americana. Una vez dentro de las calles de Manhattan percibimos la alteración de los momentos privados y de los momentos públicos de los habitantes en los espacios vitales, con tendencia hacia lo público, de la ciudad. En estas dos películas que hablan de Manhattan, el director insinúa al espectador que Nueva York es grande pero

urbana, pero una herramienta de planificación. Gandelonas, Mario, *X-Urbanism: Architecture and the American city*, Princeton Architectural Press, 1999, New-York, p.57.

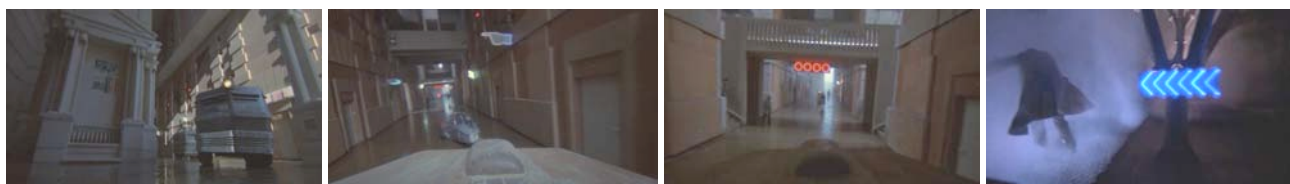
que Manhattan tiene proporciones más controladas por sus límites físicos entre tierra y mar. Así que se puede caminar, y de este modo es posible encontrarse con conocidos, paseando por los espacios públicos dentro de su geografía, que facilita el movimiento de la población gracias a sus dimensiones.

Der himmel über Berlin



Para circular por Berlín y cumplir con su guión, el cineasta introduce al protagonista a pasear a pie, mirando a su alrededor y de manera casi instantánea. Estar donde lo necesitan observando a la gente en su hacer cotidiano ante diversas situaciones: un paseo por los terrenos cerca del muro de Berlín, una chica que pasea en bicicleta con su bebe delante de una plaza o el mismo protagonista que pasea por los pasajes berlineses hasta encontrar un hueco urbano donde se ha instalado el circo. Todos estos lugares que se ven en la película, accesibles a todos los habitantes de la ciudad, se relacionan entre si, mostrando al espectador el acceso a una plaza por medio de una calle de la ciudad, a la calle, por un pasaje interior de alguna manzana o del vacío urbano de la misma ciudad. Esta característica de franqueza a la accesibilidad y a la conectividad, a lo cotidiano de los ciudadanos es propio de los espacios públicos que están a la disposición de cada uno para que se los apropien según sus necesidades⁹¹.

Brasil



Por lo general en la película el único espacio público que se puede distinguir es el de la calle. Excepto la calle exterior, T. Gilliam introduce en su película la calle pública interior. En esta se transita también a pie o en coche, pero está situada en algún otro nivel de la cota cero. La calle pública interior⁹² aquí retoma el vocabulario de la calle exterior con tiendas, comercios, u otros elementos, acentuando la accesibilidad directa⁹³

⁹¹ Los espacios públicos vistos en la película son espacios accesibles en cualquier momento del día para cualquier ciudadano. El director hace un panorama de cómo el espacio público berlinés puede ser usado por los usuarios de la ciudad y como los espacios públicos pueden cambiar de sentido y de uso según quien y como uno se lo apropie.

⁹² En este momento sería bien tener en cuenta la primeras paginas de "Project on the City", donde se contraponen imágenes de calles públicas interiores desde Roma en 110, pasando de Ispahán, 1585 y París 1815, llegando a Londres, 1851, Milán, 1893 y Moskow 1893, para acabar con el fenómeno en Houston, 1971, Xian, 1994, Las Vegas, 2000, México City, Seoul, Nyack, New York, Singapur, Lisboa, Barcelona, hasta a su multiplicación, de la aparición de las calles públicas interiores, en Tokio, Kyoto, Shanghai, Seoul, Ámsterdam, Basel, etc. Koolhaas, Rem, *Project on the city*, vol. 2, Taschen, 2001, España, p.1-25.

⁹³ Su significado nos aturde y nos recuerda que en ciertos momentos de nuestra historia habíamos diseñado espacios sólo para una parte de los ciudadanos. Ahora preferimos hablar de "problemas de accesibilidad", de "estrategias de accesibilidad" o simplemente de "accesibilidad". Sea cual sea el término, lo que queremos hoy es lograr accesos para todas las personas sin excepción. Ejemplos de lo que hasta aquí se ha expresado son los vados actuales para peatones (antes sólo existían vados para coches), las pasarelas de madera situadas sobre la arena de las playas para que todos puedan acceder al agua, rampas con la pendiente adecuada para los ciudadanos que transitan con sillas de ruedas... Muchos de los edificios de titularidad pública, sobre todo aquellos en que todos los ciudadanos sin excepción pueden tener la necesidad de visitar en algún momento, son hoy edificios modélicos y tienen planos indicativos de su distribución y de todas las instalaciones en sus entradas principales. Querol, Jordi, *Bienvenidos al Urbanismo: imágenes y palabras*, Viena ediciones, 2004, Barcelona, p.178.

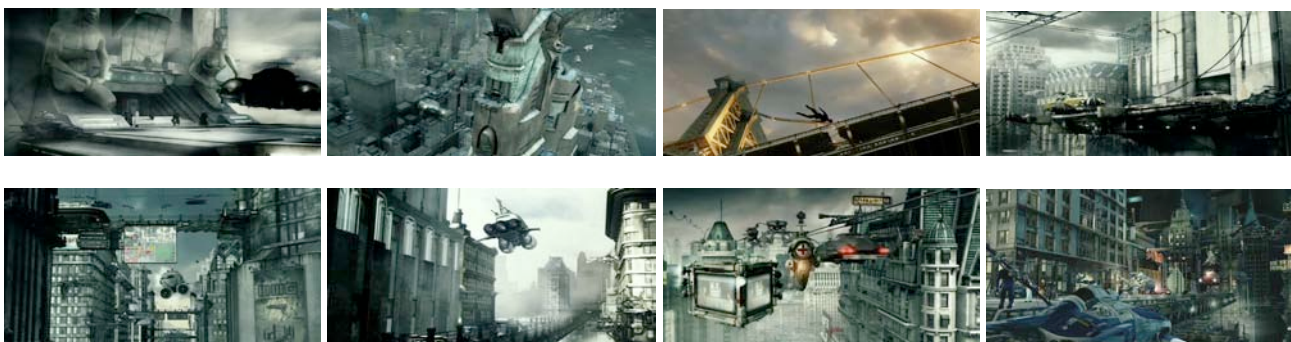
al espacio público relacionada por su carácter comercial ya que pertenece a la vida de la calle que conocemos. De esta forma las escenas de acción en la calle pública que el espectador estaba más acostumbrado a apreciar en el exterior, en el nivel de cota cero, se introducen aquí en el edificio, retomando las cualidades de accesibilidad y conectividad de estos espacios con el resto de la ciudad al nivel del suelo, a niveles sobrepuestos.

Minority report



Dentro de la posible versión futurista de Washington S. Spielberg no olvida dar la referencia al espectador sobre la circulación y la accesibilidad de los espacios públicos a cota cero. Cuando el espectador se encuentra ante al héroe de la película haciendo su jogging nocturno por la ciudad, la situación urbana que se percibe, se compone de la calle y de los edificios, una cancha de baloncesto, o el patio tradicional de una escuela, elementos que son indisponibles a los principios de planificación de la ciudad tradicional⁹⁴. La vida de la gente en “Minority report” sigue siendo tradicional y la evolución tecnológica de esta ciudad se refleja a través de la velocidad de la transmisión de la información⁹⁵. Aunque la plaza como espacio público es un espacio no-construido que satisface la función de la socialización por la ciudad de manera tradicional, en las paredes de los edificios hay pantallas de noticias o de publicidad haciendo así de la plaza un lugar de acceso y conexión directa a la información.

Immortal



En “Immortal”, las imágenes sobre la red de circulación⁹⁶, que el director quiere que sean descubiertas por el espectador son de coches que circulan por el aire, acentuando el carácter tecnológico de esta ciudad futurista. En una red de cables similar al sistema de alimentación eléctrica trenes y con semáforos que dan preferencia, el sentido conocido de la noción de calle como espacio público en la ciudad se ve cambiado. Circulando por el

⁹⁴ Los campos fundamentales del urbanismo son cinco: los lugares donde ubicamos nuestras viviendas, es decir, donde vivimos, las áreas donde trabajamos, denominadas económicas, las zonas donde construimos fábricas, hospitales y escuelas (los equipamientos), los espacios de recreo y ocio (zonas verdes, parques, jardines...), y finalmente la red de infraestructuras de comunicaciones que conecta entre sí los cuatro primeros. Jordi Querol, *Bienvenidos al urbanismo: imágenes y palabras*, Viena ediciones, Barcelona, 2004, p.19.

⁹⁵ En esta realidad de los aspectos engañosos, donde la población del tiempo del transporte y de transmisión suplanta a la población del espacio y de la edificación, la inercia restablece un viejo sedentarismo (la persistencia de sitios urbanos). Con el advenimiento de las comunicaciones instantáneas (satélite, TV, fibras ópticas, telemática) la llegada suplanta la salida: todo llega sin tener que salir necesariamente. Hoy, las distintas oposiciones entre los residentes de los centros urbanos ocurren solamente a tiempo: primero, duraciones históricas largas que se identifican menos con la noción de un “centro de ciudad” en conjunto que con algunos monumentos específicos; y en segundo lugar, duraciones tecnológicas que no tienen ninguna relación a un calendario de actividades, ni a una memoria colectiva, excepto a el de la computadora. Contribuyendo a la creación de un presente permanente cuyo paso intenso no reconoce lo de mañana. El último tipo de duración está destruyendo los ritmos de una sociedad que se convierten cada vez más desterritorializados. Hays, K. Michael, *Architecture theory since 1968*, Columbia Books of Architecture, MIT Press, 1998, New York, p.544-545, Paul Virilio, “The Overexposed City”.

⁹⁶ Las imágenes de la red de circulación... que hace parte del espacio público de la ciudad.

espacio público futurista, el director insinúa un uso extremo de todo tipo de espacios urbanizables dentro de la ciudad y su propuesta clara es cómo reinventar la cualidad de los espacios del nivel de la calle a cota cero, a niveles más altos, basándose en la jerarquía de acceso⁹⁷ por nivel y por usuario.

Renaissance



Atravesando París de “Renaissance” el espectador redescubre la versión futurista del espacio público parisino de hoy en día. La recreación de un París futurista, basado en edificios o elementos urbanísticos existentes, se consigue en esta película con la creación de un “set” filmado en movimiento donde las autopistas discurren por los actuales canales del Seine asegurando la travesía horizontal de la ciudad en coche, la acristalada plaza de la catedral de Notre-Dame como “land-mark” vista desde el nivel de la carretera, ofreciendo al espectador un punto de vista nuevo en perspectiva a través del suelo transparente de la cota cero o Montmatre con su Sacre-Coeur cercados por monstruosas estructuras futuristas.

⁹⁷ La expresión “estrategias de accesibilidad” es absolutamente normal en temas de urbanismo. Hoy nuestra sociedad es consciente de que la accesibilidad es un derecho propio de todos y de cada uno de los ciudadanos. En consecuencia, en el momento en que los poderes públicos diseñan un espacio público, o cuando desde la misma administración se conceden licencias a entidades particulares para construcciones diversas, siempre se comprueba que la accesibilidad sea la correcta, es decir, apta para que el conjunto de los ciudadanos –incluidos los discapacitados no tengan problemas y puedan acceder sin dificultad a ellas, aumentando así nuestra calidad de vida. Jordi Querol, “Bienvenidos al urbanismo: imágenes y palabras”, Viena ediciones, Barcelona, 2004, p.177.

Recapitulación:

Algunas reflexiones sobre los espacios públicos en la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada, relacionadas con el sistema de visualización << >>, II, > de las películas que pertenecen al corpus cinematográfico principal de la tesis. Descritos, analizados y valorados los diferentes tipos de espacios públicos que las 16 películas del corpus cinematográfico principal de la tesis presentan, se concluye que estos espacios se componen de la calle, los monumentos y las plazas, los parques y el espacio urbano vacío. Estas herramientas urbanísticas son necesarias para planificar el espacio público de un centro urbano⁹⁸. Intentando asociar los espacios públicos visualizados en este capítulo con su capacidad de *inter-relación*, *inter-acción* y *inter-penetrabilidad* se intenta entender de mejor manera el sentido que tienen para la ciudad cinematográfica neorrealista, moderna, meta-moderna y tecnológica.

Inter-relación:

Con los planos generales de las escenas analizadas que ofrecen las distintas películas, se puede entender el sentido que el espacio público adquiere según el caso de cada uno de los cuatro modelos de ciudad que se refiere. Para la inter-relación de estos espacios entre ellos y con la ciudad, se pueden observar los siguientes puntos generales:

- A. *La calle* es la que sirve siempre para la circulación en el centro urbano de todas las películas. Es un espacio público que se relaciona directamente con la estructura programática de la ciudad ya que es gracias a la calle que la ciudad tiene sentido para sus usuarios que la usan para llegar adonde necesitan. La calle en las diferentes películas que muestran la ciudad intensificada e hinchada por la densidad de su población o de su edificación, se ve adaptada a un sistema de jerarquía en planificación. Durante el análisis de las escenas seleccionadas, la calle se ve organizada por diferentes velocidades, haciendo alusión a la calle residencial de escala más peatonal y con pocos coches, la calle de tránsito donde los usuarios se encuentran más en coche que a pie o la calle comercial donde la escala tanto del peatón y la del coche coexisten. De todos modos cualquiera que sea (vertical o horizontal, express-way o calle peatonal, residencial o comercial), la calle se lee en las películas como un espacio público de fuerte sentido para la circulación en coche o a pie dentro de la ciudad y donde se detecta actividad de vida pública por parte de los ciudadanos⁹⁹.
- B. *Los monumentos y las plazas* dentro de la ciudad cinematográfica son espacios públicos que se relacionan entre ellos. Durante el estudio de las escenas de espacios públicos que muestran plazas o monumentos se ve que a menudo delante de los monumentos vistos en las películas seleccionadas existe una plaza. Los monumentos que para el espectador tienen el sentido de topónimos, ayudan a comprender mejor y situar en la ciudad rodada, el lugar del “set” donde pasa cada vez la acción. Su función para los usuarios de la ciudad es orientarse dentro del centro urbano para circular y moverse en ello. Las plazas vistas aquí son la expresión de espacios públicos relacionados a los barrios visitados durante la visualización de las películas. Casi siempre estos espacios públicos están en contacto con la calle y sirven como una pausa (**II**¹⁰⁰) en lo cotidiano de los ciudadanos dentro de su barrio de viviendas o dentro de su barrio de trabajo.

⁹⁸ Un centro urbano en el sentido que F. Ascher califica las metápolis de hoy en día. Una metápolis es el conjunto de los espacios donde todos o parte de los habitantes, las actividades económicas o los territorios están integrados dentro del funcionamiento cotidiano (ordinario) de la metrópolis. Ascher, François, *Métapolis ou l'avenir des villes*, éditions Odile Jacob, Mai 1996, Paris, p.34.

⁹⁹ En el sentido de que la calle tiene también un carácter sociabilizador, donde se observa manifestación de actos públicos por parte de los individuos en la ciudad en diferentes situaciones. Según Sennett comentando la teoría de Diderot: generalizando las acciones sociales son repetitivas y existe una distancia de personalidad entre el autor y su discurso o su presentación a terceros. Sennett, Richard, *The fall of the public man*, Nefeli, 1999, Atenas, p.150.

¹⁰⁰ Sin embargo, en un mundo globalizado en el que todos somos viajeros y durante algunos días del año hacemos de turista en otras ciudades (donde andamos prácticamente todo el día), agradecemos la existencia de estos espacios. Las plazas significan contraste y pausa; con ellas la ciudad sigue su camino y continúa respirando. Querol, Jordi, *Bienvenidos al Urbanismo: imágenes y palabras*, Viena ediciones, 2004, Barcelona, p.224-225.

- C. *El vacío*¹⁰¹ urbano que se ve urbanizable o no, en las películas se podría asociar durante este trabajo de investigación con *el parque* de modo relativo a la asociación de los monumentos y las plazas. A través de las escenas analizadas durante este capítulo a menudo el espacio vacío se ve aprovechado por los personajes de manera similar que el del parque por esta razón *el vacío urbano* y *el parque* se ven bastante relacionados en la ciudad cinematográfica. Pero como en el caso de los monumentos y las plazas, el parque y el vacío urbano son dos espacios el uno claramente público mientras que el otro es un espacio aprovechado por los ciudadanos para actividades de vida pública que se encuentran dentro del espacio público de un parque de una plaza. Al igual que la plaza, tanto el vacío urbano como el parque son vistos por las películas también como pausas en la planificación urbana, articulando diferentes programas urbanísticos de la ciudad entre sí.

Sin mencionar el director, los nombres de las ciudades que se ven en cada película, el año de producción y las tipologías de ciudad (ciudad vertical, ciudad horizontal, zoning etc)¹⁰², estas herramientas urbanísticas de la calle, la plaza y los Monumentos, el parque y el vacío urbano vistos en las películas mencionadas más arriba son lugares públicos¹⁰³ de libre acceso para todos los usuarios de la ciudad que puedan apropiárselos según sus necesidades. En cada una de las películas, estas herramientas urbanísticas que componen lo público¹⁰⁴, tienen una función para los personajes que pueblan estos espacios: por ejemplo la calle sirve en los “sets” de las películas como espacio transitable y de paseo, los monumentos y las plazas tienen la función de land-mark para el espectador y el parque o el vacío urbano son espacios no-construidos que entre otros aspectos en común facilitan la función de la ventilación e iluminación de la ciudad.

Inter-acción:

Lo que las 16 películas muestran desde el punto de vista de los usuarios de las ciudades que expone cada una de ellas, es que excepto de la función urbanística relacionada con la programación de la ciudad y estos lugares, los espacios públicos tienen un valor añadido para el ciudadano. Más precisamente lo que se ve es que el espacio público de una gran ciudad es también un espacio de anonimato y sin que importa si el personaje se encuentra en *la calle*, en *una plaza* delante de *un monumento*, en *un vacío urbano* o en *el parque*, estos espacios sirven a la interacción cotidiana entre ciudadanos.

- A. El espacio público es un espacio de *concentración* de la población. Más precisamente la plaza, un vacío urbano o un parque, se ven como espacios públicos de alta concentración de ciudadanos que están allí de paso o de pausa, según como impone el guión de la película.

¹⁰¹ Y qué pasó con el vacío del espacio? Bastante a menudo aparece ser una deficiencia. El vacío entonces se lleva a cabo para ser una falta de llenar una cavidad o un boquete. De esta forma el vacío se alía probablemente de cerca al carácter especial del lugar. Una vez más el lenguaje puede darnos una indirecta. En el verbo “vaciar” se habla de la palabra “recoger”, admitido el sentido original de la acopio que reina en el lugar. Para vaciar un vaso significa: para llenar el vaso que puede contener algo tiene que ser vacío. Para vaciar la recogida de la fruta en medios de una cesta, hay que preparar para ellos un lugar para almacenarlos. El vacío no es nada. No es tampoco deficiencia. En la encarnación escultural, el vacío juega de la manera de un intuir, de buscar-proyección del lugar. Koolhaas, Rem y O.M.A., *S, M, L, XL*, Benedikt Taschen, 1997, Colonia, p.318.

¹⁰² La idea de ignorar los nombres de las ciudades que se ven dentro de estas películas, el año de producción o los nombres de los directores es algo que se hace a propósito, para que la lectura del montaje de escenas que se desarrolla en el capítulo “acción” sea lineal, explicando del punto de vista del arquitecto-urbanista estos espacios, sin hablar específicamente de las particularidades de cada una de estas ciudades visionadas por las películas o las referencias de sus directores. Partiendo del concepto de que la ciudad la que sea, visto por el medio cinematográfico es la visión del punto de vista que el director lleva sobre los ambientes que quiere evocar al espectador, la ciudad cinematográfica no sigue el razonamiento de la ciudad real. El objetivo de esta tesis es crear en el lector el sentimiento de una ciudad en desarrollo y evolución continua. Sin hablar de tiempos, por ejemplo París de los años 60-70, París del presente y de futuro, o de nombres de ciudades el objetivo es estudiar el espacio público de la ciudad atemporal en evolución continua según el proceso urbano. Por eso que la investigación sobre la ciudad real y existente, o las referencias del director para crear el “set” de su película se dejan de lado para que no impidan que la investigación se concentre en términos generales en la problemática del espacio público visto por las películas del corpus cinematográfico principal de la tesis.

¹⁰³ ¿Qué es un lugar? ¿Tiene nombre? ¿Es algo fijo? ¿Qué quiere decir habitar? ¿Habitar, ordenar, construir es una cadena continua? Aquí la palabra lugar se usa en el sentido de que hay lugares que hablan, otros que actúan como signos, lugares como bocas que hay que alimentar, como vientres que hay que saciar. Hay lugares libres, vacantes, disponibles etc., y en este sentido los lugares pueden también ser públicos. Solà-Morales, Ignasi, *Diferencias: Topografía de la arquitectura contemporánea*, Editorial Gustavo Gili SL, 2003, Barcelona, p.111. Ver también nota 68.

¹⁰⁴ El carácter público de un lugar depende de las prácticas que puede recibir, que rende posibles o que favorece, formas y configuraciones espaciales de un estatus jurídico favoreciendo o prohibiendo estas acciones públicas, ya que necesitan tanto de transparencia como de esconde. Son también los pasajeros que con sus actividades, sus interacciones, acentúan este carácter público con sus micro-prácticas hechas de movimiento, de juego y de posturas del cuerpo y de la orientación de la mirada. Ascher, François, *Métapolis ou l'avenir des villes*, éditions Odile Jacob, Mai 1996, Paris, p.257.

- B. Todos los espacios públicos en las películas seleccionadas son también espacios que sirven al guión según sus necesidades, para el *encuentro ocasional* entre los personajes.
- C. Con tomas en las grandes avenidas parisinas o las plazas, el espacio público se usa como un espacio de *celebración*, donde los personajes salen para festejar grandes o pequeños eventos.
- D. Y por último, el espacio público cinematográfico se entiende también como un espacio de *protesta y de manifestación* donde el ciudadano puede expresar de forma pública algo con lo que no está de acuerdo. En la película “Immortel” se acentúa esta observación mostrando el espacio público como un espacio de reflexión incensurada. Todos pueden expresar lo que sienten cuando la reflexión aparece como un “tag”¹⁰⁵ en el espacio público de la ciudad.

Añadiendo así en estos lugares acciones asociadas a un valor de función social¹⁰⁶ para la gente que vive en el gran centro urbano, se les ve el rollo vital del espacio público para un desarrollo equilibrado de su población, algo también visto en la película “Alphaville” donde justamente los personajes no tienen el derecho de expresarse en el espacio público.

Inter-penetrabilidad:

Los espacios públicos estudiados y analizados durante este capítulo tienen un sentido de espacios abiertos para la ciudad cinematográfica. Son espacios donde todo ocurre y pueden ser visitados por toda la población de la ciudad. La inter-penetrabilidad entre información, eventos o distintas acciones cotidianas, en el caso de los espacios públicos funciona casi siempre hacia el espacio público. La calle, la plaza o el vacío urbano y el parque son ellos mismos el conductor que canaliza los flujos de la ciudad. Estos espacios se dejan usar por los personajes de las películas de manera centrípeta. Son espacios abiertos a la entrada de cualquier tipo de acontecimiento y capaces de absorber todo tipo de comportamiento por parte del usuario de la ciudad en su cotidianidad.

Visionado así el espacio público, en tres pasos de lectura: inter-relación con el resto de la ciudad (<< >>), inter-acción entre usuarios (II) y inter-penetrabilidad de flujos (>), los espacios públicos se presentan como **lugares sin límites**. Son lugares que se pueden acceder en cualquier momento del día y ser usados por todos los usuarios según sus necesidades y de manera anónima. Dentro de los espacios públicos observados y agrupados en el primer párrafo de este capítulo hay que decir que existen espacios más funcionales¹⁰⁷ y otros menos, en asociación con la programación que les estuvo destinada, pero de todos modos su función principal es de ser sociales y sociabilizadores, accesibles y apropiados al máximo por el ciudadano.

¹⁰⁵ “Tag” en el sentido de signatura, usada por el mundo de graffiti.

¹⁰⁶ El carácter público de un lugar emerge dentro de la configuración de un “entorno de comportamientos” entre usuarios. Al mismo tiempo que estos se encuentran de manera concertada por sus micro-prácticas, los usuarios se sirven del espacio para organizar sus conductas en función de las esperas compartidas de inteligibilidad, de pertinencia y de conveniencia. Ascher, François, *Métapolis ou l’avenir des villes*, éditions Odile Jacob, Mai 1996, París, p.344, nota 45.

¹⁰⁷ Por lo general en el espacio público existe un mínimo de facilidades para que los usuarios se pueden hacer uso.

ESPACIOS PÚBLICO-PRIVADOS:

Descripción, análisis y valoración de los espacios que se consideran público-privados dentro de la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada¹⁰⁸ en la que vivimos: centros comerciales y mercados, edificios de administración, equipamientos: espacios asociados con distintas funciones como el transporte, la restauración y el alojamiento, centros culturales y centros deportivos, vistos por las películas escogidas en los diferentes modos de lectura. Estos espacios son los espacios considerados como espacios colectivos¹⁰⁹ dentro del espacio vital con tendencia hacia lo público para el usuario de los centros urbanos.

¹⁰⁸ El objeto de esta tesis es la estratificación del espacio público dentro de la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada, neorrealista, moderna, meta-moderna y tecnológica en el cine que los 4 grupos de las películas seleccionadas imponen.

¹⁰⁹ Aeropuertos, *malls* comerciales, áreas deportivas, parques temáticos, nudos de intercambio de transporte, áreas industriales limpias, centros de negocios, etc..., son hoy los nuevos generadores de actividad urbana en torno a los cuales la forma de la ciudad parece hacerse plástica y moldeable. Cada uno de los componentes necesita obtener su propio espacio y acoplarse a los demás con el fin de establecer mecanismos de interacción por los cuales las prestaciones y el aprovechamiento de estas situaciones complejas sean en algún sentido rentables. En la mayoría de los casos estos grupos urbanos no obedecen ni a un plan previamente establecido de un modo preciso ni parten de fronteras claras entre lo público y lo privado. Solà-Morales, Ignasi, *Territorios*, Editorial Gustavo Gili SL, 2002, Barcelona, p.51-52.

<< >> *Inter-relación:*

En inter-relación se valoran los espacios público-privados por su capacidad de relacionarse con la ciudad, a través de escenas seleccionadas. El objetivo aquí es presentar y entender como estos espacios público-privados desde el punto de vista de planificación se articulan con el resto de la ciudad.

Bloque A

Rear Window

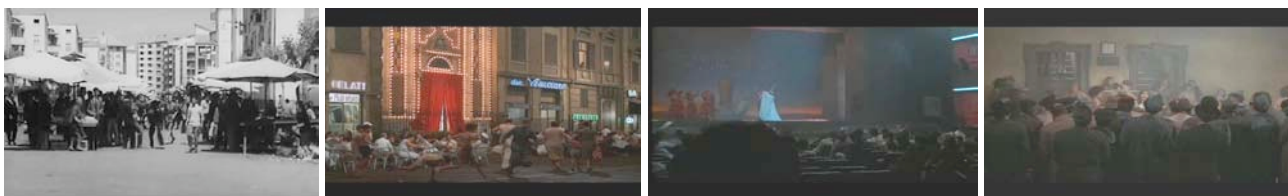
Dentro del “set” de esta película, la actividad de vida pública-privada en “Rear window” ocurre dentro de la cafetería de frente al bloque de viviendas de la escenografía principal de la película. Este espacio público-privado está a descubrir por el espectador en el tercer plano del “set” de la película. En contacto físico con la calle pública, el espacio de la cafetería de frente se relaciona de manera directa con el espacio público.

A bout de souffle

En “A bout de souffle” se puede hacer un panorama de los que en esta tesis se consideran espacios público-privados¹¹⁰. Con tomas nocturnas en las que se ve París de noche, el espectador no puede quedarse sin sospechar las actividades públicas¹¹¹ que pasan fuera de la calle o las plazas de la ciudad. Con las inscripciones fluorescentes asociadas con la programación del lugar, en esta película se puede hacer una colección de imágenes que muestran edificios o establecimientos que están en relación directa con la vida pública asociados a funciones como la de restauración. El cruce de “Port Royal”, las típicas “brasseries” francesas, las cafeterías parisinas y los bares o el “drugstore” son algunos de los espacios público-privados que el espectador puede apreciar en esta película.

¹¹⁰ El espacio público de las ciudades se encuentra en crisis. Los elementos simbólicos de los espacios públicos que las ciudades construyeron en el pasado hoy ya no sirven para representar los flujos que circulan por ellas. Este progresivo debilitamiento del espacio público obedece, por un lado, al debilitamiento de lo político (la polis) y, por otro, al hecho de que el propio proyecto de convivencia esté atravesando una profunda crisis. Al respecto, François Barré afirmó: «Lo público ya no puede reducirse a los lugares tradicionales, como los cascos antiguos de las ciudades o las zonas céntricas, porque dicho espacio sólo representa el 10% de la ciudad». Y agregó que esta crisis se debe principalmente al modelo individualista y, por consiguiente, al hecho de que el 90% de la población ya no viva en el centro de las ciudades, lo que se traduce en una pérdida de relaciones cotidianas, además de reflejarse en la arquitectura y en la privatización del espacio público. El Diálogo «Espacio urbano colectivo: nuevas perspectivas», organizado por el Fórum Universal de las Culturas – Barcelona 2004, la Fundación Mies van der Rohe y Gaudí, y el Programa Cultura 2000 de la Unión Europea, ha debatido la importancia de un profundo cambio en las ciudades y en la gestión –por parte de los urbanistas arquitectos y los representantes políticos de nuevos espacios colectivos, que en esta tesis se presentan en el capítulo “espacios público-privados”, considerados como un lugar de intercambio que acoge las formas de interacción institucionalizadas y las relaciones libres de los ciudadanos. Los espacios público-privados, espacios privados de un sentido colectivo urbano, se erige como un componente clave para el desarrollo y la integración de las ciudades. En el Diálogo se han presentado diversos proyectos, públicos y privados, cuyos ejes centrales giran en torno a la articulación de todos los flujos que intervienen en la vida ciudadana.

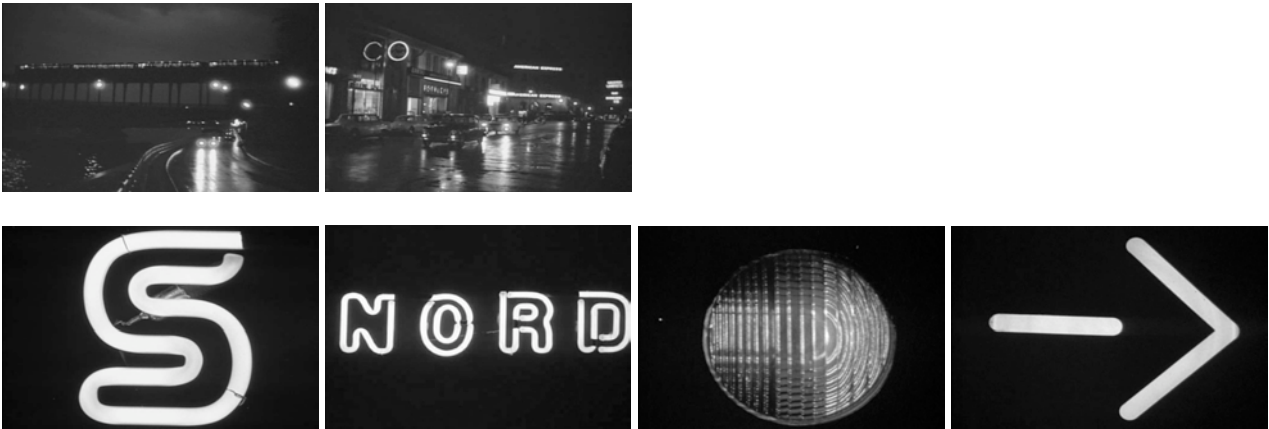
¹¹¹ En cuanto a las actividades públicas, me refiero a que el espacio público es el escenario de la interacción social cotidiana, cumple funciones materiales y tangibles: es el soporte físico de las actividades cuyo fin es satisfacer las necesidades urbanas colectivas que trascienden los límites de los intereses individuales.

La dolce vita*Mama Roma**Roma*

Sumando las observaciones para estas tres películas, en “La dolce vita”, “Mama Roma” y “Roma”, los espacios público-privados se ven en asociación con la programación. El “roof-garden de un hotel o la toma del bar-restaurante que pertenece al protagonista de la película, en “La dolce vita” son espacios en los cuales se detecta una actividad de vida pública. Estos lugares son espacios público-privados asociados con la función de la restauración o del alojamiento. En este sentido en que el espacio público-privado se asocia a la función, la calle romana que las tres películas muestran, se ve caracterizada. En Mama Roma la calle del mercado hace pensar en el centro comercial de hoy y en “Roma” la calle se ve invadida por las mesas y las sillas de un restaurante, transformando el espacio público en un espacio asociado a la función de la restauración. En estos dos casos el espectador puede ver como el espacio público-privado invade el espacio público. Con la gente sentada en mesas a lo largo de la acera el espacio público se puede cualificar en espacio medio privado, como una extensión del restaurante. El espacio del restaurante y el espacio de la calle se confunden. El restaurante está en la calle y al revés. En los espacios público-privados los usuarios están allí a causa de una necesidad cotidiana que puede ser cumplida en estos lugares. Así por ejemplo la actriz famosa en “La dolce vita” llega al aeropuerto donde los periodistas la están esperando para hacerle la foto de la bajada del avión. El aeropuerto¹¹² es un lugar asociado a su programación de transportación donde se detecta actividad de vida pública¹¹³, del mismo modo el teatro o el puti-club que se ven en “Roma” también son lugares donde el usuario va para satisfacer sus necesidades.

¹¹² La noción del espacio público se ve extendida en las ciudades contemporáneas. ¿Cómo hay que entender la noción de público para que el espacio donde se observa la vida pública cese de ser un espacio flojo y de ambigüedad? Existen espacios de estatus jurídico privado que son públicos, en el sentido que son espacios de acceso más o menos libre por todos. Ascher, François, *Métapolis ou l'avenir des villes*, éditions Odile Jacob, Mai 1996, Paris, p.255-257. Estos espacios caracterizados de *colectivos* (ver nota 107 y nota 108) son de interés público, algo que caracteriza la tipología del aeropuerto, que está organizado para la mejor circulación de los flujos de viajeros y con equipamientos para facilitar las diferentes necesidades que podía necesitar la gente que viaja.

¹¹³ Para cualificar los espacios público-privados y los espacios privado-públicos es importante que se detecte la actividad de vida pública como tal se explicó en la nota 44, de manera que estos espacios se consideren de función y de fines públicos independientemente a la tendencia hacia lo público o lo privado que puede caracterizarlos.

Alphaville

En la calle oscura de “Alphaville” donde se circula en metro o en coche, el director hace un trabajo excepcional para señalar¹¹⁴ los pocos espacios público-privados de la ciudad. En esta película no vemos espacios asociados con la restauración, bares o restaurantes. El principal espacio público-privado de la película es el edificio de la administración. Para circular en la ciudad, el director propone un sistema de señalamiento¹¹⁵ luminoso relacionado con la circulación dentro de los espacios público-privados para asociar el lugar con su función y facilitar de este modo al usuario encontrarse en estos espacios.

Playtime

Con imágenes del nuevo aeropuerto de Orly, para los tiempos de la producción de la película, los inmensos aparcamientos de coches¹¹⁶, el “Drugstore” parisino que fue un símbolo¹¹⁷ del capitalismo en Francia en los años 70-80, o una calle comercial dentro de la representación de la ciudad moderna, J. Tatti decide introducir el espectador en los espacios público-privados. Usando la trama Inventada para su película, se exponen a la vista diferentes espacios público-privados asociados a distintas funciones. Los espacios estos se relacionan

¹¹⁴ Para facilitar la vida a los ciudadanos, se dan las normas de señalización y comunicación. Para la señalización, en el sentido de como y donde se deben situar los lugares, se necesitan elementos necesarios, iconos, letra, contraste para orientarse y situarse en el espacio. También con la señalización, se dan los criterios básicos en cuanto a la comunicación: lugares que deberían disponer de puntos de información, telefonía especial, programas web, etc.

¹¹⁵ Los críticos y los historiadores, que documentaron “el declinar de los símbolos populares” en el arte, defendían a los arquitectos modernos ortodoxos, quienes reunían el simbolismo de la forma como expresión o refuerzo del contenido: el significado había de comunicarse no mediante la alusión a formas previamente conocidas sino mediante las características fisonómicas inerrantes a la forma. Robert Venturi, *Aprendiendo de Las Vegas : El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Editorial Gustavo Gili SL, 1998, Barcelona. En este sentido el sistema de señalización aquí propuesto por el director se puede leer de la misma manera que los mensajes nocturnos en Las Vegas.

¹¹⁶ Los inmensos aparcamientos de coches aquí da una buena impresión de lo que Juan Diez del Corral, observa sobre el problema del almacenamiento de los coches dentro de la ciudad contemporánea. Del Corral, Juan Diez, *Ciertas cuitas sobre la ciudad incierta*, edición Pepitas de Calabaza, 2002, Logroño, La Rioja, p. 46-48, “El medio ambiente y sus enemigos”.

¹¹⁷ Símbolo en el sentido de que el “Drugstore”, en su tiempo, era un mini centro comercial, abierto 24 horas, donde el parisino podía comer, comprar, o quedar para tomar una copa. A partir de la película « Brazil » del corpus principal de esta tesis, el centro comercial se ve más grande, con más gente que viene para sus necesidades y con actividad de vida pública más intensa.

directamente con el espacio público de la calle de la ciudad y con inscripciones de luces fluorescentes invitan a los usuarios de París para prestarles sus servicios. La intención de estos espacios es atraer al usuario¹¹⁸. La relación estrecha de los espacios público-privados y los espacios públicos se explica de que como la calle o la plaza son sitios de transición o de concentración son de mejor convicción para que el usuario remarque más fácilmente un espacio público-privado situado en los sitios de donde pasa o se encuentra.

Bloque B

Manhattan



Mystery murder in Manhattan



En estas dos películas W. Allen hace aparecer al espectador el carácter de contenedor¹¹⁹ de función¹²⁰ de los espacios público-privados. Así que se ven edificios enteros conteniendo las diferentes funciones más públicas o más privadas asociadas con los espacios público-privados de la ciudad. Con tomas aéreas, el director sitúa diferentes edificios considerados por esta investigación espacios público-privados, dentro de la ciudad de

¹¹⁸ Usando la palabra “shopping” del diccionario inglés, en el sentido de una ciudad de consumo, donde “shopping se asocia con servicios prestados. La relación entre el “shopping” y la ciudad se ve, durante la última mitad del siglo, invertido desde, el “shopping” como componente de la ciudad al “shopping” como requisito previo a la urbanidad. Así que el “shopping” (como actividad) ocurre en la ciudad (como lugar). Sin embargo la ciudad (como idea) está ocurriendo dentro del “shopping” (como lugar). Con una serie de desarrollo de procesos, el hacer compras ha venido constituyendo la urbanidad. El “shopping” es una avenida particularmente eficaz hacia un urbanismo de dos carras. Primero, como la junta de los aspectos heterogéneos e incommensurables de la ciudad en una experiencia urbana conectada y fluida, en gran parte trabajando como agente reductor para incluir otras entidades programáticas. Esta cohesión prevé en segundo lugar una densidad de acontecimientos que sea el imán potente para la actividad de estos espacios. Koolhaas, Rem, *Project on the city*, vol. 2, Taschen, 2001, España, p.194.

¹¹⁹ Si un edificio o una idea de edificio o un libro tiene contenido, transporta el contenido, disemina el contenido, y por eso es un contenedor: es decir está cercano de nada. No es ciertamente ningún organismo, nada con signos de vida. Es definido por su capacidad de vacío, como el atrio indescriptible masivo del hotel permutable, del espacio diseñado para impresionar más que para vivir y dar vida. Los artistas han perdido algo cuando el mercado les hizo proveedores de contenidos. OMA ofrece su “Content” y su contenido bajo borradura completa y competente. Koolhaas, Rem, amoma, Simon Brown y Jon Link, *Content*, Taschen, 2004, Germany, p.91. y p.119-125 artículo sobre los estudios UNIVERSAL.

¹²⁰ Los espacios público-privados se pueden cualificar de contenedores de función pública. Son contenedores porque aíslan la función a la que están asociados del resto de la ciudad, ya que primero hay que acceder estos espacios y sin dañar la actividad de vida pública que se observa en estos lugares, su objetivo es reforzarla entre los usuarios que le están visitando.

Nueva York y de esta forma el estadio abierto de “Base-ball” dentro de “Manhattan” o el estadio de “Hockey” en “Mystery murder in Manhattan”, vistos a vuelo de pájaro, se entienden por el espectador como entidades autónomas con actividad de vida pública similar a la del cine o del teatro. Los espacios público-privados de la película se ven en relación directa con el espacio público de la ciudad con inscripciones para incitar al usuario visitarlos. Los planos generales de la calle de “Manhattan” con las inscripciones luminosas evocan la sensación de que en Nueva York existe siempre un espacio de tipo público-privado para satisfacer las necesidades cotidianas de los ciudadanos. Las inscripciones vistas aquí: “HOTEL”, “PARKING”, “EAT” o “Broadway”, insinúan espacios que responden a estas necesidades cotidianas de los ciudadanos americanos. Así la relación visual de estos espacios es directa con el espacio público, sin embargo la separación está clara. La tela de la entrada del hotel en “Mystery murder in Manhattan” o las macetas que separan la función de la terraza público-privada en aire libre (espacio de noción privada con tendencia hacia lo público) y la de circulación a la vía pública, se pueden apreciar por el espectador como parte del vocabulario utilizado por el director para mostrar el límite de estos espacios.

Der himmel über Berlin



Para “Der himmel über Berlin” la biblioteca¹²¹ municipal de la ciudad, relacionada directamente con el espacio público de la ciudad, es un lugar al que pueden acceder todos los ciudadanos que necesiten buscar un libro, estudiar o filosofar sobre la vida. Este espacio se puede comparar de alguna forma con la plaza pública. Es un espacio de concentración de la población intelectual de la ciudad y un espacio de acceso al saber o sea la información. Es un espacio público-privado relacionado con el derecho a la información anteriormente mencionado.

The Truman show



Esta película trata de la existencia de dos mundos. El guión evoluciona entre la ciudad real y existente y una ciudad creada como un decorado para una emisión televisiva. Con las escenas del anuncio de esta emisión, al principio del programa televisivo, P. Weir hace descubrir al espectador la existencia de un estudio televisivo de la escala de una ciudad¹²² dentro de la ciudad de Hollywood. Asociando la vida pública con la ciudad real y existente en la película, y la vida pública-privada con la ciudad del estudio televisivo, ya que es un espacio

¹²¹ En el sentido de la noción generalizada que R. Koolhaas a dado a la palabra *mall* (avenida como espacio público), BIBLIOTECA=MALL. Así que la biblioteca vista por la película se percibe aquí como un espacio público-privado. Koolhaas, Rem, *Project on the city*, vol 2, Taschen, 2001, España, p.116.

¹²² Precisamente una ciudad de la escala de la ciudad « Seaside » en Los estados unidos.

público controlado¹²³ por cámaras y así un espacio relacionado con las necesidades de la producción para el show, se puede considerar según el razonamiento de esta tesis que la segunda se acerca al espacio público-privado, objeto de investigación en este capítulo. La única paradoja aquí es que al mismo tiempo, el estudio se considera como el espacio público de Truman que ignora la verdad de su existencia y como un espacio público-privatizado para los espectadores del programa. Comparando esta situación con escenas de películas anteriormente analizadas como en "Mama Roma", cuando el hijo de la protagonista se ve trabajando en el restaurante donde otros usuarios van para divertirse e insistiendo en el sentido de servido y sirviente¹²⁴ en el espacio público-privado, se puede no tener en cuenta esta paradoja en "The Truman show" e investigar en los dos casos sobre como los espacios vitales con tendencia hacia lo público de una ciudad son vividos por sus ciudadanos. Tanto como al principio de la película como al final, el director deja clara la separación entre lo público-privado y lo público con imágenes grandiosas mostrando el tamaño de la cúpula del estudio y con otras más emocionantes, cuando Truman descubre la farsa y decide salir de la ciudad-estudio al espacio de la ciudad pública, simplemente saliendo de una puerta, dejando de manera espectacular la vida pública-privada para la vida "real".

Brazil



El lugar del restaurante donde se encuentra el protagonista con su madre para comer y la recepción del edificio de administración que gestiona todos los temas de la ciudad son dos espacios público-privados asociados a la función de la restauración y de la gestión respectivamente que se ven en "Brazil". Los dos se sitúan dentro de edificios y son significativos para la actividad de vida pública de los personajes de la película. Dejando clara su significado de espacios público-privados para esta investigación, estos espacios se presentan con contenido de vida pública para los personajes de la película y relacionados con servicios que uno puede necesitar en una ciudad.

Minority report



En esta película uno de los lugares decisivos del guión es el centro comercial¹²⁵. Como espacio público-privado, el centro comercial es visto aquí por el espectador como lugar de alta densidad de usuarios que

¹²³ El medio para el control del espacio no es tanto el espacio pero la información. El control del espacio reduce el espacio a un receptáculo mero para la cuantificación numérica, un dominio dentro de lo cual, la información se extrae y se despliega. Es la rejilla otra vez, la vuelta del cartesiano, pero con una venganza. El control del espacio nunca tenía el fingimiento para encontrar en el espacio todo que es importante; en la inclusión del espacio a la estadística, anuncia la obsolescencia del espacio tridimensional. Koolhaas, Rem et Harvard Design School: Project on the city, Stefano Boeri et municipality, Nadia Tazi, Sanford Kwinter et Daniella Fabricius, Hans Ulrich Obrist, *Mutations*, Actar, 2000-2001, Barcelona, p.187, Sze Tsung Leong, "Control Space".

¹²⁴ En la arquitectura este concepto se introdujo por L. I. Kahn y distingue el espacio de una edificación en el espacio más técnico para el buen funcionamiento, del espacio más vital del usuario. En una buena arquitectura ordenada como lo imponía el movimiento moderno, según L. I. Kahn "espacio servido y espacio sirviente" se distinguen sin confusión posible.

¹²⁵ Las alamedas (malls) de "Shopping" han substituido los parques y las plazas que eran tradicionalmente el hogar del discurso libre... El centro de la ciudad una vez encontrado por el sentido económico se ha movido a los centros comerciales suburbanos, que han desplazado substancialmente los distritos financieros del centro de la ciudad como los centros de la actividad comercial y social... El característico predominante del uso normal de estas características es su todo-integración. En estas alamedas (o sea los centros comerciales), se encuentra la mayor parte de las aplicaciones y las actividades de los ciudadanos enganchadas fuera de sus hogares... Dentro y fuera de los recintos, los centros comerciales no son sólo los almacenes de cada clase y tamaño, pero al mismo tiempo espacios abiertos, grandes, disponibles para el público y convenientes para las aplicaciones numerosas. Hay

acuden allí para comprar, y por su concentración de población, de alta actividad de vida pública. Este espacio, que se compone de un conjunto de espacios para actividades diversas (una piscina, pequeñas tiendas, una tienda “Gap”, etc.), es para la película “Minority report”, un nuevo espacio colectivo lleno de información para la colectividad¹²⁶. El centro comercial aquí se lee por el espectador como una entidad con tendencia hacia lo público, conteniendo funciones relacionadas a la recreación de los ciudadanos y la satisfacción de sus necesidades cotidianas.

Immortel



En “Immortel” la actividad de vida pública-privada se descubre a menudo en niveles sobrepuestos a la calle de la cota cero. El bar, la estación de metro neoyorquina o la recepción del edificio que pertenece a la empresa “Avalon Corporation” son algunos de los espacios público-privados que se ven por la película. Cada uno de estos, como el resto de espacios público-privados mencionados más arriba están asociados a una de las funciones ya mencionadas. También aquí estos espacios se ven en relación directa con la calle dentro de contenedores de sentido funcional para los usuarios.

Renaissance



Excepto de la estación de metro como espacio público-privado de la ciudad de París, que también se ve en “Immortel”, la imagen general de la ciudad donde se ven los “Grands magasins”¹²⁷ parisinos del principios del siglo anterior, es de gran valor para el espectador, primero para situarse y al mismo tiempo insinuando el concepto del centro comercial para las tiendas de “Samariten” y “Printemps” de Paris actual, en la imagen de la capital francesa del futuro. El Paris de “Renaissance” funciona por capas verticales. Los grandes centros comerciales contemporáneos al tiempo que pasa la película, adaptados por el proceso urbano a los nuevos sistemas de venta y a las nuevas formas de acercamiento entre el dependiente, el cliente y la mercancía están situados debajo del nivel de la calle, deservidos por calles y túneles. Haciendo la referencia así al centro comercial “Des Halles” en el centro de Paris de hoy en día, al nivel de la calle de la película se encuentra el ambiente de la vida parisina del siglo XX-XXI intacta.

espacio para vagar, para sentarse y para hablar. Koolhaas, Rem et Harvard Design School: Project on the city, Stefano Boeri et municipality, Nadia Tazi, Sanford Kwinter et Daniella Fabricius, Hans Ulrich Obrist, *Mutations*, Actar, 2000-2001, Barcelona, p.154.

¹²⁶ Es gracias a la información también que según F. Asher hace parte del sistema “B.I.P.” (bienes, información, personas) que constituye el núcleo de las dinámicas urbanas. Como es visto también en “La dolce vita” el contenido de información para la colectividad es característico del espacio público.

¹²⁷ El análisis del tipo específico del gran almacén parisino puede abordarse a dos escalas diferentes. En primer lugar a la escala urbana, observando las implicaciones mutuas del edificio y la nueva ciudad moderna. En el caso de París ambos se construyen y evolucionan al mismo tiempo. Las reformas iniciadas por Haussmann suponen una redistribución de la actividad comercial en la ciudad. La relación entre ciudad y gran almacén puede ser estudiada en la literatura popular y en el periodismo de la época. Descubrimos así una metáfora utilizada recurrentemente que asocia el gran almacén clásico con la idea de pequeña ciudad dentro de la ciudad y que nos ofrece información sobre la forma en que se interpretan estas nuevas estructuras, su gigantismo, su autosuficiencia funcional, etc. La modernización de las estructuras comerciales a escala urbana tiene también un correlato a la escala interna del edificio. Sus dispositivos espaciales deben adaptarse a las nuevas variables de uso impuestas por los nuevos sistemas de venta y a las nuevas formas de acercamiento entre el dependiente, el cliente y la mercancía. Se analiza aquí la evolución de tres de los más importantes dispositivos espaciales del gran almacén parisino: La galería, el hall y el *rayon*, (en francés sección o departamento de ventas). Rafael Serrano Saseta, Doctor arquitecto Universidad París-8, Escuela Técnica Superior de Sevilla, « ASPECTOS URBANOS Y ARQUITECTÓNICOS DE LOS GRANDES ALMACENES DE PARÍS: MODERNIZACIÓN DEL GRAN COMERCIO URBANO A PARTIR DE LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XIX », Scripta Nova : REVISTA ELECTRÓNICA DE GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES, Vol. X, núm. 211, 15 de abril de 2006.

II Inter-acción:

Con este modo de lectura se buscan momentos de las tomas en las películas seleccionadas donde se pueda valorar el ambiente y las diferentes situaciones entre usuarios en los espacios público-privados vistos. Así que el objetivo aquí es estudiar la interacción entre usuarios dentro de los espacios público-privados de la ciudad neorrealista, moderna, meta-moderna y tecnológica insinuadas en los bloques A y B de las películas del corpus cinematográfico.

Bloque A

Rear window



Con las escenas de la mujer con el vestido verde, Hitchcock introduce al espectador dentro del espacio público-privado. Haciendo referencia a la sociedad individualista¹²⁸ del gran centro urbano de hoy, el director aprovecha del estado emocional personal de su personaje y su cámara la persigue hasta que sale de su casa para relacionarse con otros individuos, y que decide tomarse una copa en el bar residencial de enfrente. El espacio público-privado de la cafetería aquí se percibe como un espacio de sociabilización¹²⁹ para los individuos, es donde existe la posibilidad de un encuentro más controlado¹³⁰ que en el caso de los espacios públicos, donde el individuo de la gran ciudad tiene la posibilidad mezclarse con la población de la ciudad para tomar una copa o un café después del trabajo.

A bout de souffle



Los espacios público-privados son espacios colectivos asociados a su programación o una practica de vida pública que les está asignado por el usuario. A menudo en las tomas dentro de las cafeterías o de los restaurantes de la película, el espectador se encuentra delante de un escenario poblado por diferentes grupos de

¹²⁸ La sociedad individualista de masas está permanentemente obligada a manejar esas dos dimensiones antinómicas: el *individuo* y *la* masa, ambas ligadas a las grandes tradiciones democráticas europeas, pero que trastornan los equilibrios socioculturales anteriores. El individuo puede ser dominado, pero no alterado; conserva una capacidad crítica. El individualismo es la actitud que lleva a actuar y pensar de modo independiente, con respecto a los demás o frente a normas establecidas. Tendencia filosófica que da prioridad a los derechos del individuo frente a los de estructuras sociales o que afirma que de los primeros surgen los segundos. Se adivina así como el individualismo se puede reflejar en el espacio urbano de una ciudad asociada a la sociedad individualista que la puebla.

¹²⁹ La cafetería en esta película hace parte de estos espacios que durante nuestra vida habitamos de manera provisional. No vivimos en estos espacios y no nos pertenecen. Nuestra vispera provisional no es suficiente para que nos abastere de una identidad. No son nuestros lugares, es decir no somos nosotros. El anonimato provisional de estos espacios es quizás el resultado del sentimiento que nos encontramos en un "no lugar" según M. Augé. Un espacio que no pertenece a nadie, todos son pasajeros. Este tipo de espacios favorece una sociabilización basada en la interacción continua entre identidades de individuos y las practicas que les corresponden. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.119.

¹³⁰ El encuentro en estos espacios son más controlados en el sentido que los individuos que transitan en estos espacios están inundados de líneas directivas que ostentan en todas partes. Con las reglas que se perciben por los carteles u otro tipo de imágenes dentro de estos espacios, se consigue un mejor uso y un vagabundeo más eficaz para el usuario perplejo provisional del lugar. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.119.

individuos, donde se habla, se toma el café o se encuentran los habituales. La toma del aeropuerto¹³¹ legitima en la película, la minimación (disminución) de las distancia entre ciudades, escogiéndolo por el director para otra acción que se observa en el espacio público, entrevistar el famoso autor recién llegado en la ciudad de Paris.

La dolce vita



Los encuentros de los personajes en “La dolce vita” a los espacios público-privados que el espectador puede descubrir en la película son ocasionales entre usuarios habituales de estos lugares o planeados por ejemplo en el caso de la escena que un hombre y una mujer están sentados en una mesa cuando un periodista les hace una foto enfadando así el acompañante de la mujer. La interacción entre usuarios en los lugares público-privados de la película está controlada por ellos. Cuando los actores de la película salen en estos lugares saben con aproximación ante que tipo de situación social¹³² se encontraran. Los espacios público-privados en los cuales Fellini introduce el espectador de la película, poniendo así el acento en la vida de la “jet-set” romana, son espacios en los cuales sus personajes van para mostrarse¹³³.

Mama Roma



A diferencia con “La dolce vita”, los espacios público-privados que se ven en “Mama Roma” son los lugares de trabajo de los héroes de la película de Pasolini. El mercado o el restaurante son el lugar de empleo y de ganarse la vida para Ettore y su madre o la familia de su amiga. Pensando en esta observación, señalada también en otras de las películas seleccionadas, el espacio público-privado está asociado con la función de este lugar y así con la prestación de servicios. Lo que cabe decir aquí es que los servicios que cumplen con las necesidades de los usuarios en estos espacios se ven tener su precio, no son gratuitos y para que sean a la altura de la demanda, se necesita personal para cumplir con la función de prestación de servicios en estos

¹³¹ Después de la expansión de la red ferroviaria, el mito de la promesa de la ilusión de la aproximación de un mágico otro lugar (en el espacio y el tiempo), se trasladó en los aeropuertos. El aeropuerto como un “no lugar” desconectado de la ciudad, de mismo modo que los centros comerciales, se percibe como entidad autónoma, un paisaje de paisajes en un mundo encerrado en el mismo. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.348.

¹³² Aquí me refiero a “ante que tipo de situación social”, a que los personajes en “La dolce vita” saben a quien encontraran en un club nocturno o en el bar del hotel etc. Los espacios público-privados están asociados a menudo en el centro urbano, con la gente que los frecuenta, su poder económico, su clase social, su trabajo, sus convivencias o sus ideologías.

¹³³ En este sentido estos espacios público-privados vistos en “La dolce vita”, son espacios que podrían asociarse con el espacio público de las grandes avenidas parisinas o la rambla de las ramblas en Barcelona, que excepto de su función de aeración e iluminación para la ciudad o de la circulación y de transición de la población de la ciudad en el momento que se construyeron, también eran pensados como lugares de exhibición, sitios de paseo donde la burguesía local iba para mostrarse. François Loyer, “Paris XIXe siècle: l’immeuble et la rue”, Fernando Hazan, Paris, 1987.

espacios¹³⁴. De esta forma el espacio de trabajo de unos puede ser un espacio de sentido público-privado para otros.

Roma



En “Roma” la interacción entre individuos se ve con planos cuadrados frente a la acción en espacios destinados al consumo y al ocio, de la película. La cámara observa las distintas situaciones ante las cuales los individuos se encuentran en los espacio público-privados. En las escenas del restaurante es sentido por el espectador, una interacción constante entre los usuarios que aparentemente se conocen porque viven en el mismo barrio. Este espacio es de carácter residencial donde casi todos los vecinos se encuentran. Pero también las tomas en el cine son interesantes para evaluar la interacción entre usuarios en este espacio, donde la gente no se mira entre ella y no interactúa porque está mirando a la película.

Alphaville



Aparte de las situaciones de interacción mínima, introducidas por Godard en el edificio de la administración¹³⁵, de la ciudad, en “Alphaville”, el espectador puede descubrir diferentes situaciones de

¹³⁴ La aparición de estos espacios está ligada con el concepto capitalista que es un sistema económico surgido en Europa en el siglo XVI y concebido principalmente al menos de tres formas diferentes dependiendo del énfasis en la consideración de ciertas características como determinantes o intrínsecas desde enfoques respectivamente políticos, culturales y sociales, sin que esto implique necesariamente una exclusión mutua de las diferentes definiciones. Así las definiciones de este concepto serían: 1. El *régimen* económico en el cual la titularidad de los medios de producción es privada, entendiéndose por esto su construcción sobre un régimen de bienes de capital basado en la propiedad privada. 2. La *estructura* económica en la cual los medios de producción operan principalmente en función del beneficio y en la que los intereses directivos se racionalizan empresarialmente en función de la inversión de capital y hacia la consecuente competencia por los mercados de consumo y trabajo asalariado. El *orden* económico en el cual predomina el capital sobre el trabajo como elemento de producción y creación de riqueza, sea que dicho fenómeno se considera como causa o como consecuencia del control sobre los medios de producción por parte de quienes poseen el primer factor. Por lo general, salvo en su específica combinación ninguna de las siguientes características es exclusiva del capitalismo: la motivación basada en el cálculo costo-beneficio dentro de una economía de intercambio basada en el mercado, el énfasis legislativo en la protección de un tipo específico de apropiación privada, o el predominio de las herramientas de producción en la determinación de las formas socioeconómicas. Así, sólo el conjunto co-dependiente de tales características puede ser considerado un sistema capitalista, organizativamente en torno a las relaciones sociales que produce en determinados espacios.

contenido social en las que se encuentran los usuarios de esta ciudad dentro de espacios público-privados. El correo, el hotel o el edificio de aparcamiento hacen parte de los espacios público-privados de esta ciudad. Fuertemente asociados a su función, los usuarios van a estos espacios por una necesidad, pero como en esta sociedad no caben los sentimientos ni tampoco cualquier manifestación social, la interacción entre usuarios es inexistente.

Fahrenheit 451



En la ciudad de “Fahrenheit 451”, sin hablar del espacio público-privado de la cafetería relacionada visualmente con la plaza de bomberos, donde se describe un encuentro planeado entre los dos héroes de la película, el director muestra también el sentido de colectividad para los medios de transporte¹³⁶. El “tram” volador de la película se ve no solo cumplir con su función de medio de transporte para los ciudadanos de esta ciudad dispersa dentro de un inmenso parque, sino al mismo tiempo es el lugar de encuentro¹³⁷ entre la gente que lo utiliza para llegar a su casa, cuando el bombero Montag encuentra a su vecina dentro de la cabina. Este espacio que no es concurrido por todos los ciudadanos, es considerado público-privado, gracias a su capacidad de facilitar el encuentro entre sus usuarios, característica de un espacio público .

Playtime



¹³⁵ Ver nota 119 y nota 129, GOVERNEMENT=SHOPPING, así ADMINISTRACION=MALL. Koolhaas, Rem et Harvard Design School: Project on the city, Stefano Boeri et municipality, Nadia Tazi, Sanford Kwinter et Daniella Fabricius, Hans Ulrich Obrist, *Mutations*, Actar, 2000-2001, Barcelona, p.120-130.

¹³⁶ Con los medios de transporte, la fantasía de la ciudad suburbana reestablece la conexión perdida con el centro de la ciudad. Los cambios traídos por la ciudad suburbana (X-urban según M. Gandelsonas), definen una nueva urbanidad no más organizada en términos contrarios tales como centro contra periferia, sino como una ciudad multi-centra, no como totalidad dominante contra piezas subordinadas sino como un territorio urbanizado sin jerarquía, hecho de fragmentos. Donde sus habitantes se encuentran a menudo en los medios de transporte que conectan estas urbanizaciones con el centro de la ciudad. Gandelsonas, Mario, *X-Urbanism: Architecture and the American city*, Princeton Architectural Press, 1999, New-York, p.32 y p.37.

¹³⁷ Como lugar de concentración de la población de la ciudad, la estación o la cabina del tram, de modo similar como en el caso de las plazas en los espacios públicos, es un espacio que facilita el encuentro entre la gente que lo usa. Es un espacio privado donde no todos los ciudadanos acceden pero con carácter público donde se observa concentración y interacción de usuarios.



De nuevo, poniendo la trama de su película en función, J. Tatti escoge diferentes espacios público-privados para desarrollar su guión. La trama de la película que se refiere a los diferentes espacios público-privados de la película, se compone de lugares como el aeropuerto, el salón de exposición de invenciones¹³⁸, el restaurante y el “Drugstore”. Por ejemplo en el aeropuerto los turistas relacionándose entre si, siguen las inscripciones para salir del edificio, coger el autobús y llegar a la ciudad metiendo en evidencia el carácter de “no lugar¹³⁹” para este espacio público-privado. En el salón de exposición de invenciones “Monsieur Hulot” se mezcla con un grupo de visitantes para descubrir al mismo tiempo que lo hace también el espectador, el *nuevo* cubo de basura “Greek style” o el nuevo aspirador con luz para aspirar el polvo debajo de los muebles. Otro espacio de sentido público-privado para los ciudadanos es el restaurante, de donde se ve la ciudad¹⁴⁰ y los personajes quedan para pasar un buen momento de fiesta la noche de su inauguración. Y por fin en el “Drugstore” es donde “Monsieur Hulot” descubre los platos pre-cocinados de comida rápida. Por lo general, los espacios público-privados que se ven en la película son espacios internos hechos para el ocio y el consumo¹⁴¹.

Dentro de estos lugares los personajes de “Playtime” se encuentran ante diferentes situaciones de valor socio-económico que evocan la situación en los grandes centros urbanos actuales. Mayor interés reúnen las escenas rodadas en el restaurante-sala de fiestas *Royal Garden*, un espacio para la catarsis o vía de escape ante la regulada y mecánica vida laboral y doméstica que se podía comparar al “Pub St Germain” que hasta hoy es un lugar abierto toda la noche, donde uno puede divertirse durante la noche en París. El *Royal* se presenta como un establecimiento exclusivo, destinado a gente de la ciudad con un alto poder adquisitivo. Al principio la estructura y el ambiente físico del salón parecen controlar el comportamiento de la clientela (espectadores pasivos). Pero “Monsieur Hulot” rompe la puerta de cristal, como consecuencia a la entrada de gente común y se produce una mezcla de población¹⁴², donde todos los personajes se ven relacionándose entre si, independientemente de la clase social a la que pertenecen. La conducta de los personajes en estas escenas, deja de estar coartada por el espacio, que ahora es abierto: el medio y la gente están “unidos”. Del caos saldrá una nueva armonía... un espacio social más cohesionado, opuesto al de partida que era excluyente. Es la New Babylon de los situacionistas¹⁴³, la unidad de ambiente, el lugar de lo no separado¹⁴⁴, algo que parece a un urbanismo consecuente con la mezcla social del gran centro urbano.

¹³⁸ Usado aquí como uno de los “sets” de la película, en el sentido que el actual “Palais d’exposition” a la “porte de Versaille” en París, o la “Fira de Barcelona” tienen para la ciudad contemporánea.

¹³⁹ Ver nota 129.

¹⁴⁰ Relacionando de manera visual, el restaurante dentro de un entorno protegido y en apariencias de interacción controlada entre los usuarios, y la ciudad, J. Tatti pone en evidencia la relación directa de los espacios público-privados del futuro vistos en los años 60, y el espacio público de la ciudad.

¹⁴¹ *1956 Mall*: La historia del aire acondicionado y del “shopping” culmina en la “invención” del *mall* como alameda de “shopping”. Desempleado del grande almacén, el *mall* es el primer tipo de espacio al existir debido al aire acondicionado. El *mall* interior sería una imposibilidad física sin el aire acondicionado; ningún otro tipo de espacio antes haya alcanzado tales funcionalidades en la interioridad y tal grado de climatización artificial. Victor Gruen, el inventor pretendido del *mall*, diseña el primer *mall* interior para el Southdale Shopping Center en Minneapolis. En este tipo de espacios creados para el consumo y el ocio de los ciudadanos, la actividad urbana surgiera consecuentemente. En el diseño de Southdale como “el espacio más grande del área entera, protegido de los cambios climáticos”, Gruen sabía que el clima artificial, garantiza que el *mall* se convertirá en “no sólo un espacio de reunión pero también, sobre las horas de la tarde, en el lugar para los acontecimientos urbanos más importantes”. Koolhaas, Rem, *Project on the city*, vol. 2, Taschen, 2001, España, p.116.

¹⁴² Esta mezcla de población se ve debida al ambiente social de un capitalismo democratizado que se percibe por el espectador durante toda la película.

¹⁴³ Guy Debord (1931-1944) es uno de los personajes más controvertidos en la historia del pensamiento del siglo XX. Escritor y cineasta, autor de *La sociedad del espectáculo* (1967) y *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo* (1988), integró el grupo fundador de la Internacional Situacionista – de la cual fue su autoproclamado líder- y tomó parte activamente en los episodios del Mayo del '68 francés, al cual contribuyó además en calidad de ideólogo. El pensamiento de Debord, complejo y no siempre articulado, busca dar cuenta de la descomposición de la cultura y el debilitamiento de la personalidad bajo el capitalismo industrial y la sociedad de masas. Tomando como base el pensamiento de Marx, Lukács y Lefebvre, Debord reelabora el concepto de “alienación” en el contexto de lo que denomina la “fase especular” del capitalismo, sentando las bases para las teorías de la simulación sobre las que gira parte del postmodernismo (Baudrillard, Jameson). Pero Debord no se limitó a teorizar; su obra fue siempre una construcción viva mediante la cual se propuso “el uso de ciertos medios de acción y el descubrimiento de nuevos [...] en la perspectiva de una interacción de todos los cambios revolucionarios”. La finalidad última de estas labores era liberar la personalidad y el comportamiento de las estructuras opresivas del capitalismo. De esta manera, cuestiones como el papel que le cabe a la ciudad en la “construcción concreta de ambientes momentáneos de la vida y su transformación en una calidad pasional superior”, o la función que debe desempeñar el urbanismo en la promoción de una nueva relación entre las personas se vuelven gravitantes. Es a este respecto que Debord levanta interrogantes y formula propuestas de indiscutible vigencia y validez en nuestros

Bloque B

Manhattan

La librería pública, el centro comercial, el centro deportivo, la sala de arte o el museo, hasta a las cabinas telefónicas en esta película se ven por W. Allen como espacios de la ciudad en los cuales los ciudadanos del gran centro urbano se encuentran, se distraen o se comunican entre ellos mismos. Cada uno de estos lugares tiene una programación funcional precisa, sin embargo el director los dota también de una función sociabilizadora para los personajes de su película. Durante toda la película aparecen escenas de espacios público-privados donde en primer plano se ve el personaje principal relacionándose con otros personajes de su cotidiano y interactuando con ellos.

Mystery murder in Manhattan

Del mismo modo que en “Manhattan”, en “Mystery murder in Manhattan”, se puede valorar la capacidad de sociabilización de los espacios público-privados. Entre la escena del estadio de “Hockey” presentado en “inter-relación” de este capítulo o la escena de la calle del “mercado de pulgas” neoyorquino, estos espacios se ven como lugares en los cuales el encuentro es planeado, u ocasional entre los habituales del barrio, asegurando así la actividad de vida pública dentro de un espacio público controlado por los intereses de sus dueños¹⁴⁵.

días, de la misma manera que su influencia puede rastrearse en parte importante de lo que se ha dado en llamar “nuevos movimientos sociales urbanos”. Laurent Chollet, “Les situationistes: l’utopie incarnée”, Gallimard, France, 2004.

¹⁴⁴ Cuanto a la “New Babylone” de Constant, el modo de vida que proponía, pasó a ser realidad y los ambientes artificiales y la creatividad se han investido en el espacio comercial, el *Junkspace*, (el texto de R. Koolhaas está publicado en *Content*, Taschen, 2004, Germany, p.162-171), perdiendo así su carácter escultural del conjunto. Bart Lootsma, *Le visiteur: S, M, L, XL, cherchez le guide*, Les éditions de l’imprimeur, no 7, otoño 2001, Besançon, p.108-109.

¹⁴⁵ En cuanto a estos dueños la noción de propiedad en estos espacios se podía expandir a los beneficios de empresas multinacionales que gestionan este tipo de espacios privados de sentido público.

Der himmel ümber Berlin

En “Der himmel ümber Berlin”, excepto de la biblioteca municipal de la ciudad de Berlín, los personajes se ven interactuando en diversos espacios público-privados. Con escenas dentro de una tienda de coches refiriendo al carácter móvil¹⁴⁶ de la población en las ciudades, en el circo mirando un espectáculo, en un “Fast-food” por la calle o dentro de un club nocturno berlinés, los ángeles de las ciudades y los demás protagonistas de la película se conciben en acciones de vida pública asociando estos espacios de interés público-privado con el consumo y el ocio, van allí para consumir y se encuentran.

The Truman show

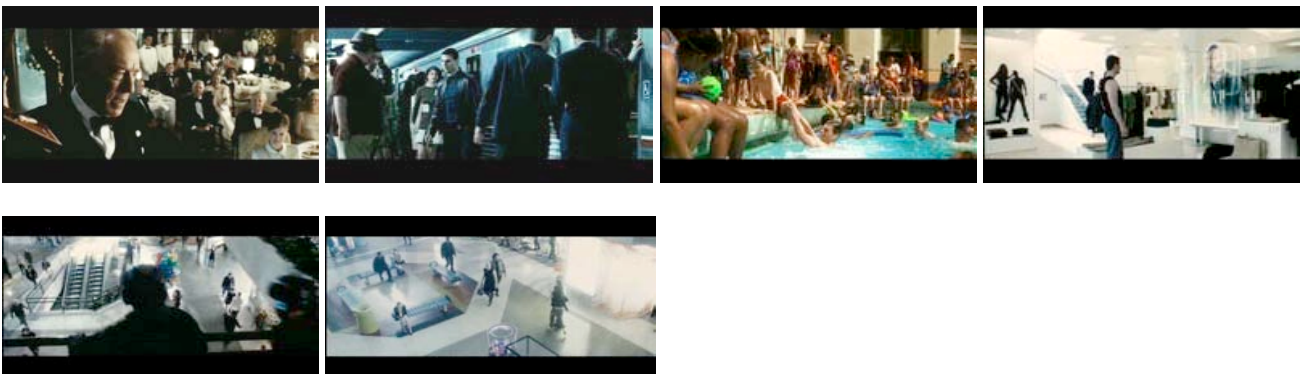
Los espacios público-privados que se ven en la película son espacios de encuentro y de concentración¹⁴⁷ de usuarios de la ciudad relacionados con sus necesidades cotidianas. El bar de la ciudad real, el mini-market, la estación de autobuses o la librería en la ciudad de Truman son espacios no concurridos por todos los usuarios si no de los que están asociados con la prestación de servicios del lugar. Pero de nuevo el director no olvida recordar al espectador el carácter de vida pública-privada del protagonista, dejando para un momento ser vistas las instalaciones traseras de la escena del estudio y el equipo del personal que trabaja para la emisión haciendo su pausa de trabajo, detrás de un supuesto ascensor dentro de un edificio de oficinas.

¹⁴⁶ La democratización del coche como medio de transporte en las ciudades, después de la segunda guerra, se siguió por la expansión de las ciudades y la aparición de la ciudad suburbana a la periferia. En el caso de Alemania donde la red entre los diferentes pueblos tiene un sentido de espacio vital para los ciudadanos, la democratización del coche facilitó al movimiento de la población (volk=pueblo) y procreó una de las más grandes fábricas de coche en Europa (Volkswagen). Las proporciones de Berlín visto por “Der himmel ümber Berlin”, también nos muestran la necesidad de automoción dentro de la amplia ciudad con distintos barrios alejados el uno del otro y entre los centros de los barrios.

¹⁴⁷ El sentido de concentración de la población en “The Truman show”, insinúa de una cierta manera el control del personaje principal de la película por el director del programa televisivo. Pero también, según Sennet, en este tipo de urbanizaciones, como en el caso de Celebrity city, al prescindir del control preplaneado de la ciudad, la gente tenía mayor dominio de la situación y poseía un conocimiento más amplio de sus vecinos dentro de un entorno perfectamente controlado por ellos mismos. Hall, Peter, *Ciudades del mañana: historia del urbanismo en el siglo XX*, ediciones del Serbal, 1996, Barcelona, p.272.

Brazil

En el caso de la recepción del edificio de administración, que por definición es un lugar asociado con lo público que administra visto por la película, la existencia del portero como pasa también en “Playtime”, cuando “Monsieur Hulot” llega al edificio de oficinas para su reunión, es significativa de la existencia de unas reglas colectivas¹⁴⁸ para todos los usuarios en este lugar. Este lugar funciona como espacio de concentración de la población de la ciudad. Como un espacio vital privado con tendencia hacia lo público este lugar es significativo para la ciudad, que se asocia a la acción de la reclamación o de la educación, algo que se percibe tanto con la escena de la visita de unos estudiantes de escuela, como que a la escena del caso de la protagonista que va para informar del error producido por parte de la administración. En el espacio público-privado todos los usuarios están obligados a respetar unas reglas de colectividad para un mejor uso de este espacio. En las tomas del restaurante en “Brasil” se pueden apreciar por el espectador, distintas situaciones de valor social para la ciudad de la película. En lo que cabe dentro de las observaciones sobre “Brazil” del capítulo “espacios públicos”, el mundo en el que viven los personajes de “Brazil” es una apariencia donde nada es lo que parece: el espectador descubre una sociedad post-industrial¹⁴⁹ eterna, viciada y subyugadora, la comida que se sirve en los restaurantes es una papilla amorfa que se acompaña de la foto del filete que debería ser y la cirugía plástica usada entre la “jet set” hace estragos en los rostros de los personajes. Los espacios público-privados en esta película dejan clara la noción de privado y la actividad de vida pública en estos espacios.

Minority report

Otros lugares de interés público-privado que podrían también incluirse dentro del espacio del centro comercial analizado en “inter-relación” de este capítulo, para la futurista representación de Washington en esta película

¹⁴⁸ Los espacios público-privados son espacios privados con sentido público o mejor dicho colectivo. El acceso controlado y el orden de un buen funcionamiento que la noción de un espacio privado impone, en estos espacios con sentido colectivo se puede garantizar a través de reglas colectivas que los usuarios están obligados de respetar.

¹⁴⁹ Sociedad post-industrial es un concepto propuesto por varios teóricos economistas para describir el estado de un sistema económico que ha evolucionado según unos cambios específicos en su estructura que corresponden a un estadio de desarrollo posterior al proceso de industrialización clásico de la Revolución Industrial. En una sociedad posindustrial se ha producido una transición económica, que reestructura la sociedad entera, entre una economía basada en la industria a otra basada en los servicios, una división del capital nacional y global (globalización) y una privatización masiva. El prerequisite de este cambio son los procesos de industrialización y liberalización.

son el restaurante, la tienda de ropa GAP, el centro deportivo o de mismo modo que en “Fahrenheit 451” la estación de metro. Estos espacios sirven al usuario para divertirse, comprar, ejercerse o circular dentro de la ciudad. Como estos espacios están liagados a una función dentro del centro urbano los usuarios que se encuentran en estos lugares se ven hacer uso de sus servicios sin que se conocen especialmente entre ellos, algo que paradójicamente, como están registrados y se sabe en cada momento el lugar de donde están, no les permite perderse o esconderse dentro de la vida del anonimato¹⁵⁰, a menudo encontrada en las grandes ciudades.

Immortel



La estación de metro inutilizada en esta película, la tienda del centro comercial o el bar son espacios público-privados vacíos de actividad de vida pública para la ciudad americana de “Immortel”, la interacción entre usuarios no se ve y eso porque en esta película estos espacios no se frecuentan de la misma manera que en otras ciudades vistas por las películas del corpus cinematográfico principal de la tesis. El espacio público-privado en esta película se percibe por el espectador como un lugar donde los personajes van para pensar en la intimidad o encontrarse a si mismo, alejándose de la situación obsesiva que se vive al espacio público cotidiano de la ciudad.

Renaissance



Al contrario de “Immortel”, en “Renaissance” el bar nocturno, el centro comercial o la estación de metro son espacios que en París del futuro todavía tienen sentido para sus usuarios, a los ojos del espectador que tiene la función de estos espacios asociada con el bien estar, el movimiento o el consumo. En esta película aún que la actividad de vida pública en estos espacio no es muy fuerte, los usuarios se ven interactuando entre ellos y encontrarse dentro de espacios público-privados para satisfacer sus necesidades cotidianas.

¹⁵⁰ En otras palabras si se controla lo que se ve y se preve, entonces lo que se ve es solo lo que se controla. Algo que significa que en la trampa de la simulación puede caer también la autoridad que quiere controlar el anonimato que existe en el espacio público de la ciudad. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.59.

> *Inter-penetrabilidad:*

Después de haber seleccionado las tomas dentro de los dos bloques de películas que muestran espacios público-privados, aquí se exponen los diferentes intercambios de flujos en estos espacios. Es decir su accesibilidad, conectividad y capacidad de canalización de flujos, desde el punto de vista del usuario del centro urbano.

Bloque A

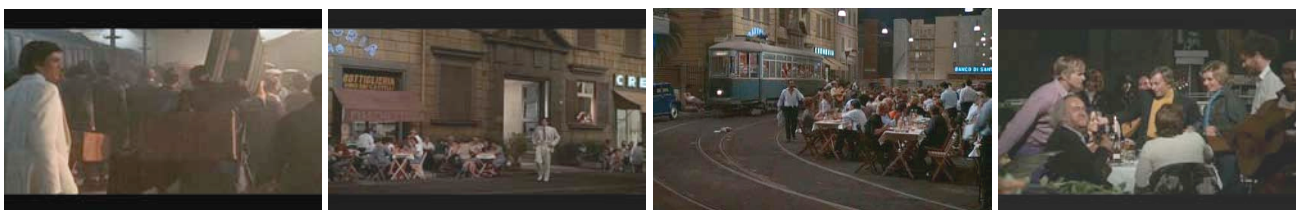
A bout de souffle

Cuando la heroína de la película en “A bout de souffle” entra en un espacio público-privado se ve un momento en la entrada del centro comercial y después cogiendo la escalera para llegar a la parte del centro comercial que le interesa, o sea la cafetería. Los espacios público-privados no son concurridos por todos los usuarios de la ciudad sin embargo cuando se trata de espacios público-privados dentro de edificios multi-funcionales¹⁵¹ se percibe una fuerte existencia de flujos internos debida al carácter multi-funcional¹⁵² de estos edificios. Los usuarios que van en estos lugares van por algo preciso, así se necesita que sean lisibles y claros para que los usuarios se orientan asociando el espacio con la función. Los actores que visitan el “drugstore” van allí para comprar y cuando los vemos en el cine con el anuncio de “Westbound”¹⁵³, es para ver la película o escapar de los policías ya que consideran que en este lugar privado pero con tendencia hacia lo público, se pueden esconder dentro del anonimato que le caracteriza.

¹⁵¹ En este tipo de edificación se refiere B. Tschumi con “The Manhattan Transcripts”. “The Manhattan Transcripts” se diferencia de la mayoría de los dibujos arquitectónicos en cuanto no son ni proyectos verdaderos ni fantasías meras. Proponen transcribir una interpretación arquitectónica de la realidad. A esta puntería, utilizan una estructura particular indicada por las fotografías que dirijan o “atestigüen” los acontecimientos (algunos dirían la “función”, otras los llamarían los “programas”). Al mismo tiempo, los planos, las secciones, y los diagramas contornean espacios e indican los movimientos de los diversos protagonistas: es decir contornear la gente introducida en el espacio arquitectónico del “stage-set”. El efecto no es desemejante al guión de película de Eisenstein o de la dirección de los “sets” de Moholy-Nagi. Incluso si las “transcripciones” se convierten en un sistema del contenido de dibujos, con su propia coherencia interna, son primero un dispositivo. Su propósito explícito es transcribir las cosas quitadas normalmente de la representación arquitectónica del convencional, a saber la relación compleja entre los espacios y su uso; entre el sistema y la escritura; entre el “tipo” y el “programa”; entre los objetos y los acontecimientos. Su propósito implícito tiene que hacer con la ciudad del vigésimo-siglo. Hays, K. Michael, *Architecture theory since 1968*, Columbia Books of Architecture, MIT Press, 1998, New York, p.408-411, 1981, B. Tschumi, “The Manhattan Transcripts”.

¹⁵² En el sentido que un edificio es multi-funcional, esto impone un tránsito entre gente que lo visita para distintas razones según la función que le interesa. Así facilitando el encuentro entre sus usuarios gracias a su capacidad de reunir gente de la ciudad con distintas necesidades este espacio es un espacio privado con sentido público.

¹⁵³ Película de género “western”, dirigida por Budd Boetticher y producida en 1959.

La dolce vita*Mama Roma**Roma*

En todas estas tres películas el intercambio de flujos en espacios público-privados que se descubren por el cine neorrealista italiano, se perciben por el espectador controlados, porque no son espacios concurridos por todos los usuarios, sino son lugares asociados con la programación o los servicios que pueden prestar. De esta forma el intercambio de estos espacios con la ciudad está asociada con la función del espacio. Se puede decir que la inter-penetrabilidad de flujos en los espacios público-privados vistos por estas películas funciona hacia los dos sentidos: hacia el interior de estos espacios con usuarios que se relacionan con la programación de estos lugares y les acceden, pero una vez que el usuario acaba con lo que vino cumplir en un espacio público-privado, el sentido cambia hacia el exterior (la ciudad). El aeropuerto, el restaurante, la calle del mercado o la estación de tren son sitios de un tal intercambio de flujos constante, ya que la emisión del flujo¹⁵⁴ en estos espacios para de ser emitida al momento que los individuos abandonan estos lugares.

Alphaville

Dentro de "Alphaville" la sociedad se ve acostumbrada a un ambiente opresivo, sometido al imperio de la lógica y la razón a causa del omnipresente computador Alfa 60. Con una metáfora contra el absolutismo tecnócrata¹⁵⁵ que da como resultado ciudades anodinas y sociedades sin sentido de la vida pública¹⁵⁶, sin derecho al amor y a la poesía, los flujos de gente que vive esta ciudad son inexistentes en esta película.

¹⁵⁴ Espacio público es el lugar donde cualquier persona tiene el derecho de circular, en oposición a los espacios privados, de esta forma los flujos dentro de los espacios público-privados son los que de algún modo dan el sentido público en estos espacios de propiedad privada.

¹⁵⁵ El absolutismo es una forma de gobierno en la cual el poder reside en una única persona, a quien deben obedecer todas las demás, sin rendir cuentas al parlamento ni al pueblo. El término tecnócrata se deriva de los vocablos griegos *techo* ("técnica") y *kratos* ("fuerza", "dominio" o "poder").

Fahrenheit 451

En el caso de “Fahrenheit” el medio de transporte que relaciona las diferentes zonas programáticas de la ciudad en la película y que tiene también el rollo del espacio sociabilizador par los ciudadanos, canaliza los flujos dentro de la ciudad. Así el espacio público-privado de los medios de transporte se puede también leer como conductor de los flujos de la ciudad de manera relativa de que los flujos de la ciudad se canalizan por la calle pública.

Playtime

Como se comentó en “A bout de souffle” y en “Alphaville”, en “Playtime” también los espacios público-privados que son al alcance de los espacios públicos se acceden¹⁵⁷ de un portal para conducir el usuario con señalización al sitio que requiere para cumplir con su necesidad. Los personajes de la película entran en el aeropuerto cogen el escalador para llegar al sitio que quieren, mostrando así la necesidad de la canalización de los flujos internos en los espacios público-privados.

"Tecnocracia" significa literalmente "gobierno de los técnicos"; el "técnico que gobierna" es por consiguiente un tecnócrata, o más bien lo que se consideraría como que la tecnocracia es el gobierno llevado por un técnico o especialista en alguna materia de economía, administración, etcétera, que ejerce su cargo público con tendencia a hallar soluciones apegadas a la técnica o técnicamente eficaces por encima de otras consideraciones ideológicas, políticas o sociales. La primera tecnocracia que se concibió fue la del *gobierno de sabios* en la República de Platón y el absolutismo tecnócrata al cual Godard se refiere es la *gobernanza* del ordenador A-60.

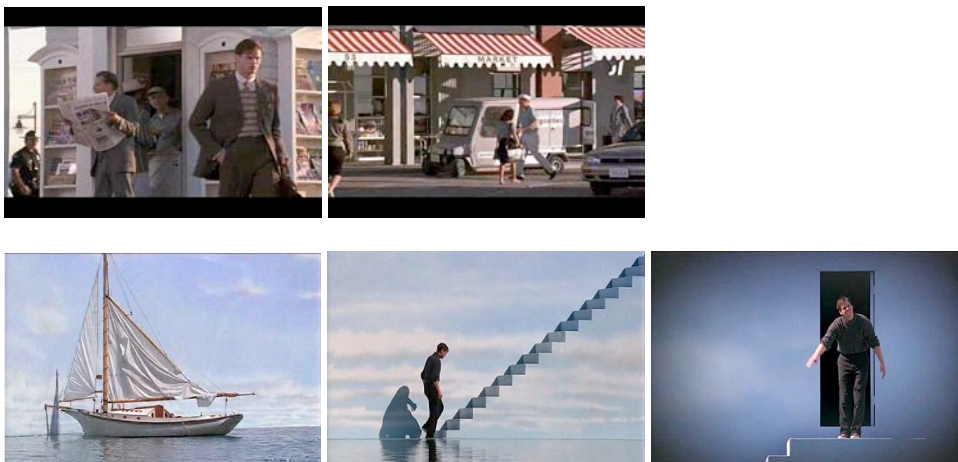
¹⁵⁶ Al contrario del carácter que da Ortega y Gasset a la urbe que ante todo es plazuela, ágora, lugar para la conversación, la disputa, la elocuencia, o la política, el espacio público de la ciudad en “Alphaville” se ve vaciado de vida pública de cualquier sentido, ya que la pluralidad de reflexiones, de sentimientos o de acciones por parte de su población se suprimen por la lógica cartesiana del ordenador A-60. Querol, Jordi, *Bienvenidos al Urbanismo: imágenes y palabras*, Viena ediciones, 2004, Barcelona, p.98.

¹⁵⁷ En la práctica el urbanismo se mezcla imperceptiblemente con los problemas de las ciudades, y éstos con la economía, la sociología y la política de las ciudades y a su vez, con la vida social-económica-política-cultural de su tiempo; no hay final, ni límite, a estas interrelaciones, sin embargo hay que encontrarlo por muy arbitrario que éste sea. Hall, Peter, *Ciudades del mañana: historia del urbanismo en el siglo XX*, ediciones del Serbal, 1996, Barcelona, p.15. En “Playtime” este límite se marque por la supuesta separación entre funciones programáticas y la diferenciación de accesibilidad en los distintos espacios, como el movimiento moderno lo imponía.

Bloque B

Der himmel über Berlin

La circulación y el acceso en estos espacios visto por “Der himmel über Berlin”, como para los espacios vistos también en “Mystery murder in Manhattan”, se hacen aquí de manera ordenada, por ejemplo en el caso de la biblioteca, jerarquizando la lectura de los diferentes espacios, el director deja ver primero un pasillo o una escalera para circular, espacios para buscar un libro o espacios para estudiar. En el caso del club nocturno el espacio se lee como un tronzo de la ciudad existente que se había aprovechado para montar este lugar a partir de espacios vacíos, congelados y inutilizables¹⁵⁸ entre edificaciones. Un espacio público que servía a la circulación de los flujos de la ciudad, por los pasajes berlineses analizados en el capítulo “espacios públicos” se transforma aquí en espacio interior de sentido público-privado. Así el director enseña el caso de Berlín actual donde existen muchos espacios interiores que aprovecharon de la topografía del vacío urbano entre edificaciones de la ciudad para crear espacios público-privados (club nocturnos, restaurantes o bares), como el club que descubre el espectador en esta película con diferentes salas de ambientes distintos, ocupando el corazón de la manzana berlinesa (antes espacio vacío, congelado y inutilizable).

The Truman show

La canalización de los flujos en la ciudad de Truman se puede leer en dos pasos. Primero, los espacios público-privados de la ciudad del estudio se leen en relación directa con la calle y la vía pública, con escaparates que se ven funcionando aquí de manera similar que las inscripciones luminosas de otras películas como “Manhattan”, “A bout de souffle” o “Playtime”, para atraer al usuario y satisfacer sus necesidades. Y segundo exponiendo el límite física entre el espacio público-privado y el espacio público de la película, en el momento que Truman se pierde de las cámaras para aparecer de nuevo en su barco empujado en el cielo-decoración del estudio televisivo. Los intercambios de flujos a la escala del estudio son inexistentes y se resumen en el momento que Truman saluda a su público televisivo para entrar en el espacio público del centro

¹⁵⁸ Las palabras congelados y inutilizables aquí están usadas del mismo modo que las usó F. Loyer en su libro “Paris XIXe siècle: L'immeuble et la rue”, Fernando Hazan, 1987, Paris, para hablar del ahogo de la parcela parisina a los principios del siglo anterior, por las edificaciones dentro de un tejido urbano existente bastante lleno de edificios y de población. Así espacios congelados y inutilizables hasta este momento, asociados con las terrazas y los tejados o los patios interiores de la edificación existente ahora se ven llenándose para cubrir la necesidad de alojamiento de la nueva población recién llegada en la capital parisina, algo que hoy en día es todavía reconocible y la imputa entre las ciudades más densas del mundo.

urbano, pero en la micrografía de la ciudad de Truman se ven muy controlados¹⁵⁹ del guión cotidiano ejecutado por los actores-colaboradores del programa.

Minority report



Dentro de esta representación de la gran ciudad, que se propone en “Minority report”, el acceso a los espacios público-privados se controla por medios digitales, algo que se ve cuando por ejemplo un aparato lee la iris de todos los pasajeros del metro o cuando el ordenador vendedor de una tienda del centro comercial reconoce al protagonista de la película y le sugiere un color para la camiseta que quiere comprar. De esta manera los flujos de la ciudad se controlan y el acceso en el espacio público que un centro comercial insinúa está bajo vigilancia¹⁶⁰. En “Minority report” el sentido de usuarios servidos y usuarios sirviente no existe, ya que en todas partes dentro de espacios público-privados el personal visto anteriormente en otras películas, está reemplazado por maquinas robotizadas.

Renaissance



El carácter del techo transparente del centro comercial en “Renaissance”, utilizado como referencia al centro comercial “des Halles”, muestra al espectador una fluida de flujos continua entre espacios públicos y público-privados. El espacio público-privado se ve de acceso más libre que en otras películas desde espacios públicos de la ciudad. Como siempre el espacio público-privado se ve en relación con la calle. En esta película, esta relación es también vertical y se percibe de manera visual como el techo del uno es el forjado del otro gracias a las cristaleras horizontales de cubierta para el nuevo centro comercial “des Halles” que se ve por la película extendido de bajo de la rivera hasta la Isla de la “Cité” donde se encuentra la “Notre Dame” de Paris. El carácter transparente escogido del soporte para separar el espacio público del espacio público-privado facilita de modo que los espacios público-privados de la película se perciben más abiertos y más accesibles por el espectador.

¹⁵⁹ Ver nota 145 sobre concentración y control.

¹⁶⁰ La vigilancia del espacio es la que conduce la ciudad contemporánea. Mientras que forma el maquillaje físico de los espacios nosotros los habitamos, la vigilancia del espacio no es su motivación verdadera. La vigilancia, a menudo, imperceptible de los procesos de vida urbana del espacio, está motivada por el deseo de entender, predecir, e incluso hacer de moda el evolutivo. Consecuentemente, la forma de la ciudad contemporánea no es cohesiva con características tales como la forma, la iconografía, los límites físicos y visibles, o la densidad, pero se percibe como el residuo de motivos más ulteriores basados sobre la video-vigilancia y la cualquier tipo de tele-vigilancia. Koolhaas, Rem, *Project on the city*, vol. 2, Taschen, 2001, España, p.767, Sze Tsung Leong, “Ulterior Spaces”.

Recapitulación:

Algunas reflexiones sobre los espacios público-privados de la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada, relacionadas con el sistema de visualización << >>, II, > de las películas que pertenecen al corpus cinematográfico principal de la tesis.

Vistos, analizados y valorados los espacios público-privados que las 16 películas de la selección del corpus cinematográfico principal de la tesis presentan, se puede decir que estos espacios se componen de los diversos *centros comerciales y mercados* que uno puede encontrar en el centro urbano, distintos edificios de *administración* y los desemejantes *equipamientos* asociados con las diversas necesidades cotidianas de los ciudadanos¹⁶¹. Durante la visualización de las películas: (<< >>) inter-relación con el resto de la ciudad, (II) inter-acción entre usuarios y (>) inter-penetrabilidad de flujos, se descubren los diversos aspectos de los espacios público-privados.

Inter-relación:

Sin hablar de la inter-relación evidente de estos espacios con la ciudad neorrealista, la ciudad moderna, la ciudad meta-moderna o la ciudad tecnológica que pueden vincular con el funcionamiento de estas ciudades, los espacios público-privados en la ciudad cinematográfica son espacios de propiedad privada que pueden también pertenecer a empresas o organismos relacionados con los servicios prestados en estos lugares. De esta forma se observa una fuerte relación del espacio con la función¹⁶² de estos lugares:

- A. Los espacios público-privados de la *administración* son lugares que se relacionan directamente con la vida pública de la ciudad. En las películas analizadas estos espacios se ven de propiedad del gobierno o del organismo de gestión, pero con fines públicos, exponiendo así el sentido de espacio privado con tendencia hacia lo público que contienen.
- B. Los *centros comerciales y mercados* vistos durante este capítulo también hacen parte del repertorio de espacios público-privados estudiados aquí. Estos espacios son de propiedad privada y pertenecen a grupos o entidades comerciales directamente relacionadas con intereses económicos dentro del sistema social y económico de la representación de la ciudad en estas películas.
- C. En los *equipamientos e infraestructuras*, vistos por el cine, el aeropuerto, la estación de transporte o los aparcamientos, el hotel, los restaurantes y los bares, los centros deportivos, los museos y las salas de arte, el cinema o la biblioteca son lugares asociados con servicios que uno puede necesitar dentro de la ciudad. La función programática del transporte, de la restauración y del alojamiento o del entretenerse se puede ser satisfecha en estos espacios que se relacionan estrictamente con estas funciones.
- D. Estos espacios público-privados están dentro de lo público, donde transitan y circulan los ciudadanos para ser vistos y revelados más fácilmente, atrayendo al usuario del centro urbano para satisfacer sus necesidades cotidianas. Existe así una inter-relación íntima entre espacios públicos y espacios público-privados donde los últimos se ven expandiéndose de manera funcional dentro de los primeros. De esta forma se pone en evidencia el carácter servido-sirviente de estos espacios que acentúa el sentido de la propiedad de espacios privados con tendencia hacia lo público.

¹⁶¹ Los espacios público-privados son estos espacios que según Paul Goldenberg, (crítico de arquitectura del New York Times), son entornos que ofrecen una experiencia urbana filtrada: reproducen el espacio público de la ciudad real que hacen parte, pero evitan sus aspectos más desagradables. En estos espacios no llueve, no hace frío, no cruzan coches, no hay contaminación, no hay suciedad, no hay ruidos, etc. Vázquez, Carlos García, *Ciudad Hojaldré: Visiones Urbanas del siglo XXI*, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona, p.75.

¹⁶² Aquí me refiero a la dimensión funcional y programática de esta tipología de espacio público asociada con diferentes servicios que uno puede necesitar dentro de la ciudad contemporánea. Ver también nota 149 y 150 sobre funcional y multi-funcional.

Inter-acción:

En los espacios público-privados existen diversas restricciones internas. El usuario no está libre de actuar en total libertad dentro de estos espacios, donde existen unos límites y reglas para la colectividad de la gente que les visita. Como son fuertes contenedores de vida pública relacionada a la función que contienen, en estos espacios, los individuos de la ciudad cinematográfica se encuentran de manera planificada, casual o ocasional entre habituales de estos lugares para charlar, ser entrevistados, divertirse, mostrarse o consumir según lo visto por las películas estudiadas. En general la inter-acción entre ciudadanos en estos espacios está asociada con el consumo y el ocio pero al mismo tiempo también con las acciones-manifestaciones de vida pública mencionadas más arriba. Se trata de espacios funcionales abiertos, en el sentido de que son públicos, a la inter-acción de los usuarios que están relacionados con la consumición de cualquier tipo en una aglomeración urbana. De este modo están pendientes de la situación económica de la sociedad a la cual prestan los diferentes servicios que proponen¹⁶³.

Inter-penetrabilidad:

En todas las películas analizadas, los espacios público-privados se ven en relación directa con los espacios públicos de la ciudad¹⁶⁴. Su fuerte señalización para insinuar a los ciudadanos su existencia tiene el objetivo de atraerles para prestarles sus servicios. El intercambio de flujos entre estos dos tipos de espacio público es obvia, ya que el uno necesita al otro¹⁶⁵ para tener sentido en la representación de la realidad de los cuatro modelos de ciudad visualizados aquí por el medio cinematográfico. Este intercambio de flujos entre público y público-privado es constante y hacia los dos sentidos, ya que los espacios público-privados son de acceso controlado por reglas colectivas y que la misma cantidad de flujos, por parte de los usuarios que entran en estos espacios, sale una vez que el usuario quita el lugar que vino a visitar para satisfacer alguna de sus necesidades cotidianas. Hablando de flujos es importante también mencionar, la existencia de flujos internos en estos espacios debidos al tránsito de usuarios que visitan diferentes funciones que existen en el mismo espacio. Así que excepto de una señalización para insinuar a los ciudadanos su existencia, estos espacios necesitan también una señalización interna para canalizar los flujos internos a los sitios de las diferentes funciones que componen¹⁶⁶ el espacio público-privado.

Los espacios público-privados son espacios privados con tendencia hacia lo público. Gracias a su carácter de espacios abiertos en la vida social de la ciudad se ven por las películas del corpus cinematográfico principal como contenedores de vida pública similar a la de la calle, la plaza o el parque, pero más controladas por el acceso o los comportamientos y las reglas colectivas que existen en estos lugares y que los usuarios tienen que respetar. Los espacios público-privados son de interacción controlada entre los individuos porque no están concurridos por todos los ciudadanos, sino que destino solo de los usuarios que se relacionan directamente con su programación¹⁶⁷, y en esta dirección, lugares de sentido **privado colectivizado** para la comunidad de la ciudad.

¹⁶³ En la sociedad del consumo la actividad productiva depende intrínsecamente de las formas del intercambio. El encuentro con la mercancía necesita un escenario en el cual se produzca la representación que definitiva es el mercado. Atención, estamos hablando de un mercado que no se limita a productos supuestamente necesarios para cubrir las necesidades de la vida de los individuos, sino a un dispositivo acelerado de gratificaciones, de dispendios, en los cuales se focaliza el deseo. Cuando Levi Strauss estudia la economía del don en las culturas primitivas lo hace porque necesita explicar los mecanismos de intercambio, material y simbólico, en esta fase nuestra del capitalismo psindustrial. Walter Benjamín había visto los espacios comerciales como los nuevos espacios rituales y fetichistas de la moderna sociedad: los espacios en los que los dones siempre esperados, eran dispensados a través del encuentro con la mercancía. Solà-Morales, Ignasi, *Territorios*, Editorial Gustavo Gili SL, 2002, Barcelona, p.96-97.

¹⁶⁴ Los espacios público-privados en su mayoría se encuentran dentro de los espacios públicos. Como su función es atraer de alguna manera al usuario de la ciudad para satisfacer sus necesidades, los sitios públicos donde la población de la ciudad se encuentra, se concentra o transita, es el mejor sitio para que estos espacios sean vistos y visitados.

¹⁶⁵ En ocurrencia es más los espacios público-privados que necesitan los espacios públicos (la calle, la plaza, etc.) para existir, ya que existen dentro de ellos.

¹⁶⁶ En el sentido que estas funciones son las que componen la dimensión multi-funcional de un centro comercial o del aeropuerto.

¹⁶⁷ Aquí me refiero a las necesidades-deseos cotidianos de uno, que pueden ser cumplidas en los espacios público-privados.

ESPACIOS PRIVADO-PÚBLICOS:

Estos espacios son espacios vitales para el individuo, que se ven con contenido de vida pública pero con tendencia hacia lo privado de la programación del espacio al cual están asociados, (vivienda, oficinas, etc.). si en el caso de los espacios públicos hablábamos de ciudadanos y en el caso de los espacios público-privados de usuarios, en el caso de los espacios privado-públicos se habla de individuos.

<<>> *Inter-relación:*

Con este modo de lectura se buscan momentos de las tomas en las películas seleccionadas para describir y presentar espacios tratados de espacios privado-públicos relacionados con la ciudad cinematográfica. Así que el objetivo aquí es estudiar, analizar y valorar la relación entre espacios público-privados y la ciudad o otros espacios que se ve durante la visualización de las películas seleccionadas.

Bloque A

Rear window

Desde el comienzo de esta película, Hitchcock quiere familiarizar al espectador al “set” usado para representar la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada de Nueva York. Con tomas de la escena principal en primer plano, el director coloca su cámara en el espacio describiendo así al espectador de forma visual, todas las relaciones¹⁶⁸ entre espacios privado-públicos con espacios públicos y espacios público-privados. En este momento se ve en la película la relación de los espacios con la luz y con el cielo y se forma al espectador la noción del espacio del “set” y de los límites físicos y visuales entre diferentes espacios privado-públicos asociándoles con su dueño. El patio interior de la manzana *arquitectónicamente y urbanísticamente* hablando, tiene la función de iluminación y ventilación de las viviendas construidas en las edificaciones a su alrededor. Sin embargo, en esta película de Hitchcock, el cineasta nos enseña lo que realmente puede significar¹⁶⁹ el patio interior de manzana para la ciudad, cómo se conecta con el resto de la ciudad aunque no la veamos, y cómo hace parte de la vida social de esta aglomeración.

*La dolce vita**Mama Roma*

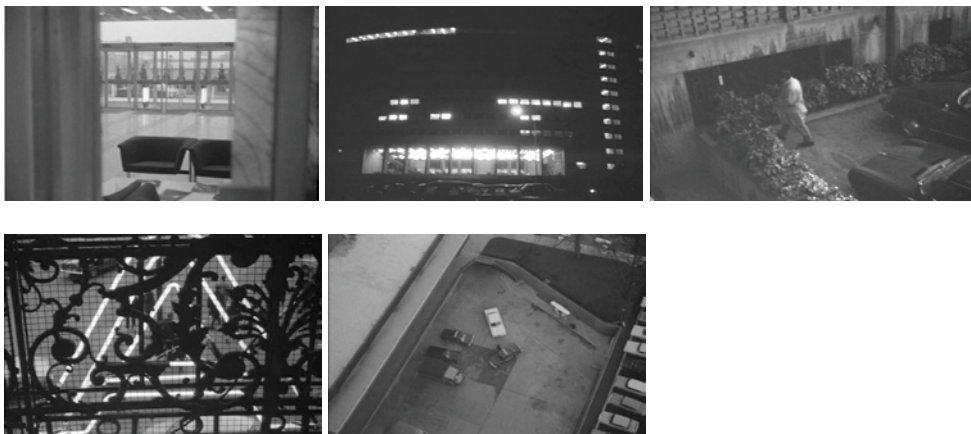
En “La dolce vita” y “Mama Roma” los espacios privado-públicos que el espectador puede descubrir se ven asociados con el espacio privado de sus personajes. La toma de la fiesta en la terraza, en el último piso de un edificio, en “La dolce vita”, tomada desde el helicóptero que atraviesa la capital italiana es una. En “Mama Roma” el espacio privado-público que se ve está asociado con las viviendas populares del barrio residencial, donde mudó Mama Roma con su hijo. La relación de estos espacios con el resto de la ciudad funciona a través

¹⁶⁸ Las relaciones que se descubren por el espectador hacen parte de la lectura del “set” de la película en tres planos como se ha mencionado en el principio de este trabajo: los límites, la accesibilidad y la conexión de las tres tipologías de espacio público que encontramos en la película, se ven relacionándose de manera visual por la ventana del protagonista.

¹⁶⁹ Lo que realmente puede significar el patio interior..., porque excepto de su función de aeración y de iluminación de los edificios en la ciudad, aquí se ve como medio de interrelación visual del protagonista con el vecino que asesinara a su mujer.

de “pilotis” en el nivel cota cero de la calle y a través de un portal monumental¹⁷⁰ que lleva al patio interior del edificio.

Alphaville



Como consecuencia de que la sociedad que puebla Alphaville está basada en el individualismo¹⁷¹, y al contrario de la falta de espacios público-privados, como visto en el capítulo anterior, los espacios privado-públicos parecen ser más. La entrada del edificio de administración, la sala de espera que se ve por la noche iluminada al medio de un edificio de oficinas o la toma en el patio interior del edificio del aparcamiento son rastros de este tipo de espacios en la ciudad de la película.

Fahrenheit 451



Otros espacios privado-públicos que se pueden leer en la película de F. Truffaut son los jardines de las casas de la ciudad. Tanto la vivienda individual del protagonista como las casas que aparecen en la pantalla cuando una “jaguar” de color rojo anuncia la fuga de Montag, tienen el mismo carácter¹⁷². En el caso de las casas colectivas de ciudad, el jardín es un espacio grande y colectivo, compartido por los habitantes de estas casas para sus actividades y que se relaciona directamente con la vía pública de la ciudad.

¹⁷⁰ El portal aquí puesto en evidencia por su monumentalidad funciona como un umbral. El umbral no es solo un espacio de transición, neutro. Excepto de que es un punto de traslado de lo que está dentro a lo de fuera, o, de lo privado a lo público, su función es más compleja ya que se percibe como parte de una red de relaciones simbólicas entre lo interior y lo exterior que define, añadiendo un valor simbólico a su noción. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.290.

¹⁷¹ El individualismo visto por “Alphaville” llega a ser una forma de escape del mundo que rodea a los personajes que pueblan el “set”. Las personas se centran en sí mismas y tratan de no ver a su alrededor, termina en un ciclo vicioso, en el cual no dejan de hacer sus ‘tareas cotidianas o laborales’ para no pensar en la sociedad en la que viven.

¹⁷² El carácterístico en el que me refiero es el que identifica un espacio vital como espacio privado-público de la ciudad. Es decir que los espacios privado-públicos son espacios de actividad pública para sus usuarios pero con tendencia hacia lo privado que caracteriza la tipología de la vivienda en un centro urbano.

Playtime

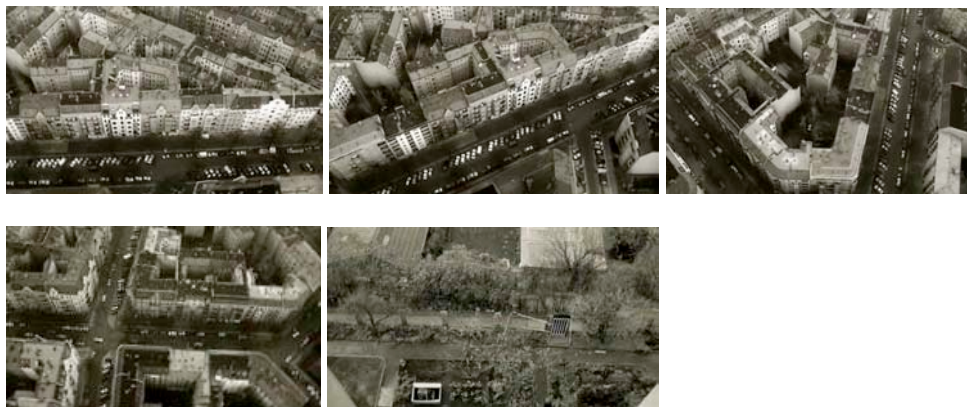
Uno de los espacios de la trama de la película que se puede considerar como espacio privado-público en esta investigación, es la sala de espera en el edificio de oficinas en “Playtime”. La sala de espera para el presente trabajo tiene el sentido de separación del individuo del espacio privado del edificio, en un lugar transitorio entre público y privado, donde el protagonista se ve esperando que le llamen para encontrarse con el director de la compañía, que de algún modo es también el dueño del lugar. Así el ciudadano común, encarnado por “Monsieur Hulot”, aparece atrapado dentro de una caja en cristal que no impide el contacto visual con la calle representando aquí la sala de espera, para introducirse después en la parte más privada del edificio desorientado entre laberintos de corredores, galerías, ascensores, mesas de oficinas, sin poder asirse de algún punto de referencia. La sala de espera en la película se aprecia como un espacio público dentro de lo privado que insinúa un edificio de despachos. Un espacio transitorio entre lo público y el privado donde el actor principal de la película espera a la invitación del encargado para presentarse en la reunión. Este espacio está asociado con lo público pero su tendencia es hacia lo privado en el que pertenece.

Bloque B

Mystery murder in Manhattan*Manhattan*

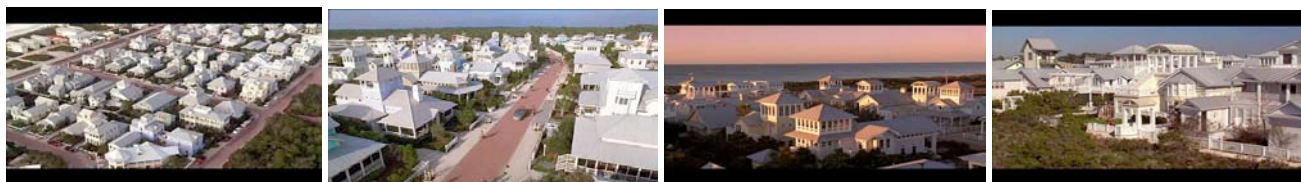
Tanto en “Manhattan” como en “Mystery murder in Manhattan” cuando se ve el patio interior de los edificios neoyorquinos, el espectador descubre un espacio privado-público aparentemente tranquilo y completamente controlado por los habitantes del edificio. Sin relacionarlo con el suelo o el cielo en estas imágenes, el director nos muestra espacios relacionados con los usuarios. En el caso de “Manhattan” dentro de un patio interior de proporciones similares (es muy probable que es el mismo) al patio interior de “Mystery murder in Manhattan” esta relación entre espacio y individuo se entiende con la ropa colgada delante de la ventana de una vivienda con vista al interior de la manzana de la metrópolis americana.

Der himmel über Berlin



Desde el principio de la película, el director expone al espectador, con una lectura horizontal, la ciudad de Berlín a través de tomas aéreas donde se puede distinguir fácilmente el lleno y el vacío¹⁷³ dentro de la capital alemana. El espacio construido de las viviendas se organiza por el espacio no-construido que articula y ritma los edificios entre ellos. Durante la película el espectador descubre que este vacío urbano también se vive¹⁷⁴. Estos espacios vistos por las tomas aéreas corresponden a manifestaciones cotidianas de vida pública de los usuarios a los cuales pertenecen.

The Truman show



Los espacios considerados como privado-públicos en esta película son en su mayoría los jardines de casas en la ciudad de Truman. Con tomas generales de la urbanización televisiva el director hace descubrir al espectador la relación entre lo privado y lo público en este tipo de aglomeración urbana¹⁷⁵. El jardín de casa se relaciona de manera directa con espacios públicos y es la membrana protectora de la privacidad de la vivienda que se deja ser vista en múltiples ocasiones por la película. Este modelo que se demostró muy funcional, retomando el concepto de la planificación de las casas de madera tradicionales americanas de campo, se tradujo con el “new urbanism” en urbanizaciones enteras turísticas de vacaciones, de casas repetidas donde el jardín como espacio privado-público relaciona la vida pública de la ciudad y la vida privada de la vivienda.

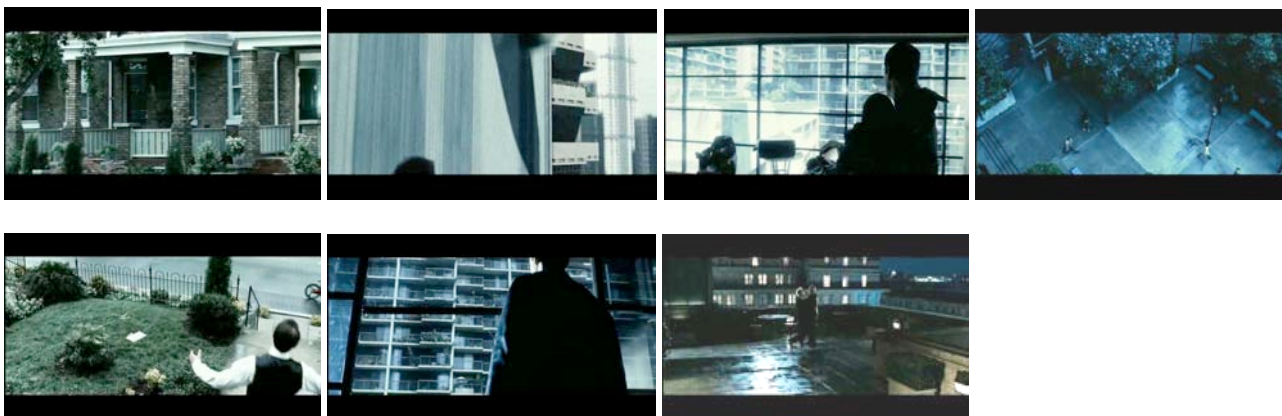
¹⁷³ Aquí me refiero al “lleno” y el “vacío” que hacían parte del tejido urbano hiperfragmentado de la ciudad antes de la caída del Muro. Vázquez, Carlos García, *Ciudad Hojaldré: Visiones Urbanas del siglo XXI*, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona, p.42-46. Ver también nota 39 y nota 69.

¹⁷⁴ La aplicación de una organización social por el medio de planificación en la ciudad, elimina el espacio vacío en el cual el capital aumentó durante su período de crecimiento. En realidad, ninguna realidad existe fuera del sistema él mismo: el informe visual de totalidad con la realidad pierde la importancia mientras que deja de tener cualquier distancia entre el tema y el fenómeno. La ciudad “no representa” más, el sistema, sino se convierte en el propio sistema, programado y isotrópico, y dentro de las distintas funciones que contienen homogéneo, sin contradicciones. Producción y consumición posean la misma ideología, que es la de la programación. Ambos presumen una realidad social y física totalmente continua y no diferenciada. Ningunas otras realidades existen. Al igual, del vacío urbano que queda, la fábrica y el supermercado se convierten en los modelos del espécimen de la ciudad futura: estructuras urbanas óptimas, potencialmente ilimitadas, donde las funciones humanas se arreglan espontáneamente en un campo libre, hecho uniforme por un sistema de micro-aclimatación y circulación óptima de la información. El equilibrio “natural y espontáneo” de la luz y del aire se reemplaza: la casa se convierte en un estacionamiento bien equipado. Dentro de ella no existen ningunas jerarquías ni figuraciones espaciales de la naturaleza de condicionamiento. Hays, K. Michael, *Architecture theory since 1968*, Columbia Books of Architecture, MIT Press, 1998, New York, p.56-59, Archizoom Associati, Andrea Branzi, “No-Stop city, Residencial Parking, Climatic Universal System”, también este artículo apareció en *Domus* no496, marzo 1971.

¹⁷⁵ Aquí me refiero al modelo de la ciudad debido al “nuevo urbanismo” en los Estados Unidos. Esta tipología de ciudad, según como se accede o el perfil socio-económico de sus habitantes, es de noción privada. Una ciudad privatizada y controlada por sus habitantes: en este sentido que el espacio público está controlado de manera perfecta como visto en la película por el usuario, los espacios privado-públicos también se ven controlados ya que se ven abiertos y relacionados con un público empujado y ordenado por el cotidiano de los personajes.

Brazil

Si miramos “*Brazil*” y nos concentramos en los lugares que habitan sus personajes, podremos encontrar claramente dos imágenes de hogar que, en contraposición, señalan los sueños tecnológicos de la modernidad y los sueños románticos de los habitantes¹⁷⁶. La tecnología es uno de los elementos que acompaña la modernidad¹⁷⁷, las nuevas tecnologías son para algunos sinónimo de modernidad. Las escenas en el balcón del piso de Sam, el patio interior del edificio o la escalera en forma helicoidal muestran espacios que son espacios privado-públicos metiendo en evidencia para el espectador la gran profundidad de la ciudad inspirada por Terry Gilliam en “*Brazil*”, manifestando así las alturas fuera de escala para el usuario de los edificios. Estos espacios aquí parecen ser medios de aislamiento para los ciudadanos. Entre la vivienda y el resto de la ciudad, estos espacios fuera de la casa conectada¹⁷⁸ o la vida pública casi-inexistente en los espacios públicos de la ciudad, son espacios exteriores que garantizan a los usuarios su parte de privacidad dentro de lo público.

Minority report

Entre diferentes tipologías existentes, en “*Minority report*” los espacios privado-públicos se descubren variados. Entre el balcón, el jardín colectivo de casas de ciudad¹⁷⁹ o el patio interior de edificio, S. Spielberg

¹⁷⁶ La noción de modernidad entendida como un mejoramiento en las condiciones de vida de la humanidad, ha generado un sin fin de argumentos estableciendo la aptitud de que el desarrollo tecnológico será la panacea de los principales problemas de la actualidad, proporcionando un mayor bienestar social. Dichos argumentos caen en un determinismo tecnológico fundamentados en la idea de “progreso” proveniente del Siècle des Lumières. Aunado a ellos, han surgido los apocalípticos, quienes critican todo desarrollo tecnológico. Estas posturas extremas han producido debates acerca del desarrollo tecnológico, olvidando en ocasiones, que éste no contiene bondad o maldad, pues es tan sólo un instrumento que ha desarrollado el hombre a través del tiempo. La importancia del desarrollo tecnológico dependerá precisamente de la utilización de quienes controlan el poder político y económico tanto nacional como internacional.

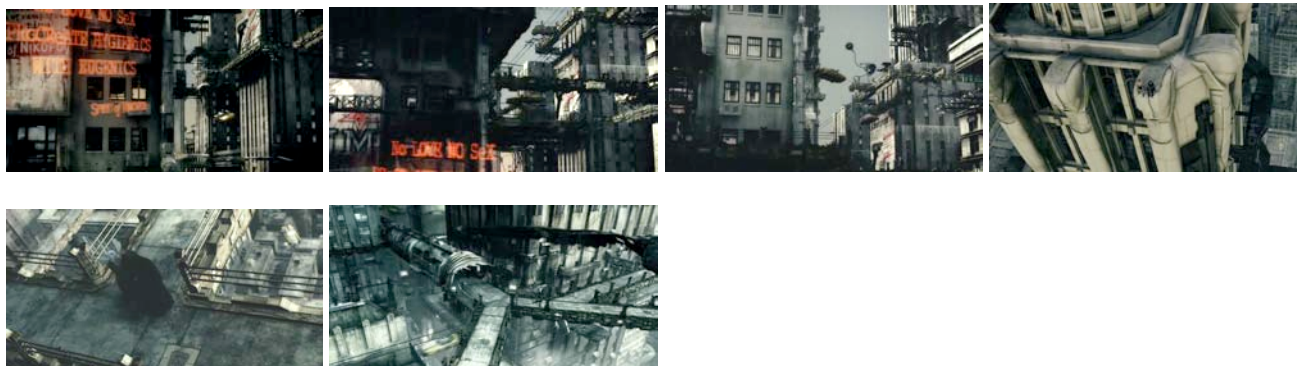
¹⁷⁷ El daño según P. Hall, que hizo Le Corbusier le ha sobrevivido; es probable que lo bueno haya quedado enterrado en sus libros, que nadie lee por la misma razón de que son ilegibles. (Hay que decir que los dibujos resultan a veces interesantes porque nos muestran su capacidad como dibujante). Pero hay que hacer un gran esfuerzo para comprenderlo porque, en el siglo XX, su influencia sobre el urbanismo ha sido enorme: parece pues que la oscuridad no es una barrera para la comunicación, por lo menos para según cual. Sus ideas, forjadas entre *intelligensia* parisina de los años 1920, se utilizaron entre 1950 y 1960 para planificar las viviendas de la clase obrera en Sheffield, St Louis y en cientos de ciudades; los resultados han sido discutibles en el mejor de los casos y, en el peor, catastróficos. Como y porque llego a suceder esto es una de las historias más curiosas, pero también menos cuestionadas, de la historia intelectual de la planificación moderna. Según Le Corbusier, “La planificación de ciudades es demasiado importante para dejarla en manos de sus habitantes”. Así pues el pecado de Le Corbusier y de los corbusianos no está en el diseño, sino en la insensata arrogancia con la que se han impuesto sobre la gente, que no ha podido aceptarlos y que si bien se piensa, nunca se esperó que los aceptan. Según J. Jacobs en “*Death and Life of Great American Cities*”, el urbanismo impuesto por la modernidad era como un viaje al ego del arquitecto. Hall, Peter, *Ciudades del mañana: historia del urbanismo en el siglo XX*, ediciones del Serbal, 1996, Barcelona, p.216, 219, 249 y 250.

¹⁷⁸ Está claro que la película propone una imagen de casa tecnológica que ha vuelto malvada y parte de un sistema que apenas logran los habitantes controlar, un sistema que nos induce a creer que habitamos pero en realidad solo somos operarios de otra estructura, en la cual la casa se ha vuelto un medio mas de control social.

¹⁷⁹ Los futuros jardines de casas de la ciudad en esta película, del mismo modo que en “*Fahrenheit 451*”, tienen el objetivo de la transición del usuario del espacio público de la ciudad en el entorno más privado y controlado de la vivienda, haciendo un paralelismo visual con la tipología de los jardines

probablemente de manera inconciente hace el perfil de espacios privado-públicos del pasado, que en diferentes épocas han marcado la relación privado-pública de sus dueños con la ciudad, en un intento de representación de cómo serán estos espacios en el futuro. De todos modos los espacios privado-públicos se ven en esta película interrelacionando con el espacio público, pero aislados con límites físicos y definidos separando la vida pública y la vida privada del centro urbano.

Immortel



Los espacios que se pueden considerar como privado-públicos por la tesis, en esta película son espacios públicos que se relacionan con los edificios de la ciudad. La calle del edificio, o el patio se ven aquí como espacios en niveles sobrepuestos. En “Immortel” se puede apreciar el resultado de la planificación urbana en el espacio vital de la ciudad implicando también su dimensión vertical. La calle o el patio antes relacionado con la cota cero, en la película se ven trasladados por E. Bilal en niveles superiores haciendo realidad el sueño urbanístico de la ciudad vertical¹⁸⁰. Recuperando las cualidades de la cota cero en otros niveles sobrepuestos, el espectador descubre los diferentes tipos de espacios privado-públicos asociados con otros niveles de la ciudad.

Renaissance



La tipología propuesta por “Playtime” para la sala de espera dentro del edificio, aparece también en “Renaissance”. De manera futurista la sala de espera del edificio de “Avalon Corporation” se ve aquí tratada de cristalerías reconstituyendo un espacio transparente entre los bloques del resto del edificio, volando unos metros de un parque parisino que no se puede situar dentro de París actual o relacionarlo con algún lugar conocido en la capital francesa de hoy en día. Actualizado a la época en la que se refiere la película, el carácter futurista de este espacio con la implicación de la tercera dimensión en la planificación de la ciudad, explicada anteriormente, y la transparencia de este espacio privado-público dentro del edificio, retoma la reflexión sobre la relación visual entre espacio público y espacio privado expresada en este capítulo para la sala de espera vista en “Playtime”.

de las casas “semi-detached”, de la mitad del siglo anterior en Inglaterra. Durante la expansión de la vivienda británica, esta tipología de viviendas en los años 20 y 30, se apareció en los suburbios del país, y se utilizó como tipología de vivienda destinada a la clase media.

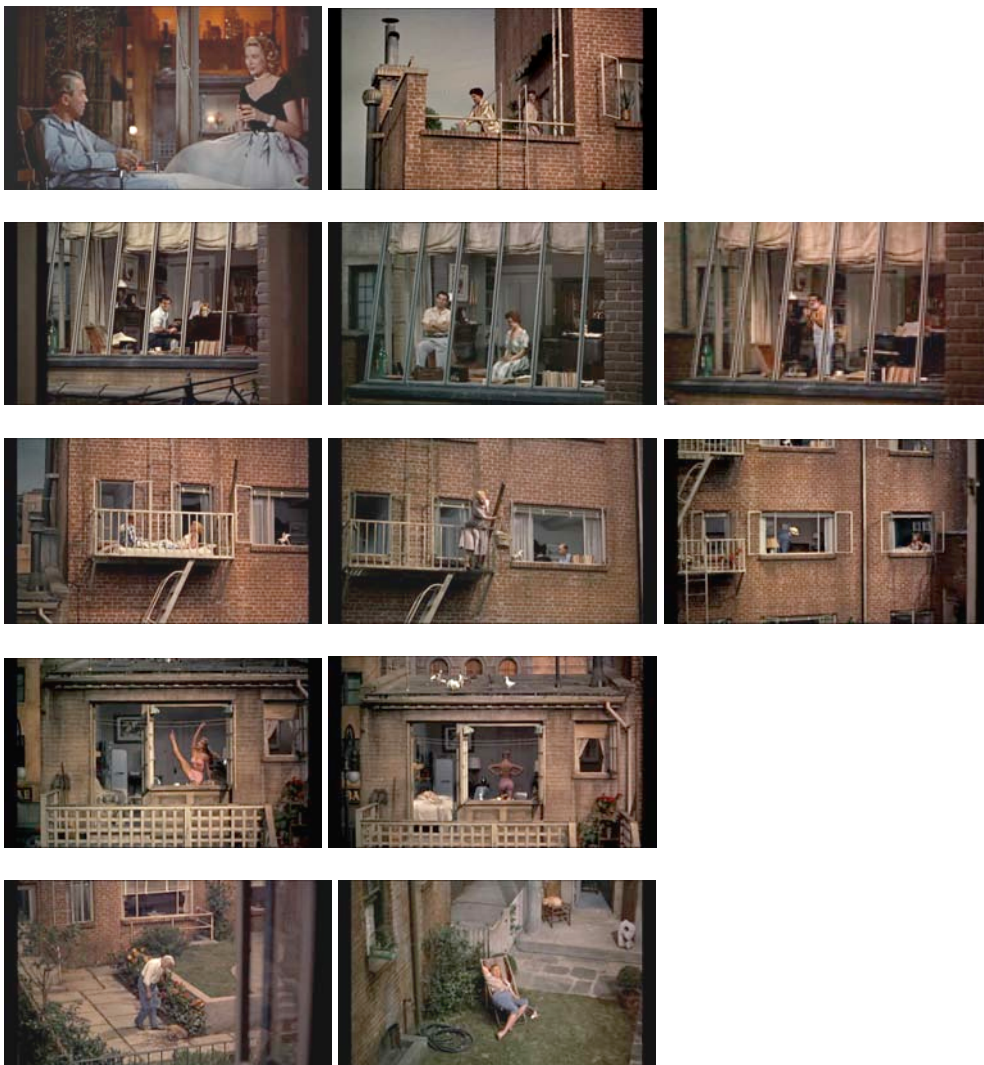
¹⁸⁰ En la ciudad vertical, la planificación urbana implica las tres dimensiones de la ciudad, es decir la horizontal y la vertical. En la ciudad vertical en esta película, funciones públicas que estaban destinadas al nivel del suelo de la ciudad tradicional, como por ejemplo en “Rear Window”, en “Immortel” se ven elevadas en otros niveles de la edificación. De esta forma la edificación, en ésta película, se percibe con funciones programáticas para la ciudad, empiladas dentro de la misma parcela, dejando libre el suelo neoyorquino visto por “Manhattan” o “Mystery murder in Manhattan”.

II Inter-acción:

Después de haber seleccionado las tomas dentro de los dos bloques de películas que muestran espacios privado-públicos, aquí se exponen las diferentes situaciones de valor de interacción social entre usuarios en estos espacios. En este sub-capítulo de “espacios privado-públicos” se intenta entender el funcionamiento de la interacción entre usuarios en espacios calificados por esta tesis, de privado-públicos para la ciudad cinematográfica.

Bloque A

Rear window



Los espacios privado-públicos que se ven en esta película, se presentan estrictamente asociados a su dueño. El usuario de estos espacios que de alguna forma es también su dueño está completamente familiarizado con su lugar¹⁸¹ que se lo apropia al máximo extendiendo sus ámbitos y costumbres de lo privado a un espacio

¹⁸¹ Durante este trabajo se habla de ciudadanos, usuarios y individuos que interactúan dentro de las diferentes tipologías de espacio público en la ciudad. Sería interesante, explicar cuales son los espacios que estas entidades pueblan. Para empezar todos son ciudadanos, usuarios e individuos a la vez, de la ciudad neorrealista, la ciudad moderna, la ciudad meta-moderna o la ciudad tecnológica que las películas representan. Sin embargo los usuarios de la ciudad son los que hacen uso de sus funciones programáticas y por eso sería un termino más adecuado para asociar con lugares programáticos, por ejemplo en espacios de noción público-privada para este trabajo. La noción del lugar, para los espacios privado-públicos, que se relacionan con los individuos de la ciudad, se usa aquí en el sentido de la palabra hogar. Ya que el hogar de patio interior es un espacio publico individualizado, que pertenece de algún modo a los personajes que lo usan.

transitorio entre lo público y lo privado, de un sentido particularmente público-individual en esta película. Es donde los usuarios de este espacio tienen sus pertenencias marcando territorio y siendo que el espacio colectivo del patio interior de la manzana neoyorquina les pertenece para usarlo de modo personalizado: estudiar, emocionarse, ocuparse de una actividad, hacer la siesta o dormir a cielo descubierto la noche. En los espacios privado-públicos el anonimato no existe ya que los usuarios de estos espacios se conocen, al menos de vista, y el encuentro es casual.

A bout de souffle



El más característico espacio privado-público que se ve en “A bout de souffle” es el patio interior de los edificios parisinos¹⁸². La imagen del patio interior parisino, donde J. Belmodo limpia sus zapatos antes de coger la escalera de servicio para llegar al piso de su amiga, tiene el sentido de un espacio colectivo compartido por la gente que vive el mismo edificio y al mismo tiempo la función del filtro transitorio¹⁸³ entre lo público de la calle y lo privado de la vivienda.

La dolce vita



Mama Roma



Roma



Otros espacios privado-públicos que podrían ser de interés en esta investigación, son los que se dejan percibir en “La dolce vita”, “Mama Roma” y “Roma”, y están asociados a los bloques de viviendas relacionándolos con otros espacios más públicos. Los límites de separación con la vida pública de la ciudad son físicos poniendo claro el carácter privado de estos lugares. Los balcones y las escaleras que manifiestan actividad de vida pública dentro de los edificios en estas películas, son también unos de estos. Cuando los niños de los edificios populares se relacionan entre ellos en la escalera del edificio, o la vecina sale para descansar en su balcón mirando a la gente del restaurante “Macelleria”, el grado de interacción social entre individuos se puede comparar al de la escena en “Mama Roma”, cuando Ettore se encuentra con sus amigos en el patio

¹⁸² Dentro de una estructura de origen medieval, y con edificaciones a patios interiores dentro de la manzana, hoy en día casi cada edificio parisino tiene un patio interior, algo muy frecuente en los edificios de viviendas del centro de la ciudad.

¹⁸³ Usando de nuevo la metáfora del umbral y de su valor simbólico para hablar de espacios privado-públicos, que funcionan de filtros transitorios entre lo público y lo privado, se observa que: en el umbral la transición entre un antes y un después, entre un aquí y un allí, entre un lugar y otro se expresa a través de un movimiento. Este movimiento relacionado con el tiempo, es el que crea la noción del umbral. Ante todo el umbral, como espacio de transición para el individuo, no se resume solo en la configuración del espacio, pero también como experiencia. Sin embargo, existen elementos en los espacios privado-públicos, que los caracterizan de transitorios o de filtros de transición ligados a las prácticas sociales. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.285-286.

interior de viviendas. En los dos casos estos espacios son espacios privado-públicos donde el encuentro es casual y que el anonimato no existe, pero que la separación sí que está presente, de manera física o visual, impidiendo el acceso a gente o comportamientos que molestarían el sentido de privatización de estos lugares.

Alphaville



Los personajes de Godard que viven esta ciudad, parecen ser más expresivos en lo que se refiere a sus sentimientos y la facilidad de relacionarse entre ellos en espacios privado-públicos que en espacios públicos o público-privados. El director describe estos espacios en su película, como lugares asociados directamente a los personajes, dentro de la privacidad de un edificio. Los personajes de “Alphaville” se ven interactuando y relacionado entre ellos en el pasillo o el ascensor, que funcionan como calles dentro del edificio, y en la entrada que se podía insinuar que funciona como la plaza en ciudad¹⁸⁴.

Fahrenheit 451



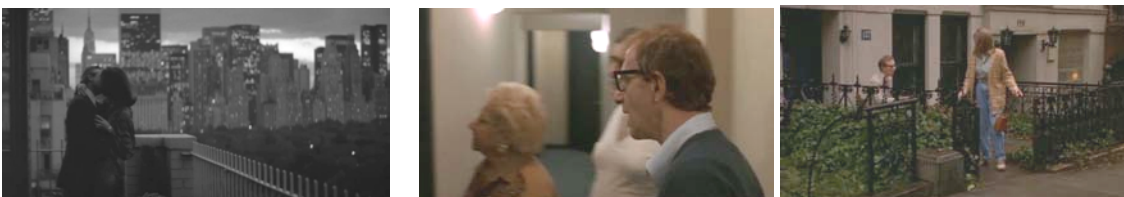
Los espacios privado-públicos de la película implantados dentro del espacio público de la ciudad se ven en mayoría por el espectador como espacios asociados a la vida pública de la vivienda de este modelo de ciudad. Los personajes cuando se ven en estos espacios se los apropian de la manera que quieren y tanto la “pilotis” del edificio de viviendas como espacio para esconderse de los bomberos, como el jardín colectivo de casas de ciudad como espacio de reunión de los usuarios, o este de las casas de los suburbios como espacio de interacción entre vecinos, son espacios que aseguran la privacidad dentro de lo colectivo para sus usuarios.

¹⁸⁴ Al *derroche* de la introducción del espacio público dentro del edificio, el acceso, precisamente: el portal, la escalera, el ascensor o los pasillos, que antes celebraban la invención del alojamiento vertical que hace posible la vivienda urbana, hoy se califican de espacios interiores con sentido público que en algunos casos están acompañados de gran pobreza, para lo que pretenden ser. Del Corral, Juan Diez, *Ciertas cuitas sobre la ciudad incierta*, edición Pepitas de Calabaza, 2002, Logroño, La Rioja, p.75, “Barcelona: del seny al disseny”, texto sobre la construcción de la Barcelona Olímpica.

Playtime

Una imagen impactante para el espectador de esta película es el momento que J. Tatti posiciona en primer plano “Monsieur Hulot” detrás de la cristalera mirando, en segundo un balcón del edificio insinuando el espacio privado-público que se relaciona con el resto de la ciudad y en tercer plano el “skyline” de París bastante cambiada para el concepto de ciudad que el director quiere imponer, donde los únicos edificios reconocibles que funcionan como “land-mark” para el espectador, son unos torres que destacan de la skyline parisina. Sin que sea posible que uno de estas edificaciones es la torre de “Montparnasse”¹⁸⁵, a causa del año de producción de la película, la referencia del director sobre la tipología del rascacielos¹⁸⁶ dentro del centro de la ciudad de París está clara. En la escena de la sala de espera, durante su espera el héroe se ve interactuando primero de manera visual con los ciudadanos de la ciudad y en seguida de manera sonora levantándose para saludar otra gente que está esperando también. El sonido que emite el material de lo cual está hecha la silla funciona como medio de comunicación de la época moderna a la que se refiere la película, entre los dos hombre que de esta forma se relacionan de alguna manera en este sitio.

Bloque B

*Manhattan**Mystery murder in Manhattan*

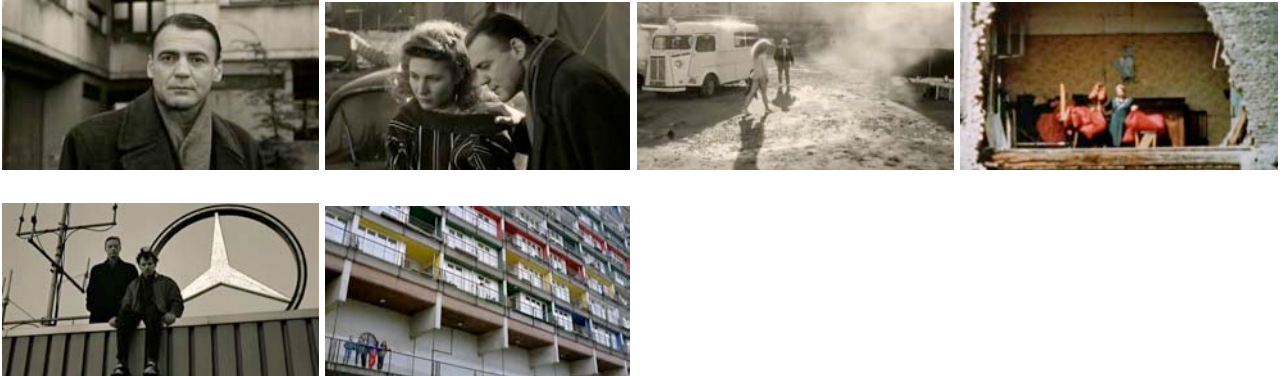
Cuando en “Manhattan” o “Mystery murder in Manhattan”, los protagonistas se ven en espacios privado-públicos, es para expresarse y relacionarse de manera visual con la vida más pública de la ciudad. Así ven protegidos por la privacidad que el balcón del ático es capaz garantizar, o interactuando de manera controlada con los vecinos del edificio de viviendas. Dentro del entorno del anonimato de la ciudad americana, en estos espacios el anonimato no existe.

¹⁸⁵ Tras la Segunda guerra mundial, la arquitectura contemporánea comienza con las obras de reconstrucción en Europa. El hormigón armado y las nuevas técnicas del vidrio y del acero se convierten en los soportes del urbanismo que se asemeja a los movimientos arquitectónicos, políticos y sociales. La torre Montparnasse (1969-73) alza sus 200 m. de altura, totalmente de acero y vidrio, sobre un panorama inigualable, que tiene un sentido particular para la representación de la ciudad moderna de París y que de algún modo se profetiza con esta película.

¹⁸⁶ Éste es el mismo observador ambulativo, sujeta la nueva y compleja simulación proporcionada por la ciudad europea, según lo descrito por Walter Benjamin como “observador formado por una convergencia de nuevos espacios urbanos, de tecnologías y de nuevas funciones económicas y simbólicas de imágenes y de productos, formas de la iluminación artificial, nuevo uso de la arquitectura de los espejos, del vidrio y del acero, ferrocarriles, museos, jardines, fotografía, muchedumbres de la moda. Gandelsonas, Mario, *X-Urbanism: Architecture and the American city*, Princeton Architectural Press, 1999, New-York, p.24. El rascacielos de Manhattan nace entre 1900 y 1910. Representa la reunión fortuita de tres ideas urbanísticas distintas que, después de vidas relativamente independientes, converjan para formar un solo mecanismo: 1. la reproducción del mundo; 2. la anexión de la torre; 3. el bloque solo. Para entender la promesa y el potencial del rascacielos de Nueva York (a diferencia de la realidad de su funcionamiento ahora común), es necesario definir estas tres mutaciones arquitectónicas por separado antes de que fueran integradas en un “glorioso conjunto” por los constructores de Manhattan. Koolhaas, Rem, *Delirius New York: A retroactive manifesto for Manhattan*, The Monacelli Press, 1994, New Cork, p.82.

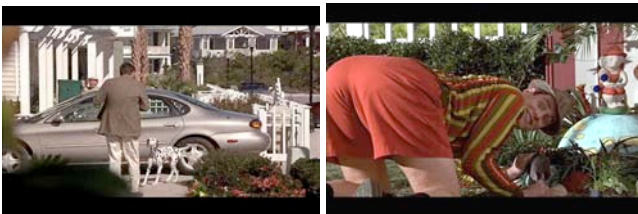
Los vecinos se conocen entre si y sus costumbres cotidianas como actividad pública (pasear, irse al trabajo, salir con amigos y otros) se saben al dedillo por los usuarios del edificio.

Der himmel ümber Berlin



La manifestación de vida pública en los espacios privado-públicos que muestra “Der himmel ümber Berlin”, se concibe por el espectador, de manera relacionada al mundo personal de los protagonistas. El patio del circo para los que trabajan y viven en este sitio, la terraza de la misma tienda de coches “Mercedes” en la cual los ángeles de ciudades estaban sentados en un coche¹⁸⁷ charleando al principio de la película, una casa medio-destruida en planta alta con vistas a la ciudad o el balcón de un conjunto de viviendas protegidas, se ven como espacios apropiados por el usuario para sus momentos privados siendo en lo público, con sentido relativo al guión de la película.

The Truman show



El espacio privado-público del jardín de casa en “Truman show” muestra como el individuo extiende sus ámbitos de la vida cotidiana privada en el espacio público de la ciudad. Aparcando su coche o ocupándose de su jardín, este espacio con tendencia hacia lo privado asociado a la vivienda del protagonista, se lee como espacio de contenido de vida pública y de interacción social para los vecinos. Así el espectador desembucha Truman interactuando con el perro del vecino o su amigo de toda la vida televisiva, desde su jardín.

Brazil

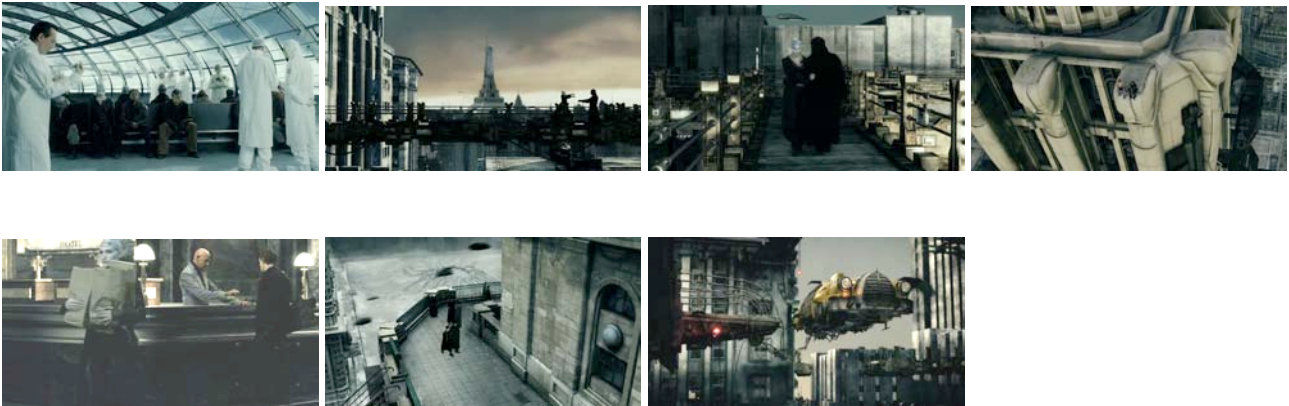


La interacción de los usuarios entre ellos en estos espacios, no existe al grado que se encuentra en otras películas. En las pocas escenas donde los personajes se ven interactuando entre ellos en espacios privado-

¹⁸⁷ El coche en la sociedad contemporánea se considera también un espacio privado-público. El coche en el mismo sirve de célula protectora del ciudadano y al mismo tiempo como medio para transportarse dentro del espacio público de la ciudad.

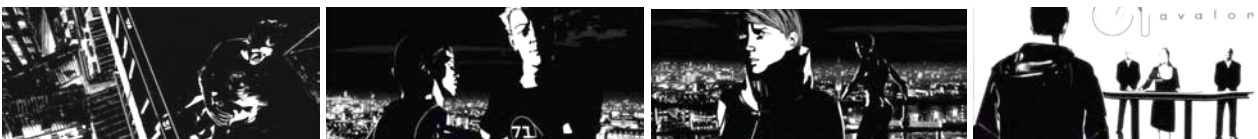
públicos todo pasa de manera impersonal¹⁸⁸. En “Brazil” el patio del edificio o el pasaje que son espacios privado-públicos al nivel de la calle no interesan los habitantes de los edificios de estar porque son lugares insólitos y oscuros a causa de las altas edificaciones que los rodean. En la representación de la ciudad del futuro en “Brazil” la vida pública de los ciudadanos no existe al espacio exterior de la calle, donde no se ve gente paseando etc. El espacio vital de los personajes en este modelo de ciudad, se encuentra dentro del edificio, esforzando así el carácter privado de accesibilidad a los espacios privado-públicos.

Immortel



La interacción de los personajes de esta película, en espacios privado-públicos se adivina siendo controlada por ellos. Con tomas en las calles sobrepuestas de los edificios, la escena de la esquina de un edificio en altura o el sistema de aparcamiento con la ancla justo fuera de su casa, E. Bilal hace una reconsideración del espacio público de la ciudad, visto por la película en tres dimensiones, el espectador descubre como se pueden vivir estos espacios situados en nivel, asociándolos a los usuarios que los frecuentan porque viven allí o porque se han citado con alguien. Del mismo modo que funcionan estos espacios a la cota cero, E. Bilal les sobrepone al nivel de la calle y les usa en su película como garantizadores de la privacidad del individuo en momentos de expresión de vida pública en la ciudad.

Renaissance



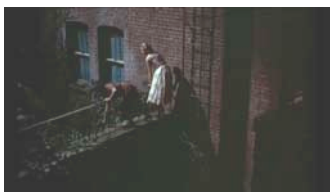
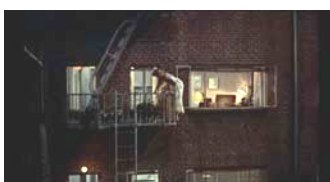
Como espacios que garantizan la privacidad del individuo, en “Renaissance”, la escena del balcón con vista panorámica de el “skyline” parisino o la recepción de la empresa “Avalon Corporation”, son escenas en las que el espectador podía sentir cierta interacción controlada (por el dueño del lugar) entre los usuarios dentro de espacios privado-públicos en esta ciudad.

¹⁸⁸ Retomando los elementos que componen la sociedad de esta ciudad, T. Giliam, y proyectándolos en el comportamiento de sus personajes vistos en la película, se percibe un modo superficial de interacción por su parte, poniendo en acento el carácter superficial e impersonal con que estos individuos se relacionan.

> *Inter-penetrabilidad:*

En inter-penetrabilidad se valoran los espacios privado-públicos por su capacidad de intercambio de flujos para sus usuarios. El objetivo aquí es de entender como estos espacios privado-públicos están conectados y se acceden.

Bloque A

Rear window

El patio interior, gracias a su forma, se convierte en esta película en un lugar colectivo¹⁸⁹ donde gente de la misma manzana se encuentra e interacciona entre si. Tiene un sentido de socialización¹⁹⁰ para los individuos y un sentido de filtro entre lo público y lo privado. El significado del espacio privado-público es característico de la vida social, todos los usuarios están a punto de dejar sus actividades y agruparse en el patio cuando uno de los vecinos es encarcelado por la policía. La vida pública de esta manzana de viviendas de una zona aparentemente residencial de la ciudad funciona como micrografía de la actividad pública que se encuentra en los espacios públicos, dejando claro al espectador que un espacio privado-público como este del patio interior aquí funciona también como filtro de flujos entre lo realmente público de la ciudad y lo privado de la vivienda.

¹⁸⁹ Un lugar colectivo en el sentido de que es un espacio privado que se comparte por los individuos que viven en esta manzana. Dentro de este espacio de colectividad o mejor dicho de comunidad, los personajes de la película se ven extendiendo su vida privada en lo público.

¹⁹⁰ Introduciéndose, el espacio público dentro de lo privado asociado a la función de la vivienda, el espacio privado-público del patio interior en la película deviene, a través de su materialización por la arquitectura, un espacio configurado por distintas situaciones (sociales, históricas, geográficas, políticas, culturales), y que tiene lugar durante el esfuerzo de la valoración y organización de estas situaciones, dentro del espacio y el tiempo de los vecinos-individuos-personajes que viven el mismo lugar. Tournikiotis, Panagiotis, *La arquitectura en la era contemporánea*, Futura, 2006, Atenas, "La arquitectura del espacio público", p.117.

A bout de souffle

El mismo espacio privado-público en el que a los principios de la película se ve el héroe parando para limpiar sus zapatos, se utiliza por Godard en varias ocasiones en la película. Excepto de su función de espacio colectivo para los habitantes del edificio, el director insinúa al espectador, la función también de transición de un espacio privado con tendencia al tránsito público de la ciudad. Así, con varios planos en movimiento este espacio se puede leer comparado a los pasajes parisinos¹⁹¹. El patio interior del edificio se presenta aquí como pasaje que usan los peatones para atravesar una manzana. En varios momentos de la película, los héroes dejan el coche o el taxi para seguir caminando usando el pasaje atravesando la manzana para llegar a la vía pública del otro lado de la manzana.

La dolce vita*Mama Roma*

Los espacios privado-públicos en estas películas se ven siempre relacionados con otros espacios más públicos. El intercambio de flujos en estos espacios siempre se hace a través de un filtro que separa lo público de lo privado-público. Mediante la entrada de casas¹⁹² o en el caso de la película “La dolce vita” el espacio cubierto de las “pilotis” del edificio, los flujos atraviesan este filtro para penetrarse en el espacio privado-público del edificio. Una vez dentro de los edificios los flujos pueden circular a través de escaleras y de pasillos entre las distintas funciones, exponiendo el carácter privado asociado al edificio en cuestión y la función de carácter más público de la circulación de los usuarios dentro de este¹⁹³.

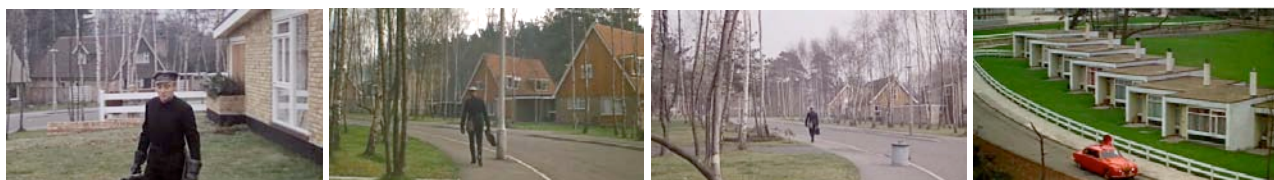
¹⁹¹ Rastros de la planificación urbana parisina desde la ciudad medieval hasta el post-hausmanismo y hoy en día se aprovechan por la población local como pasajes peatonales para cortar camino atravesando una manzana.

¹⁹² Como se ve por las películas, la significación de la entrada, como umbral hacia el espacio privado, confirma algunos de los básicos principios sociales. Su simbolismo como tal vez pertenece a dos mundos, simbólicamente hablando, el universo del espacio público y el universo del espacio privado se relacionan en una relación de contradicción, ya que al mismo tiempo la entrada de casa significa la entrada hacia la vivienda, pero también puede significar su contrario, la salida hacia la calle. Su carácter no se identifica con la noción de el límite, determinando así un territorio, grande o pequeño, a través del cual comunican, gracias a este, dos otros territorios. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.291 y 293. En este caso, este territorio hace comunicar lo público y lo privado.

¹⁹³ Tiene que acceder el espacio privado uno, para que los espacios privado-públicos puedan ser vistos y visitados. En ocurrencia son espacios que se encuentran dentro de espacios privados y por eso, también se acceden a través de ellos.

Alphaville

Dentro del concepto de una ciudad fantástica propuesta por el director de “Alphaville y dentro de la lógica que el mismo espectador puede dudar de lo que es, lo que está mirando (coche o nave espacial), en la ciudad de Godard, cuando se entra en un edificio enseguida el usuario se ve subiendo. Lo que cabe decir para esta observación es que la noción de la actividad de vida pública dentro del edificio se organiza con la circulación de los flujos por calles verticales y calles horizontales dentro del edificio, o sea escaleras y pasillos. Un espacio así es también un espacio privado-público: entrando al edificio, el usuario se encuentra en una gran sala con sillas y sofás (la plaza), la atraviesa para encontrar la recepción del lugar (espacio que significa para el usuario la penetración en el espacio privado), después coge la escalera (la calle vertical), y sube hasta que el espectador le descubre de nuevo, caminando y hablando con una chica al pasillo (la calle horizontal). Durante todo este tiempo, dentro de un espacio de transito, los héroes de la película se encuentran dentro de espacios privado-públicos, charlean e interactúan entre ellos, manifestando así un signo de la inexistente vida pública de esta ciudad en la película.

Fahrenheit 451

Las escenas seleccionadas para la visualización de esta película en modo de lectura > (play), demuestran el carácter impenetrable de flujos entre el espacio público y el espacio público-privado en la ciudad de “Fahrenheit 451”. Tanto en la escena que se ve Montag caminar hacia su casa, como en la escena de la “jaguar” anunciando su fuga, con límites físicos de barreras o pequeños muretes, el espacio privado-público se separa de manera muy clara de la vía pública impidiendo a los dos tipos de flujos (públicos y privados) mezclarse.

Playtime

Paseando de noche por las calles de “Playtime” J. Tatti hace descubrir la capacidad de la cristalera como filtro de separación entre lo público y lo privado. La cosa que se puede apreciar por el espectador en estas escenas, es el carácter de separación y de filtro entre funciones, que impone la cristalera que siendo transparente no impide el contacto visual pero aísla el sonido. Así cuando la puerta está abierta y se escucha el sonido de la calle el espectador sabe que está fuera y cuando “Monsieur Hulot” entra y la puerta cierra, el sonido de la calle desaparece y el espectador sabe que el límite entre público y privado se atravesó y está dentro. Con la utilización del mismo modo de separación entre público y privado en las viviendas de “Playtime” y debido a la transparencia de sus cristaleras, los habitantes en sus casas se comporten de modo exhibicionista. Poniéndoles interactuar entre ellos o con los pasajeros, el director relaciona lo privado con lo público, sugiriendo una vida de vivienda privado-pública, con tendencia hacia lo privado que su función impone, pero abierta a cualquier tipo de flujos posibles provenientes de lo público. La separación y el intercambio de flujos en espacios privado-públicos en “Playtime” se percibe más a través del oído (sonora) que por medios físicos y visuales.

Bloque B

Mystery murder in Manhattan

Los edificios neoyorquinos en esta película se presentan como universos de micro espacios donde siempre hay acción social entre los usuarios. En las escenas que el protagonista vuelve a su casa, primero entra en el edificio, después habla con el portero, entra en el ascensor para llegar a su planta y acaba en un corredor con puertas que separan el espacio colectivo del edificio con el espacio más individualizado de cada uno de la vivienda. Hablando de accesibilidad y conectividad de estos espacios con el resto de la ciudad, las escenas escogidas de entrada y salida de los protagonistas en su edificio, con la existencia del guardia en la entrada, avisan del mismo modo que se hace con el recepcionista del edificio en “Alphaville”, la penetración del usuario en espacio reservado y por eso de fianza¹⁹⁴ para la privacidad entre usuarios dentro de los espacios privado-públicos del edificio. Cuando a la escena con el portero del edificio de administración en “Brazil”, que describe un espacio colectivo con reglas a respetar por el usuario, en “Mystery murder in Manhattan” su

¹⁹⁴ Fianza en el sentido de que dentro de un hotel todos que lo querían pueden entrar, hacer uso de la piscina o de la cafetería, pero los que suben, penetrando en la parte más privada del edificio, son los que tienen una habitación.

presencia es garantizar la vida pública dentro de lo individualizado¹⁹⁵. De esta forma los flujos se filtran en la entrada y se canalizan (con pasillos y ascensores: espacios privado-públicos) dentro del edificio.

Der himmel über Berlin



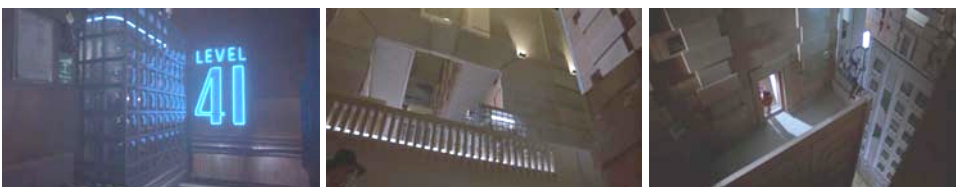
Los espacios privado-públicos en esta película son espacios tocantes con las edificaciones que se encuentran detrás de los edificios, al corazón del bloque berlinés. Estos espacios no se pueden caracterizar de patios interiores como en el caso de “Mama Roma” o “A bout de souffle”¹⁹⁶. Aún que en estas dos películas los patios interiores son de distinta tipología, el patio está separado de manera visual y física de la vía pública. En el caso de “Der himmel über Berlin” los espacios privado-públicos se acceden por pequeñas calles conectadas en la vía pública, más cercanas al concepto de acceso visto en “Rear Window”. Los lugares que se crean entre espacios no-construidos de la ciudad, se suceden hasta encontrar de nuevo una vía pública. Pero en el mismo tiempo que estos espacios invaden la parcela tienen un sentido de vida pública para los habitantes de los edificios, que se ven cortando camino para llegar a su destino tomando uno de estos pasajes interiores, o los niños que aprovechan de este espacio como espacio de recreación y de juego.

The Truman show



En el caso de “The Truman show” los flujos de usuarios en el espacio del jardín de casa se ven completamente controlados por el dueño de la casa. La valla separadora pone el acento en el carácter privado de estos espacios. Los intercambios de flujos con otros usuarios de la ciudad para relacionarse con la vida pública dentro o desde su espacio privado dependen del dueño del lugar.

Brazil



En lo que se refiere al acceso y a la conectividad de espacios privado-públicos en los “sets” de “Brazil”, los espacios privado-públicos son espacios dentro de edificios. En realidad en ningún momento de la película no se ve como se acceden o como están conectados entre ellos. Los individuos se ven de un “carré” al otro

¹⁹⁵ Individualizado en el sentido que individualización se define en primer término como la representación del mundo, no a partir del grupo al que pertenece el individuo, sino a partir de su propia persona. El uso en el lenguaje del “yo” en lugar del “nosotros” e incluso la invención de la perspectiva que se van imponiendo progresivamente a finales de la Edad Media ilustran perfectamente este proceso de individualización. Hablamos igualmente de individualización para explicar las lógicas de apropiación y dominio individuales que van ocupando progresivamente el lugar de las lógicas colectivas. Así pues, las sociedades modernas separan y reúnen individuos y no grupos algo que se manifiesta también a los espacios que se les están destinados. Ascher, François, *Los nuevos principios del urbanismo*, Alianza Editorial SA, 2004-2005, Madrid, p.22.

¹⁹⁶ En “Mama Roma” y “A bout de souffle”, al igual que en “Rear Window” los espacios privado-públicos, dentro de los bloques urbanos de las ciudades se ven de carácter más cerrado y definidos por límites físicos separándose del espacio público de la ciudad.

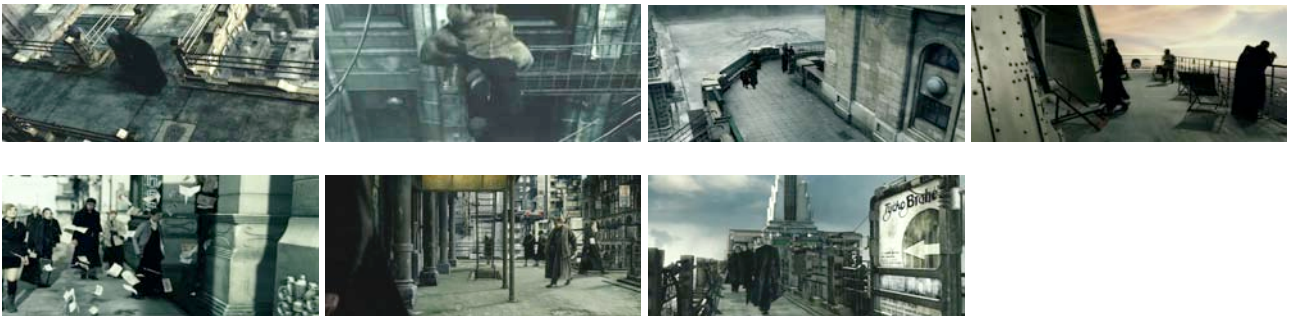
directamente dentro sin que se dan referencias sobre lo como se entra desde la vía pública y el único momento que se ve una posible conexión de estos espacios con el resto de la ciudad es cuando el fontanero Tuttle escapa de la gente de la administración haciendo uso de una cuerda y saltando al vacío.

Minority report



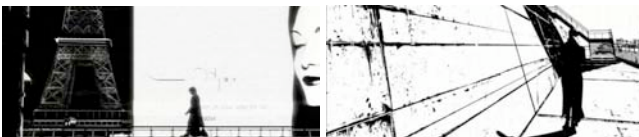
Con las tomas en la sala de recepción del edificio de administración de la película o en el balcón del edificio donde está el restaurante que se celebra el acto sobre el concepto de la cohibición del crimen, de nuevo el intercambio de flujos que se perciben es limitado y controlado por el dueño del espacio. Como se mencionó más arriba, en el espacio privado-público de esta película la accesibilidad y los flujos se canalizan según como quiere el usuario principal del lugar.

Immortel



En “Immortel” los espacios privado-públicos que se ven son ellos mismos que canalizan los flujos dentro del edificio o mejor dicho dentro de la edificación¹⁹⁷. Con un sentido de vida colectiva¹⁹⁸ dentro de lo privado de los edificios son las calles interiores que se ven por la película organizando el movimiento de los habitantes. El espacio privado-público visto por la película garantiza el encuentro casual ente usuarios, un encuentro planeado o simplemente la canalización de los flujos dentro de la edificación. La actividad de la vida pública con cierta privacidad que se garantizaba en nivel de cota cero siendo interior (patio o jardín de edificio, sala de espera, recepción, etc.) por límites físicos, en esta película se garantiza separando los espacios mediante de la altura en diferentes niveles.

Renaissance



También en “Renaissance” los espacios privado-públicos se descubren por el espectador como espacios de canalización de los flujos internos a los edificios y garantizando la actividad de la vida pública con cierta privacidad por altura.

¹⁹⁷ Comparando la canalización de los flujos en esta película, a la de “Mystery Murder in Manhattan”, nos encontramos ante una situación similar, pero exagerada, (en lo que se refiere a la circulación en espacios privado-públicos), a causa de la densidad de población en la ciudad de futuro. Ver también nota 184.

¹⁹⁸ Una vida colectiva que evoca la vida público-individual del patio neoyorquino visto por “Rear Window” a los principios de este capítulo.

Recapitulación:

Algunas reflexiones sobre los espacios privado-públicos de la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada, relacionadas con el sistema de visualización << >>, II, > de las películas que pertenecen al corpus cinematográfico principal de la tesis.

Vistos, analizados y valorados los espacios privado-públicos que las películas del corpus cinematográfico principal de la tesis presentan, este tipo de espacios se compone de diversos lugares con actividad de vida pública dentro de espacios de vida privada para los personajes de las películas. Los espacios privado-públicos para los cuatro modelos de ciudad representados aquí por el cine, son lugares de propiedad privada como en el caso también, de los espacios público-privados. La diferencia entre estas dos tipologías de espacio público durante esta investigación es que en los espacios analizados en este capítulo el anonimato no existe. Además en los espacios privado-públicos tampoco existen reglas a respetar por los usuarios ya que el espacio de algún modo les pertenece y los límites entre vida pública y vida privada aquí, están puestos por su dueño.

Inter-relación:

En todas las películas analizadas estos espacios se ven en relación directa a la vida pública de la ciudad estando dentro de espacios de actividades privadas: viviendas, oficinas, hoteles, etc. Como se ha visto durante la exposición de las películas, los espacios privado-públicos pueden estar asociados a la cota cero del suelo de la ciudad, dejando ser invadidos por el espacio público del nivel de la calle, o sobrepuestos en otros niveles haciendo uso también de la tercera dimensión para la planificación urbana, y relacionándose más de manera visual que física con la vida pública de la ciudad. Así podían distinguirse tres grupos de espacios privado-públicos según el funcionamiento de inter-relación con la vida pública que evocan.

- A. *Los espacios de circulación dentro de una propiedad*, un edificio o una urbanización de viviendas que se materializan en espacio con la escalera y el pasillo como calles interiores, la calle de edificio dentro de una urbanización o una calle sobrepuesta que no se puede acceder por todos los usuarios de la ciudad, son espacios vistos en las películas con cierta actividad de vida pública pero con tendencia hacia lo privado asociado a la programación del edificio que desirven.
- B. También *los espacios de concentración de usuarios dentro de una propiedad* como la recepción de un hotel, la sala de espera dentro de un edificio de oficinas, el patio interior de un edificio de viviendas o la “pilotis” y el jardín de edificio, son espacios que se consideran por este trabajo, espacios privado-públicos. En estos espacios literalmente públicos con tendencia hacia la noción privada de la función del edificio en que están asociados, tienen el objetivo de asegurar la privacidad de los usuarios en situaciones de manifestación de vida pública relativas a la concentración de población en las plazas de los espacios públicos.
- C. Y por últimos *los espacios individuales en una propiedad*, que serían los balcones, las galerías y el jardín de casa, están asociados con la vida pública de la ciudad, de la manzana de viviendas o directamente la calle, y su tendencia hacia lo privado es incontestable.

El usuario dentro de estos espacios está libre de actuar de manera individual¹⁹⁹ apropiándose del espacio para ser expuesto a la vida pública desde espacios de vida privada. Los límites y las reglas a respetar, que en el caso de los espacios público-privados estaban impuestas a la colectiva de los usuarios que les visitaban, en los espacios privado-públicos es el dueño que las decide y que es el usuario principal del lugar.

¹⁹⁹ Los problemas más graves de la vida moderna vienen de que el individuo desea preservar una existencia autónoma y personal contra la influencia de la sociedad, de la herencia histórica, de la cultura y la técnica exterior; es el último nivel alcanzado por la lucha contra la naturaleza que el hombre primitivo debe llevar para sobrevivir. Simmel, George, *Les grandes villes et la vie de l'esprit*, ediciones de L'Herne, 2007, Paris, p.7. En esta dirección la necesidad de la existencia de espacios que pueden garantizar la libertad individual del individuo dentro de la ciudad, se espacializan con el concepto de espacios privado-públicos.

Inter-acción:

Los espacios privado-públicos son sitios asociados a la existencia personal, del individuo dentro del centro urbano. Si en el capítulo de los espacios públicos estaban destinados a los ciudadanos y en el capítulo de los espacios público-privados a los usuarios, en estos los espacios se destinan al individuo²⁰⁰. La mirada que llevan las películas seleccionadas sobre estos espacios, se demarca con espacios donde sus usuarios pueden apropiárselos al máximo. La inter-acción entre usuarios no existe sin que el dueño de la propiedad lo desee. En estos espacios donde el encuentro es casual entre vecinos, o la gente con quien se comparte el lugar, cuando ocurre con gente ajena al lugar tiene que ser planeado por el dueño. Más que el encuentro ocasional, en estos espacios vistos a través de las películas, que es infrecuente, los espacios privado-públicos sirven al individuo de la ciudad como lugares de expresión de sus sentimientos personales o de cogida de decisiones dejando así en evidencia el carácter de un espacio privado con vida pública.

Inter-penetrabilidad:

Como su función es garantizar de alguna manera la privacidad del individuo de un centro urbano en momentos de manifestación de su vida pública, se ven separados con límites físicos o visuales de lo que es realmente público en la ciudad. Estos espacios son impenetrables, sin el acuerdo de su dueño, por los flujos externos. Y como visto en "Playtime", el material de separación, en este caso el cristal es muy importante para meter en valor el contenido de vida pública en espacios privados. Para entrar en estos espacios, primero el usuario tiene que atravesar el límite²⁰¹ entre público y privado ya que la única manera de accederles según visto por las películas dentro de la representación de los cuatro modelos de ciudad (ciudad neorrealista, ciudad moderna, ciudad meta-moderna y ciudad tecnológica), es desde lo privado.

Las 16 películas visualizadas con el sistema (<< >>) inter-relación con el resto de la ciudad, (II) inter-acción entre usuarios y (>) inter-penetrabilidad de flujos, describen los distintos espacios privado-públicos, estudiados durante este capítulo. Los espacios privado-públicos en su mayoría se encuentran dentro de los espacios privados y están relacionados con la vida pública interna a estos espacios. Los espacios privado-públicos son espacios individualizados donde se percibe un sentimiento de privacidad dentro de lo público, acentuando el concepto de lo **público individualizado** donde este tipo de espacios son de posesión privada y asociados a un dueño fuera del anonimato de los espacios más públicos de la ciudad y de noción colectiva para los que les usan. Por lo general son espacios transitorios con vida social, entre un espacio de función asociada con lo privado y otro que se asocia con lo público. Por eso se pueden caracterizar como espacios de vida pública con tendencia a lo privado.

²⁰⁰ Ciudadanía, civismo (en el sentido de buen usuario de la ciudad) y individualidad aparecen así como las calidades interdependientes, indispensables para la vida metropolitana, según F. Ascher.

²⁰¹ Ver la nota 167 y 189 sobre la asociación del simbolismo del umbral y la noción transitoria del espacio privado-público entre la vida pública y la vida privada del individuo.

Epílogos...!

En este trabajo se han visualizado 16 películas, desde el punto de vista de un espectador capaz, en el sentido de cualificado, hacer una segunda lectura de escenas expuestas, con valor arquitectónico y urbanístico para un arquitecto. Se intentó describir y entender la diferenciación del espacio público a niveles de privacidad para el usuario de la ciudad vista por el cine. Sabemos que ciudad, democracia, política y filosofía nacieron juntas en la antigua Grecia, como fruto de la irrupción de las leyes disociativas del *logos* y de la superación de la organización de la vida pre-urbana de la época. "*La unidad no es objeto de la ciudad porque ésta es pluralismo*", decía Aristóteles.

Desde la antigua Grecia en que se estableció la noción de la ciudadanía, hasta hoy el espacio de la ciudad es el espacio vital para los ciudadanos. Este espacio, al principio, se percibe por ellos en dos entidades el espacio público y el espacio privado. Al contrario del espacio privado²⁰², el lugar simbólico en que ciudad, democracia y política se encuentran es desde siempre el espacio público²⁰³. La creciente preocupación²⁰⁴ por el espacio público expresa también la preocupación por el estado de la democracia y por el devenir de la política en la "*Modernidad líquida*" de Zygmunt Bauman²⁰⁵, o "*Modernidad sin modernismo*" de Jonathan Friedman²⁰⁶.

En Europa y durante los quince entre el 1915 y 1930, las ciudades crecieron muchísimo, sobre todo debido a los nuevos barrios obreros de sus periferias. El nuevo urbanismo tenía que adaptarse a los cambios de contexto espacial, económico, social, político, cultural y paradigmático²⁰⁷. La combinación de la arquitectura con las ciencias sociales ha introducido un modelo de planificación²⁰⁸ en el cual la racionalidad triunfa a través de la aplicación de un método científico en el mundo social. Esta idea de la producción de una "ingeniería social"²⁰⁹ que ha dominado las sociedades occidentales durante los últimos 60 años, se ha introducido en el modo de la reflexión de la ciudad también a través de la arquitectura y el planteamiento urbano. Según François Ascher, cinco grandes cambios caracterizan la revolución urbana que se experimenta en las ciudades actuales: la metapolitización, la transformación de los sistemas urbanos de movilidad, la formación de espacios-tiempos individuales, la redefinición de la correspondencia entre intereses individuales, colectivos y generales, y la nuevas relaciones de riesgo. "*La individualización de la vida urbana también ha provocado una crisis en*

²⁰² Al contrario del espacio privado, porque a pesar que en el espacio privado no existe la pluralidad que caracteriza el espacio público, es en el espacio público que el afrontamiento de las distintas opiniones se juntan para procrear la sociedad.

²⁰³ La ciudad desde siempre era pública, como soporte vivo de vida social que permitía la pluralidad establecida por las relaciones humanas. Es difícil admitir, sin embargo, que mientras las sociedades evolucionan, las ciudades y sus espacios públicos donde interactúa la población tengan que permanecer fijas y estables. Parece más lícito pensar que las ciudades y su espacio público, también deben evolucionar. Se establece así una dialéctica sociedad-ciudad a lo largo de la historia en la que ambos polos, como en todo término que se dialectaliza (Bachelard), son polos variables, móviles, evolutivos que se materializan en espacios relativos. Del Corral, Juan Diez, *Ciertas cuitas sobre la ciudad incierta*, edición Pepitas de Calabaza, 2002, Logroño, La Rioja, p.53.

²⁰⁴ En la contemporánea megápolis, flácida y sin forma, el centro político y cultural del espacio público para la ciudad, se ha desplazado. El conjunto de los nuevos cambios en la ciudad contemporánea se manifiestan por la evolución tecnológica, las nuevas aptitudes sociales y la planificación urbana. La historia de la ciudad es la historia de la humanidad. En la forma de las ciudades, nuevas o antiguas ciudades, uno puede leer las motivaciones, las reflexiones y las soluciones de planificación. Provelegios, Aristomenis, *L'esprit de la ville*, copyright Aristomenis Provelegios, 1974, Atenas, p.29, 49 y 53.

²⁰⁵ La era de la modernidad sólida ha llegado a su fin. ¿Por qué sólida? Porque los sólidos, a diferencia de los líquidos, conservan su forma y persisten en el tiempo: duran. En cambio los líquidos son informes y se transforman constantemente: fluyen. Por eso la metáfora de la liquidez es la adecuada para aprehender la naturaleza de la fase actual de la modernidad. La disolución de los sólidos es el rasgo permanente de esta fase. Los sólidos que se están derritiendo en este momento, el momento de la modernidad líquida, son los vínculos entre las elecciones individuales y las acciones colectivas. Es el momento de la desregulación, de la flexibilización, de la liberalización de todos los mercados. No hay pautas estables ni predeterminadas en esta versión privatizada de la modernidad. Y cuando lo público ya no existe como sólido, el peso de la construcción de pautas y la responsabilidad del fracaso caen total y fatalmente sobre los hombros del individuo. El advenimiento de la modernidad líquida ha impuesto a la condición humana cambios radicales que exigen repensar los viejos conceptos que solían articularla. Zygmunt Bauman examina desde la sociología cinco conceptos básicos en torno a los cuales ha girado la narrativa de la condición humana: emancipación, individualidad, tiempo/espacio, trabajo y comunidad. Como zombis, esos conceptos están hoy vivos y muertos al mismo tiempo. La pregunta es si su resurrección -o su reencarnación- es factible; y, si no lo es, cómo disponer para ellos una sepultura y un funeral decentes. Zygmunt Bauman, *Modernidad líquida*, Fondo de cultura económica, 2002, Buenos Aires.

²⁰⁶ Friedman, Jonathan and Scott Lash, *Modernity and Identity*, Blackwell, 1992, Oxford.

²⁰⁷ Ascher, François, *Métapolis ou l'avenir des villes*, éditions Odile Jacob, Mai 1996, Paris, p.226.

²⁰⁸ Aquí me refiero de alguna manera al hilo conductor del urbanismo culturalista hacia el urbanismo progresista y el nuevo urbanismo.

²⁰⁹ Batty Michael, *The fractal city*, Architectural Design, no 9/10, vol.67, 1997.

el concepto y el funcionamiento del espacio público sus equipamientos y sus servicios. Así como las empresas se enfrentan a una segregación de los mercados más sutil y fluctuante que les obliga a desarrollar un marketing personalizado, del mismo modo los equipamientos y los servicios públicos (establecidos sobre la base de una misma prestación para todos), deben hacer frente a la inadaptación de sus equipos y prestaciones ante la diversificación de las necesidades sociales”²¹⁰. Esta observación es la que condiciona el espacio público que en su vez condiciona al individuo según la libertad individual²¹¹ que le evoca, algo que se percibe en los espacios de carácter público, donde los individuos interactúan²¹² entre ellos.

Los contenidos de las escenas de ciudad que se han estudiado aquí, y que se refieren a las formas físicas de cada uno de los cuatro modelos de ciudad expuestos, son “sets” que divulgan una posible representación²¹³ de la espacialización de los comportamientos humanos de los personajes que elevan en la escena de la realidad que describen. La organización y la clasificación del mundo en los “sets” analizados no representan la operación de un conocimiento universal, sino es un intento de domesticación de lo “percibible”²¹⁴ en las ciudades que describen las películas. La arquitectura funciona para los “sets” analizados, como una “interface”. Su papel es actuar entre lo virtual (por ejemplo la interrelación, la inter-acción o la interpenetrabilidad en estos espacios) y lo físico y pesado (la piedra: es decir la representación del espacio construido por las películas), estableciendo la relación entre lo estático de la programación de los espacios y el movimiento de sus actividades²¹⁵. La carga simbólica del espacio público es muy grande. El espacio público es el lugar del uso público de la razón, a diferencia del uso privado de la razón, según la distinción de Kant²¹⁶. El espacio público se puede definir por el acceso, por la función y por el fin²¹⁷.

El acceso: Sería público el espacio al que todo el mundo puede acceder en igualdad de condiciones, independientemente de su origen, poder o clase social. Es el espacio ideal de la política democrática, espacio de la igualdad, que es el valor principal de la democracia. Así son los lugares públicos por excelencia: plazas, parques, calles, esquinas, donde aparentemente todos están en las mismas condiciones.

La función: El espacio público es el lugar donde se establecen las relaciones que van más allá de lo privado y, por tanto, crean comunidad. Una sociedad dominada por el individualismo, sin que lo privado tome en cuenta lo público, camina hacia la anomia en el sentido de que se pierde el nombre de los actos de vida pública que la caracterizan. Una sociedad en que lo público engulle a lo privado es una sociedad totalitaria²¹⁸. La vitalidad democrática llega cuando desde lo privado se opera con sentido y conciencia de lo común y se crea tejido social, sobre el que se construyen las instituciones públicas, sin borrar nunca la separación entre lo público y lo privado.

²¹⁰ Ascher, François, *Los nuevos principios del urbanismo*, Alianza Editorial SA, 2004-2005, Madrid, p.62.

²¹¹ La libertad individual es un elemento que completa en el plan de la lógica y de historia, el carácter importante de una gran ciudad; no solamente en un sentido negativo, bajo la forma de un simple movimiento y de una ausencia de prejuicios y de estrechez de espíritu; lo esencial es finalmente, que la originalidad, la unicidad de toda naturaleza se exprima dentro de la organización de la vida. Simmel, George, *Les grandes villes et la vie de l'esprit*, ediciones de L'Herne, 2007, Paris, p.34.

²¹² “La realidad de las ciudades hoy en día es que traspasan y engloban las metrópolis que hemos conocido hasta ahora, propiciando una nueva especie de aglomeración urbana, hecha de espacios y relaciones multiplicadas, heterogéneas y discontinuas”, François Asher, *Métapoles ou l'avenir des villes*, éditions O. Jacob, 1995, Paris.

²¹³ Como lo subraya también P. Hall en su reflexión en “La imagen de la ciudad”, esto nos remite una vez más al hecho de que la imagen no es única y exclusivamente el resultado de características exteriores sino también un producto del observador. Hall, Peter, *Ciudades del mañana: historia del urbanismo en el siglo XX*, ediciones del Serbal, 1996, Barcelona, p.194, “Indicaciones para las futuras investigaciones”.

²¹⁴ Es un percibible que espacializa la organización, los comportamientos y el movimiento en los personajes dentro de las tipologías de espacio público que se analizan. Las imágenes que aportan la experiencia de estos espacios son estenografía, “sets”. Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas, p.45.

²¹⁵ Vincente Guallart, «...los edificios hablan...», igual que nota 273 y 288, *multimedia urbana*, p. 418.

²¹⁶ El uso público de la razón goza de una libertad ilimitada para servirse de la propia razón y hablar en nombre propio. El uso privado es doméstico y, a menudo, sometido al mandato.

²¹⁷ Josep Ramoneda, “A favor del espacio público”, *El País*, Edición Cataluña, 29-07-2003.

²¹⁸ En el sentido de que una sociedad totalitaria regula los actos de los individuos antes de que estos los lleven a cabo en nombre de potenciales consecuencias negativas y por eso produce individuos oprimidos e irresponsables. En la sociedad totalitaria no se confía en sus individuos. A priori son una basura inútil que va a hacer las cosas mal, y por eso hay que controlarlos. El concepto de «totalitarismo» describe de forma indiferenciada, un sistema en el que el Estado controla y regula de manera completa y universalmente todas las manifestaciones individuales y sociales de la vida. Designa con ello, de una manera puramente formal en primer lugar, una constitución social en la que el juego dialéctico, constitutivo para la sociedad, se resume entre interacción espontánea y condicionamiento social por el hecho histórico y previo de que determinados modelos de interacción se han desplazado decididamente a favor del momento, de lo previamente dado hacia una determinada interpretación de la sociedad coherente y universal. Sus fijaciones conceptuales e institucionales se dependen de estructuras de administración, en sistemas de ordenación y en medios lingüísticos de la propia comprensión teórica.

El fin: La pluralidad de fines es el fundamento del espacio público y es la garantía de la pluralidad real de la sociedad. El espacio público puede servir para realizar o expresar fines compartidos por una sociedad o una parte de ella, pero no debería ser lugar de exclusión de nadie.

Esta definición del espacio público en la ciudad actual en proceso de evolución continuo, como está visto por la representación de las diferentes capas que la componen: la ciudad neorrealista, la ciudad moderna, la ciudad meta-moderna y la ciudad tecnológica en el cine, durante esta tesis, se ve perturbada por los nuevos modos y modales sociales, actividades y necesidades de los personajes en las películas. El espacio público de la ciudad aquí se presenta como espacio vital para el ciudadano con tendencia hacia lo público o hacia lo privado que todos estos nuevos parámetros introducidos en la ciudad por el proceso urbano²¹⁹, imponen. Según su sentido para la colectividad o el individuo, el espacio público cinematográfico se percibe re-constituido²²⁰ a través de los espacios públicos, los espacios público-privados y los espacios privado-públicos, objetos de esta investigación. Así que se percibe, aquí, una distinción más prosaica del espacio público en espacios públicos, espacios colectivos y espacios privados.

Los espacios públicos estudiados, se perciben como espacios de tránsito (paseo o circulación), espacios de celebración, de manifestación, de protesta, de recreo o de juego. Son espacios sin límites donde todos los usuarios pueden acceder y hacer uso de la libertad individual que forma parte de los derechos de los ciudadanos dentro del anonimato del centro urbano. Un centro urbano está relacionado con la sociedad de la gente que lo puebla y por esta razón la libertad en la que los espacios públicos están expuestos es una libertad de sentido constitucional. Por definición, la necesidad del control en un centro urbano y en consecuencia en los espacios públicos que lo componen, existe. En un centro urbano somos muchos y según la noción que Sócrates y el movimiento de los Socráticos, (en los dos últimos tercios del siglo IV antes del cristo y principios del III), han dado a la libertad para sus ciudadanos, la libertad de uno se limita por la libertad de su prójimo²²¹. Así que en los espacios públicos descritos en el primer capítulo de “acción” de la tesis, los personajes de las películas viven estos espacios sin que se les prive el uso del derecho fundamental sobre la libertad²²² de ciudadanía y buen civismo. De esta manera se sienten libres, dentro de lo posible, actuar en la configuración de los nuevos modos y modales sociales, actividades y necesidades que caracterizan los distintos modelos de ciudad, que se puede ver, y que forman parte del espacio urbano de la ciudad en evolución continua, la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada.

Los espacios público-privados que durante el segundo capítulo de “acción” se presentan como espacios de un sentido colectivo, son espacios con diversos programas, que están asociados a su función por los personajes de las películas que les visitan. En general, son los espacios de consumo y de ocio en la ciudad vistos por el medio cinematográfico. El motivo económico está presente en estos espacios que proponen servicios a las necesidades cotidianas de los personajes y de esta manera su acceso se asocia con el gasto de dinero para servicios. Están hechos para atraer a los usuarios de las ciudades procurándoles la libertad individual que necesitan²²³ en los momentos del día que los visitan. Siendo espacios de propiedad privada, se destinan a la colectividad. De esta forma, los espacios colectivos son aquellos que tienen significado público aunque sean de propiedad privada e impliquen peajes de discriminación económica y reglas colectivas a respetar por su

²¹⁹ Las sociedades occidentales están cambiando y entran en una nueva fase de modernidad que ve evolucionar profundamente las formas de pensar y actuar, la ciencia y la tecnología, las relaciones sociales, la economía, las desigualdades sociales, los modelos de democracia. Estas mutaciones suponen y hacen necesarios cambios importantes en el concepto, la producción y la gestión de las ciudades y de los territorios, y ponen de actualidad una nueva revolución urbana moderna, la tercera después de la revolución de la ciudad clásica y de la ciudad industrial. Ascher, François, *Los nuevos principios del urbanismo*, Alianza Editorial SA, 2004-2005, Madrid, p.18.

²²⁰ Un organicismo difuso ha sido el modelo subyacente con el que se han entendido las transformaciones de las ciudades. Al igual que en un ser viviente los órganos crecen, se adaptan y se transforman, también en la ciudad sus órganos, sus arquitecturas, crecen, se adaptan y se transforman en interacción constante con un medio natural o social que preestablece el ámbito de estos mismos cambios. Desde el pensamiento renacentista hasta el organicismo de Frank Lloyd Wright o de Raymond Unwin, el modelo organico-evolucionista ha definido el modo de entender la relación entre los cambios de la ciudad y los cambios de la arquitectura. Solà-Morales, Ignasi, *Territorios*, Editorial Gustavo Gili SL, 2002, Barcelona, p.83.

²²¹ Este concepto sobre la libertad individual dentro de la ciudad, se refiere más precisamente a lo que la libertad de uno se limita por la no privatización de la libertad del prójimo dentro de una comunidad, concepto más cercano a las filosofías del siglo 16 sobre el tema, expresadas por el filósofo francés Jean-Jacques Rousseau. Es un concepto de libertad aplicada en el espacio público de la ciudad con respecto, donde todos están libres desarrollarse respetando el uno la evolución del otro.

²²² La libertad es un concepto muy amplio al que se le han dado numerosas interpretaciones por parte de diferentes filosofías y escuelas de pensamiento. Se suele considerar que la palabra libertad designa la facultad del ser humano que le permite decidir llevar a cabo o no una determinada acción según su inteligencia o voluntad. La libertad es aquella facultad que permite a otras facultades actuar y que está regida por la justicia.

²²³ Ver nota 204 sobre libertad individual y diversificación de las necesidades sociales de una sociedad basada al consumo y al ocio.

usuario: los centros comerciales, los espacios asociados a la restauración y el alojamiento, desde las infraestructuras de transporte hasta los centros culturales, estos lugares son ejemplos habituales de este tipo de espacios. En cualquier caso, la propiedad²²⁴ es un factor básico de definición del espacio público y en este sentido, estos espacios se diferencian de los espacios públicos porque son espacios privados que se perciben con cierta tendencia hacia lo público y con reglas colectivas²²⁵ asociadas a la noción de la propiedad, a respetar por el usuario. Es importante mencionar en este punto que la oleada de privatizaciones, que los estados han emprendido en los últimos años, ha introducido de manera legalizada, la noción de lugar público de propiedad privada tan presente en las sociedades contemporáneas.

Por último, *los espacios privado-públicos*, estudiados en el tercer capítulo de “acción” son los espacios de contenido público pero son individualizados por el individuo en la ciudad. Son los espacios donde se detecta actividad de vida pública, que como visto por las películas seleccionadas, está siempre en asociación con la existencia del dueño del lugar que es el usuario principal. En el caso de que estos espacios se comparten por más que un individuo, (como en el caso de las viviendas colectivas), el encuentro entre usuarios es casual y todos se conocen al menos visualmente, de manera que el anonimato no puede existir en esta tipología de espacio público. En estos espacios el usuario principal está libre de manifestar sus sentimientos o tomar decisiones porque se siente en seguridad. Al contrario de los espacios público-privados que son espacios privados con noción de lugar público (de un sentido de privado colectivizado), los espacios privado-públicos son espacios con noción de vida pública-privatizada asociada a un lugar privado (viviendas, oficinas..etc). Visto por las películas analizadas, estos espacios se pueden caracterizar en lugares públicos individualizados ya que su tendencia es hacia lo privado y lo individual de la función o el personaje a que están asociados.

Durante el estudio, el análisis y la valoración de las tipologías de espacio público que se describen por los “sets” de las películas del corpus cinematográfico principal de la tesis, la relación íntima entre el espacio público y el usuario se ve directamente asociada con el mecanismo de la planificación urbana que impone el poder económico, vía el proceso urbano²²⁶, sobre el espacio y el usuario. El espacio público marca los límites de la idea de ciudad. Donde no lo hay puede hablarse de urbanización pero difícilmente de ciudad. Dejando de margen los cuatro modelos de ciudades aquí observados: la ciudad neorrealista, la ciudad moderna, la ciudad meta-moderna y la ciudad tecnológica representadas por el cine, ya que forman parte del carácter hojaldre de la misma ciudad en evolución continua en la que vivimos, y teniendo en cuenta los tres puntos mencionados más arriba que definen el espacio público: el acceso, la función y el fin; el espacio público se estratifica en tres tipologías: los espacios públicos, los espacios público-privados y los espacios privado-públicos.

²²⁴ Aquí me refiero a la noción de propiedad que el sistema capitalista ha impuesto en la ciudad de una sociedad que ha hecho de ella un derecho fundamental.

²²⁵ Estas reglas colectivas están necesarias en estos lugares para su mejor funcionamiento dentro de la libertad individual del anonimato de la gran ciudad.

²²⁶ El consumo como motor de la producción estética, la ideología de clase de toda producción artística, la inviabilidad de la ciudad moderna como nuevo marco de la confrontación y segregación social, la crítica a las imágenes de inconsciente colectivo hechas desde la herencia del surrealismo y desde una lectura fenomenológica de la vida cotidiana producirán una nueva Bauhaus, la Bauhaus Imaginista, en la que, al revés, como crítica negativa, los situacionistas intentan organizar un proceso sistemático al nuevo orden producido en el arte. La arquitectura y la ciudad a partir del milagro económico de los países desarrollados. Ésta ya no es una historia de la relaciones de la arquitectura con el sistema de referencias creado por el existencialismo. Tampoco es la historia de la crisis existencialista en la arquitectura moderna. Otro episodio crítico, el del marxismo situacionista, será el que cancelará aquella ambivalente y promiscua experiencia. Solà-Morales, Ignasi, *Diferencias: Topografía de la arquitectura contemporánea*, Editorial Gustavo Gili SL, 2003, Barcelona, p.59.

Conclusiones:

Aplicando este tríptico de la definición del espacio público a los espacios público-privados y los espacios privado-públicos expuestos en las películas, se observa que éstos se diferencian de los espacios públicos por su accesibilidad controlada y la constante del intercambio de cualquier tipo de flujos con el resto de la ciudad. Aun que la función o los fines de vida pública para las tres tipologías son similares, su diferenciación viene del acceso. Así dentro de la ciudad cinematográfica, el espacio vital con contenido social de vida pública, se percibe en espacios con mayor tendencia hacia lo público y en espacios con mayor tendencia hacia lo privado. Según la escena que se analiza, los personajes de las películas se sienten más, o, menos libres de interactuar con otros personajes o apropiarse de un lugar.

- A. Así se puede concluir calificando los espacios públicos de **espacios de absorción** de cualquier tipo de actividad de vida pública por parte de sus usuarios, que están invitados de actuar en total noción de *libertad individual*.
- B. Espacios público-privados: un espacio privado colectivizado es un espacio privado con tendencia a lo público. Este espacio se encarna por los **espacios de satisfacción** de las necesidades cotidianas para la colectividad, con todos los aspectos socio-económicos que el acceso en este tipo de espacios intuye, y son capaces de *procurar la libertad individual* al usuario de la gran ciudad que les visita.
- C. Espacios privado-públicos: un espacio de sentido público individualizado es un espacio con contenido de vida pública y tendencia hacia lo privado de la función en la que está asociado. Dentro de la ciudad esta tipología de espacio público se puede calificar de **espacios impermeables**, debido al control general de su accesibilidad por su usuario principal (el individuo), *garantizando su libertad individual* dentro de la ciudad.

Así visto, y resumiendo, durante esta tesis se usa el medio cinematográfico para que se entienda como la sensación de la libertad de los personajes de las películas vistas, está en relación con la estructura del espacio público en la ciudad. De este modo se descubre la estratificación del espacio público, en los espacios públicos pensados para la libertad individual del ciudadano dentro de la colectividad de la ciudad, en los espacios público-privados que son espacios que procuran este tipo de libertad a sus usuarios, y en los espacios privado-públicos en los que la libertad individual del individuo se puede garantizar.

Bibliografía...!

Un intento ilustrar a través de documentos escritos la relación entre el espacio público de la ciudad y el individuo del centro urbano de hoy en día.

Libros sobre las Utopías 1950-1980:

- Berner, Maria Luise, *A journey through utopia*, 1950.
- Boris, Franco, *Architecture et Utopie*, éditions Hazan, 1997, Paris.
- Ragon, Michel, *Histoire mondiale de l'Architecture et de l'Urbanisme Modernes: Prospective et Futurologie*, vol.3, Casterman, 1986, Bélgica.
- Ragon, Michel, *La cité de l'an 2000*, Casterman, 1968, Bélgica.
- Rouillard, Dominique, *Superarchitecture - le future de l'architecture 1950-1970*, Éditions de la Villette, 2004, Paris.

Libros sobre el Urbanismo:

- DPA 21, *Cota Cero*, Departament de projectes Arquitectonics, UPC, 2005, Barcelona.
- Gandelsonas, Mario, *X-Urbanism: Architecture and the American city*, Princeton Architectural Press, 1999, New-York.
- Hall, Peter, *Ciudades del mañana: historia del urbanismo en el siglo XX*, ediciones del Serbal, 1996, Barcelona.
- Izenour, Steven, *Aprendiendo de Las Vegas : El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Editorial Gustavo Gili SL, 1998, Barcelona.
- Jeanneret, Charles-Édouard, Le Corbusier, *La Charte d'Athènes*, éditions de Minuit, 2e TRIM 1971, France.
- KAM, *Dos viajes al Corbusier*, Futura, 2005, Atenas.
- Koolhaas, Rem, *Project on the city*, vol.1 y 2, Taschen, 2001, España.
- Querol, Jordi, *Bienvenidos al Urbanismo: imágenes y palabras*, Viena ediciones, 2004, Barcelona.
- Scott Brown, Denise, *Aprendiendo de Las Vegas : El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Editorial Gustavo Gili SL, 1998, Barcelona.
- Stefanidou, Julietta, Stefanidis, Joseph, *Descripción de la imagen de la ciudad*, ediciones académicas EMP, 1999, Atenas.
- Solà-Morales, Ignasi, *Territorios*, Editorial Gustavo Gili SL, 2002, Barcelona.
- Solà-Morales, Ignasi, *Diferencias: Topografía de la arquitectura contemporánea*, Editorial Gustavo Gili SL, 2003, Barcelona.
- Solà-Morales, Ignasi, *Eclecticismo y vanguardia y otros escritos*, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona.

- Vásquez, Carlos García, *Ciudad Hojaldre: Visiones Urbanas del siglo XXI*, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona.
- Venturi, Robert, *Aprendiendo de Las Vegas : El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Editorial Gustavo Gili SL, 1998, Barcelona.

Libros sobre la Ciudad (acercamiento eco-social de una relación íntima ciudad-ciudadano):

- Abbot, Edwin A., *Flatland: A romance of many dimensions*, Aiora, Mayo 1999, Atenas.
- Ascher, François, *Los nuevos principios del urbanismo*, Alianza Editorial SA, 2004-2005, Madrid.
- Ascher, François, *Métapolis ou l'avenir des villes*, éditions Odile Jacob, Mai 1996, Paris.
- Bégout, Bruce, *Zéropolis*, éditions Allia, 2002, Paris.
- Chaslin, François, *Deux conversations avec Rem Koolhaas et Caetera*, Sens et Tonga éditeurs, 2001, Paris.
- Chomsky, Noam, *Dos horas de claridad*, edición Liban, 2006, Atenas.
- Cohen, Jean-Louis, "The Second World War and European Reconstruction" en *Scenes of the world to come: European architecture and the American challenge, 1893-1960*, Flammarion y el Canadian center for Architecture, 1995, Paris.
- Del Corral, Juan Diez, *Ciertas cuitas sobre la ciudad incierta*, edición Pepitas de Calabaza, 2002, Logroño, La Rioja.
- Donald, James, *Imagining the modern city*, The Althlon press, 1999,
- Echeverría, Javier, *Telepolis*, Anagrama, 1994, Barcelona.
- Echeverría, Javier, *Cosmopolitas domésticos*, Anagrama, 1995, Barcelona.
- Koolhaas, Rem, *Delirius New York: A retroactive manifesto for Manhattan*, The Monacelli Press, 1994, New York.
- Koolhaas, Rem et Harvard Design School: Project on the city, Stefano Boeri et municipality, Nadia Tazi, Sanford Kwinter et Daniella Fabricius, Hans Ulrich Obrist, *Mutations*, Actar, 2000-2001, Barcelona.
- Kopp, Anatole, *Ville et révolution*, éditions Anthropos, 1972, Paris-Mesnil-Ivry.
- Loyer, François, *Paris XIXe siècle: L'immeuble et la rue*, Fernando Hazan, 1987, Paris.
- Lynch, Kevin, *L'image de la cité*, Dunod, 1999, Paris.
- Marchand, Bertrand, *Paris: Histoire d'une ville (XIXe-XXe siècle)*, éditions du Seuil, Avril 1993, Paris.
- Provelegios, Aristomenis, *L'esprit de la ville*, copyright Aristomenis Provelegios, 1974, Atenas.
- Sennett, Richard, *The fall of the public man*, Nefeli, 1999, Atenas.
- Simmel, George, *Les grandes villes et la vie de l'esprit*, ediciones de L'Herne, 2007, Paris.
- Sola Morales, Ignasi, *Presente y futuros : La arquitectura en las ciudades*, Barcelona, 1996.
- Stavridis, Stavros, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas.
- Tournikiotis, Panagiotis, *La arquitectura en la era contemporánea*, Futura, 2006, Atenas.
- Trétiack, Philippe, *Faut-il pendre les architectes*, Seuil, Avril 2001, Paris.

Libros sobre Teoría y Arquitectura:

- Cho, Joseph, *Le visiteur: S, M, L, XL, cherchez le guide*, Les éditions de l'imprimeur, no 7, otoño 2001, Besançon.
- Frampton, Kenneth, *Modern architecture: A critical History*, 4th edition, T&H, 2007, Londres.
- Frampton, Kenneth, *Studies in tectonic culture: The poetics of Construction in 19th and 20th century architecture*, MIT Press, 1995, Cambridge.
- Gausa, Manuel, *Diccionario Métopolis de arquitectura Avanzada*, ACTAR, Barcelona, 2004.
- Giedion Siegfried, *Space, Time and Architecture*, Harvard university press, 1941.
- Guallart, Vincente, *Diccionario Métopolis de arquitectura Avanzada*, ACTAR, Barcelona, 2004.
- Hays, K. Michael, *Architecture theory since 1968*, Columbia Books of Architecture, MIT Press, 1998, New York.
- Koolhaas, Rem y O.M.A., *S, M, L, XL*, Benedikt Taschen, 1997, Colonia.
- Morales, Willy, *Diccionario Métopolis de arquitectura Avanzada*, ACTAR, Barcelona, 2004.
- Michel, Denès, *Form follows fiction, Écrits d'architecture*, 1996.
- Müller, José, *Diccionario Métopolis de arquitectura Avanzada*, ACTAR, Barcelona, 2004.
- Parent, Claude, *Architecture et Principe*, Les éditeurs de l'imprimeur, 1966, Paris.
- Porras, Fernando, *Diccionario Métopolis de arquitectura Avanzada*, ACTAR, Barcelona, 2004.
- Soriano, Federico, *Diccionario Métopolis de arquitectura Avanzada*, ACTAR, Barcelona, 2004.
- Virilio, Paul, *Architecture et Principe*, Les éditeurs de l'imprimeur, 1966, Paris.

Libros sobre el Cine:

- Althabe, Georges, *Regards sur la ville*, éditions Pompidou, 1994, Paris.
- Aumont, Jacques, *Moderne?: Comment le cinema est devenu le plus singulier des arts*, Cahiers du cinéma, 2007, Paris.
- Barber, Stephen, *Ciudades Proyectadas: cine y espacio urbano*, editorial Gustavo Gili SL, 2006, Barcelona.
- Comolli, Jean Louis, *Regards sur la ville*, éditions Pompidou, 1994, Paris.
- Clarke, B. David, *The cinematic city*, Routledge, 1997, Londres-Nueva York.
- Dermentzoglou, Alexis, *Historias del cine Americano: de los "7 increíbles" al "Titanic"*, ediciones ERODIOS, 1998, Thesaloniki.
- Dermentzoglou, Alexis, *The top films*, ediciones ERODIOS, 2004, Thesaloniki.
- Gasca, Luis, *Cine y ciencia-ficción*, Libres de Sinera SA, 1969, Barcelona.
- Hatzigogas, Giannis, *Le cinema de l'architecte*, University Studio Press, 2004, Salónica.
- Kolovos, Nikos, *Sociología del cinematógrafo*, Egokeros, 1988, Atenas.

- Kolovos, Nikos, *Cinéma: l'art de l'industrie*, Kastaniotis, 1999, Atenas.
- Kolovos, Nikos, *Le cinéma grec: cinéma, culture et société*, con la dirección de Jean'Loup Passek, ediciones centro Pombidou, 1999, Paris.
- Neumann, Dietrich, *Film architecture*, Prestel pub., 1996, Munich y Nueva York.
- Pallasmaa, Juhani, *The architecture image: existencial space in cinema*, Rakennustieto Publishing, 2001, Helsinki.
- Publicación colectiva (catalogo), *Cités-cinés*, Editions Ramsay et la grande halle, 1987, La Villette.
- Publicación colectiva, *Ciudades rodadas*, ediciones Pataki y PIEKK, 2002, Atenas.
- Ramírez, Juan Antonio, *La arquitectura en el cine*, Alianza Editorial SA, 2003, Madrid.
- Schneider, Steven Jay, *1001 you must see before you die*, ediciones Kohlias, 2006, Atenas.
- TEE macedonia central, Festival de Cine de Thesaloniki, Departamento de arquitectura APTH, Associazione illustratori, *Megacities: de la ciudad real a la ciudad imaginaria*, Tipo Mougos, 2000, Thesaloniki.

Libros sobre la Actualidad Urbanística, actitudes de hoy en día:

- Delbene Guidoni, Giacomo, *Proyecto BCN: estrategias urbanas*, Parte 1 y Parte 2, Actar Pro, 2007, Barcelona.
- Ferrier, Jacques architectures, *Making of phare & hypergreen towers*, AAM Editions/Ante Prima, 2005, Paris.
- Fundación COAM, *Perspectivas Urbanas: residencia, ciudad, territorio*, editorial Fundación COAM, 2007, Madrid.
- Guallart, Vincente, *Sociopolis: Proyecto para un hábitat solidario*, Actar, 2004, Barcelona.
- Iribas, José Miguel, *El efecto Albacete*, IaaC y Actar Pro, 2007, Barcelona.
- JA63, *Tokio 2050: fibercity*, The Japan Architect CO. LTD, Otoño 2006.
- Joseph Abram, Sylviane Agacinski, Veronique Deschrières, Alain Flescher, Alain Guiheux, Sylvia Lavin, Alain Pelissier, Dominique Rouillard, *Tschumi: Le Fresnoy-Architecture In/Between*, The Monacelli Press, 1999, New York.
- Koolhaas, Rem, amoma, Simon Brown y Jon Link, *Content*, Taschen, 2004, Germany.
- MVRDV, *MetaCity Datatown*, 010 Publishers, 1999, Róterdam.
- Powell, Kenneth, *New London Architecture*, Merrell Publishers Limited, 2003, London.
- Verb architecture boogazine, *La condición cambiante de la ciudad, la arquitectura, el urbanismo: Connection*, ACTAR, 2004, Barcelona.
- Verb architecture boogazine, *Conditioning: La generación de nuevas atmosferas,efectos y experiencias*, ACTAR, 2005, Barcelona.
- Verb architecture boogazine, *Natures*, ACTAR, 2006, Barcelona.

*Proyectos arquitectónicos de posibles ciudades VS el proceso urbano:
Proyectar el espacio público a través del cine.*

Carolos Galanos

“El Descarte”



Director de Tesis: Eduard Bru I Bistuer
Departamento de Proyectos Arquitectónicos
Barcelona, Noviembre 2008
ETSAB, UPC.

Descarte...!*Las tomas falsas:***A. Cinematografía**

<i>1. Algunas palabras sobre el cine alternativo.....</i>	<i>93</i>
<i>2. Puntos y elementos específicos de búsqueda para cada una de las películas del corpus cinematográfico de la tesis.....</i>	<i>95</i>
<i>3. Análisis del corpus cinematográfico de la tesis.....</i>	<i>103</i>
<i>4. Puntos y elementos específicos que surgen para la calle, los espacios construidos y los espacios no-construidos, en el análisis del corpus cinematográfico de la tesis.....</i>	<i>185</i>
<i>5. Primeras estadísticas y modo de evolución de la tesis.....</i>	<i>186</i>
<i>5.1. Script#1.....</i>	<i>187</i>
<i>5.2. Script#2.....</i>	<i>189</i>
<i>5.3. Final Script.....</i>	<i>190</i>

B. Bibliografía

<i>6. La bibliografía comentada</i>	
<i>6.1. Libros sobre las Utopías 1950-1980.....</i>	<i>192</i>
<i>6.2. Libros sobre el Urbanismo.....</i>	<i>193</i>
<i>6.3. Libros sobre la ciudad (acercamiento eco-social de la relación íntima entre ciudad y ciudadano).....</i>	<i>196</i>
<i>6.4. Libros sobre teoría y arquitectura.....</i>	<i>202</i>
<i>6.5. Libros sobre el cine.....</i>	<i>205</i>
<i>6.6. Libros sobre la actualidad urbanística, tendencias actuales.....</i>	<i>209</i>

1. Algunas palabras sobre el cine alternativo:

El cine alternativo, con sus particularidades que le son propias, mantendrá su rasgo más común, ser independientes de las ataduras provenientes de las productoras comerciales, para dar libre curso a las realidades sociales y políticas que son propias a cada uno de los países en donde este tipo de cine ha florecido.

“Neorrealismo” italiano. Surgido en la década de los 40 del siglo pasado. No supone una vanguardia, sino un retorno a valores ya existentes en la cinematografía anterior, valores que, por otro lado, fueron los mismos que poco después defendieron los teóricos franceses del “cinéma vérité”. Las cualidades que vinieron a definir el conjunto tampoco eran novedosas, pero reaparecieron en un entorno sumamente propicio. Entre esos ingredientes cabe señalar el empleo de actores no profesionales, el naturalismo a la hora de plasmar la trama, el uso de localizaciones reales, y el rechazo de lo pintoresco y estereotipado en los personajes, de forma que fuera posible conmover y, al mismo tiempo, estimular la reflexión socio-política. Pero lo básico fuera tal vez esa presencia de los escenarios exteriores, que de algún modo resumía una inquietud próxima al lenguaje de los documentales. Oponiendo la autenticidad de las calles y las áreas rurales a la grandilocuencia de las producciones fascistas, los directores del neorrealismo acometieron la plasmación de lo cotidiano, con sus anhelos y sus miserias. Como título inicial del ciclo, los estudiosos mencionan “Obsesión” (1942), de Luciano Visconti. Sin embargo, en buena medida quien acaparó los mayores méritos en esta labor fue Vittorio de Sica, responsable de filmes de calidad indiscutible, como “El limpiabotas” (1946), “Ladrón de bicicletas” (1948), “Milagro en Milán” (1951) y “Umberto D” (1952). Como sucede con otras tendencias, el ocaso del neorrealismo italiano llegó con su estilización y manierismo. Clave en esa decadencia fue el largometraje “Arroz amargo” (1949), de Giuseppe de Santis, que convirtió en estrellas a sus protagonistas, Silvana Mangano y Vittorio Gassman. Aunque su filme mostraba con afán naturalista un entorno rural, De Santis no pudo escapar en su propuesta a esa vocación comercial que ya se venía afianzando en el cine italiano, cada vez más proclive a ofrecer tramas escapistas a sus espectadores. En cierto modo, este magnífico largometraje, si bien alcanzaba las cumbres del neorrealismo, demostró que éste pudo ser asumible por las convenciones de la industria cinematográfica.

“Cinéma Verité”. Inmediatamente después del neorrealismo italiano surge un nuevo movimiento de cine en Francia, denominado “Cinéma Verite” o cine realidad, un estilo de cine que comenzó como una reacción europea hacia el sistema clásico de hacer películas. El cine de realidad suministra similares tipos de ilusión cinematográfica que encontramos en los clásicos de Hollywood, pero que incorpora, al realismo objetivo de las narraciones clásicas, el realismo “subjetivo”, aumentando así la riqueza de la expresividad en la narración. En la forma clásica de Hollywood, la película es dictada por una narrativa que contiene coherencia entre un cuadro y otro, incluso, llevando al espectador de antemano a preconfigurar el final de la trama. Todos los personajes presentados son agentes causales en la narrativa, y los clásicos son saturados con imágenes redundantes, expresiones verbales o símbolos para facilitarle el mensaje al espectador. En buena medida nada que no ayude al espectador a entender claramente lo que está ocurriendo será incluido en la película. El cine de realidad rechaza esto, tendiendo a presentar personajes y situaciones de la vida real donde las cosas que pasan no siempre tienen un mensaje o propósito claro, y que en cambio se presenta muchas veces difuso, vago y hasta misterioso. Esto quiere decir que el cine de realidad no es sólo objetivo, porque a la vez que siéndolo, también lo es subjetivo, muy bien retratado esto último en las aprehensiones y dudas que muestran los protagonistas. En buena medida este tipo de cine no se preocupa tanto por explicar claramente la manera en la que cada cosa debiera encajar correctamente, porque los problemas existenciales que se dan en cada una de las particularidades de las vidas suelen ser complejos no pudiendo éstos ser aprehendidos por el mero racionalismo, sino que mediante la ayuda del psicologismo, e incluso, del psiquiatrismo. Este tipo de cine presenta un reto para los espectadores acostumbrados al estilo clásico, porque los finales flojos no estaban del todo vinculados en la escena final de las películas. A diferencia de los clásicos, el cine de realidad es considerado el más efectivo al retratar sus personajes más desde la vida real en toda su dimensión, porque el estado psicológico interior es incorporado también en el retrato de las tramas y personajes.

“Free Cinema”. En Gran Bretaña, es el equivalente al “cinéma vérité” en Francia. El “free cinema” se encuadra dentro de una estética contestataria, insatisfecha con la sociedad en que vive, crítica de la sociedad puritana y clasista; plantea las inadaptaciones sociales que ocasionan la vida en las grandes ciudades industriales y la soledad del hombre contemporáneo en ellas. Su espíritu social es el de reacción contra las

estructuras industriales imperantes, argumentos entre otros, por lo que se le puede considerar situado en el tipo de cinematografía que estamos analizando. El free cinema inglés es también llamado “cine libre”, o lo que es lo mismo, contra todo tipo de ataduras del tipo social que no permiten al sujeto actuar con libertad, y lo ancla fuera de toda coacción formal, moral o política. Su contenido trasmite un mensaje basado en la lucha contra el “establiment” inglés, que imperaba en la sociedad de ese momento. Ahora bien, el cambio germina con los propios sujetos, interpretados bajo un prisma individualista y social a la vez, fomentando el acercamiento uno por uno de todos los sujetos anónimos de la sociedad, a través del cine. Aunque el “free cinema” recibiera el apoyo del Instituto Británico del Cine, fue una obra que se desarrolló fuera de los llamados estudios comerciales.

“Dogma95”. El año 1995, nace en Dinamarca un nuevo movimiento que pregona para el cine un nuevo concepto en la forma de hacerlo privilegiando la producción de películas simples, sin modificaciones en la post producción poniendo énfasis en el desarrollo dramático. El Dogma recoge algo que está en el ambiente, contra el cine americano, contra el academicismo. En dicho año Lars Von Trier y un grupo de directores entre ellos Thomas Vinterberg y Soren Kragh-Jacobsen dieron a conocer un documento en el que planteaban la necesidad de modificar la forma de realizar el relato cinematográfico. Los directores en cuestión se comprometían a tratar sus películas respetando una serie de normas estrictas a partir de las cuales buscaban encontrar la verdad profunda. Las películas Dogma, se caracterizan por lucir un certificado que otorga la autenticidad del proyecto y de un número de matrícula. Este certificado lo expide un comité de jueces que valoran la película y se ciernen que cumple con el voto de castidad. Para lograr esto, establecieron una serie de reglas que en su conjunto llaman voto de castidad²²⁷.

En general, el llamado cine independiente no reconoce época ni menos fronteras. Es una denominación genérica admisible o atribuible a todos los tipos de cine que han sido analizados en esta nota. Así, el “cine verité”, el “free cinema” y el “neorrealismo” responden a las exigencias del cine independiente en cuanto a su independencia respecto de las grandes productoras. Sin embargo, por decirlo de algún modo, la reacción de ciertos cineastas norteamericanos en contra de las grandes productoras los han hecho desarrollar sus trabajos e incluso agruparse bajo este rótulo. En efecto, produciéndose un cansancio respecto del cine de las producciones de alto costo y de la pura entretención, un grupo de cineastas norteamericanos, albergados bajo productoras independientes y prescindiendo de los grandes presupuestos, han reaccionado a la clásica impronta del cine norteamericano produciendo un cine de nuevo tipo. Para ello, han prescindido de hacer producciones que privilegian la representación de estereotipos banales de fácil absorción como manera fácil de ganar dinero. Abandonan la realización costosa, a favor de una producción más sencilla y cercana al público. Sus películas son producidas fuera de los grandes estudios cinematográficos principalmente con personal no afiliado a los sindicatos. Por lo general es una producción de bajo presupuesto de una productora pequeña. Se caracteriza por abordar una serie de temas que el cine clásico no tuvo en miras: los homosexuales, las drogas, la prostitución, la mentira del sueño americano, la decadencia de la familia, etc. Aunque debemos aceptar, que con el desarrollo del proceso de fago citación por parte de la gran industria de los cineastas independientes, dichos temas han arribado a las producciones más importantes de los estudios. Así y todo en Estados Unidos el cine independiente permanece como idea de un cine más crítico o experimental, o que representa sectores sociales ausentes de la producción “estándar”.

²²⁷ Dicho voto en sus partes más esenciales reza lo siguiente:

El rodaje debe realizarse en exteriores. Accesorios y decorados no pueden ser introducidos (si un accesorio en concreto es necesario para la historia, será preciso elegir uno de los exteriores en los que se encuentre este accesorio).

El sonido no debe ser producido separado de las imágenes y viceversa. (No se puede utilizar música, salvo si está presente en la escena en la que se rueda).

La cámara debe sostenerse en la mano. Cualquier movimiento -o inmovilidad- conseguido con la mano están autorizados.

La película tiene que ser en color. La iluminación especial no es aceptada. (Si hay poca luz, la escena debe ser cortada, o bien se puede montar sólo una luz sobre la cámara).

Los trucajes y filtros están prohibidos. La película no debe contener ninguna acción superficial. (Muertos, armas, etc., en ningún caso).

Los cambios temporales y geográficos están prohibidos. (Es decir, que la película sucede aquí y ahora). Las películas de género no son válidas. El formato de la película debe ser en 35 mm. El director no debe aparecer en los créditos.

El Voto de Castidad concluye con el siguiente juramento: “;Además, juro que como director me abstendré de todo gusto personal! Ya no soy un artista. Juro que me abstendré de crear una obra, porque considero que el instante es mucho más importante que la totalidad. Mi fin supremo será hacer que la verdad salga de mis personajes y del cuadro de la acción. Juro hacer esto por todos los medios posibles y al precio del buen gusto y de todo tipo de consideraciones estéticas.”

2. Puntos y elementos específicos de búsqueda para cada una de las películas del corpus cinematográfico de la tesis:

1920-1930

Película: Manhatta.

Ciudad: Manhattan-Nueva York.

Modelo de ciudad: ciudad de rascacielos.

Organización del territorio: organización por niveles en lo que se refiere a la vida pública y la vida privada.

Observaciones: el barrio de Manhattan desde sus principios crece en altura de manera que durante la evolución de la ciudad se desarrolló la noción del concepto del universo de la ciudad dentro del edificio.

Película: Berlín-Die simphonie tener Grobstandt.

Ciudad: Berlín.

Modelo de ciudad: edificación berlinesa del principio del siglo.

Organización del territorio: planificación horizontal.

Los flujos: peatones, coches, tranvías y caballos en una misma red de circulación. El espacio público se asocia con la calle.

Observaciones: asociación de la vida social con el trabajo, pasaje de una sociedad obrera a la sociedad del consumo (3er Reich).

Película: Metrópolis.

Ciudad: ciudad futurista.

Modelo de ciudad: ciudad de barrios, (el barrio obrero : barrio sirviente y el barrio, jardín de los niños de metrópolis: barrio sirvante).

Organización del territorio: planificación vertical de capas.

Los flujos: el movimiento en la calle y por el aire en el barrio de arriba nos muestra la existencia de su población y el carácter progresista de la ciudad.

Observaciones: Metrópolis es una ciudad dual, la ciudad dentro de la ciudad con distinción social entre los barrios. El funcionamiento de la ciudad se basa en la lógica de la pirámide. La gran infraestructura de la ciudad se encuentra en el barrio obrero y es la que alimenta el resto de la aglomeración.

Película: The Man with the Movie Camera.

Ciudad: Moscú (mundo de la Unión Soviética).

Modelo de ciudad: todavía ciudad de grandes vacíos usados como espacio público llenándose de gente durante el día.

Organización del territorio: planificación horizontal.

Observaciones: visión del mundo de la Unión Soviética de manera premonitoria sobre el tema de un aumento posible de la población en los grandes centros urbanos después de la revolución industrial (los vacíos, las plazas, las calles o las playas llenas de gente).

Película: City's Lights.

Ciudad: Nueva York.

Modelo de ciudad: ciudad todavía de estructura tradicional.

Organización del territorio: planificación horizontal (zoning) pero con altas edificaciones.

Observaciones: Todavía en Nueva York existe espacios para edificios bajos junto a los rascacielos. El espacio público se define por la definición de la calle.

1940-1950

Película: Rear window.

Ciudad: Nueva York.

Modelo de ciudad: la lógica modernista de "zoning" y el patio interior.

Organización del territorio: utilización del patio en la planificación de la ciudad, para filtrar el pasaje de la ciudad, al piso.

Observaciones: el patio neoyorquino interior se presenta como espacio medio-público para los usuarios de la manzana. El patio interior como lugar/espacio colectivo entre diversa gente que vive en la misma manzana.

Película: La Horra Final.

Ciudad: Melburne, Los Ángeles, San Francisco.

Modelo de ciudad: importancia del mar, el frente marítimo, ciudades portuarias.

1960-1970

Película: A bout de souffle.

Ciudad: Paris.

Modelo de ciudad: una ciudad que sigue la horizontalidad de la naturaleza francesa.

Organización del territorio: organización por “quartiers”.

Los flujos: Significación del coche para moverse dentro de la ciudad.

Observaciones: calle, espacios construidos, espacios no construidos – grandes ejes, calles peatonales, edificios Hausmanianos, plazas. Los monumentos parisinos y su significación como Land-Marks para el usuario.

Película: La dolce vita.

Ciudad: Roma.

Modelo de ciudad: en construcción, ciudad por barrios.

Organización del territorio: los nuevos barrios que hacen su aparición atraen también nuevas poblaciones.

Observaciones: Roma se presenta como la acumulación de antigüedades, nuevos edificios, edificios en construcción y monumentos (land-marks). Apropiación del espacio público – acera, terraza del restaurante, vía pública. Roma ciudad a la escala del coche.

Película: Mamma Roma.

Ciudad: Roma.

Modelo de ciudad: planificación horizontal sobre varias colinas.

Organización del territorio: organización por barrios según la diversidad social de la población.

Observaciones: rehabilitación de la vida social por los ciudadanos cambiando de barrio para tener una casa nueva construida sobre el mito burgués. Vacíos urbanos y viviendas sociales. Público/Privado – relación de los ciudadanos con la calle. El papel de la escalera dentro de la vivienda. La calle como territorio propio del usuario.

Película: Alpha Ville.

Ciudad: Paris del futuro.

Modelo de la ciudad: el modelo de esta ciudad es exactamente idéntico al modelo de la ciudad parisina en el momento que la película se rodó.

Organización del territorio: organización de “quartiers”.

Observaciones: los diferentes ambientes de cada barrio se entienden a través también de la diferenciación de la función, por ejemplo barrio de administración y barrio de viviendas. La calle se reproduce a través de la jerarquía del sistema viario. Paris en esta película está imaginado como una ciudad administrativa por un ordenador, el A-60, alojado dentro de una infraestructura de la ciudad que podría ser una configuración posible de infraestructura para las ciudades de hoy en día o del futuro.

Película: Fahrenheit 451.

Ciudad: ciudad del futuro.

Modelo de ciudad: amplia y horizontal que coexiste con la naturaleza.

Organización del territorio: organización de la ciudad por zonas (zoning). Planificación de las casas al horizontal y todas parecidas, “new urbanism”.

Los flujos: el tranvía volador: red de medio de transporte para atravesar la naturaleza y conectar diferentes zonas de la ciudad.

Observaciones: importancia de la información para los habitantes de un centro urbano, libros vs las nuevas tecnologías.

Película: Blow-Up.

Ciudad: Londres.

Modelo de ciudad: planificación horizontal.

Organización del territorio: organización de la ciudad alrededor del parque (green-belt). El parque como espacio de articulación entre la naturaleza y el espacio construido.

Observaciones: realidad-imaginación, ¿el parque es la naturaleza dentro de la ciudad, o el pretexto para que la ciudad se plantea dentro de la naturaleza/parque?, Casas “semidetached”, Circulación en coche.

Película: Playtime.

Ciudad: París del futuro.

Modelo de ciudad: carácter modernista de la ciudad con edificios que se identifican por la función que contienen.

Organización del territorio: “zoning”.

Observaciones: el capitalismo democratizado por la fachada. Confusión de la límite entre privado y público. Similitud de los espacios, los edificios o las infraestructuras en las metrópolis mundiales, – mismo escenario de una ciudad a otra – escenario internacional – , ciudad global.

Lugares que se ven según la trama de la película: el aeropuerto, las oficinas, la exposición de invenciones, las viviendas, espacios para el ocio y el consumo, el carrusel de coches (circulación). El problema no radica en la tecnología sino en la forma como la usamos.

Película: The Apart: la vivienta (el piso, la casa,...) como refugio.

Película: Death in Venecia.

Ciudad: Venecia.

Obevaciones: Separación entre la vida del hotel y los ciudadanos de la ciudad.

Película: Roma.

Ciudad: Roma.

Modelo de ciudad: la ciudad dentro de la ciudad a través de la arqueología.

Organización del territorio: la evolución de la ciudad adaptándose a las necesidades del usuario según su época. Ciudad hecha de capas en el sentido de la ciudad hojaldre cronológicamente y arqueológicamente hablando. En Roma la ciudad esta dentro de la ciudad.

Película: Soylent Green.

Ciudad: Nueva York el año 2022.

Observaciones: importancia del vacío urbano para lograr la inmensa y muy densa población de Nueva York. Las malas consecuencias del aumento de la población y del gran grado de industrialización.

Película: Alice in the cities.

Ciudad: el pueblo americano, Nueva York, Ámsterdam, Wuppertal.

Observaciones: comparación de las diferentes ciudades visitadas. Comparación inconsciente entre la vida en las grandes metrópolis concentradas y la vida en la ciudad descentralizada de la Europa del norte.

Película: Chinatown.

Ciudad: Los Ángeles.

Modelo de la ciudad: la problemática de la futura ciudad en los años 30. La ciudad de los promotores.

Organización del territorio: en grande relación con su topografía.

Observaciones: Los Ángeles una topografía entre el mar y el desierto. La problemática de la ciudad de los promotores y la expansión de Los ángeles hacia el “north west valley”.

Película: Der Amerikanische Freid.

Ciudad: París, Hamburgo, Nueva York.

Los flujos: la red de ferrocarril.

Película: Manhattan.

Ciudad: Nueva York.

Modelo de ciudad: edificios altos.

Organización del territorio: barrios identificados por la función dentro de una ciudad caótica.

Los flujos: las calles de Manhattan que canalizan los flujos, espacios de movilidad y actividad.

Observaciones: La skyline (el horizonte en la ciudad) en relación con la tipología del rascacielos. Mezcla social dentro de un gran centro urbano, interés sociológico sobre lo de relacionarse en este tipo de aglomeraciones.

1980

Película: Blade Runner.

Ciudad: Los Ángeles en el año 2019.

Modelo de ciudad: la ciudad meta-moderna, neobarroca vista en el futuro.

Organización del territorio: por edificios/ infraestructuras de gran altura.

Observaciones: las calles son inseguras, llenas de gente, opresivas, oscuras, sucias y confusas.

Película: 1984.

Ciudad: Oceanía (ciudad imaginaria).

Modelo de ciudad: ciudad de infraestructuras.

Organización del territorio: “zonnig” – administración/viviendas – .

Observaciones: Acercamiento a la situación social que puede definir el futuro. Las pocilgas que viven los obreros según un orden social, y el concepto de “Gran Hermano”. La naturaleza como virtud para la sociedad = libertad.

Película: Paris – Texas.

Ciudad: Texas, Houston.

Modelo de ciudad: planificación horizontal y con poca densidad, del pueblo americano a los edificios altos y compactos de Houston.

Organización del territorio: planificación de ciudades en suelo virgen donde no hay edificaciones antiguas, comparación con la situación de la ciudad Europea.

Observaciones: la gasolinera en la autopista o el motel son elementos asociados de manera inseparable a la vida del pueblo americano.

Película: Brazil.

Ciudad: ciudad imaginaria.

Modelo de ciudad: ciudad barroca y anacrónica proyectada en el futuro.

Observaciones: enormes bloques grises de viviendas, la avenida Verdes pastos, las torres Shangrila... Los hogares de la ciudad imaginaria en “Brazil” señalan los sueños de la modernidad en el sentido de facilidades domésticas y “conforts”.

Película: Der himmel über Berlin.

Ciudad: Berlín.

Modelo de ciudad: una ciudad dividida por un muro, donde 2 sistemas socioeconómicos coexisten.

Organización del territorio: por horizontalidad. El centro urbano ocupando el centro de la ciudad, y el trabajo y las viviendas en la periferia.

Observaciones: El vacío urbano es un espacio no-construido que encuentra su función según la imaginación de los ciudadanos.

Película: The belly of an architect.

Ciudad: Roma.

Observaciones: a través de la mezcla entre lo nuevo, lo clásico y lo moderno, el espectador descubre Roma, coexistencia de lo antiguo y de lo moderno dentro de la ciudad.

Película: Blue Velvet.

Ciudad: Lumbertown (ciudad imaginaria).

Observaciones: El dualismo de la ciudad de día y de noche. El cambio de dimensión de los espacios de la ciudad entre día y noche.

Película: Powaqqutsi.

Observaciones: el tercer mundo donde el trabajo esforzado del ser humano, se ve indispensable para sobrevivir en las grandes aglomeraciones subdesarrolladas. El pasado, el presente y el futuro son un mismo instante, un día en la vida del mundo.

Película: Foutaises, ciudad: Paris.

Observaciones: los modos y los modales de los ciudadanos de la capital.

1990-2000

Película: Menace to society.

Ciudad: Los Ángeles.

Observaciones: Los Ángeles y su población: la ciudad rechaza a sus ciudadanos, a causa de la incoherencia de su sistema sociológico.

Película: Mystery morder in Manhattan.

Ciudad: Manhattan.

Los flujos: la significación del puente de Brooklyn como entrada de Manhattan.

Observaciones: el barrio, los vecinos, el mercado. La entrada en el edificio hasta el piso: el pasillo con las puertas es el limite entre el espacio impersonal (público) y el espacio personal (de la vivienda).

Película: Lisbon story.

Ciudad: Lisboa.

Modelo de ciudad: organizada por barrios.

Organización del territorio: evolución de la ciudad según su topografía. Alfama: calles estrechas, locales de fado (señal del sentido popular del barrio). Barrio Alto: distrito comercial y de ocio nocturno, lugar de reunión de los jóvenes.

Observaciones: mezcla de población. Lisboa: una vieja metrópolis de un imperio de ultramar.

Película: Johnny Mnemonic.

Ciudad: Tokio en el año 2021.

Modelo de ciudad: importancia de la información, ciudad tecnológica.

Organización del territorio: ciberespacio: la dimensión espacial de un lugar virtual.

Película: La cité des enfants perdus.

Observaciones: la plataforma marina como configuración de la ciudad.

Película: 12 monos.

Ciudad: Filadelfia en el año 2035.

Modelo de ciudad: edificaciones altas de tipología de rascacielos.

Observaciones: comunidades subterráneas para protegerse del virus mortal: ciudades subterráneas y el bunker de Hitler en El hundimiento.

Película: 5th Element.

Ciudad: Manhattan en el año 2256.

Modelo de ciudad: neobarroca.

Organización del territorio: verticalidad exagerada.

Observaciones: a diferencia de Blade Runner o Brazil, en “5th element” hablamos de neobarroco pero el carácter “post” que el cineasta propone es muy 90’s.

Película: Gataca.

Ciudad: ciudad imaginaria del futuro.

Modelo de ciudad: ciudad de infraestructuras.

Película: Gadjo Dilo.

Ciudad: pueblo de chabolas rumano.

Observaciones: el aspecto de la vida nómada.

Película: Dark City.

Ciudad: ciudad imaginaria del futuro.

Modelo de ciudad: siguiendo el modelo de la verticalidad con edificios mono-funcionales.

Organización del territorio: Ciudad flotante en el espacio, su escenografía es susceptible a cambiar cuanto se lo decide.

Los flujos: redes de transporte sobrepuestas: metro – peatones y coches – ferrocarril.

Película: Big Lebowski.

ciudad: Los Ángeles.

Modelo de ciudad: horizontal.

Organización del territorio: ciudad amplia de gran territorio.

Los flujos: El coche para circular es necesario.

Observaciones: Vivir entre lugares de consumo.

Película: The Truman show.

Ciudad: Seaheaven.

Modelo de ciudad: ciudad horizontal, construida dentro de un estudio de Hollywood para el ocio.

Organización del territorio: la ciudad dentro de la ciudad.

Observaciones: En realidad la ciudad visualizada en esta película es la ciudad Seaside en los Estados Unidos. La noción de la infraestructura en lo que se refiere al concepto de “la ciudad dentro de la ciudad”.

Película: Beijing bicycle.

Ciudad: Beijing.

Modelo de ciudad: Metá-polis.

Organización del territorio: con grande diversidad entre los barrios. Barrios de pequeñas edificaciones y barrios de rascacielos.

Los flujos: la bicicleta como medio de transporte. Ciudad con diferentes velocidades.

Película: Erin Brockovich: la ciudad americana de la provincia.

Película: Snatch.

Ciudad: Londres.

Modelo de ciudad: horizontal.

Organización del territorio: por zonas circulares, homocéntricas del centro hacia la periferia y el “green belt” de Londres.

Observaciones: contraste entre el barrio del centro urbano y el barrio de chabolas.

Película: Avalon.

Ciudad: ciudad imaginaria (Varsovia).

Observaciones: ¿Dónde termina la realidad y empieza el juego? Importancia de la “interface” para la arquitectura.

Película: Final Fantasy.

Ciudad: Manhattan en el año 2065.

Observaciones: La cúpula energética en relación con las utopías de Buckminster Fuller sobre la cúpula climática.

Película: En Construcción.

Ciudad: Barcelona.

Modelo de ciudad: ciudad horizontal con distinción de barrios por nivel socio-económico.

Organización del territorio: organización de la ciudad por barrios.

Observaciones: el cambio de la población en un barrio.

Película: Minority Report.

Ciudad: Washington en el año 2054.

Modelo de ciudad: ciudad de infraestructuras, con grande densidad de población en el centro, pero con los aspectos de la ciudad tradicional.

Observaciones: espacios construidos: infraestructuras de conjunto de actividades, administración, viviendas, espacios colectivos – el centro comercial – . La calle: la problemática de la calle dentro de la ciudad. Espacios no construidos: espacios que facilitan a los ciudadanos encontrarse, el terreno de basketball, la plaza, las pantallas.

Película: 24 hours party people.

Ciudad: Manchester.

Modelo de ciudad: ciudad industrial.

Observaciones: La casa inglesa y los nuevos edificios – evolución de la ciudad liada al cambio de la sociedad y sus necesidades.

Película: Ciudad de Dios.

Ciudad: “favela” en Rio de Janeiro.

Observaciones: la evolución de la noción de la “favela” en ciudad satélite de Rio de Janeiro.

Película: Old boy.

Observaciones: Esta película sirve para referirse al ataque terrorista de 11 septiembre 2001 a “World Trade Center”.

Película: Goodbye Lenin.

Ciudad: Berlín.

Modelo de ciudad: el carácter horizontal tiene mayor sentido para Berlín ya que la introducción del muro en su planificación da una lectura de la ciudad a lo ancho.

Organización del territorio: ciudad dividida en dos ciudades.

Observaciones: 1989-1990 Berlín está cambiando, grandes cambios en todos los niveles después de la caída del muro para sus ciudadanos.

Película: The day after tomorrow.

Ciudad: Nueva York bajo nieve a causa del calentamiento global.

Película: Immortel.

Ciudad: Nueva York en el año 2095.

Modelo de ciudad: la ciudad tiene la misma tipología de calle y de edificios que hoy.

Organización del territorio: tipología de rascacielos (“ville radieuse”, Le Corbusier vista de un punto de vista alternativo).

Los flujos: la red de circulación está sobrepuesta en diferentes niveles.

Observaciones: los edificios son torres de estilo neoyorquino del siglo XX. La calle reinventa las cualidades del nivel 0 a niveles superiores, (la calle tal y cual como la conocemos posicionada en niveles más altos). Los espacios construidos ya han utilizado todo tipo de espacio urbanizable.

Película: 2046.

Ciudad: Hong Kong.

Observaciones: una ciudad en que la densidad de su población se nota a la velocidad de los medios de transporte.

Película: Sin city.

Ciudad: Basin City (ciudad imaginaria).

Modelo de ciudad: horizontal,

Organización del territorio: organización por barrios.

Observaciones: el barrio como lugar específico (el barrio viejo o Kandie’s, etc.)

Película: Aeon Flux.

Ciudad: Bregna (ciudad del futuro).

Modelo de ciudad: ciudad aislada.

Organización del territorio: horizontal de sentido acentuado, como en el caso de Berlín, por el muro que la limita de la naturaleza salvaje.

Observaciones: Una ciudad con un sistema social similar al de “Metrópolis”.

Película: Renaissance.

Ciudad: París en el año 2054.

Modelo de ciudad: igual que el modelo de la ciudad de París actual

Organización del territorio: por niveles verticales, 3 diferentes niveles: sótano, edificaciones “Hausmaianas” y las nuevas estructuras que nos hace pensar en las utopías de Yona Friedman, *la ciudad espacial*. Los rascacielos sobre las obras maestras del pasado.

Los flujos: red de circulación debajo de la tierra por sistemas de túneles.

Observaciones: Referencia a la reconstrucción “Des Halles” de París.

3. Análisis del corpus cinematográfico de la tesis:

Por lo general las películas de los años **1920-1930** muestran de manera firme la persistencia hacia la ciudad. Los hombres se comunican con teléfonos, el coche es el modo de circulación esencial que conquista los barrios y la ciudad se presenta como algo nuevo y prototípico.

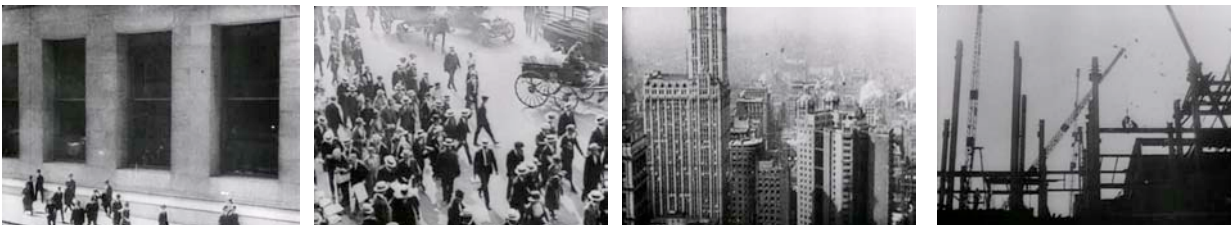
“*Manhatta*”, *Paul Strand y Charles Sheeler, 1921*: película documental de 8 minutos que ha sido proyectada en bucle, y que data de 1920. Proyectada en París en 1923. Este documental está rodado en seis partes que se introducen por textos escritos sobre la imagen de un modelo de Manhattan hecho en madera.



En el primer carré, el título de la secuencia de las imagen que siguen es : “Ciudad del mundo para todas las razas que viven aquí”. Ciudad de altas fachadas de mármol y de hierro, Manhattan es una ciudad apasionada y orgullosa dentro de una estética de grandes volúmenes homogéneos.



La segunda secuencia de imágenes se titula: “Cuando un millón de gente invade Manhattan, verterse en sus aceras”. Ya en el siglo XVIII en Nueva York se hablaban 17 idiomas por una población de un poco de más de un millón en 1875. Y en 1900 la torre que empezaba como nueva tipología arquitectónica intentaba unificar la diversidad de esta población; 1910: su población es de 4,8 millones de gente. Esta ciudad funcionó desde siempre en niveles: la vida más pública cerca del suelo, con tiendas, bancos, mercados, espacios públicos y la vida más privada con despachos y viviendas en los niveles sobrepuestos.



El gran crecimiento de hierro, fuerte y sorprendente, amanece sobre el cielo claro de Manhattan. La ciudad dentro del edificio, en el sentido de que el edificio funciona como andamio vertical para las distintas funcionalidades de la ciudad, dentro de una tipología de paredes y forjados.



En 1921 cuando Paul Strand y Charles Sheeler rodaron este documental (con ideología dadaísta), Manhattan ya era una ciudad de una altura considerable donde los altos edificios de belleza de mármol y hierro se posicionaban el uno frente del otro de manera lineal siguiendo el modelo de la planificación horizontal de este barrio.



Un barrio en el cual la vida (muy activa) de la calle neoyorquina se caracteriza de un incesante movimiento de gente. Según la definición de la palabra “barrio” para la ciudad y el ciudadano por G. Perrec, la organización en niveles, da sentido a la vida cotidiana de los usuarios del barrio de Manhattan en esta época,.

“*Berlin-Die Simphonie einer Grobstandt*”, Walter Ruttmann, 1927, música por Timothy Brock, 1993: película documental que intenta recrear el mito de la realidad berlinesa del principio de siglo, a través de hechos desmitificados que concurren en la vida berlinesa de la época.



La película “*Berlin-Die Simphonie einer Grobstandt*” es un documental que se divide en cinco actos enseñando el funcionamiento de Berlín. Con planos matinales vacíos de gente, donde podemos observar la edificación de Berlín y con planos aéreos enseñando su planificación, el cineasta está despertando poco a poco la ciudad de Berlín, protagonista en esta película.



Todavía sin hablar de Berlín este o oeste, y con secuencias rodadas durante la hora punta, descubrimos una ciudad en construcción, llena de gente. Como se trata de una *sinfonía* para la ciudad, durante los dos primeros actos del documental podemos entender el carácter industrial de la ciudad. La asociación de la vida social con el trabajo y la educación se traduce por el movimiento de miles de gente en las calles berlinesas de los años 20.

El paso de la sociedad obrera a la sociedad de consumo se manifiesta con la aparición del automóvil. Los flujos dentro de la ciudad de entre guerras se complejan y la jerarquía de la calle todavía no existe.

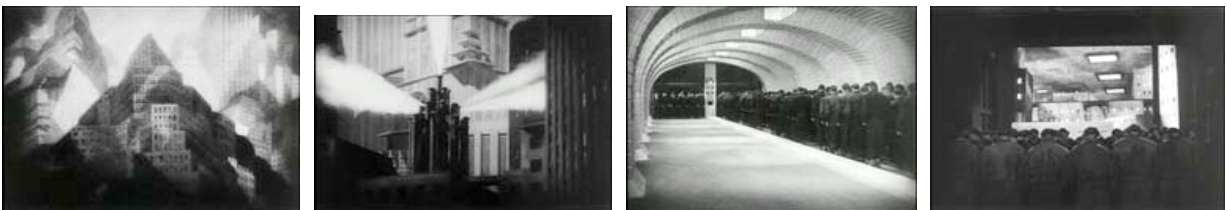


Peatones, coches, tranvías y caballos se encuentran usando la misma red de circulación en una época de gran desarrollo industrial y de edificación en Berlín.



Durante los tres últimos actos del documental tenemos el manifiesto de una ciudad que pasó del hambre a la opulencia, y cuya población siguiendo la evolución de la ciudad, de condiciones de sobrevivir a condiciones de cualidad de vida. En 1925, la economía de Berlín se relanzó. Berlín de principios del siglo es una ciudad de ocio y de distracción gracias a las nuevas tecnologías, la radio, el cine o el fonógrafo. En 1933, Hitler se proclama canciller por Hindenburg y un nuevo capítulo, este del *tercero reich*, empezó también para la ciudad.

“*Metropolis*”, Fritz Lang, 1928: película de ciencia-ficción que presenta la noción de la ciudad dual²²⁸, la “ciudad dentro de la ciudad”, mostrando la existencia de dos mundos socioeconómicos dentro de la misma ciudad.

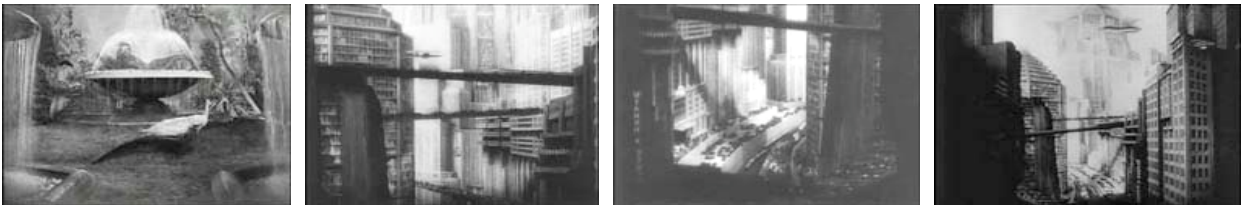


Metrópolis es una ciudad que comparte sus habitantes en dos lugares bien definidos (barrios). Los que viven en el jardín de la ciudad paradisíaca de Metrópolis y los que deben trabajar bajo tierra, (en el sótano del escenario) para que la ciudad pueda funcionar en su conjunto. Su estructura se basa sobre este sistema de sincronización de los dos mundos. Los unos necesitan a los otros hasta el final para seguir desarrollándose dentro de la aglomeración imaginaria por Fritz Lang, en 1928.



²²⁸₂₂₈ Ciudad dual en el sentido de una visión sociológica, según Carlos García Vázquez. García Vázquez, *Ciudad Hojaldré: Visiones Urbanas del siglo XXI*, Editorial Gustavo Gili, 2004, Barcelona, p.68.

El barrio de los obreros está organizado alrededor de un espacio no construido que tiene el rol a la vez de la plaza tradicional como la conocemos, y del vacío urbano. Es decir, funciona como espacio de reuniones para los usuarios del barrio y como zona no construida que sirve de punto de entrada y de salida para los obreros. Las viviendas de los usuarios en este trozo de la ciudad son organizadas en edificios cutres de carácter vertical señalando así la alta densidad del barrio. En ésta parte de la ciudad existen dos grandes ejes de circulación. Uno horizontal que tiene la configuración de los túneles de Metro y un segundo que tiene la configuración de un ascensor. La primera calle es un túnel que lleva desde la zona de viviendas hasta el ascensor y la segunda calle vertical es el único enlace entre el barrio de los obreros y el barrio de los “niños”²²⁹ de Metrópolis. El carácter mecano-mórfico que domina el barrio proviene de la única infraestructura de este lugar que es la máquina abastecedora de la ciudad. El peso de la ciudad creada aquí, se siente a través de las estructuras de los cimientos que se ven en los pocos caminos estrechos del barrio obrero, mostrados por Fritz Lang .



En el barrio de los “niños” de Metrópolis como los caracteriza aquí el autor, la imagen que nos reserva Fritz Lang es la del progreso continuo. Con la escena en el jardín podemos imaginar las relaciones posibles entre parque y ciudad progresista. Todos los edificios son altos y de carácter monumental. La circulación está jerarquizada en diferentes niveles y aunque la imagen enseñada aquí es una imagen de progreso tecnológico, los medios de transporte quedan de alguna manera tradicionales²³⁰.



Desde su oficina, el padre de Frender puede supervisar el buen funcionamiento de su ciudad. Los edificios tienen el aspecto de infraestructuras que contienen las distintas funcionalidades de la ciudad. Mirando este trozo de la ciudad no sabemos exactamente si se trata del centro financiero de la ciudad o de una zona de viviendas, o si es una zona exclusiva de oficinas y de edificios de administración o si se trata al final de todo a la vez. De todas maneras aunque los ciudadanos de Metrópolis son invisibles, la escala de las edificaciones es monumental y hay diferentes conexiones entre ellos con rampas, ferrocarriles y pasajes peatonales, que atestiguan de la existencia de vida social dentro de los edificios.

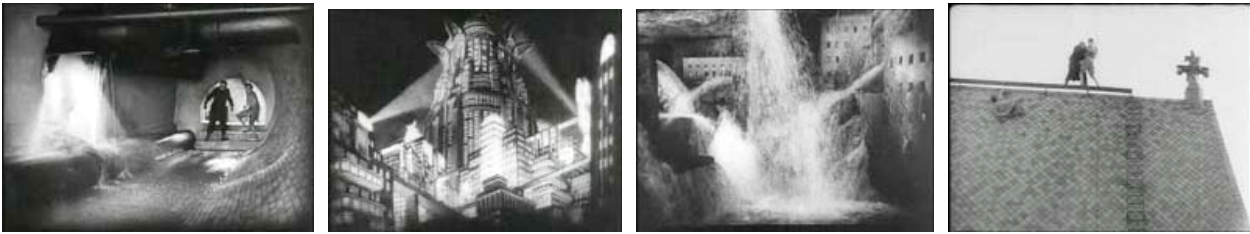


En esta película la ciudad se enseña con una planificación de capas. Entre las antiguas catacumbas que se posicionan en el fondo de Metrópolis, pasando del barrio obrero con la máquina vital por el buen funcionamiento de la ciudad, hasta el barrio superior, la existencia de edificaciones del pasado es obvia. En

²²⁹ Tal y como pretende el guión de la película.

²³⁰ El avión, el ferrocarril y el coche, usados a la vez, jerarquizados en diferentes niveles de altura.

este sentido podría también ser leída la antigua casa interpuesta entre las altas edificaciones, que por el guión es el laboratorio del profesor que encarna aquí el miedo por la evolución de la tecnología y el equilibrio entre lo humanístico y lo tecnológico.



La forma aquí sigue la función y al mismo tiempo el guión. La estética de la ciudad se muestra en relación con sus usuarios. El cuartel general de la ciudad es de una bonita estética mientras que el barrio obrero es de una estética más oscura y de futuro dudoso. Finalmente nos queda claro que los dos mundos se necesitan el uno al otro, y la reconciliación pasa sobre el tejado de un edificio a cielo descubierto, aparentemente una iglesia que no podemos realmente situar en el contexto de la ciudad imaginaria en Metrópolis.

“The man with the movie camera”, Dziga Vertov, 1929: película documental que resume un día en el mundo de la unión soviética después de la 1ª Guerra Mundial.



Con una película original, ideada por Dziga Vertov en 1929, nos encontramos ante la situación cinematográfica donde el actor principal es la ciudad de Moscú y los elementos que la componen, y que se nos están revelando a medida que pasa el día, del amanecer al atardecer.

En las manos de Vertov, la cámara se vuelve inquieta. Nos retrata audazmente la manera en la que la ciudad se despereza, el sueño se sacude, y se prepara para afrontar el día a día, con un montaje y tomas muy sorprendentes para la época. Con el permiso del ministerio de Cultura Ruso, en la película original de Dziga Vertov, se añadió música en las imágenes. Los 17 cortes de la banda sonora, pasan de principio al final y hacen fluir las imágenes de la ciudad con una nueva vida.



Con imágenes de Moscú de los años 30 en construcción, la vida al principio de la película, se ve correr a un ritmo normal para la época, explicando el cotidiano de los ciudadanos y revelando la estructura de la película. Pero, el cineasta está transformando poco a poco su película en una premonición sobre lo que tiene que cumplir un gran centro urbano frente a su usuario. El centro urbano es el territorio de la ciudad, es dónde el hombre se desarrolla con sus creaciones artificiales, al contrario del territorio no urbanizado que es el territorio del campo, dónde domina lo natural y no lo artificial. El centro urbano es un territorio dónde el hombre interviene para plantear su ciudad y habitarla (en el sentido de la función de viviendas). Al mismo tiempo la

ciudad debe asegurar la necesidad de comunicación en nivel práctico, emocional y ideológico de los ciudadanos, de manera que les es posible expresar sus capacidades y completar con su existencia²³¹.



En un ambiente aproximadamente 10 años después de la revolución rusa de Octubre en 1917, en un país con condiciones de vida miserables, de repente y sin darse cuenta, nos encontramos en Moscú moviéndose al ritmo de la música ideada por *The Cinematic Orchestra*, viendo embobados como un engranaje gira sobre si mismo, una mujer se asea o los obreros se dirigen a sus respectivas fábricas.



El espectador se une con la cámara. La cámara deviene sus ojos y así descubre su vida cotidiana en un contexto de alta densidad para la época que la película se rodó y con temas que surgen de la vida de Moscú como la revolución industrial, la aparición del coche en relación con la circulación en la ciudad, la llegada del ferrocarril a los centros urbanos, la comunicación, el ocio y la distracción. En estas condiciones, jóvenes arquitectos rusos probaran promover un urbanismo capaz de contribuir a la evolución de la sociedad socialista de Moscú en los años 30²³².

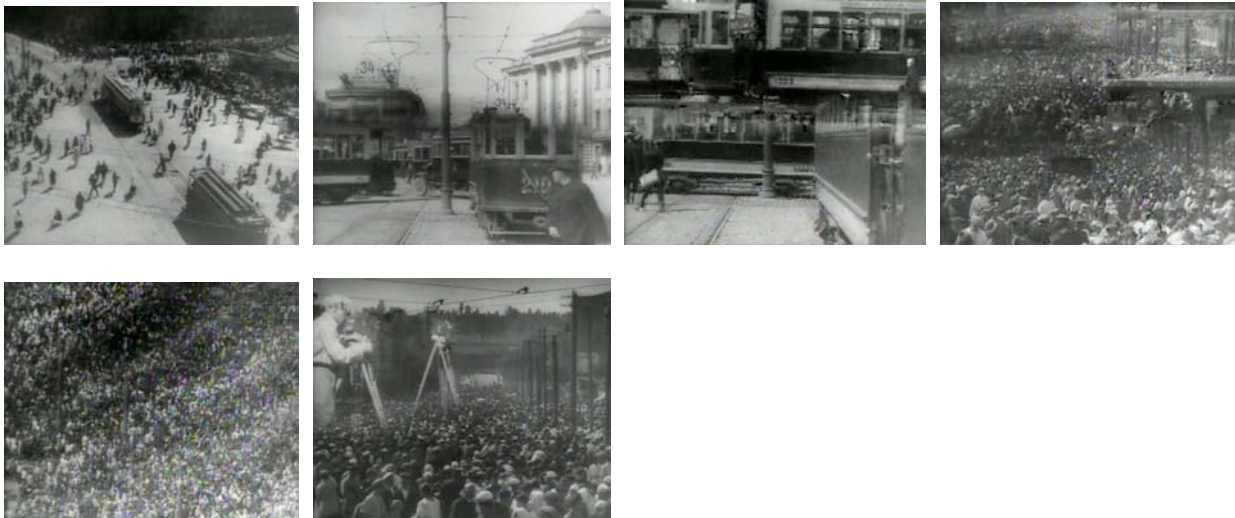


Con imágenes de obreros trabajando delante de máquinas, la conexión de centros urbanos a través del ferrocarril, la imagen del ascensor o la idea de la cámara amovible, Vertov nos enseña el carácter maquinista de la nueva era que ya había invadido Moscú como visto. Moscú en el año 1926 tenía 2 millones de habitantes,

²³¹ "El hombre tiene la necesidad habitar en un "lugar" a fines de relacionar y evolucionar su individuo para extenderse en ente diacronica", Iulia Stefanou, Iosif Stefanou, Descripción de la Ciudad, Ediciones Universitarias E.M.P., Atenas, 1999, p.200, El sentido del espacio urbano.

²³² Anatole Kopp, Ville et Révolution, éditions Anthropos, Paris-Mesnil-Ivry, 1967 1ere edition, y 1972 2nde.

dentro de 10 años se doblaron a 4 millones y guardando un ritmo de aumento de 2 millones cada 10-20 años, hoy en día (2002) tiene una población de 10.383.000 habitantes. A través de la película de Vertov entendemos que el aumento de la población moscovita era una preocupación para la organización de la ciudad desde sus principios: la circulación dentro de la ciudad, el movimiento de gente y la movida masiva de la población rusa hacia la capital, se ven en esta película inspirada de la vida cotidiana de los residentes de Moscú.



Y al final está en el cine, dónde no tenemos que mirar al otro en los ojos porque ya miramos la pantalla, que Vertov resume los resultados de la vida post industrial de Moscú de los años 30. Perteneciendo al conjunto de las sociedades post-industriales, la sociedad de Moscú también, en este momento de historia adelanta por el rápido aumento del sector de los servicios, en comparación con la fabricación. Para seguir con el considerable aumento de las tecnologías de la información que llevarán a la constitución del concepto de la "era de la información" de hoy en día. La información, el conocimiento y la creatividad son las nuevas materias primas de la economía, donde el concepto de revolución *informacional* es relevante y en relación muy cercana con la reestructuración de la ciudad y su planificación.²³³

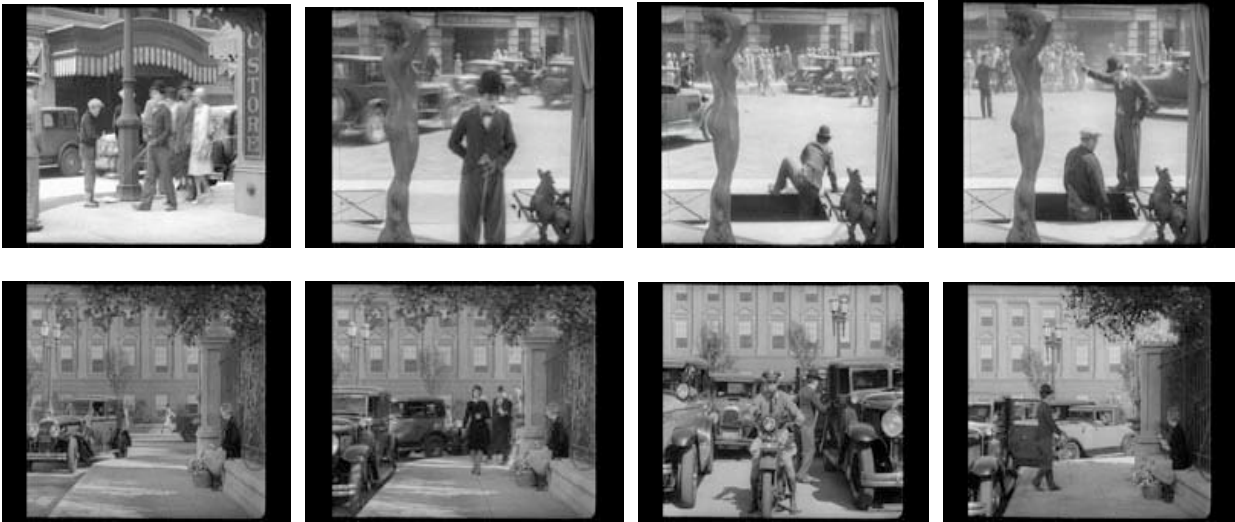
“*City’s Lights*”, *Charlie Chaplin, 1931* : película muda, dramática comedia que muestra Nueva-York de los años 20-30, poniendo el acento en la diferencia de los niveles sociales entre los ciudadanos de una gran ciudad. De nuevo podemos hablar de la vista sociológica que la película lleva sobre la ciudad tal y como lo mostró de manera exagerada F. Lang en “*Metrópolis*”.



Desde su creación, Nueva-York no tardó en convertirse en un gran centro urbano de amplias proporciones entre calle y edificios. En el siglo XIX en ésta ciudad se hablan 18 idiomas. Con la revolución industrial y la evolución de la tecnología Nueva-York cogió altura y sus edificaciones en forma de torres han sido desde siempre un elemento de unificación para la diversidad de su población. En un contexto así se rodó la película de Charly Chaplin, “*City lights*”. Nueva-York todavía vacía de coches, rodada de noche y de día, se ve de alta densidad desde los principios de su formación. El movimiento, la gente en las calles, los coches y la actividad son los elementos esenciales de la escenografía. Charly Chaplin es un usuario de la ciudad, que no se detiene a adentrarse en las posibilidades que un gran centro urbano le ofrece. Duerme junto a una estatua dentro de un

²³³ Anatole Kopp, *Ville et Révolution*, éditions Anthropos, Paris-Mesnil-Ivry, 1967 1ere edition, y 1972 2nde.

parque (espacio no-construido) y se apropia del espacio urbano que es el lugar del desarrollo social de los ciudadanos.



La calle, a la vez llena de gente y coches que se mueven de manera anárquica, a menudo se convierte en el objeto de diferentes anécdotas para subrayar el sentido del modo de vivir Nueva-York ²³⁴ en ésta época.



El encuentro de los dos mundos de diferente nivel social pasa en un muelle cerca del mar. De nuevo enseñando un momento de apropiación del espacio urbano por los dos héroes de la historia, el guión sigue para que el pobre Charly Chaplin salva la vida de un rico señor neoyorquino que se intenta suicidar.



La diversidad de las edificaciones pobres, insalubres, y ricas y bonitas en la ciudad se enseña a través del paseo en coche, muy significativo del desarrollo tecnológico de la época. Charly Chaplin y su amiga ciega pasean dentro de Nueva-York todavía vacía de coches, donde ya hay espacio para edificios bajos junto a los rascacielos neoyorquinos que empiezan poco a poco de aparecer.

²³⁴ En el sentido de que la ciudad es el lugar que permite a sus usuarios una evolución social en términos de desarrollo material y espiritual.



Entre un elefante que pasea, un *ring* de boxeo y el almacén para los barrenderos de la municipalidad, la calle neoyorquina de los años 20-30 es siempre la misma, un espacio público de encuentros y de paseo. Un lugar donde reina el anonimato, y que las pocas flores que quedan en la ciudad están en vía de extinción por la urbanización que vendra.

Películas de los años 1940-1950.

“The Seventh Victim”, Mark Robson, 1943: Donde está la verdadera educación dentro de las escuelas catolicas del principio del siglo o en la calle? Manhattan 9 millas de largo y 4.5 de ancho.

“Roma Città Aperta”, Roberto Rosellini, 1945.

“Rear window”, Alfred Hitchcock, 1954: En ninguna de las películas de Hitchcock quedó tan patente su talento para el suspense como en "Rear window". Cuando, como consecuencia de una fractura en la pierna, el fotógrafo J.B. Jeffries, Jeff (James Stewart) se ve confinado en una silla de ruedas, este acaba observando obsesivamente las vidas privadas de los vecinos del patio interior de su manzana.



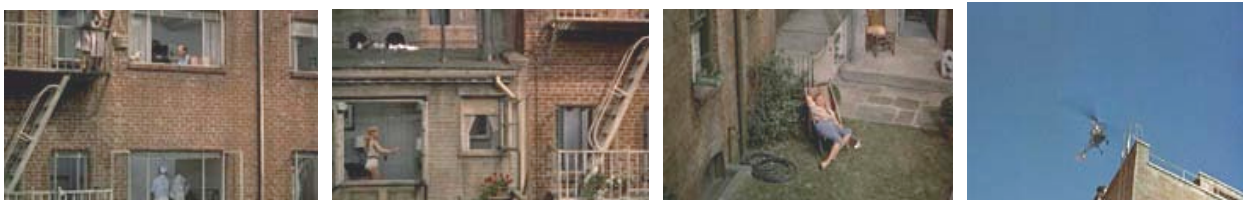
Un espacio no-construido dentro de la ciudad puede funcionar también como patio interior para los edificios construidos a su alrededor. En este caso la función de cada lugar del patio depende de la manera que los usuarios lo usan. El patio interior de la manzana, *arquitectónicamente* y *urbanísticamente* hablando, tiene la función de iluminación y ventilación de las viviendas construidas en las edificaciones de su alrededor. Sin embargo, en esta película de Hitchcock, el cineasta nos enseña lo que realmente puede significar el patio interior de manzana para la ciudad, cómo se conecta con el resto de la ciudad aunque no la veamos, y cómo hace parte de su vida social.



La relación del patio interior con la ciudad se ve aquí de manera muy estrecha. El único medio de conexión es un corredor estrechísimo y el contacto visual con la *sky-line* que vemos desde el primer plano. Haciendo diferentes *zoom* en la vida cotidiana de los vecinos, el director nos enseña la diversidad de personalidades que encontramos en las ciudades. Historias diferentes, de gente que comparte el mismo patio interior de manzana y cada uno vive según sus actividades cotidianas.



El significado del espacio no-construido es característico de la vida social, todos los usuarios están a punto de dejar sus actividades y agruparse en el patio cuando uno de los vecinos es encarcelado por la policía. La manzana de viviendas de esta zona aparentemente residencial de la ciudad funciona como una micrografía de la ciudad en la que pertenece.



El patio interior, gracias a su forma, se convierte en esta película en un lugar colectivo donde gente de la misma manzana se encuentra e interacciona entre si. Así se ve el sentido de socialización que tiene para los individuos siendo filtro entre lo público y lo privado.

“*La Hora Final*”, *Stanley Kramer, 1959*: En el año 1964 en el que se refiere la película, la última guerra mundial ha terminado. Solo quedan unos pocos supervivientes en Australia a la espera de que la nube radiactiva llegue allí en pocos meses y acabe con ellos.



La película empieza mostrando imágenes de la vida cotidiana de Melbourne de 1964 en Australia. Sin saberlo, el espectador está descubriendo el funcionamiento de la ciudad. Gente circulando por las calles usando la red de circulación donde se ven peatones, coches, bicicletas, tranvías y caballos. Así como nos enteramos un poco más tarde por las imágenes de la ciudad llena de movimiento y de gente, son las imágenes de la última ciudad viva en el mundo.



La humanidad ha sufrido un holocausto nuclear del que sólo se ha librado Australia. Nadie sabe como comenzó la guerra. Si los primeros fueron los rusos o los americanos. Quién comenzó es lo de menos. Todos los países del mundo han sufrido las consecuencias directas de las bombas y de la subsiguiente radiación. Debido a su alejamiento de los otros continentes y a los vientos propicios, Australia se ha librado de la radiación por el momento. Pero los científicos australianos creen que es cuestión de tiempo, un año, para que los efectos de la radiación lleguen a afectarles.



El capitán Dwight Towers (Gregory Peck) dirige Sawfish en una misión para comprobar si la nube radioactiva que se aproxima va perdiendo densidad, pero regresa con noticias de lo más desalentadoras: la nube es mortal. Podemos descubrir así imágenes del puente de San Francisco vacía y el Los Ángeles de los años 60 totalmente vacío de su población. Las calles y los altos edificios de una ciudad, cuyo crecimiento de población era importante durante los años 40-65 (gran crecimiento de la población de inmigración), se presentan desiertos e inactivos en ésta película de ficción dirigida por Standley Kramer.



Lejos de la violencia y del efectismo propio del género de catástrofes, el tono de "La hora final" es elegíaco, triste, como un contenido canto fúnebre por una especie, la humana, que fue incapaz de habitar un planeta sin destruirlo. La final de la película es impresionante. Las calles desiertas, con restos de periódicos arrastrados por el viento. No hay cadáveres a la vista. Como los elefantes, con un resto de pudor, los supervivientes han ido a morir, suicidándose o esperando su último minuto, a sus casas, para desaparecer junto a sus seres queridos.

En las películas de los años **1960-1970** aparecen diferentes aptitudes, siendo recurrentes cuando se da la oportunidad de criticar el sistema social, económico ó político propio de la organización de una ciudad existente o imaginaria.

“*A bout de souffle*”, Jean Luc Godard, 1959: *À bout de souffle*, (conocida variadamente como *Al filo de la escapada*, *Al final de la escapada* o *Sin aliento* en español), fue el primer largometraje del director francés Jean-Luc Godard. Su estilo innovador y desafiante de montaje y fotografía inauguró el movimiento de la *Nouvelle vague*, que revolucionaría el cine francés. El guión es del propio Godard, con la colaboración de Truffaut. También colaboró Claude Chabrol. Película de culto, muy apreciada en su momento por la crítica más avanzada, con el paso del tiempo confirma la solidez de los planteamientos de Godard, con una manera de narrar muy sugerente y un uso del primer plano eficaz.



La ciudad que realmente muestra esta película es París. La película empieza en Marsella. Después de atravesar todo el país, el héroe llega a París. Imágenes del paisaje francés nos acompañan hasta que el rodaje en París empieza con un plano de “Notre-Dame” de París, (escena de la *2 cheveux*, calle st Michel y muelles de la Seine).



La aparición de Belmondo en una “*2 cheveux*”, su paso por un “café” parisino, o la imagen del patio interior parisino donde limpia sus zapatos antes de coger la escalera de servicio para llegar al piso de su amiga, dan fe de la vida cotidiana parisina. La calle, los espacios construidos y los espacios no-construidos filmados por Jean Luc Godard nos hacen un resumen de lo que era París en los años 60-70, con sus plazas, los grandes ejes, las calles peatonales o los edificios Hausmanianos.



París de los años 60-70, todavía es una ciudad donde el usuario puede caminar por la calle cerca del “Arc de Triomphe” sin usar la acera, (algo que hoy en día es necesario en este trozo de la ciudad). Sin embargo a través de la película podemos sentir que para atravesar Paris, ir del barrio de *Notre Dame* a *Champs Elysées* y en seguida volver a *Montparnase*, el coche es indispensable. El problema del aparcamiento todavía no existe pero imágenes como esta del “café” a Montparnase, muestran el incrementado del uso del coche en la ciudad.



Redes de transporte, el metro, calles peatonales, vías automovilísticas, el “nuevo” aeropuerto de Orly, nos muestran los medios de circulación de los flujos parisinos en éstos tiempos, (que no han cambiado tanto hoy, sino que hay más densidad de ciudadanos).



Los edificios modernos²³⁵ se construyen el uno al lado del otro. El espacio no construido, que ha quedado se presenta aquí como patio interior que usan los peatones como pasajes para atravesar una manzana. Así los héroes de la película dejan el taxi para seguir caminando a causa del tráfico en los grandes ejes automovilísticos.



Por fin, entre los monumentos, “Land-Marks” parisinos, después de un paseo en coche de la plaza de la “Concorde” , pasando de “Madeleine”, la escena nocturna en el “Drugstore” de Montparnase, nos muestra el gran significado de este lugar como sitio para comprar 24h lo que un ciudadano podría necesitar. Paris, la ciudad de .las luces, en esta película se muestra con gran romanticismo, algo que ya no existe tanto en la ciudad contemporánea de hoy en día.

²³⁵ En la escena dentro del taxi de manera muy característica dice: “... aquí es donde nací, en este bonito edificio... no como este feo que han construido al lado...”.

“*La dolce vita*”, *Federico Fellini, 1960*: Nada escapa a la crítica de Federico Fellini, en este homenaje a Roma y sus noches; desde el amor, el hedonismo, el sexo, la juventud, hasta la iglesia y el dinero son objeto de su ácida visión.



A través de un paseo en la capital italiana, ésta película nos enseña Roma de los años 60. El espacio urbano romano que el cineasta nos revela es todavía un conjunto de sitios de antigüedades, nuevos edificios, edificios en construcción y por supuesto sitios de los más visitados por los turistas y los visitantes como la fontana de Trevi o otros.



El espacio público en el sentido de la plaza en la Roma de *La dolce vita* se pierde. Con la escena del restaurante con gente sentada en mesas a lo largo de la acera el espacio público se cualifica en espacio medio privado, como una extensión del restaurante. El espacio del restaurante y el espacio de la calle se confunden. El restaurante puede ser la calle y al revés.

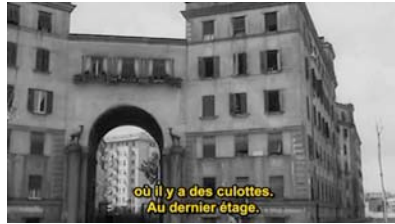


Roma en esta película se muestra como una ciudad a la escala del coche. Marcello Rubini es un *papparazzi*, en búsqueda de celebridades, que usa su coche para moverse con insatisfacción entre las fiestas nocturnas que celebra la burguesía de la época. El periodista que, durante siete días y siete noches, viaja por una Roma que tiene en Vía Veneto el altar de ceremonias donde la clase alta y los artistas se divierten y practican la libertad sexual, mientras los pobres se entregan a confiar en una falsa aparición de la Virgen. Los medios de comunicación prestan atención a todos esos hechos y contribuyen a crear una sensación de espejismo. Entre esos periodistas estaba el personaje de "Paparazzo", el fotógrafo que ha dado nombre a los que ahora se dedican a perseguir a los famosos.



Fellini en ésta película nos muestra una Roma más cercana a su percepción propia de la ciudad. Con el paralelismo del intelectual como hombre de no-lugar Fellinien, su película “*La dolce vita*” llegó a interpretar el alma de Roma sin entrar en el funcionamiento y la vida cotidiana de ésta ciudad de los años 60.

“*Mamma Roma*”, Pier Paolo Pasolini, 1962: Mamá Roma se estrena en 1962 y es la segunda obra de Pasolini tras *Accattone*, que fuera presentada en el Festival de Venecia con la aprobación general de la crítica.



Con ocasión de la boda de su ex protector, Mamá Roma decide cambiar de vida y mudarse al barrio de casas populares que está construyendo la administración pública. Las mismas casas que, el 23 de abril de 1962, Pasolini define "altares de la gloria popular" en una poesía escrita mientras rueda los exteriores de la película. Mamá Roma desea firmemente rehabilitar su vida y la de su hijo Ettore, con una nueva casa y una vida construida sobre el mito burgués. Pero los sueños de bienandanza se topan con la realidad.



En un entorno entre modernidad y antigüedad, en esta película descubrimos Roma de los años 60. Durante este periodo se ve un gran interés de la población campesina italiana en mudarse hacia los grandes centros urbanos y Roma deviene una de las principales destinos en Italia.



La capital de Italia y de la Provincia de Lazio, fue según cuenta la leyenda fundada por Rómulo y Remo alrededor del Monte Palatino para luego convertirse en la capital del Imperio Romano y en la ciudad eterna. Roma está levantada sobre varias colinas, entre los meandros del Río Tiber y a unos 20 Km. del Mar Tirreno. En la ciudad extramuros intramuros, las calles y plazas del centro de la Ciudad del Vaticano; forman los pilares fundamentales de un valle entre siete colinas. Las ruinas y los edificios de la Antigua Roma, intramuros, que se muestran en la película lo invaden todo y nos sobresaltan con una armonía entre los diferentes vacíos, las antiguas edificaciones y las viviendas sociales. Roma es una de esas ciudades de paisaje urbano inconfundible, en donde la naturaleza está formada por las mejores creaciones de los arquitectos de todas las épocas.

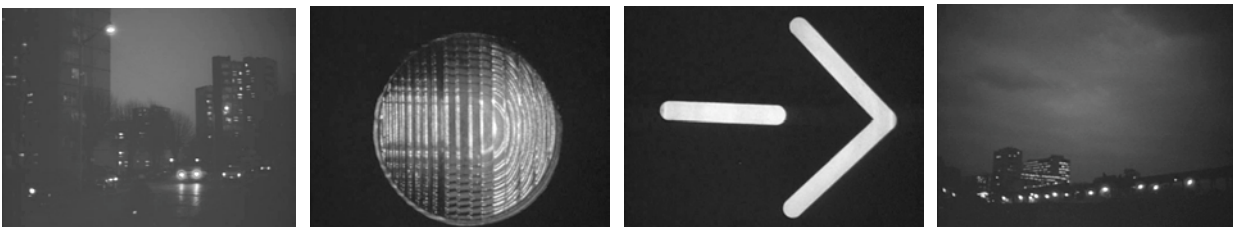


El límite entre lo público y lo privado se define por la relación de los ciudadanos con la calle. Los vacíos urbanos se convierten en espacios de recreación y de interacción entre los habitantes del nuevo barrio popular de Ettore y mama Roma. La escalera de las viviendas sociales funciona como espacio adicional de la vivienda, donde los niños se reúnen para jugar y pasar un rato. La calle también tiene su significación para la población de este barrio. Funciona por territorios propios de sus usuarios. La calle caracterizada, organizada por la calle del mercado, la calle con los restaurantes o la calle de un suburbio de Roma donde Mama Roma vuelve prostituirse, es el espacio donde cada uno de las figuras protagonistas vuelve para desarrollarse y cumplir con su vida.

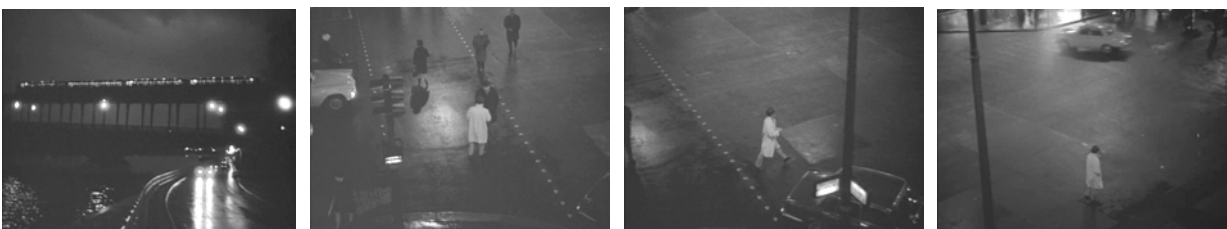


Los fruteros del mercado de Cecafo, el pequeño burgués propietario de un restaurante, el cura con ideas modernas pero lúcido hasta la frialdad, y Bruna -una prostituta simplona pero firme en su ingenua serenidad- son figuras tristemente reales que se integran en el microcosmos de la capital italiana pintado por el director en su primer film, buscando cada uno el nivel social que le conviene en una era de cambios. Mama Roma es el nombre de la protagonista que encarna el ambiente de la ciudad de la capital italiana de los años 65.

“*Alpha Ville*”, Jean Luc Godard, 1965: película que aborda un futuro introducido en el presente. La trama de la película se desarrolla con fuerte simbolismo de la jerarquía capitalista, antidemocrática y centralizada. La ciudad se presenta inhumana y enajenada.



Alphaville es una ciudad, un microcosmos alejado del planeta Tierra llamado aquí *Los Países Exteriores*, que ha llegado a un enorme e irrespirable grado de tecnificación con la temible consecuencia de que no tienen cabida los sentimientos ni tampoco el arte en cualquiera de sus manifestaciones (nostálgico recuerdo de Florencia). Sólo cabe el pensamiento único, lo previsible y la lógica más mecanizada. Alphaville es un mundo ultra desarrollado, más allá de la teoría atómica (el mayor avance científico del siglo XX), que Godard utiliza, mostrando su fórmula para representar y relacionar así dos realidades.



Con tomas nocturnas de la ciudad de París, con fuerte señalización y donde los Land Marks parisinos tienen un sentido diferente para esta ciudad intergaláctica, Godard nos hace la presentación de una ciudad fantástica en la cual se refleja la organización de la capital francesa. Las zonas de vivienda, las oficinas, la zona de administración o los espacios públicos de París en relación con la jerarquía del sistema viario (organizado por peatones, coches, metro) están filmados con escenas específicas y pensadas por el director para representar la

organización de una ciudad imaginaria del futuro articulada por la administración logística del A-60 (el ordenador).



En una sociedad en la cual la pregunta “¿porque?” no existe y solo la afirmación “¡por eso!” existe. Alphaville es la ciudad-planeta, donde el protagonista viaja en su coche-nave espacial para cumplir su misión. Con escenas que suceden en el hotel o dentro de edificios, Godard nos hace pensar en las infraestructuras de la ciudad contemporánea o en posibles configuraciones de éstas estructuras en la ciudad futurista.



En todos los edificios de Alphaville entramos y subimos, parece que la vida dentro del edificio pasa en un nivel más alto que el nivel de la calle que sirve solo para circular. El hall de la entrada, la escalera o el *parking*, son lugares de función de filtro entre los espacios privados y los espacios públicos. Es decir entre la calle, las viviendas o las oficinas.



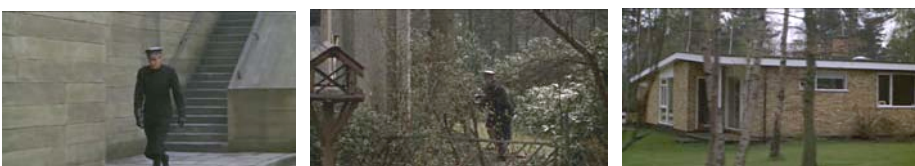
Alphaville es ciencia ficción, pero sin efectos especiales, es un sutil homenaje al cómic, es también una novela negra enmarcada en un ambiente opresivo sometido al imperio de la lógica, la razón y el omnipresente computador Alfa 60. Con una metáfora contra el absolutismo tecnócrata que da como resultado ciudades anodinas y sociedades sin un sentido de la vida, sin derecho al amor y a la poesía, Godard, uno de los grandes exponentes de la Nueva Ola del cine francés, dirige esta película de culto y uno de los grandes clásicos del cine europeo de los años 60.

“Paris vu par...”, Jean Douchet, Jean Rouch, Jean-Daniel Pollet, Eric Rohmer, Jean-Luc Godard, Claude Chabrol, 1965: 6 historias de diferentes cineastas que muestran la vida de diferentes ciudadanos en los barrios de París (St Germain-des-prés, Gare du nord, Rue St. Denis, Place d’etoile, Montparnasse et Levallois, La muette).

“Fahrenheit 451”, François Truffaut, 1966: Fahrenheit 451 es una película de ciencia ficción producida en el Reino Unido, dirigida por François Truffaut, estrenada en 1966 y basada en la novela homónima Fahrenheit 451 de Ray Bradbury (1953). Fahrenheit 451 es la temperatura a la que arde el papel de los libros. Guy Montag, un disciplinado bombero encargado de quemar los libros prohibidos por el gobierno, conoce a una revolucionaria maestra que se atreve a leer. De pronto, se encuentra transformado en un fugitivo, obligado a escoger no sólo entre dos mujeres, sino entre su seguridad personal y su libertad intelectual.



En la ciudad de Rodiers, no estaba permitido pensar distinto unos de otros ni tampoco leer libros porque hacían a las personas tener pensamientos y sentimientos. La película empieza con una música que está concitando la atención del espectador y unas primeras imágenes donde se ven antenas por aquí y por allá. Luego una nueva música acompañada de imágenes que nos permiten ver a unos bomberos (vestidos de negro) en un camión de bomberos bien “arte pop”. La música esta apresurada, los bomberos también. La ciudad que vemos inicialmente parece el conjunto habitacional de la Residencia San Felipe en Perú o el conjunto habitacional que se ve en la película mexicana “Temporada de Patos”. La escenografía de la ciudad en “Fahrenheit 451” que es de una estética modernista, nos presenta una ciudad dividida por zonas de barrios bien separados geográficamente hablando por la naturaleza. Así el barrio de la administración se separa de manera muy clara del barrio de las viviendas y la única conexión de estos dos “polos” es un “tranvía” aéreo aumentando el carácter futurista de la imagen de la ciudad.



La historia ocurre en un tiempo futuro inexacto. Futuro para la época que fue escrito el guión de esta película en 1953, ya que ahora muchas de las cosas que en ese tiempo se consideraban futuristas como el dic-man MP3, los ordenadores personales portátiles, el televisor a color o las pantallas domésticas gigantes de plasma

entre otros, hoy hacen parte de nuestro cotidiano. Inexacto porque no se nombra ninguna fecha que se pueda tomar como un referente.



Esta historia se desarrolla principalmente en un ambiente urbano cuyo paisaje se describe como este de las ciudades actuales a los conceptos de planificación y de urbanización de los años 50-60: alamedas, avenidas, casas con características arquitectónicas similares. Dentro de esta ciudad se encuentra la casa de Montag, (el personaje principal). Su casa posee sala de estar, baño, habitaciones, lo que demuestra la similitud de la casa futurista visto por Truffaut, con las casas actuales en cuanto a la organización. En la sala de estar existen paredes vacíos de color blanco, donde se encuentran los televisores murales. Todas las casa están equipadas de un incinerador para quemar libros.



A pesar de que se había organizado una intensa búsqueda, Montag logra escapar, reuniéndose a un grupo de académicos dirigidos por Granger. En una parte de la ciudad, se encuentra un río, rodeado por un bosque, en medio de este una vía ferroviaria oxidada que salía de la ciudad y atravesaba la tierra, acompañada por graneros y granjas. Granger le cuenta que la misión de ellos es memorizar libros para transmitirlos oralmente y así, un día, poder imprimirlos. Mientras caminaban a las afueras de la ciudad, se escuchan los aviones venir, y caer bombas, destruyendo la ciudad. Y ahí termina la historia, con la esperanza de que algún día el conocimiento supere a la ignorancia.

“Blow Up”, Antonnioni, 1966: El artificio de la realidad cotidiana dentro de los grandes centros urbanos y la aparente hiper-realidad de las imágenes sobre Londres de los años 60-70 capturadas por la cámara, son los temas esenciales de "Blowup", cinta con la que Michelangelo Antonioni culminó la etapa más célebre de su trayectoria fílmica. A partir de una historia elaborada por Antonioni y el escritor argentino Julio Cortázar, "Blowup" es un film que se interna por los caminos del thriller psicológico como pretexto para ofrecernos una inquietante reflexión sobre la limitada capacidad del ser humano para discernir entre la realidad y la imaginación dentro de la ciudad.



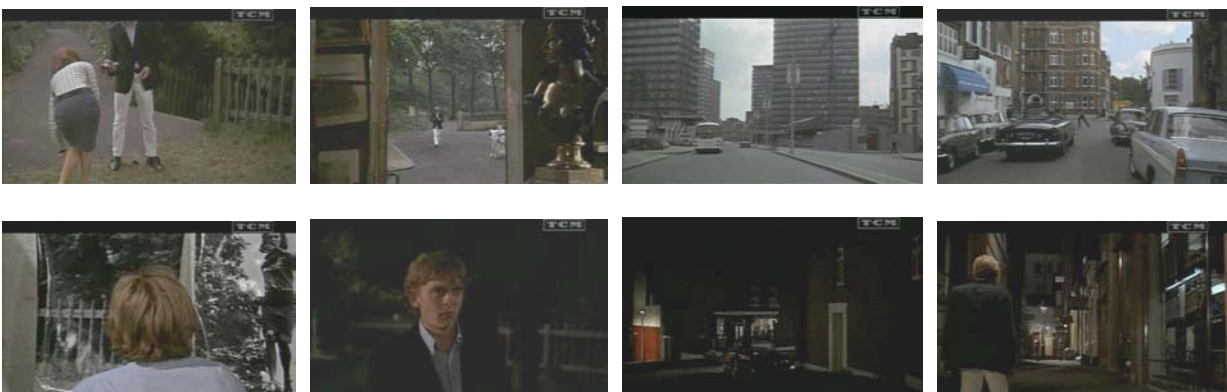


Con escenas de surrealismo filmadas en la capital Inglesa, Antonioni nos hace dudar de la realidad de los momentos capturados. Los estudiantes disfrazados en un *Land Rover* circulando por los barrios poco densos de edificación de Londres, o el protagonista en una *Rolls-Royce* atravesando las calles edificadas de las típicas “*semidetached*” viviendas inglesas, para volver al sitio principal de esta narración: el parque.

En el curso de la Segunda Guerra Mundial, Londres será bombardeada por la Luftwaffe durante la Batalla de Inglaterra. La incursión eliminó a unos 30.000 londinenses y destruyó varias zonas de la ciudad, reconstruidas en varios estilos arquitectónicos en las décadas sucesivas. La expansión de Londres fue ralentizada a partir del fin de la Segunda Guerra Mundial con anexión de distintos terrenos, unido al cuidado de un anillo verde alrededor de la ciudad (Green Belt).



Los parques naturales²³⁶ han pasado de ser una referencia simbólica a ser otra más funcional y practica cuando se reduzcan en parques urbanos para los usuarios de una aglomeración urbana. De sólo ser vistos o saber que un parque existe dentro de una aglomeración urbana, a la necesidad de ser utilizado, el ciudadano necesita este lugar para satisfacer sus necesidades de encuentro, de contradicción, o de pasar incógnita. El parque es un lugar de tranquilidad y de recreación. En esta película el director usando el parque como sitio principal para sus tomas, (juego con la escala relacionada a las dimensiones del espacio público) pone el acento a la presentación del paisaje natural dentro de la ciudad y no tanto la del paisaje urbano. En realidad, por sus rodajes en el parque que muestra lo natural, la naturaleza se convierte en un parque rodeado por la ciudad.



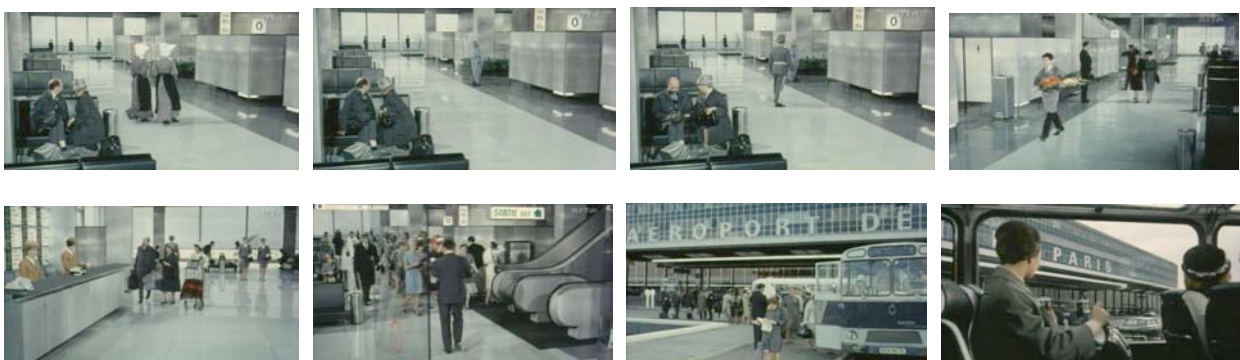
²³⁶ Willy Muller, Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada, ediciones ACTAR, Barcelona-Union Europea, 2004, p.458, “*parque-ing*”.

Mientras trata de encontrar en un parque temas inéditos para sus fotografías de moda, Thomas retrata invadiendo la privacidad de otros, fotografiando a una pareja que actúa de manera sospechosa. Al revelar las fotos en su laboratorio, el fotógrafo se da cuenta de que, probablemente, fue testigo de un crimen pero la confirmación de este hecho es incierta. A partir de esta revelación, Thomas se pasea por el ambiente nocturno de las calles (de carácter “underground” de los años 60-70) de Londres para volver al parque, obsesionado por las fotografías que tomó y con el misterio que envuelve a Jane, la mujer que quizás cometió el crimen.



¿Qué es la realidad? parece preguntarnos Antonioni a través de la aventura de Thomas. ¿Es lo que captan nuestros ojos, o es lo que somos incapaces de ver a simple vista pero que la cámara captura sin pedirnos permiso? El probable crimen que se presenta en "Blowup" no es más que un pretexto para enfrentarnos, como Thomas, a estos cuestionamientos.

“*Play-Time*”, Jacques Tatti, 1967: en esta película J. Tatti nos presenta su ciudad enigmática basada en el principio del capitalismo democratizado aplicado en espacio público, espacio privado y calle (la fachada del edificio como membrana de filtración). Una ciudad de cristal, una arquitectura de espacios vacíos y regulares, superficies brillantes y resbaladizas, poblada de sonidos punzantes donde lo privado y lo público se confunden, y en la que el movimiento no cesa por el fluir constante y mecanizado del tráfico. Todo aparece perfectamente planificado, mientras la masa de gente parece esclava de un movimiento autónomo y ajeno a ellos mismos. Este es el paisaje del mundo futuro, el escenario de la modernidad, al menos la modernidad vista desde 1967 por Jacques Tatti.

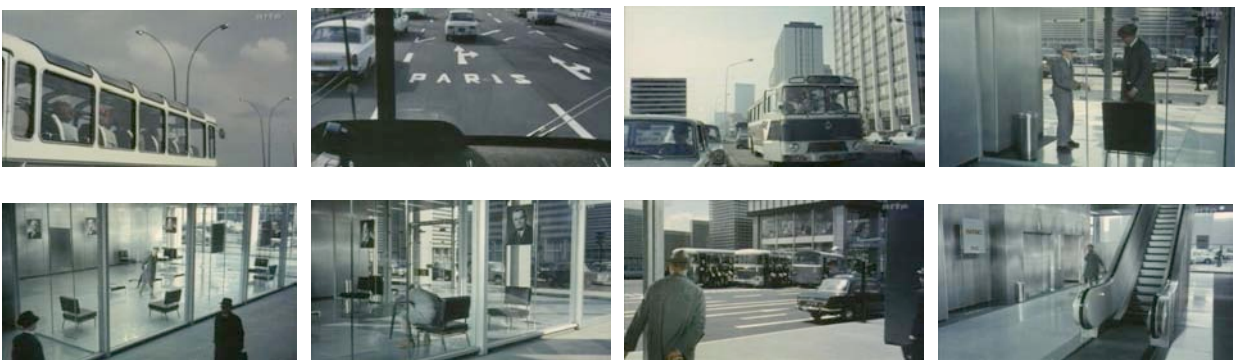


Un grupo de americanas hace un viaje organizado por Europa. Programa: una capital por día. Al llegar a París, las mujeres se dan cuenta de que el aeropuerto es exactamente igual que el que acaban dejar en Roma, que las

carreteras son las mismas que las de Hamburgo y que las farolas guardan un curioso parecido con las de Nueva York. En resumidas cuentas, el escenario no cambia de una ciudad a otra. Las turistas se mueven por ese escenario internacional que realmente existe, que no es una invención. Poco a poco, van conociendo a franceses y se van creando cierto valor humano que les permite, ya que no pueden estar en un escenario parisino, pasar veinticuatro horas con parisinos reales, entre ellos, Monsieur Hulot.

Así la película está construida con una trama enseñando al espectador la estructura de la ciudad global tal cual se percibe a través de su estructura. Para rodar *Playtime* Tati construyó cerca de “Vincennes”, en el extrarradio de París, un gigantesco escenario sobre un solar de 15.000 m², una pseudociudad que fue apodada “Tativille” y que él mismo describió como la estrella real de la película. En Tativille el cineasta se despoja de la memoria de París histórico, tradicional, para centrarse en los nuevos ambientes urbanos erigidos a impulsos del desarrollismo fordista de los sesenta y, en concreto, una serie de espacios entonces emergentes en la metrópolis tales como los modernos centros de negocios y tecnificadas oficinas, las viviendas de la burguesía y los salones de lujo para la diversión y las nuevas formas comerciales.

a. *El aeropuerto*: un grupo de turistas americanos llega a Orly y descubre París futurista hecho de edificios de cristal y de acero fríos e impersonales.



b. *Las oficinas*: M. Hulot llega para asistir a una reunión importante pero acaba perdiéndose en un laberinto de oficinas hasta llegar a un salón de exposición. Espacio urbano terciarizado, de edificios racionales, presuntamente “inteligentes” y de gran sofisticación tecnológica, pero que conducen el desprevenido usuario a la confusión y el caos. El ciudadano común, encarnado por M. Hulot, aparece atrapado y desorientado entre laberintos de corredores, galerías, ascensores, mesas de oficinistas, sin poder asirse a algún punto de referencia. Grandes cristalerías reflejan continuamente partes, fragmentos incoherentes, del propio edificio y multiplican, como un caleidoscopio, el juego de apariencias y la confusión.



c. *El salón de exposición de invenciones*: M. Hulot y los turistas americanos se ven considerando diferentes nuevas invenciones incluyendo una puerta silenciosa y un cepillo con linternas.



París de Tativille es la ciudad atópica, una metrópolis impersonal, ilegible, carente de hitos referenciales, sin imaginabilidad. París mítico, típico y tópico a la vez, con su acervo histórico y patrimonial, apenas es

entrevisto por el grupo de despistadas turistas americanas de la película a través del juego de las apariencias, en concreto a través de fugaces reflejos que sobre las cristaleras de escaparates y ventanales de los edificios racionalistas proyectan los monumentos “de postal” (la *Tour*, el *Sacre Coeur*...).



d. *Los apartamentos* con las paredes de cristal: mientras que baja la noche, M. Hulot satisface a un viejo amigo que le invita a su piso ultra-moderno. Tati traza un alegato contra el modelo de arquitectura funcional, fría y geoméricamente compartimentada a la vez, que reflexiona sobre la deshumanización de comportamientos que aparecen asociados a estos ámbitos.



En *Tativille*, que simboliza el moderno “centro” de la gran metrópolis, el componente esencial ya no es el hombre, sino las metáforas del poder, de los diversos poderes que se traducen con rascacielos y torres racionalistas. Al igual que ya aconteciera en la casa de *Mon Oncle*, se trata de una arquitectura capaz de transmitir una imagen de modernidad, la que requiere la burguesía del desarrollismo para ser aceptado socialmente dentro de su estamento. Es un edificio colmena, donde una fachada transparente de tipo muro-cortina manifiesta una estructura interna reticular, repetitiva. Cada vivienda-panal-escaparate es mimética de las vecinas: un sofá, una televisión encendida y unas vidas homogéneas y domesticadas, de nuevos ricos que rinden pleitesía a la moda y el progreso tecnológico, pero ignoran la utilidad y funcionamiento de los objetos modernos de que presumen. Una crítica acerba al consumismo ligado al pensamiento utilitarista que gobierna la sociedad occidental.

e. *Espacios para el ocio y el consumo: salón de fiestas y drugstore*. Mayor interés reúnen las escenas rodadas en el restaurante-sala de fiestas *Royal Garden* (otra vez un vocablo anglosajón), un espacio para la catarsis o vía de escape ante la regulada y mecánica vida laboral y doméstica.

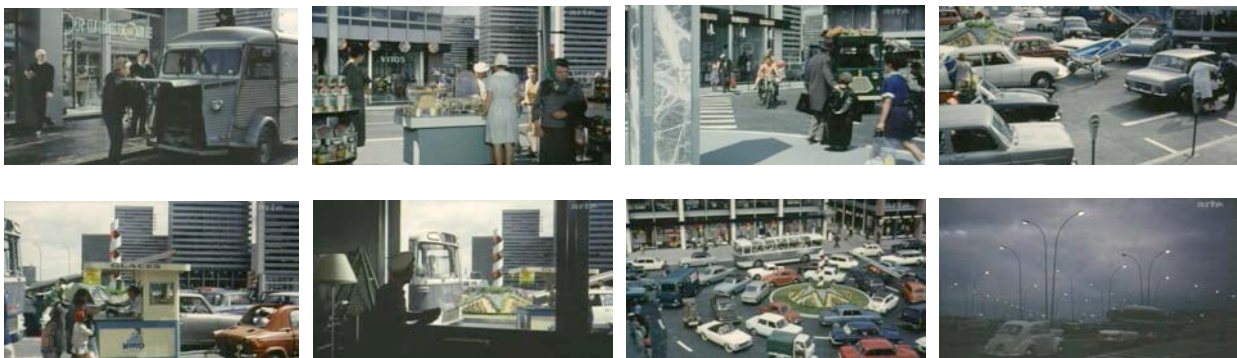
El *Royal* se presenta como un establecimiento exclusivo, destinado a capas de alto poder adquisitivo. Al principio la estructura y el ambiente físico del salón parecen controlar el comportamiento de la clientela (espectadores pasivos). Pero M. Hulot rompe la puerta de cristal, entra gente común, se produce una mezcla, ahora todos se relacionan. La conducta deja de estar coartada por el espacio, que ahora es abierto: el medio y la gente están “unidos”. Del caos saldrá una nueva armonía... un espacio social más cohesionado, opuesto al de partida que era excluyente. Es la New Babylon de los situacionistas; la unidad de ambiente, el lugar de lo no separado, el urbanismo consecuente.





Con las escenas del *drugstore* Tatti anuncia la homogeneización actual de los formatos de la gran distribución comercial y de las pautas de consumo, al tiempo que denuncia el proceso de americanización de Europa (precisamente las turistas americanas de su película acaban su periplo parisino en ese “no-lugar”²³⁷).

f. El carrusel de coches: en el medio de un ballet clásico de coches, el autobus de los turistas vuelve al aeropuerto. La zonificación rígida de los usos de suelo que preconizaba el movimiento *Moderno* exagera la movilidad. Todo es un ir y venir con prisa. Al acabar la jornada laboral los oficinistas abarrotan el autobús; el hogar está lejos. El automóvil es omnipresente a lo largo de la película. Es una presencia agobiante, que crea un mundo urbano ruidoso.



En la escena final una retahíla de coches dan vueltas en una glorieta a modo de un gran carrusel o tiovivo que se acciona al echar monedas al parquímetro. De repente, la ciudad se ha convertido en un parque de atracciones. Los automóviles abandonan su condición de elementos problemáticos de la ciudad, para devenir instrumentos de juego. La revolución como una fiesta y la vida como un juego. Una vez más Tatti nos dice que el problema no radica en la tecnología, sino en la forma como la usamos. Disponemos de todas las cosas para una vida libre y auténticamente humana si sabemos darles un uso adecuado.

“*The Apart*”, *Jan Suankmajer, 1968*: corto metraje. En este corto metraje el director nos mete en una situación un poco surrealista. Haciendo de su película una reflexión sobre el ritmo acelerado de las grandes ciudades y de la vida cotidiana de los ciudadanos dentro de la nueva configuración social, J. Suankmajer nos hace descubrir las angustias de su protagonista filmado dentro de su piso.



²³⁷ Manuel Gausa, *Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada*, ediciones ACTAR, Barcelona-Unión Europea, 2004, p. 427, “no-lugares”: Con el termino “no-lugares” el antropólogo Marc Augé proponía una definición para esa nueva relación entre “ciudad-tiempo” y “espacio de movilidad”, según Manuel Gausa aquí “los no-lugares por Augé –parques de oficinas, estaciones, autopistas, campings y caravaning, aeropuertos y estaciones de tren, cadenas hoteleras y centros comerciales, estructuras para el ocio e incluso las actuales redes de telecomunicación- constituirían nuevos paradigmas de unos escenarios cotidianos “arquitectonizados” y, al mismo tiempo, olvidados por la cultura arquitectónica. No-lugares que señalarían, no obstante, ese traspaso de un existencialismo ideológico a un existencialismo lúdico, relacionado con la movilidad y el consumo pero también con la valoración del ocio.” La aparición de grandes superficies para el consumo, el espectáculo y el entretenimiento dentro de “Tattville” rende que toda la ciudad en “Play-Time” podríamos caracterizarla como un “no-lugar”.

Es la crítica entre el mundo interior del protagonista más complejo y más espiritual, y el mundo exterior que es este de la sociedad en la cual nos desarrollamos. Así cuando el individuo del corto metraje intenta acercarse del conjunto que forma la sociedad, la reacción se ve inesperada y traumática para el ciudadano de la gran ciudad de los años 68. Volver a casa sería volver al espacio personal, refugiarse del ritmo acelerado de la sociedad.

“*THX-1138*”, *George Lucas, 1970.*

“*Death in Venecia*”, *Luchino Visconti, 1971:* Principios del siglo XX. Gustav von Aschenbach es un compositor que, en sus años de madurez, delicado de salud, y con un sentimiento de fracaso ante la poca aceptación de sus últimas obras, viaja a Venecia para gozar de unos días de reposo. Este personaje está basado en el compositor Gustav Mahler, cuya hermosa *Quinta sinfonía* está presente como banda sonora a lo largo de toda la película, como una pieza imprescindible a la hora de transmitir las emociones y los sentimientos que evoca.



En la decadente e inspiradora ciudad fantasma de los canales, se enamorará platónicamente de un adolescente centroeuropeo llamado Tadzio, de sobrecogedora belleza andrógina. Vagará contemplando la hermosura del muchacho y de la propia Venecia, saboreando el declive progresivo de ésta y asimismo el de su propia vida, cercana ya a su final. Los espectadores así, descubrimos Venecia en la cual hay una clara división de los turistas y la población local, entre la bella playa del hotel y la vida de los turistas alejada a los problemas reales de la ciudad y sus ciudadanos. En la estación de baporetos, el protagonista ha visto derrumbarse a un hombre, moribundo. Una vez de vuelta en Venecia, nota que están desinfectando las calles, y comienza a sospechar que ocurre algo. Ni el "maître" del hotel ni un cantante callejero, a quienes pregunta, le dirán nada; sólo el empleado de una agencia de viajes le revelará que una epidemia de cólera se está extendiendo por Europa y que es posible que el siroco traiga los bacilos a Venecia, pero que no dice nada para no alarmar a los turistas, fuente de ingresos de la ciudad. Si se declara la epidemia, la ciudad será declarada en cuarentena, por lo que es mejor que se marche ya.





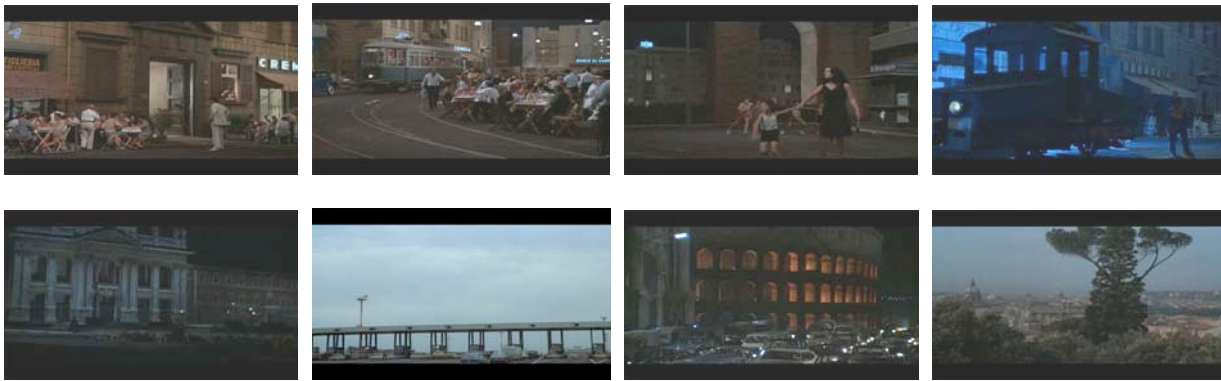
Ya desde la llegada a la ciudad pasan cosas extrañas, como un gondolero que no le lleva a Aschenbach a donde él quiere y luego resulta que ejercía la profesión sin licencia, o el recibimiento que le dispensa un bufón. Notamos al protagonista desconectado de la realidad, lo que puede ser un anuncio de que pronto dejará este mundo al que no comprende. La idea de la vejez, la fealdad de la decrepitud que anuncia la muerte, aparece constantemente: en el hombre que muere en la estación, en el cantante desdentado al que Aschenbach da unas monedas... La misma ciudad de Venecia, es bella, pero su belleza parece la de un inmenso cementerio. Así con escenas que describen ésta ciudad isla, Visconti nos muestra como era Venecia del principio del siglo su organización, el uso funcional de la calle-canal para circular y el estado insalubre para llegar a la problemática que recorre toda la película que es el presagio de la muerte, primero sólo sugerida, luego cada vez más presente.

Venecia (en italiano *Venezia*, en veneciano *Venezsia* ven. antiguo *Venexia*), la ciudad de los canales, es la capital de la región de Véneto. Está situada sobre un conjunto de islas que se extiende en una laguna pantanosa en el mar Adriático, entre las desembocaduras de los ríos Po (sur), y Piave (norte) al nordeste de Italia. Venecia está compuesta por 120 pequeñas islas unidas entre sí por 800 puentes. Se llega a Venecia desde tierra firme por el Puente de la Libertad que accede al Piazzale Roma. Desde su fundación la ciudad ha sufrido los efectos de inundaciones periódicas. En la actualidad la ciudad se considera en grave amenaza por las repetidas inundaciones. En primavera y otoño tiene lugar el *acqua alta* (marea alta) dos veces al día y la plaza de San Marcos se inunda de agua hasta tal punto que tienen que colocar pasarelas de madera sobre las que la gente tiene que andar en fila india. El gobierno italiano prepara un proyecto, denominado Moises, para levantar unos diques móviles que se cerrarían en caso de aumento del nivel del agua del mar.

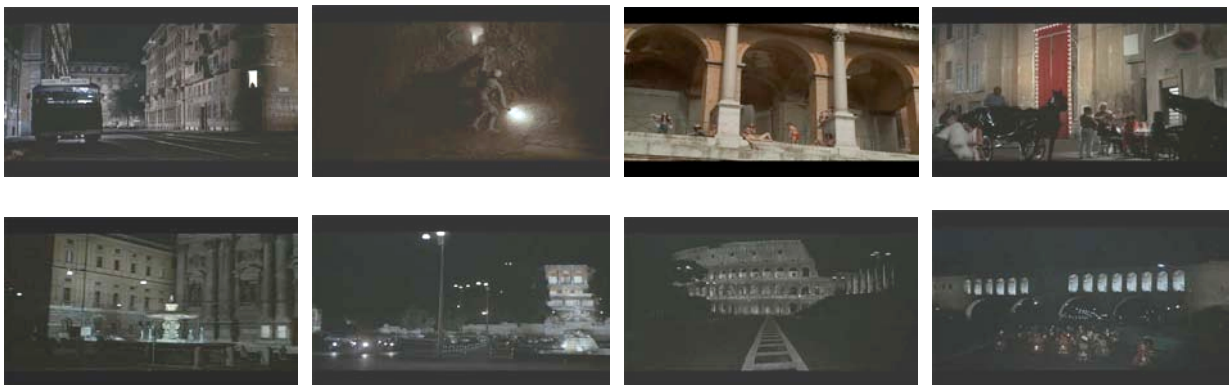
“*Roma*”, *Federico Fellini, 1972*: película que pone el acento a la existencia de la “ciudad dentro de la ciudad” a través de la arqueología, de modo que se presenta la Roma entre lo actual y su pasado. Fellini recrea su visión de la ciudad de Roma en diferentes momentos de su vida: En su infancia en un colegio de la Italia fascista, en su juventud, al comienzo de la guerra, y en la actualidad de los años 70.



A través de imágenes que enseñan la ciudad en sus diferentes momentos, Fellini habla de una cierta manera de la necesidad de la ciudad adaptarse en los modos de sus usuarios según la época. Así entre día y noche vemos el cambio de la vida de un barrio residencial romano de los años 70, la extensión de la casa hacia la calle o los espacios urbanos vacíos. Tráfico en las calles, industria y antigüedades coexisten para formar el alma de una ciudad en forma de capas, Roma.



El restaurante entre las guías del tranvía, la calle de antes en relación con la calle contemporánea de la época de la película, o el Coliseo son imágenes de “land-mark” para ésta ciudad. Cada uno de estos elementos que describen Roma, se han modernizado y aún hoy en día están en proceso de evolución. Desde los Gladiadores hasta hoy los usuarios de la ciudad se encuentran con situaciones diversas ante las cuales tienen que actuar y reaccionar. La ciudad se desarrolla a través del proceso urbano para definirse según las necesidades de función contemporáneas en cada momento de la historia.

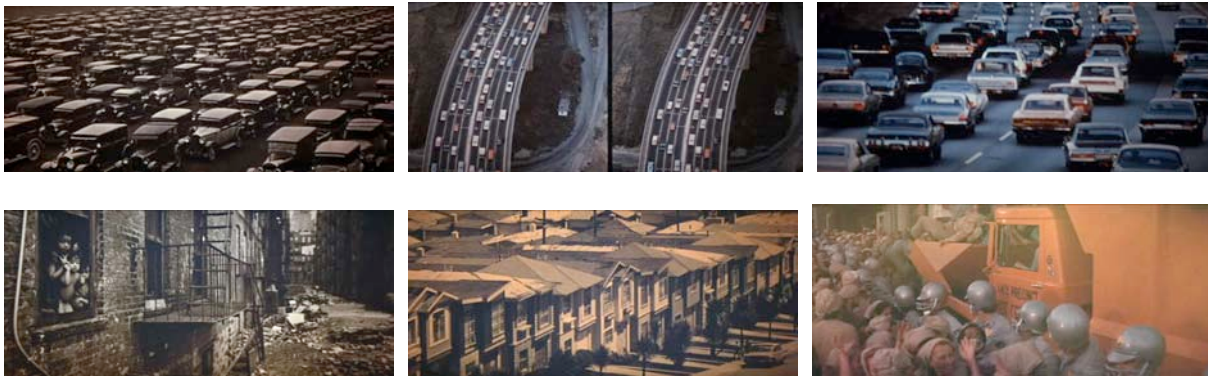


Dentro de la ciudad, tanto a los ciudadanos (como usuarios) hasta los que la han planificado, les es difícil resistir a los grandes cambios que impone el proceso urbano. Esta realidad que se muestra en “Roma de Fellini” es una gran característica de la lógica hojaldre²³⁸ organizada por capas en Roma. De esta manera, cronológicamente y arqueológicamente hablando en Roma la ciudad está dentro de la ciudad.

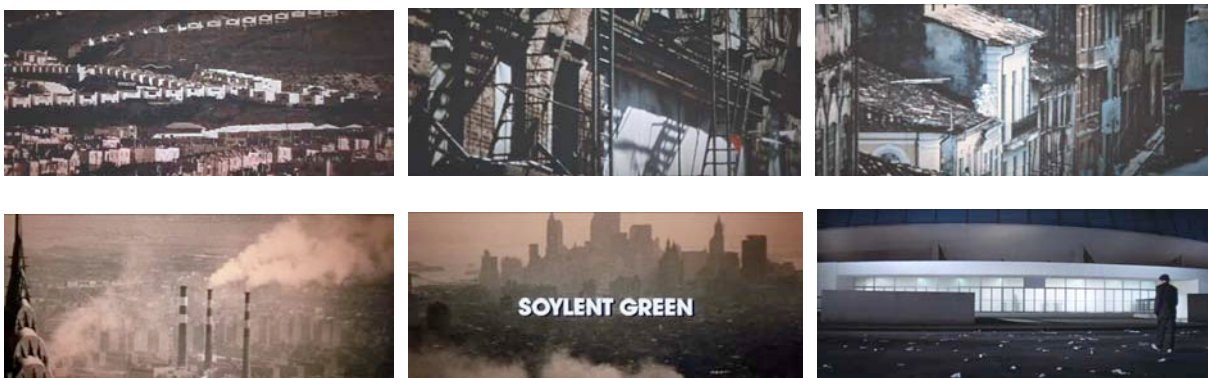
“*Soylent Green*”, Richard Fleischer, 1974 : Año 2022. En una superpoblada Nueva York de 40.000.000 ciudadanos, un detective (Charlton Heston) investiga la muerte de uno de los ejecutivos de la corporación Soylent (Joseph Cotten), que se ocupa de abastecer de alimentos a la población del futuro. Tras producir Soylent Red y Soylent Yellow, el producto más popular es ahora Soylent Green fabricado, según la publicidad que le anuncia, de plancton de alta energía recogido en los océanos. ¿O eso no es cierto?

Con la ayuda de Sol Roth descubrirá una conspiración que esconde un secreto terrible: Soylent Green esta hecho de humanos. Aunque a la mitad de la película el secreto comienza a ser obvio para una generación educada en películas de ciencia-ficción, no deja de ser una sacudida para el espectador.

²³⁸ Según cuatro tipos de visiones : la vision culturalista, la vision sociológica, la vision organicista y la vision tecnologica, Carlos García Vázquez , *Ciudad Hojaldre*, edición Gustavo Gili, Barcelona, 2004, hace el portreto de la ciudad contemporanea demostrando su caracter hojaldre y explicando la existencia de capas : de posthistoricismo, de planificación, de espectáculo, de tipos de naturaleza o de redes de comunicación y de circulación, en los grandes centros urbanos de hoy en día.



En ese mundo que se ha transformado en una distopía, el aire es amarillento. Ya que la densidad de la población es máxima, los menos afortunados duermen en las escaleras de edificios o en los bancos de las iglesias, y una jarra de fresas cuesta 150 dólares. Las imágenes de la situación de sobrepoblación en las calles de esta ciudad presentan una sociedad de alta mezcla social, cuya población se apropió de cada vacío urbano para lograrse y que no tiene lo necesario para vivir. El alimento es insuficiente y Sol Roth (Edward G. Robinson) recuerda cuando se podía comprar carne, y en cualquier lugar había huevos y manteca. Soylent Green habla de dos extrapolaciones extremadamente negativas: el crecimiento incontrolado de la población junto a la insuficiencia de la producción de alimentos para abastecer una población cada vez más creciente. En el mundo de Soylent Green las granjas están custodiadas como tesoros de bancos, y gran parte de la producción alimenticia se ha trasladado a granjas en el mar. El futuro de Soylent Green nos presenta un mundo que debido a la tremenda industrialización, la destrucción de la naturaleza y la superpoblación ha quedado hecho despojos. Inquietantes son las escenas con marabuntas de gente intentando conseguir un poco de Soylent Green para comer, o las constantes escenas de escaleras en las que el protagonista debe ir saltando por encima de la gente que se acumula en los escalones.



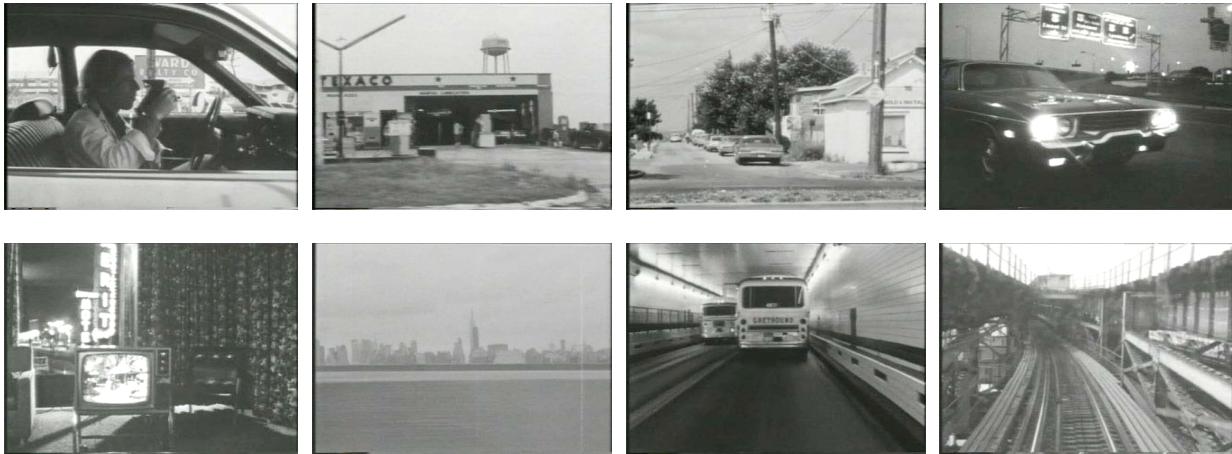
Los tres aspectos fundamentales de la sobrepoblación son el agotamiento de los recursos naturales, en especial los alimentos, la destrucción del medio ambiente por contaminación, y los problemas sociales asociados a vivir en condiciones de hacinamiento, debido a la alta tasa de natalidad. Está claro que el medio ambiente se ve siendo afectado por el crecimiento industrial, siendo la prueba más clara del efecto del calentamiento global.



En la película aparecen varios temas que están tratados con diverso acierto, uno de los más logrados es su carácter marcadamente ecologista, mostrado ya en las primeras secuencias usando un curioso y espléndido montaje fotográfico, (la pantalla partida en split screen, empleado ya por Fleischer en su obra maestra

"El estrangulador de Boston, 1970"). En estas secuencias aparece el proceso de explotación y degradación al que se ve sometido el planeta teniendo como consecuencia la sociedad que aparece reflejada en la película.

"*Alice in the Cities*", *Win Wenders, 1974*: Alicia en las ciudades es una de las primeras películas de Wim Wenders. Como buen ejemplo que es de su cine, se trata de una *road-movie* en blanco y negro con pocos personajes, desarrollo sencillo y atmósfera melancólica. Un periodista alemán de nombre Philip está pasando por una racha extraña. De viaje por los Estados Unidos, en lugar de escribir se dedica a hacer fotos de todo que ve con su Polaroid. Se trata de una película con fotos instantáneas de escenas que ocurren dentro de diferentes ciudades: la ciudad americana, Nueva York, Ámsterdam y Wuppertal, mostrando por lo general la estructura y el funcionamiento de cada una de ellas.



En la primera parte de la película el director intenta esquematizar cuales son los problemas de la ciudad americana, partiendo de una visión de la misma como una realidad fragmentada, compleja y diversa. Según Mario Gandelsonas, la ciudad americana que no está importada de Europa, está basada siempre en la trama/rejilla americana (cerca del concepto de "*The Western City*")²³⁹.



Cuando su jefe le echa la bronca y el dinero se agota, Philip decide volver a Alemania, pero hay huelga en el aeropuerto y sólo consigue un billete para Amsterdam. Una alemana con una hija (la Alicia del título) se hacen buenas amigas de él, y entre una cosa y otra, Philip acaba en Amsterdam con Alicia a su cargo, y la madre desaparecida. La película es, pues, un seguimiento de la relación paterno-filial que surge entre ellos, durante un viaje visitando diferentes ciudades filmadas por Win Wenders.

²³⁹ Mario Gandelsonas, *X-Urbanism : architecture and the American city*, Princeton Architectural Press, Nueva-York, 1999, p.11 : "*Urban Mutations: transatlantic transfers and exchanges*", y p.21: "*The continental grid and the gridded American city*".



Nueva York con su alta densidad se percibe a través de altos edificios. Las perspectivas filmadas por Wenders en la gran metrópolis americana están en contradicción con las de las pequeñas ciudades visitadas por el protagonista en la primera trama de la película. El pueblo americano se percibe con poca densidad a través de casas bajas, el motel o la gasolinera. En Ámsterdam sentimos la importancia de la red fluvial para los ciudadanos y el papel importante de la naturaleza en el interior de la ciudad.



A la llegada de nuestros dos héroes a Europa el contraste entre Nueva York y las ciudades Europeas es muy fuerte, de repente todo parece más pequeño. En Wuppertal los espectadores tienen derecho a un paseo por la ciudad en un tranvía volador, que nos ayuda a entender la distribución de la circulación dentro de la ciudad (peatones y coches al nivel de la calle y el tranvía al nivel sobrepuesto (*teleferic*)). Al contrario de Nueva York en este pueblo alemán la gente se conoce entre ella y las viviendas están indentificadas con sus dueños. Así podemos hablar de una comparación que Wenders hace, quizás inconciente, entre la vida en las grandes metrópolis concentradas y la vida en la ciudad descentralizada de la Europa de norte.

“*Chinatown*”, Roman Polanski, 1974: Esta película está ambientada en Los Ángeles de los años treinta. La acción transcurre en Los Ángeles durante una grave sequía. Al comienzo de la historia, el alcalde (Mayor Bagby, interpretado por Roy Roberts) se dirige a los ciudadanos para proponer la construcción de una barrera de agua, tan necesaria para una comunidad cuyas calles se encuentran en el desierto. Mediante este discurso se introduce el elemento bipolar que estructura todo el relato: el agua y su contrario, la sequía. La propuesta encuentra la oposición de un ingeniero, Hollis Mulwray (Darrell Swerling), que recuerda cómo otra barrera de construcción similar causó la muerte de quinientas personas cuando se rompió, mientras que un granjero (interpretado por Rance Howard) se queja de los pastos secos y acusa al ingeniero de recibir sobornos para desviar el agua.



Así se presenta la ciudad de los Ángeles como una ciudad de promotores. El río se seca y nuevos terrenos baratos a la compra surgen en la “north west valley” de Los Angeles. Con el pretexto que el agua está lejos la idea de los promotores era llevar la ciudad de Los Ángeles cerca del agua y así liberar terrenos a buen precio para explotar después. Hoy en día la “north west valley” hace parte inseparable de la ciudad. La percepción caótica de la reproducción de la ciudad de Los Ángeles en plan es un sistema de distintas²⁴⁰ tramas de planificación combinadas entre ellas para organizar la “mega-polis”. La trama de la milla²⁴¹ funciona como fondo, actúa como pegamento entre las diferentes ciudades (de tramas distintas) y se interrumpe por las colinas que parecen como accidentes de topografía en el plano horizontal.

“*Der Amerikanische Freund*”, Win Wenders, 1977: Jonathan Zimmermann (Bruno Ganz), un fabricante de marcos para cuadros, padece una gravísima enfermedad. El marchante americano Tom Ripley (Dennis Hopper) lo sabe y pretende aprovecharse de ello. Ripley le presenta a un gangster quien ofrecerá mucho dinero a Zimmermann a cambio de convertirlo en un asesino a sueldo. En un principio se niega pero, convencido de que su enfermedad es fatal y pensando en el futuro de su mujer y su hija una vez que él ya no esté, acabará aceptando el trato.



Con una comparación del sistema ferroviario del metro parisino que sirve para circular entre las diferentes paradas dentro de la ciudad y este de Hamburgo que sirve para unir Hamburgo con su periferia, entendemos la diferencia de la densidad de los dos centros urbanos a través de la red del ferrocarril.



Así de nuevo Wenders nos hace descubrir distintas ciudades, con un viaje de Hamburgo hasta Nueva York pasando de París. El espectador se encuentra delante de tomas que describen el ambiente general de las diferentes tipologías encontradas en las ciudades europeas y la metrópolis americana, Nueva York (edificación y transporte).

“*Manhattan*”, Woody Allen, 1979: Filmada en blanco y negro como una declaración de amor a la ciudad de Nueva York. De esta película Woody Allen diría: *Siento verdadera pasión y una gran devoción hacia la ciudad de Nueva York y creo que en la película se la ve de la forma más hermosa que se ha visto nunca en el cine. Cuidamos mucho la fotografía y creo que es realmente impresionante.* Llena de imágenes que dejan traslucir una peculiar visión de Nueva York y del amor que siente Allen para su ciudad, es una película que habla del amor, de la amistad, de la soledad, de Nueva York, de la noche, de un amanecer (uno de los más preciosos rodados en el cine) y del matrimonio.

²⁴⁰ La aglomeración urbana de Los Ángeles se compone de cinco elementos: una trama morfológica del terreno, la trama histórica de la antigua ciudad, las tramas de las ciudades que se encuentran en esta aglomeración, la trama de la milla y las colinas.

²⁴¹ Mario Gandelsonas, *X-Urbanism: architecture and the American city*, Princeton Architectural Press, Nueva-York, 1999, p.101: “Los Ángeles”, “The uniquely American one-mile grid, the relentless continental grid that organizes the megalopolis, is seen in contrast to the urban grids and the boulevards.”



Toda la película ocurre dentro del barrio de Manhattan que reivindica el efecto que es el corazón de Nueva York con gran mérito. Las calles de Manhattan mostradas en la película, llenas de movilidad y actividad son éstas que canalizan los flujos de la ciudad. Una serie de imágenes al principio de la película, mostrando Manhattan nos hacen sospechar de la íntima relación del director con su propio barrio.



El *Central Park*, el *Rockefeller Center*, *Brooklyn Bidge*, *Broadway* y los grandes volúmenes edificados o en construcción son partes inseparables de Nueva York. La *skyline* de ésta ciudad es el resultado del desarrollo del proceso urbano después de la invención de la tipología arquitectónica del rascacielos.



Con las escenas de los usuarios de la ciudad en su cotidiano, Woody Allen enseña el gran significado de Nueva York para sus ciudadanos su desarrollo personal y su distracción. El paseo del museo hasta el hipermercado pasando por la librería, nos da una impresión de la diversidad de los espacios dentro Nueva York en los que los neoyorquinos satisfacen su vida intelectual más espiritual y su vida cotidiana más material, dentro del mismo territorio de la ciudad. Es la ciudad que como un capullo rodea su población de manera suave y afecta sus dramas.



En un conjunto de escenas de perspectiva en la película, podemos descubrir las buenas proporciones de Manhattan, donde sus grandes edificaciones de alturas importantes no ahogan la vida del nivel de la calle dejando pasar el aire y el sol. El uso estratégico²⁴² de la tercera dimensión (la vertical) para edificios que se despliegan en altura deja desocupado el nivel del suelo para otras funcionalidades economizando así el territorio para la aglomeración. Los altos edificios de Manhattan se presentan por la película como esquemas significativos para el residente del barrio que crecen de manera discontinua pero también como contenedores de funcionalidades y de mezcla en lo que se refiere en los términos de organización funcional para la ciudad, ayudando al ciudadano encontrarse y orientarse.

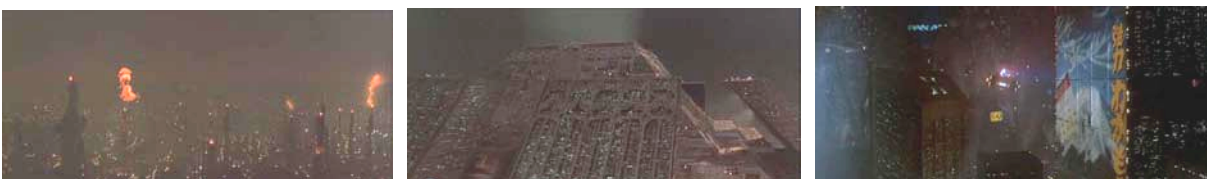
“*Manhattan*” es una historia corta sobre la gente de Manhattan. El centro comercial como espacio público de interacción o el *Central Park* para pasear el domingo, son lugares en los cuales la población neoyorquina se encuentra de casualidad. Nueva York es grande pero Manhattan tiene proporciones más controladas y así todos pueden encontrarse en todas partes dentro de su geografía. Manhattan ha recibido con este film el mejor homenaje que podría aspirar. Un brillante poema sobre Manhattan, para el cual Woody Allen nos cuenta la historia de unos personajes que se unen y se desunen en un intento de encontrar la estabilidad personal.

“*China Syndrome*”, James Bridges, 1979.

Películas de los años 1980.

“*Blow Out*”, De Palma, 1981.

“*Blade Runner*”, Ridley Scott, 1982: película de ciencia ficción que se presta al tono artístico de la ciudad durante la noche interminable de Godard para “*Alphaville*”. En esta película de gran unidad estilística, paseamos en el espacio hiper-definido de Los Angeles de 2019. “*Blade Runner*” se ha convertido en un clásico de la ciencia ficción y precursora del género *cyberpunk*. La película, ambientada en la ciudad de Los Ángeles en un futuro no muy lejano, es una mezcla de ciencia ficción y género policíaco. El personaje principal, interpretado por Harrison Ford, es un Blade Runner, un policía encargado de buscar y desactivar a un grupo de androides rebeldes. Estos androides tienen que ser eliminados ya que cada vez se parecen más a los humanos, tanto físicamente como en la capacidad de sentir y de soñar.



²⁴² La problemática de la edificación vertical era objeto de mi “*memoire*” de investigación, para la finalización del 2do ciclo de carrera, Carlos Galanos, *La composición Zatrikiena*, Ecole d’Architecture Paris-Malaquais, Paris, 2001-2002.

Los Ángeles. Noviembre 2019. En un futuro de neón, publicidad ubicua y vapores masticables, Harrison Ford persigue, por una deshumanizada y mestiza megalópolis, unas máquinas con ansias de inmortalidad. Millones de personas se han visto forzadas a colonizar otros planetas debido a la terrible superpoblación y el deterioro de la tierra. Ciudades monstruosas con bloques que alcanzan los 400 pisos, las calles se han convertido en un hervidero con los más diversos seres humanos... La policía logra mantener el control gracias al uso de un sofisticado equipo volador llamado "Spinner". La ingeniería genética se ha convertido en una de las mayores industrias de la tierra...



La película está rodada en Los Ángeles y la imagen de la ciudad que nos presenta aquí Ridley Scot está totalmente transformada, ya que normalmente suele lucir el sol y hay un paisaje como paradisíaco en Los Ángeles. Lo más común de la ciudad presentada con la ciudad existente es la calle llena de vendedores ambulantes generalmente asiáticos.



Las calles de la ciudad de "Blade Runner" son también lugares esenciales desde el punto de vista narrativo y estético del relato. La calle es lugar inseguro y lluvioso, como un desfiladero entre descomunales volúmenes arquitectónicos, llena de gente que ignora uno al otro, sujetos que deambulan como autómatas o como almas en pena. Calles arterias de una megalópolis del futuro que ha crecido urbanísticamente y industrialmente del modo más anárquico, animada en su caos por la superpoblación. Calles opresivas, oscuras, sucias, confusas... Calles donde conviven tanto los neones como los fuegos más primitivos, junto a los vehículos más variopintos, automóviles futuristas²⁴³ junto a otros de los años sesenta y bicicletas en los callejones. Aparecen varios anuncios publicitarios como lo de Coca-Cola y de cerveza Budweiser.

El local donde actúa la replicante es un lugar donde el protagonista no encaja pero tiene que investigar. Este lugar, parece un "local de moda", un templo de la frivolidad social, la superficialidad de la modernidad más vacía. Algo que también se nota en la actitud y la vestimenta de los que pueblan el ambiente, un ambiente muy cargado de humos, asfixiante. Un ambiente y una estética sospechosamente cercana al momento presente, lleno de ambiciosos cretinos "de diseño", exponente de lo más vacío y mezquino de la vida social de los que se creen por encima de los otros. La falsedad y la apariencia elevadas a la categoría de doctrina estética.

El apartamento de J.F. Sebastian, The Bradbury Building, es un famoso edificio situado en el 304 de South Broadway de Los Ángeles. En este recinto tiene lugar el climax y la mayor parte de la final de la película. Se trata de los restos de lo que en otros años era lo que se puede considerar todo un símbolo de la sociedad occidental contemporánea: un centro comercial. Un lugar con sabor a viejo, al igual que su único habitante: el ingeniero genético J.F. Sebastián, un ser prematuramente avejentado que vive en una total soledad que le hace sentirse seguro y a la que, no obstante, trata de engañar creando pequeñas criaturas genéticas que le hacen caer en la ilusión de que alguien piensa en él y desea que vuelva a lo que podría llamar "casa".

²⁴³ Los coches son futuristas como por ejemplo las brigadas de la policía que llevan unos vehículos voladores.

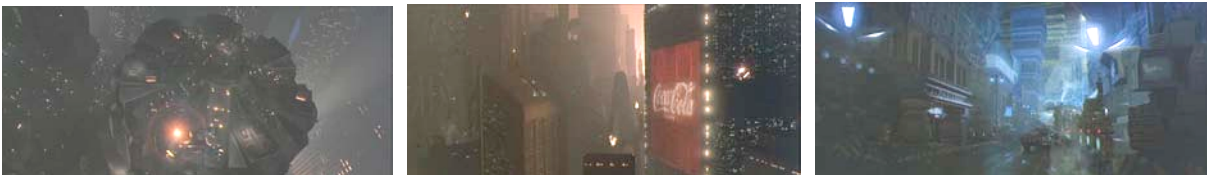
La escena del apartamento de Deckard fue rodada en la Ennis-Brown House, una bella mansión construida en el 2655 Glendower Avenue de Los Ángeles. La casa de Deckard se nos presenta como un lugar de descanso y reflexión. Allí donde acude el protagonista, lógicamente tras su trabajo, pero también donde le busca Rachael, en busca de respuestas sobre su existencia y procedencia. De nuevo, un domicilio que es una amalgama futurista. Un lugar vagamente iluminado en el cual se refleja el exterior en forma de luces procedentes de los vehículos voladores del exterior, que atraviesan la estancia. Un lugar para la reflexión sobre los recuerdos frente a un piano con antiquísimas fotos de los que fueron pero ya no son si no tan solo recuerdos para los vivos; y también un lugar para la pasión insegura y contradictoria con Rachael.

La escena de las oficinas centrales de la policía fue rodada en la Union Station, una estación de ferrocarriles ubicada en la Avenue Street de Los Ángeles.

El local nocturno de Taffey Lewis fue rodado en el Art Deco Wiltern Theater.

La escena del piso de Leon fue rodada en el Pan-Am Building de Los Ángeles.

Tyrell, un hombre extremadamente inteligente, es un creador en el sentido más amplio de la palabra, siendo el artífice de vidas inteligentes, las de los replicantes; el lugar donde vive sugiere casi un templo inexpugnable e inaccesible a los simples mortales. Personalmente pienso que la casa de Tyrell es uno de los decorados más atractivos visualmente y sugestivos de esta película. Casi en la oscuridad, sólo iluminan cálidamente la estancia la grand cantidad de velas repartidas por la habitación. Estas velas acentúan el carácter casi-sagrado del lugar, y enriquecen la puesta en escena. Además es una forma creativa de presentarnos el lugar teniendo en cuenta que nos encontramos en el siglo XXI.



En un futuro cercano (2019), la ingeniería genética y electrónica dominan el mundo. Se fabrican androides con aspecto humano para servir en tareas peligrosas o aburridas. Pero algunos de estos toman conciencia propia y deciden rebelarse porque tienen una vida muy limitada (unos pocos años). Un grupo de rebelados llamados Replicantes intentan llegar hasta su creador para pedirle la ansiada prolongación de su existencia. Todos los replicantes son peligrosos y son perseguidos duramente por la ley, en concreto por un grupo llamados los Blade Runner. Rick Deckard (Harrison Ford) recibe la misión de detener al grupo de los rebelados. Pero lo que encontrará serán verdades sobre su propia existencia que hubiera preferido no haber sabido...

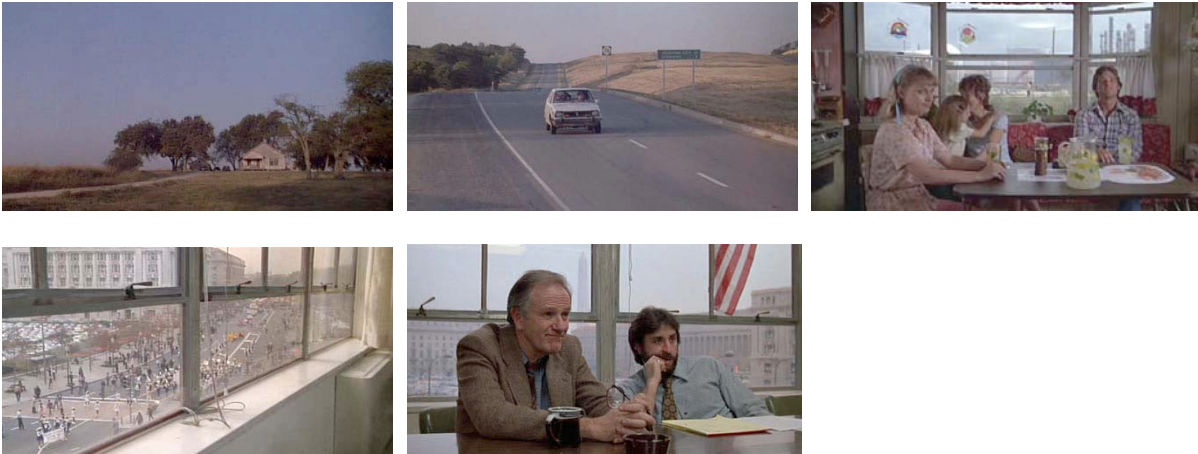


Una ciudad no demasiado futura, de estilo más barroco que futurista, de luces calientes y oscuras, construcciones piramidales, cielo sucio siempre metálico y húmedo, edificios casi rozándose como bordes de un desfiladero urbano de altura vertiginosa, salpicada de enormes anuncios luminosos que parecen sonreír al vacío, donde se habla un idioma que es la mezcla de inglés, español, chino y holandés. Un idioma nuevo tan viejo y carcomido como la piedra de sus construcciones. Todo parece mordido por el cansancio del tiempo. Es una ciudad atestada, cada vez más llena de objetos en las calles, en las casas, en el aire. Ridley Scott aludía a este detalle en una entrevista de Olivier Boissière y Dominique Lyon: *“Esencialmente la ciudad va empequeñeciéndose ante el medio ambiente”*.

“The Day After”, Nicolas Meyer, 1983.



“Silkwood”, Mike Nichols, 1983.



“1984 by George Orwell”, Michael Radford, 1984: Año 1984: la ciudad de Oceanía es regida por el Gran Hermano y sus habitantes, miembros del Partido Exterior, reciben noticias de una guerra a través de grandes pantallas que también muestran las confesiones de los disidentes arrepentidos. Uno de tales ciudadanos es Winston Smith, número 6079 (John Hurt), que trabaja en la Sección de Archivos del Ministerio de la Verdad, reciclando viejas noticias y haciéndolas pasar por nuevas.



En “1984” tenemos una visión tremenda de lo que sería el futuro según George Orwell. Se nos muestra una sociedad completamente controlada por los gobernantes, es decir el partido. El mundo en el que se mueve la película está perfectamente ambientado, lo que logra transmitirle al espectador la sensación de agobio y opresión a la que se ve sometido Winston Smith. Radford logra una visión tenebrosa del mundo de 1984, y, a diferencia de las anteriores versiones, 1984 no es un mundo del futuro, sino una "actualidad paralela". Al margen de los gigantescos televisores, la película no muestra otros decorados que sugieran avance tecnológico sofisticado ni nada que se le parezca. Las calles sombrías, los vestuarios grises y sin relevancias de color, las expresiones de las personas en los lugares de trabajo, los muebles de madera desvencijados, las sucias pocilgas donde viven los obreros y empleados y los lúgubres centros de detención, todo se conjuga para dar una fuerte sensación de desánimo, la misma que surge al comprender el orden social impuesto por "El Gran Hermano".



PROYECTOS ARQUITECTONICOS DE POSIBLES CIUDADES VS EL PROCESO URBANO:
Proyectar el espacio público a través del cine.

La película de una manera muy acertada hace cuantiosas y severas críticas al control del estado sobre los individuos, todas ellas muy bien introducidas en el film. Las escenas que nos retraen al mundo mental del protagonista también son dignas de mención, ya que funden lo imaginario con la realidad del personaje. El mundo se encuentra dividido en unos pocos países inmersos en incesantes guerras. El guión trata en parte con cierta ambigüedad política, con el fin de ver retratados sistemas que abarcan desde el capitalismo más despótico al comunismo más atroz. Es obvio que uno de los temas centrales del guión es el futuro de la ideología de globalización en relación con la situación social en el mundo. Hoy en día dentro de esta realidad económica que se habla de concentración y globalización, existen ciudades como San Paolo con 14.847.000 habitantes, Mexico-City con 18.000.000 habitantes, Pekín con 10.872.000 de habitantes, Tokio-Yokohama 31.559.000 habitantes. La ciudad metrópolis de la era industrial se transforma poco a poco en una multicidad y según François Asher, “la realidad de las ciudades hoy en día es que traspasan y engloban las metrópolis que hemos conocido hasta ahora, propiciando una nueva especie de aglomeración urbana, hecha de espacios y relaciones multiplicadas, heterogéneas y discontinuas”²⁴⁴. Esta nueva dimensión múltiple y multifacética del crecimiento o de las combinaciones de nuestras ciudades se traduce a menudo con el sentido de metápolis. La metápolis más allá de la metrópolis, es un sistema multifacético de redes de articulación y capas de información, de perfiles indefinidos fluctuantes y variables. Así Metápolis es un hiperlugar, un lugar de lugares, algo que se puede sentir caminando en los diferentes barrios de ciudades como París, Atenas o Barcelona. El barrio de la metápolis de la era digital es un entorno multifuncional donde se combinan espacios de viviendas, ocio, comercio y educación.



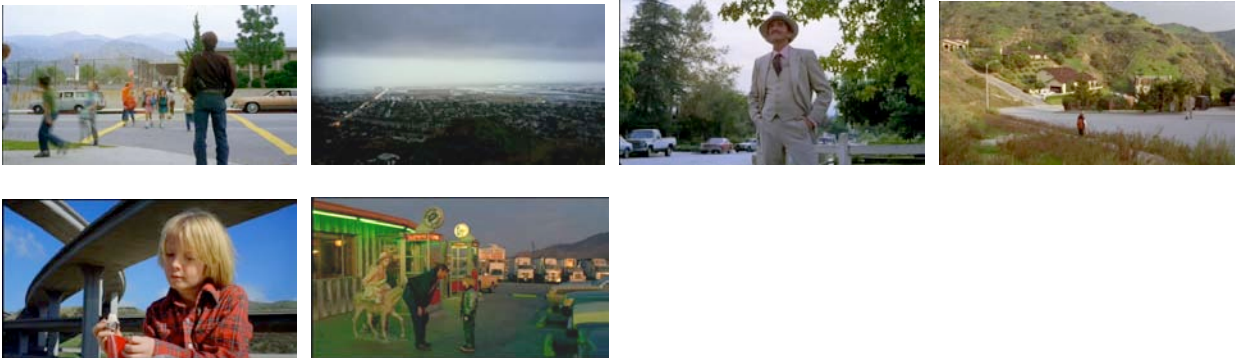
Sin hablar de tiempos ya que no hay sentido si estamos en el futuro o en el pasado por la película, esta es una película muy interesante y que nos puede servir para reflexionar sobre la sociedad actual, pasada y futura. La imagen de la naturaleza dentro de la ciudad no existe ni a través de parques, ni de espacios públicos y tampoco como un lugar fuera de la ciudad. La naturaleza para la película se presenta como virtud. Es la imagen de la esperanza en una sociedad de humanizarse y sentir ya que en Oceanía todos los sentidos son culpables. La naturaleza para “1984” es el símbolo de la libertad absoluta, es decir la muerte.

“*Paris Texas*”, Win Wenders, 1984: La acción empieza cerca de la frontera mexicana, en Texas en el desierto de Mohave. En medio de ninguna parte, un hombre aparece en el desierto. Ha cruzado la frontera ilegalmente y después de llevar días caminando se desploma al llegar al primer núcleo urbano. A partir de aquí, se inicia la búsqueda de su hijo y de su mujer a quienes lleva cuatro años sin ver.

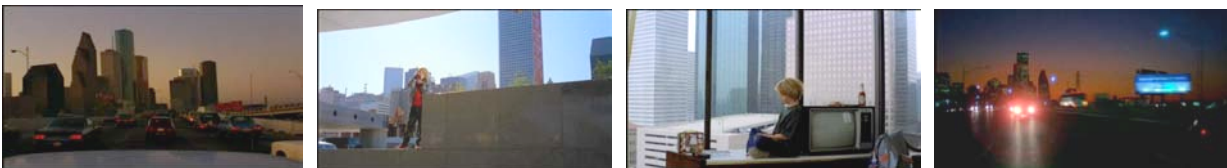


²⁴⁴ François Asher, « Métropoles ou l’avenir des villes », éditions O. Jacob, 1995, Paris.

Las imágenes de Texas nos enseñan claramente su planificación al horizontal resultado de un planteamiento en suelo virgen donde no había nada antes. La gasolinera, la autopista, el motel son de nuevo referencias de lugares que Wenders usa durante la narración de su película para referirse al pueblo norte-americano.



Y el contraste entre pueblo norte-americano y ciudad llega cuando el protagonista decide ir a la búsqueda de su mujer. La escena en que hijo y padre están comiendo debajo del puente de la autopista antes de empezar el viaje es característica.



A su llegada a Houston las casas dispersas son sustituidas por edificios compactos y rascacielos. Así el entorno tranquilo del campo americano se convierte en un paisaje de gran centro urbano, con edificios significados para el desarrollo económico y social. Houston es uno de los entornos urbanos más privilegiados del planeta para analizar el impacto que la difusión de las nuevas tecnologías está ejerciendo sobre las ciudades²⁴⁵.

“*Brazil*”, Terry Gilliam, 1985: BRAZIL es, sin duda, la obra más personal y ambiciosa de Terry Gilliam. Es un film que retrata, sin concesiones, una sociedad (¿futura?) desilusionada, subsumida en un entorno barroco que se define por la anacronía. Y al mismo tiempo BRAZIL también es una idealización, una canción carnavalesca, el fruto de los sueños de un tipo mediocre que transita por los caminos del tedio hasta que la Realidad le pone en su sitio. “Brazil” se constituye, entonces, en el reverso tenebroso de una sociedad manierista, atemporal y ageográfica que consiente, dentro de su seno, la existencia de unos personajes conniventes con el ambiente opresivo que les rodea.



El mundo en el que viven los personajes de “Brazil” es una apariencia donde nada es lo que parece: Nadie es lo que quiere ser y apenas hay alguien que se atreve a revocar su destino. El trasgresor, aquel que repudia las normas o, como ocurre con el fontanero Tuttle deja de lado los protocolos, es considerado como un terrorista. Los saboteadores que ponen las bombas son poco más que fantasmas a los que nadie parece hacerles caso, los carteles publicitarios ocultan, tras su seno, una sociedad industrial eterna, viciada y subyugadora. La comida que se sirve en los restaurantes es una papilla amorfa que se acompaña de la foto del filete que debería ser; la cirugía plástica hace estragos, y nunca mejor dicho, entre la *jet set*, el sueño vence a la realidad, en el

²⁴⁵ Carlos García Vázquez, Ciudad Hojaldre, edición Gustavo Gili, Barcelona, 2004, p.207-213: “Houston ciudad chip” y p.213- 225: “Houston cibercuidad”.

plano final de la película. Todos los nombres de los lugares son irónicamente idílicos. Así, el protagonista vive en unos enormes bloques grises (pertenecientes en realidad a una ciudad francesa) llamados “*Bloque de Flor de Azahar*”, situados en la avenida “*Verdes Pastos*”, mientras que Buttle vive en las torres “*Shangri-la*”.



Si miramos “*Brazil*” y nos concentramos en los lugares que habitan sus personajes, podemos encontrar claramente dos imágenes de hogar que, en contraposición, señalan los sueños tecnológicos de la modernidad y los sueños románticos de los reales habitantes²⁴⁶. La tecnología es uno de los elementos que acompaña la modernidad. Las nuevas tecnologías son para algunos sinónimo de modernidad. Sin embargo, nos sentimos profundamente ligados a los modos y los modales tradicionales, incluso estos algunas veces nos determinan en lo que hacemos; los modos y los modales tradicionales son costumbres que en muchos casos son los que llamamos cultura, orígenes, raíces. Es difícil entender lo que representan y existen diferentes tratados²⁴⁷ históricos, antropológicos que intentan enseñarnos quienes somos. Nos encontramos entre dos mundos los cuales se mezclan continuamente en nuestra vida cotidiana, probablemente es el mismo espacio indefinido al que se ha enfrentado el hombre en diferentes épocas. ¿Nosotros? soñamos con ser universales, escuchar simultáneamente tres estaciones de radio a través de Internet una en Pekín otra en Australia y la tercera probablemente en Mérida, jugamos a ser virtuales dibujando letras mientras chateamos *en línea*.

Ambas formas nos muestran la dicotomía entre el mundo domestico de tecnologías caducas, burocracias de papeles sin fin y la anhelada casa de las fantasías hogareñas. Las casas se encuentran dentro de bloques de edificios, altos, de viviendas en una escenografía de gran profundidad. Sam Lowry habita una casa altamente tecnologizada, llena de los artefactos que promete Hefner y de los servicios que anuncia Banham. Un lugar que pretende liberar al habitante de las labores domesticas y trasformarse en lugar de mero placer. Un hogar moderno equipado con maquinas de preparar desayunos, baños y roperos automáticos, controladores de ambientes, etc. Del otro lado los eternos tubos y conductos, que componen la casa y recorren la ciudad, son los que espían, derrotan y someten a Sam, simbolizando claramente la relación umbilical entre la casa, sus habitantes y el gobierno central. Está claro que la película nos propone una imagen de casa tecnológica que ha vuelto malvada y parte de un sistema que apenas logramos controlar, un sistema que nos induce a creer que habitamos pero en realidad solo somos operarios de otra estructura, en la cual la casa se ha vuelto un medio más de control social.



²⁴⁶ La noción de modernidad entendida como un mejoramiento en las condiciones de vida de la humanidad, ha generado un sin fin de argumentos que establecen que el desarrollo tecnológico será la panacea de los principales problemas de la actualidad, proporcionando un mayor bienestar social. Dichos argumentos caen en un determinismo tecnológico fundamentados en la idea de “progreso” proveniente del *Siècle des Lumières*. Aunado a ellos, han surgido los apocalípticos, quienes critican todo desarrollo tecnológico. Estas posturas extremas han producido debates acerca del desarrollo tecnológico, olvidando en ocasiones, que éste no contiene bondad o maldad, pues es tan sólo un instrumento que ha desarrollado el hombre a través del tiempo. La importancia del desarrollo tecnológico dependerá precisamente de la utilización de quienes controlan el poder político y económico tanto nacional como internacional.

²⁴⁷ O’gorman, Octavio Paz., escritores contemporáneos como Carlos Fuentes, e historiadores nacionales como Krause y extranjeros como Mardones, N. Lechner, han hecho un gran esfuerzo por nombrar, decir, anotar todas aquellas cosas que forman parte de nosotros.

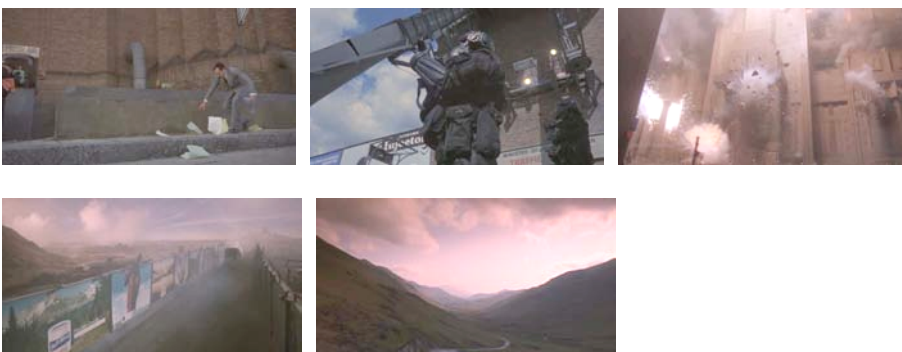
Cuando estos elementos internos son expuestos, como lo hace el fontanero Archibald Tuttle, buscando reparar el desperfecto del departamento de Sam, lo que queda a la vista es una inorgánica masa de cañerías y mangueras palpitantes que como órganos vivos, parecieran amarrar cada parte del sistema social, escudriñando y arrastrándose entre pisos y muros. Algo que se ve en las secciones del piso de Jill, en los muros y forjados de este de Sam, etc. Interesantemente, lo único que podemos reconocer de la casa de Sam, aparte de sus entrañas, es su puerta de acceso. Un umbral que separa sutilmente la vida privada de la vida pública de los ciudadanos, el mundo exterior del interior, pero que en realidad no es tal. Todo está interconectado y es parte de una misma unidad. Incluso el pseudo-victoriano departamento de su madre aparece atrapado entre enormes tubos, lo que es una metáfora y una crítica a la forma de acondicionar el pasado a tiempo presente²⁴⁸ para la película.



La antiutopía en la que se desarrolla la acción está situada “en algún lugar del siglo XX” (*Somewhere in the 20th Century*) y la imaginería visual mezcla elementos de muchas décadas de dicho siglo, lo que contribuye a crear una atmósfera irreal. Por ejemplo: los edificios son masivos de tipologías postmodernas y de carácter de contenedor de actividad para la ciudad (noción más contemporánea), los ordenadores están contruidos a partir de una máquina de escribir, un pequeño tubo de rayos catódicos y una lente fresnel.



El futuro que nos espera, según Terry Gilliam, es una suerte de estado megaburocratizado, repleto de excesos, donde pervive una sociedad trabajadora encharcada en un ecosistema oscuro y pesado donde apenas hay lugar para el desahogo. Con múltiples referencias literarias como base, que oscilan entre “*El proceso*” de Kafka (y no sólo en relación al arranque y desarrollo del film, sino también en cuanto al espíritu de su entramado argumental) y el George Orwell de “*1984*” (estado burocratizado y controlador asimilado a una entidad omnipotente), el film de Gilliam parte de una premisa de naturaleza casual que pervierte una parte del aparato burocrático.



Como un ente salvaje atacado, y consciente de su incapacidad para sobrevivir a sus propios errores, el Estado reacciona contra aquel desliz borrando del mapa todas las pruebas que sugieren su incompetencia y que, de algún modo, ponen en duda la eficacia de su engranaje y, en último caso, la necesidad de su existencia. Como

²⁴⁸ “Está bien saber que la utopia no es que la realidad de mañana, y que la realidad de hoy en día es la utopia de ayer.”, Le Corbusier. “Las utopias hoy son realizables y nosotros nos encontramos actualmente delante una cuestion agonizante. Como evitar su realización definitiva”, Nicolas Berdiaeff.

en “1984”, así en “Brazil” también, no hay una mención a la naturaleza dentro de la ciudad, con la sola diferencia que en esta película que la esperanza viene también de la naturaleza la cual si que existe, ya que la ciudad como se descubre al fin de la película está construida en una topografía de montañas y valles. Así los dos protagonistas se ven yendo en una autopista recta y con pancartas publicitarias a sus dos lados como si para proteger el ciudadano del paisaje natural, hacia la vuelta a la naturaleza donde la sistematización y el funcionalismo del gran centro urbano no tiene sentido.

“*Pee Wee*”, Tim Burton, 1985.



“5th element” a revés : dentro de la casa podemos distinguir otro genero de mecanomorfía del confort, más inventivo y cercano al mundo utópico del protagonista.

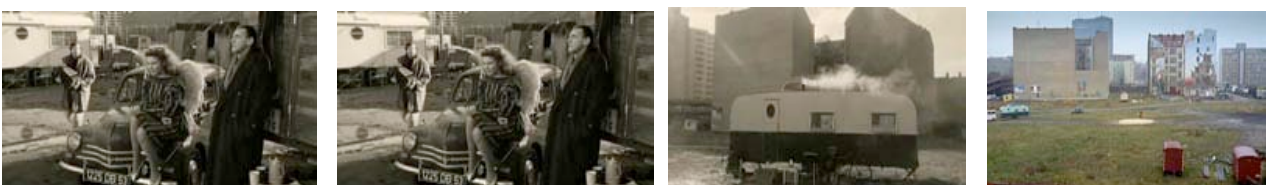
“*Der himmel über Berlin*”, Win Wenders, 1987: película que muestra Berlín después de la 2ª Guerra Mundial y la creación del muro de la vergüenza como frontera entre 2 mundos. El vacío urbano es muy significativo aquí. Wenders, colocando un circo entre los elementos manifestadores de un pasado histórico, acentúa el vacío urbano que encontramos frecuentemente en Berlín.



El escenario escogido en esta película de Win Wenders es la ciudad de Berlín. Para alguien que nunca visitó Berlín la descripción hecha por Wenders da una buena imagen de su planificación y su dimensión. La narración sobre Berlín empieza con vistas de vuelo de pájaro para llegar a planos cuadrados de la calle y del espacio urbano. Los grandes ejes de circulación, la yuxtaposición de la red de ferrocarril y de las autopistas vienen a subrayar la construcción continua y amplia dentro de la ciudad. Aunque no se vea directamente, tenemos el sentimiento de que en el centro de la ciudad están las zonas de trabajo y en la periferia, las viviendas.



Gente con historias propias vive y se desarrolla dentro de la misma ciudad que se deja filmar por la cámara cinematográfica cuando se ve a través de la ventana de una biblioteca (espacio de información).



El pasado histórico de la ciudad también se ve en esta película. Espacios amplios y vacíos, manifiestamente espacios no-construidos, nos hacen pensar en lo que pudieron ser estos espacios en el pasado, o en el futuro cuando seguramente se ocuparan. La problemática del vacío en el espacio urbano tiene un rol interesante en la película.



El espacio no construido, entre espacios construidos, encuentra su función según la imaginación de los ciudadanos. Así el vacío sirve como espacio para relacionarse, pasear o aparcar los coches e incluso como espacio para efímeras construcciones en el caso del circo. ¿Vacío urbano o trazos de una vida de pasado?



Por fin, la descripción del espacio urbano berlinés en esta película, enseñando los espacios construidos, los espacios no-construidos y la calle, nos da el perfil de la ciudad, su planificación amplia, su estructura con el muro de la vergüenza dividiendo la ciudad en dos partes y manifestando el pasado rico de su espacio urbano. Tras la reunificación alemana y la designación como capital del país, Berlín ha sido objeto de la más ambiciosa operación de transformación urbana que se ha producido en Europa desde la segunda posguerra. Como resultado, Berlín abandera actualmente un modelo de ciudad que ejemplifica las diferencias que separan la sensibilidad urbana Europea de la del resto del planeta. Ello lo hace ineludible en el debate sobre la ciudad contemporánea²⁴⁹.

“The Belly of an Architect”, Peter Greenaway, 1987: Stourley Kracklite, famoso arquitecto viaja a roma con su esposa para montar una exposición en honor al francés Louis Boullée. Estando ya instalado en esta bella ciudad, pierde todo: su salud: al sentir terribles dolores estomacales sospecha que ha sido envenenado, su esposa: quien decide engañarlo con su principal adversario, su trabajo: al ver comprometida y obstaculizada su exposición y obra y, finalmente su vida.

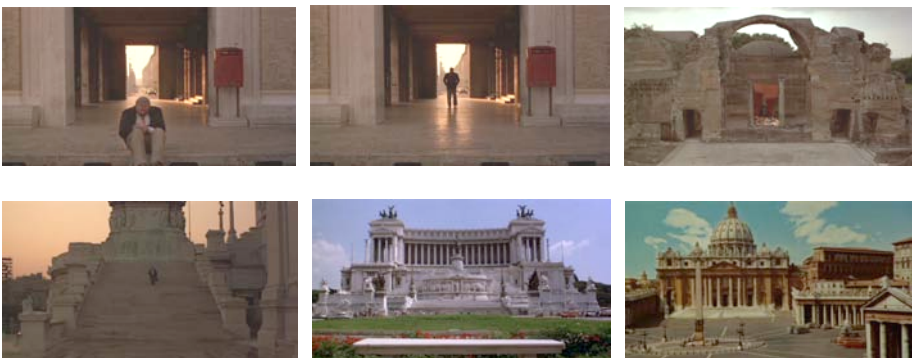
²⁴⁹ Carlos García Vázquez, *Ciudad Hojaldré*, edición Gustavo Gili, Barcelona, 2004, p.39-42 : “Berlín ciudad de disciplina”, p.42-46 : “Berlín ciudad planificada”, p.46-54 : “Berlín ciudad poshistórica”.



La película empieza con el viaje del protagonista con su mujer en tren atravesando los pueblos franceses para entrar en Italia. A su llegada a Roma, el espectador se queda sorprendido por le escena del *cocktail party* delante la fuente del panteón. Usando una escenografía que pasa en tres niveles de profundidad, el director nos hace entrar en una situación surrealista entre el Panteón de Roma y una micrografía del edificio de Boullé en forma de postre, situado sobre la mesa de la cena y marcando la noción de la apropiación del espacio público de la plaza como extensión de espacio de uso privado.



A través de tomas mostrando la mezcla entre lo nuevo, lo clásico y lo moderno, el espectador descubre Roma, que justamente es una ciudad famosa por sus antigüedades. Es una película con gran interés fotográfico ya que el uso de la filmación por planos atribuye de manera muy exacta a la coexistencia del antiguo y del moderno dentro de la ciudad.



El ambiente de la capital romana, se descubre en ésta película de Greenaway a través del peso de su arquitectura antigua de gran interés, y su funcionamiento como ciudad contemporánea. Sin embargo es característica la coexistencia armónica y sin provocación visual por la superposición de la red de edificación del periodo romano y la red de la ciudad actual, funcional y eficaz para las necesidades de sus ciudadanos. Roma es una ciudad por capas arqueológicas de edificación.

“*Blue Velvet*”, David Lynch, 1987: película “film noir” americana, donde aparece el contraste entre la luz natural y la tiniebla. La superficie y la profundidad de las calles de barrio cambian de dimension para la ciudad ideal de Lumbertown durante el día y de Lumbertown durante la noche. Este segundo está escondido *detrás o dentro* del primero. Es el discurso de la ciudad nocturna que también ayuda a transformar la estructuración del espacio interior y exterior de las arquitecturas. El espacio de la ciudad nocturna es un nuevo espacio que, como tal, plantea sugerencias al proyecto y constituye así un referente para la arquitectura.





La película comienza con una serie de imágenes de un pacífico barrio estadounidense llamado Lumbertown. Un hombre rocía las plantas de su jardín cuando de repente sufre un ataque que le deja en el suelo. El hombre es Mr. Beaumont, quien visita en el hospital su hijo Jeffrey. Cuando Jeffrey vuelve a casa encuentra en el camino una oreja humana, la pone en una bolsa y la lleva al detective Williams. Más tarde conoce a Sandy (Laura Dern) la hija del detective quien revela a Jeffrey detalles sobre la investigación que adelanta su padre en el caso de la oreja encontrada por él. Dichas revelaciones llevan a Jeffrey con ayuda de Sandy a colarse en el apartamento de una mujer llamada Dorothy Vallens (Isabella Rossellini) donde es descubierto por la misma y quien sin embargo le oculta en el armario cuando al apartamento llega Frank Booth (Dennis Hopper). Allí Jeffrey se involucra en otro misterio relacionado con la extraña relación que llevan Dorothy y Frank.



La película muestra el dualismo existente en el mundo. Por una parte, el lado superficial de la vida llena de apariencias de buenas sensaciones y por otro la pura realidad. Hablando así con imágenes del lado oscuro que se esconde tras de todo lo que a simple vista parece bello. Lumberton es un pueblo maderero americano, como otro cualquiera. En cada esquina de Lumberton se respira armonía. Las casas circundadas por césped reluciente y vallas blancas emanan orden y tranquilidad... Pero debajo de esa superficie bucólica, de esas construcciones aparentemente plácidas, se esconde el caos, la violencia y la turbiedad, que se transmite a través de una alteración entre día y noche. Esta alteración se entiende a través del contraste entre el espacio urbano de Lumberton de día y el espacio urbano de Lumberton de noche que es un espacio ficcionado, engañado, traicionado por la desmaterialización de la arquitectura²⁵⁰. El espacio urbano es el mismo, “*pero tan distinto, él mismo, como la noche del día*”. Manuel Gausa.

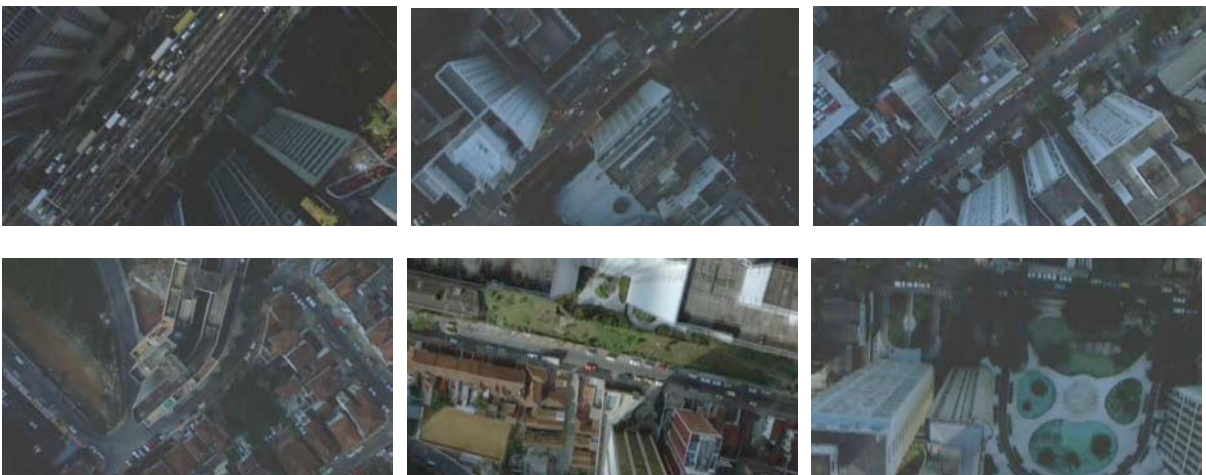
“*Powaqqatsi*”, Godfrey Reggio, 1988: Con Powaqqatsi asistimos a la segunda entrega de la trilogía “*Qatsi*” del director Godfrey Reggio. En este film la mirada se centra en el Tercer Mundo donde es el trabajo esforzado del ser humano que cuenta, para sobrevivir en las grandes aglomeraciones urbanas.



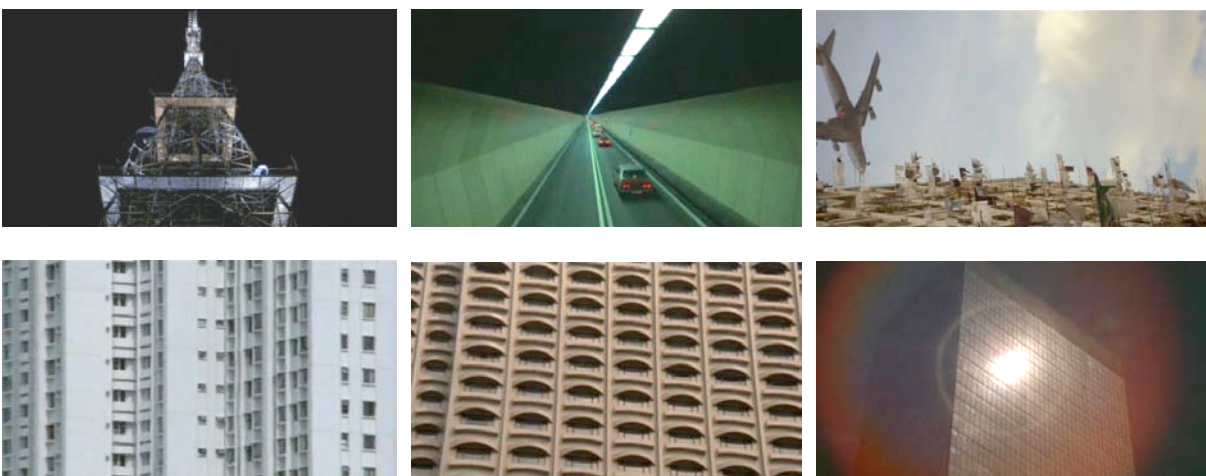
²⁵⁰ José Morales, *Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada*, ediciones ACTAR, Barcelona-Unión Europea, 2004, p.247: “*no-día (noche y día)*”.



El eje de *Powaqqatsi* es visualizar esta entidad que consume la vida de unos para que otros tengan vida y por lo cual es necesario el esfuerzo físico, imprescindible para la supervivencia. La vida de estos hombres es la del trabajo manual para arrancar a la tierra los frutos de los que van a alimentarse. Hombres y mujeres, grandes y pequeños, el humano no escapa a este ciclo laboral. Un mundo primario, agrícola, ganadero y minero por y para la tierra, donde el individuo no es más que el espíritu de la comunidad. Reggio ensalza el trabajo físico, mostrando las labores artesanas, hoy arrinconadas ya sólo en las culturas emergentes del Tercer Mundo.



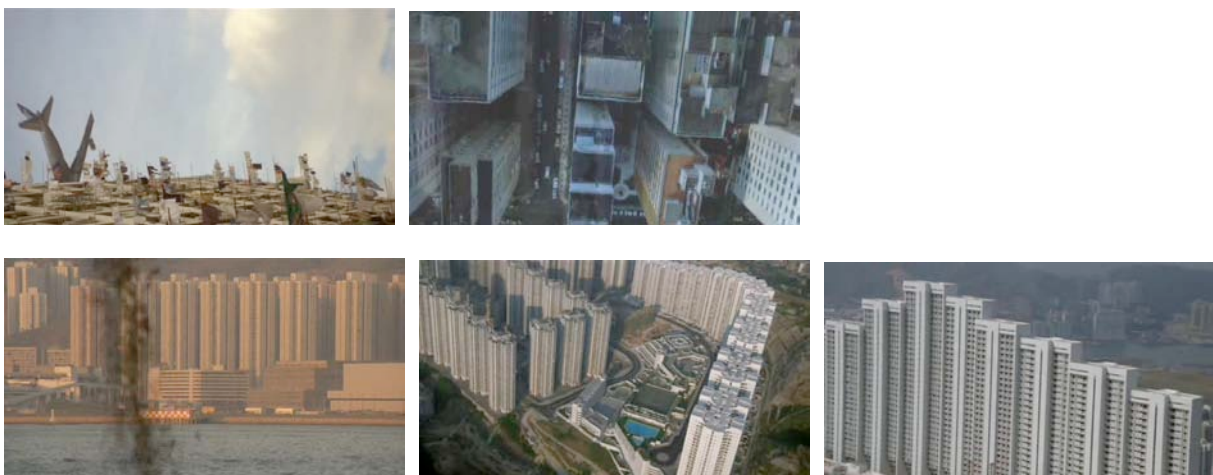
El contraste de la vida moderna de los países del Primer mundo, con la tecnología que se ve a través de mil imágenes sin sentido, mil placeres vacíos, sin musicalidad ni armonía, en *Powaqqatsi* es sólo un capítulo, quizás para no olvidar el mundo convulso narrado en *Koyaanisqatsi* de la primera parte de la trilogía.



Es un documental que en palabras de su propio director, *Powaqqatsi* es “una impresión, un examen sobre cómo la vida está cambiando. Eso es todo. Existe lo bueno y lo malo. Lo que perseguimos capturar es nuestra unanimidad como cultura global. La mayoría de nosotros tendemos a olvidar esto, atrapados como estamos en nuestras trayectorias separadas. Fue fascinante, mezclar estas diferentes existencias juntas en una película”. Godfrey Reggio.



“Boxeo thai practicado en Ámsterdam por marroquíes, rap asiático en Londres, Bagels irlandeses, tacos chinos y mardigras indios en Estados Unidos, escolares mejicanas vestidas con togas griegas... Coca-Cola al pie de la pirámide, Mc Donald’s en Pequín, Mercedes en Ouagadougou, calzados Adidas en Moscú, Dallas o Japón... ejemplos diversos de la llamada “globalización económica”, de la expansión mundial del capitalismo, del dominio de las multinacionales... El fenómeno de globalización no habla sólo de un proceso simple de difusión, el de una cultura dominante y hegemónica si no de procesos más complejos que toman forma de intercambios múltiples entre dominantes y dominados, reciclando unos, en parte, la cultura de los otros. Una de las novedades más decisivas y desconcertantes de la globalización contemporánea es que, más allá de la antigua idea de imposición, encuentra en las especificidades locales elementos útiles a sus propias dinámicas.” (François Asher, *Essai sur la société*, Paris: ed. de l’áube, 2000), por ejemplo hoy en día hablamos de la globalización como un sistema financiero dentro de lo que se ha denominado el “capitalismo avanzado”²⁵¹.



Sin guión, la película comunica directamente a través de sus imágenes, desarrollando su propio ritmo, mostrando escenas de manipulación y destrucción humanas. Consta de cinco capítulos que narran la historia y

²⁵¹ Vincente Guallart, *Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada*, ediciones ACTAR, Barcelona-Union Europea, 2004, p.75, “Avanzado”, y p.258, Manuel Gausa, “Globalización”.

la cultura del hombre desde los rituales más antiguos hasta la febril vida de las modernas ciudades. El pasado, el presente y el futuro son un mismo momento. Un día en la vida del mundo. El primer capítulo es la fuerza, el elemento básico de la existencia. El segundo es la gente, la sociedad, sus inicios y sus desviaciones hasta su caricatura. El tercero es el sueño, el retrato de las maravillas del desarrollo tecnológico de la sociedad moderna. El cuarto capítulo son los que se quedan atrás sacrificados en el altar del progreso. Y el último capítulo es un mágico itinerario por los rituales religiosos. La palabra del lenguaje indio hopi “ko yaa nis qatsi” significa “un medio de vida desequilibrado”. “Qatsi” es vida. Aquí, “Powaqqatsi” es una concentración de las palabras “powaga”, que significa “mago que vive por las expensas de los demás”, y “qatsi”. Imágenes del tercer mundo, impresiones de las culturas nativas de Asia, India, África y Sudamérica, retratos y detalles de tradiciones amenazadas: un enfrentamiento con los logros culturales y restos de tribus y razas. “Powaqqatsi” es un documento de creatividad y fantasías humanas, pero, al mismo tiempo, una muestra filmada de los peligros que amenazan estos mundos, algunos de los cuales aún permanecen intactos.

“*Pluie Noir*”, Shohei Imamura, 1989.

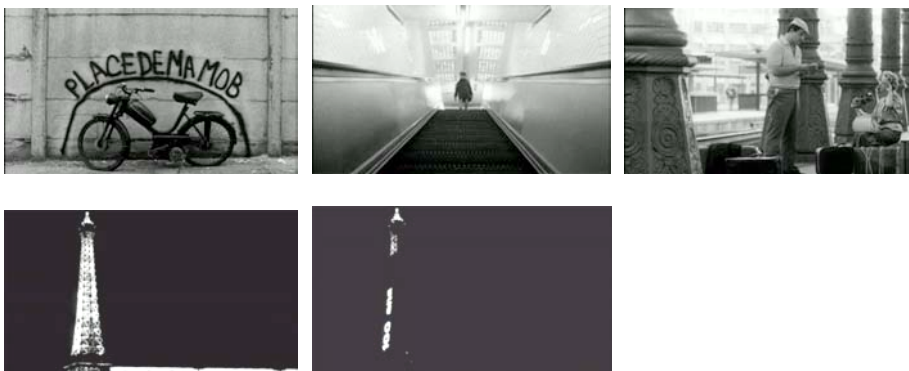
“*Foutaises*”, Jean Pierre Jeunet, 1989: corto metraje anterior de la película “*Delicatessen*” del mismo cineasta, 1991.



Dentro de París de los años 80-90, Pierre Jeunet nos presenta un corto sobre los modos de los ciudadanos de la capital francesa. Describiendo su vida cotidiana entre las cosas que les gusta hacer y cosas que no, tenemos aquí la crítica de una sociedad que dentro del espacio de los grandes centros urbanos, no siempre hace sentir los ciudadanos cómodos. El espacio dentro de la ciudad, para el ciudadano es como una escena de crimen e incluye todos los códigos propios de la función, que esperan al usuario para ser descifrados y activar el uso propio de este espacio.

¿Y si el verdadero lujo fuese el espacio, como pretendió mostrar Renault con “*Renault-Espace*” en los años 90? ¿Porqué no m3 en vez de m2?

El espacio hasta ahora se dividía en el espacio público y el espacio privado, más propio del individuo. Según Paul Virilio, el espacio público ha sido sustituido: desde un espacio de presentaciones a un espacio de representaciones. El espacio de cuerpo a cuerpo como verdadera construcción del espacio público ya no existe. Con la aparición de lugares como centros comerciales, aeropuertos, gimnasios, hoteles..., el sentido del espacio público se ha desplazado hacia un sentido de espacio colectivo. Un espacio público hoy se califica no necesariamente por sus formas, sino por su capacidad de beneficiar la relación del prójimo con el alejado. Este tipo de espacios colectivos o relacionales (antes públicos), los encontramos a menudo dentro de edificios de los últimos 20 años bajo la imagen de espacios de “paisaje de paisajes”, funcionando para la interacción y la apropiación.



En “foutaises”, a 100 años de la construcción de la torre Eiffel percibimos como el entorno de la ciudad cambia con ritmos rápidos. El individuo siente la necesidad identificarse dentro de la ciudad y desarrollarse en términos espirituales y materiales.

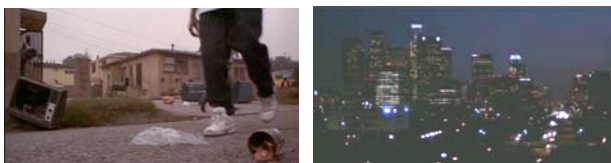
Películas de los años **1990-2000**.

“*Menace to society*”, *Albert & Allen Hughes, 1993*: *Menace to Society*, o Verdugo de la Sociedad es un film clasico acerca de las pandillas, la delincuencia en las calles y lo que cuesta criarse en barrios pobres y carentes de posibilidades para el futuro. Los hermanos Albert y Allen Hughes lograron transmitir las dificultades de las calles de L.A. para los adolescentes de una manera muy real y directa, sin llegar a ser grotesca.



Los Ángeles, llamada de forma simple L.A. o informalmente City of Angels (con topónimo oficial Nuestra Señora de Los Ángeles), es la segunda ciudad más grande de los Estados Unidos en términos de población. Fue incorporada como ciudad en California el 14 de abril de 1850 y es el centro administrativo del condado y la ciudad más grande del Estado de California. En 2004, la población estimada de la Ciudad de Los Ángeles era de 3.8 millones, 9.8 millones en todo el Condado de Los Ángeles, y 21 millones en el Área Metropolitana de Los Ángeles (Los Angeles-Riverside-Orange County), de los cuales 33%, 36% y 34%, respectivamente, son de origen mexicano.

La ciudad es grande también por valores geográficos, ya que se extiende a lo largo de 465 millas cuadradas (1.200 kilómetros cuadrados), haciéndola una de las más grandes de los Estados Unidos de América. Los Ángeles es uno de los centros culturales, económicos, científicos y de entretenimiento del mundo. La ciudad es además uno de los lugares más cosmopolitas del mundo, como también vanguardista en creatividad, ya que es el hogar de personas de casi todas las nacionalidades. La gente se ha sentido atraída a la ciudad por su clima suave, estilo de vida vibrante, y la oportunidad de realizar el "sueño americano". La ciudad fue anfitriona de dos Juegos Olímpicos (1932 y 1984) y es el hogar de varias instituciones culturales y científicas.



Con tomas que presentan la vida de la calle de Los Ángeles de los años 90, esta película se refiere a la convivencia de diferentes poblaciones de emigrantes en un mismo territorio urbano. De 2.182.114 de personas nativas, 1.485.576 nacieron en California, 663.746 nacieron en otro estado diferente de los Estados Unidos, y 31.792 nacieron en algún territorio de Estados Unidos (Puerto Rico, Guam, Islas Vírgenes de los Estados Unidos, o Islas Marianas del Norte).

De 1.512.720 de extranjeros, 100.252 nacieron en Europa, 376.767 nacieron en Asia, 20.730 nacieron en África, 4.104 nacieron en Australia, 996.996 nacieron en América Latina, y 13.859 nacieron en Norteamérica. De estos extranjeros, 569.771 llegaron entre 1990 y marzo del 2000. 509.841 son ciudadanos y 1.002.879 no lo son. Esta película pone el acento al carácter de una ciudad que rechaza sus propios ciudadanos a causa de un sistema sociológico, donde la clase pobre está condenada a un futuro negro, es decir morir o ir a la cárcel. La escenografía es de una ciudad con la aparente tranquilidad de la ciudad americana, pero que esconde vidas diferentes entre las clases sociales que la componen.

“*Mystery Murder in Manhattan*”, Woody Allen, 1993: *Misterioso asesinato en Manhattan* es una exploración de Woody Allen en el género de suspenso, siempre en un tono cómico y con muchos de sus actores habituales, como Alan Alda y Diane Keaton. De hecho, esta fue la primer película en que Keaton trabajó con el cineasta - con quien tuvo una relación amorosa, desde 1979, cuando filmó *Manhattan*.



Larry (Allen) y Carol (Keaton) son una pareja que vive en un apartamento en Nueva York y tienen como vecinos a una pareja de edad avanzada. Unos días después de conocerla, la anciana muere, pero Carol sospecha que se trata de un asesinato por parte de su marido. Con este supuesto, se lanzan en un paranoico viaje por las calles de la metrópolis para resolver el crimen. Allen deja salir su más neurótica personalidad, con sus célebres *one-liners* y un poco de comedia física.



Woody Allen con esta película hace de nuevo un homenaje a la ciudad de Nueva York, sus calles y su población. Para presentarnos el entorno donde sus héroes se desarrollan, nos impone una lectura del espacio urbano en términos de función²⁵² para el usuario del barrio ante un mundo donde el trabajo, el ocio y el comercio necesitan cualificarse en lugares. El mercado situado dentro de uno de los raros espacios vacíos de Manhattan es el lugar donde se ve la relación impersonal entre los vecinos. Así este lugar deviene un espacio de interacción entre ciudadanos que llevan vidas paralelas y que cada uno interactúa con su prójimo.



Los edificios neoyorquinos se presentan como universos de micro espacios. El ciudadano vuelve a su casa, primero entra en el edificio, después habla con el portero, entra en el ascensor para llegar a su planta y acaba en un corredor con puertas que separan el espacio impersonal del edificio con el mundo más personal de cada uno. Dentro del centro urbano aquí presentado el cineasta se interesa en las tomas del espacio público que se compone de la calle, el parque y la plaza, como posibles espacios de encuentro para la población del barrio. En el caso de *Manhattan* W. Allen hace un plano a la entrada de Manhattan desde *Brooklyn Bridge* acentuando el carácter de isla del centro de metrópolis americana. Una vez dentro de las calles de Manhattan, con *Mystery murder in Manhattan*, percibimos la alteración de los momentos privados y de momentos públicos de la población. El patio neoyorquino juega un papel interesante para la planificación de la ciudad ya que es el filtro entre la vida privada y la vida de la calle; la cera, los coches y los árboles.

²⁵² Vicente Guallart, *Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada*, ediciones ACTAR, Barcelona-Union Europea, 2004, p.245 : “El funcionalismo es un concepto vinculado a la sociedad industrial, que pretendía organizar de forma eficaz las actividades del hombre en un espacio o sobre el territorio. En la sociedad de la información las actividades individuales de las personas ya no cualifican el espacio porque no lo modifican. Toda actividad relacionada con la sociedad de la información (sea trabajo, ocio o comercio) se puede hacer a través de interfaces minúsculas que pueden aparecer o desaparecer de los lugares a conveniencia.”

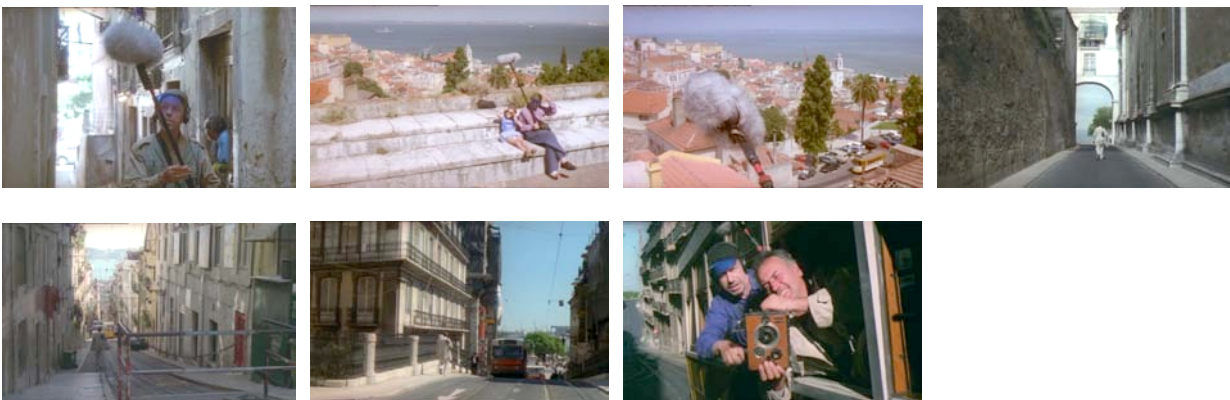
“*Lisbon Story*”, Win Wenders, 1995: Tras recibir un misterioso mensaje donde le pide ayuda, Phil un ingeniero de sonido se va a Lisboa, atravesando las carreteras alemanas del norte, las carreteras francesas hasta Paris y después pasando de España hasta Lisboa, para encontrarse con Fritz, un amigo cineasta y ocuparse del fondo sonoro de su film, al final será cautivado por los sonidos de la ciudad.



Después de unas imágenes de las ciudades alemanas, Paris, y las carreteras europeas, el director se concentra en la descripción del ambiente de las calles de Lisboa. En esta *road-movie*, Win Wenders llega a transmitir al espectador, el ambiente de la ciudad de Lisboa de los años 90. A través de filmaciones en el barrio de Alfama o el Bairro Alto, el alma de esta ciudad se afirma mejor a través de la búsqueda de sus sonidos.



Alfama es un barrio de estrechas calles, cuna del fado que sobrevivió al Terremoto de Lisboa. En la alfama se encuentra la mayoría de locales de fado, donde se puede disfrutar de una cena o una copa mientras se escuchan las canciones en vivo. A diferencia del Bairro Alto, la Alfama es una zona mucho más tranquila. En esta también se encuentra la Catedral y el Castillo de San Jorge.

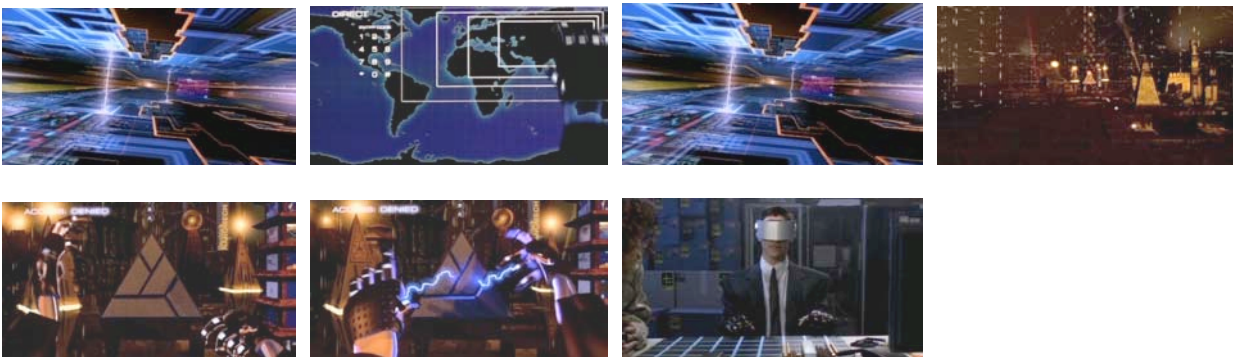


El **Bairro Alto** es un área del centro de Lisboa. Es un distrito comercial y de entretenimiento. Actualmente, el Bairro Alto es el lugar de reunión de los jóvenes de la ciudad y uno de las principales zonas de ocio nocturno. En este barrio se suelen concentrar los grupos de tribus urbanas, que poseen establecimientos y lugares de reunión propios. El fado aún sobrevive en las noches lisboetas. La gente que frecuenta el bairro alto de noche es una mezcla de locales y de turistas.



La película enseña que descubrir Lisboa es una hermosa aventura; recordarla, un placer entrañable. Son las tomas del director que hacen que el espectador comprenda el conjunto que es Lisboa a través del colorido aportado por gente venida de todo el mundo, esa sosegada calidez casi hogareña que transmiten sus habitantes, las reminiscencias de la vieja metrópolis de un imperio de ultramar, los sonidos amortiguados del tráfico, de los viejos tranvías y funiculares, los desniveles del terreno que a cada paso nos sorprenden con inesperados miradores, y esa mezcla inefable de aromas de mar, de café, de castañas asándose en las esquinas. Un sin número de elementos heterogéneos se combinan para producir una atmósfera acogedora y sencilla que ya quisieran para sí muchas grandes capitales europeas.

“Johnny Mnemonic”, Robert Longo, 1995: Johnny Mnemonic es un corredor mejorado biológicamente que por dinero, transporta información valiosa en su cerebro. Cuando dos científicos desertores de la Industria PHARMAKON le contratan, Johnny se da cuenta que no tiene suficiente memoria. Se inyecta una ampliación de memoria tan grande como para matarle. Perseguido por los “Yakuza” y debilitado por el exceso de datos, Johnny emprende una carrera contra-reloj para encontrar la clave que le haga deshacerse de una información demasiado peligrosa.

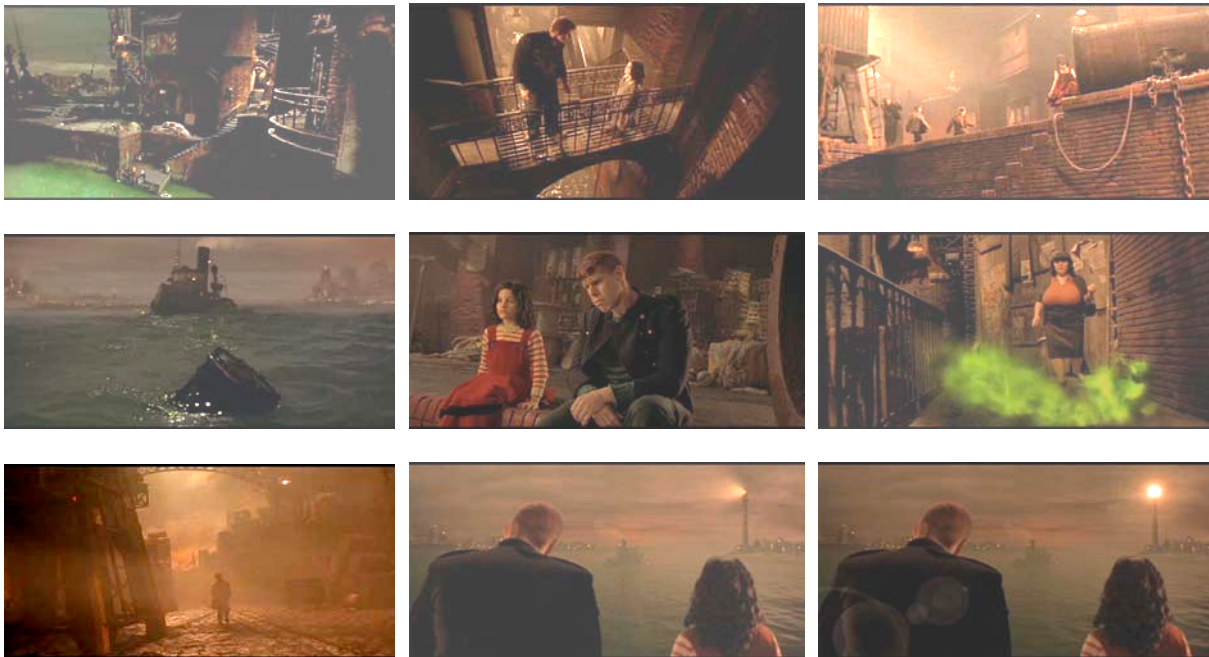


Haciendo una referencia en el ciberespacio a través de imágenes que dan la dimensión espacial de un lugar virtual tenemos aquí la presentación de una futura posible versión del Internet de 2021. En 2021 Tokio es el centro urbano - centro de la difusión de datos. Así la película se da en un entorno fantástico y de carácter hiper-tecnológico que se relaciona con el funcionamiento de Tokio de hoy en día. Reconociendo que vivimos en un mundo donde el trabajo, el ocio y el comercio se pueden realizar por medio de ordenadores, admitimos la existencia de este espacio virtual que realmente es una alucinación consensuada experimentada por miles de millones de operadores en todas las naciones, denominada “ciberespacio”²⁵³. El ciberespacio en combinación con *Internet* y esta nueva realidad virtual en la que también vivimos son al principio de la “ciberciudad” que se percibe en esta película. La ciudad real se evapora y gran parte de la acción de la película pasa en el ciberespacio.

“La Cité des Enfants Perdus”, Marc Caro & Tean-Pierre Jeunet, 1995: Sobre una plataforma marina perdida en la niebla, más allá del viejo campo de minas, haciendo referencia a las utopías de los años 50-60 y a las ciudades-islas artificiales, el malvado Krank envejece prematuramente ya que le falta la dimensión esencial de la facultad de soñar. Es por esto que rapta a los niños de la ciudad a fin de robarles sus sueños. Está acompañado de algunos compañeros de infortunio: Irvin, un cerebro que se encuentra en un líquido

²⁵³ Carlos García Vázquez, *Ciudad Hojaldre*, edición Gustavo Gili, Barcelona, 2004, p.173-177, “La ciberciudad”: “Gibson identificaba el ciberespacio con una metrópolis compuesta por datos tridimensionales codificados en formas arquitectónicas, una red global de información por la que se podía navegar”.

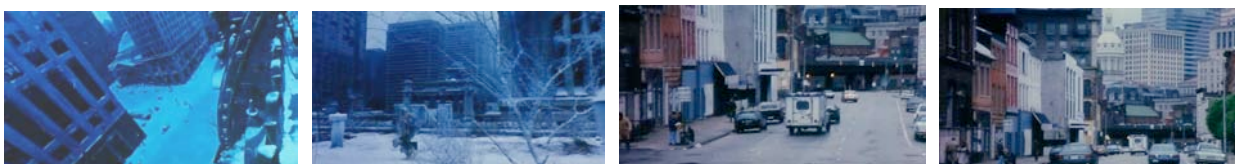
transparente dentro de un acuario; la señorita Bismuth y una banda de clónicos. En el otro lado de la niebla, en la ciudad portuaria, se encuentra *One*, una fuerza de la naturaleza, ingenuo pero terriblemente valiente, que busca a Denre, su hermano pequeño desaparecido.



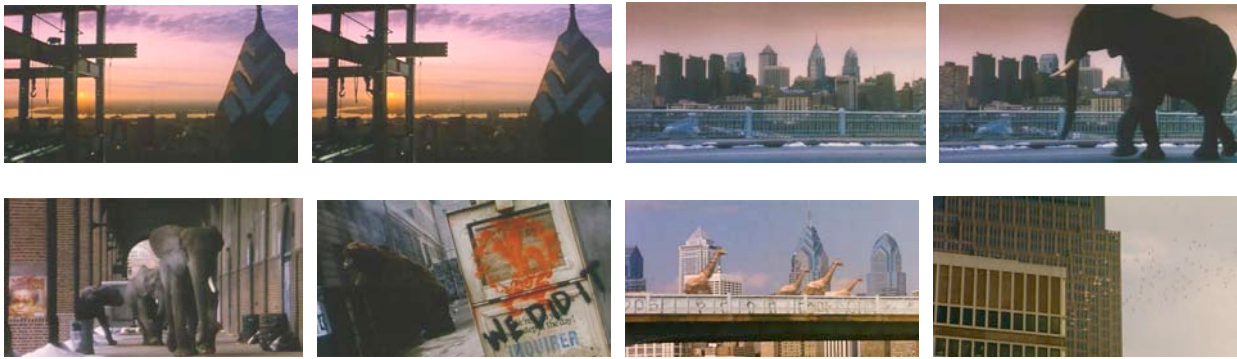
El guión sucede en una tenebrosa ciudad portuaria, cuyas autoridades están muy preocupadas por las constantes desapariciones de niños, que han llevado a que los vecinos de los alrededores conozcan a la urbe como “La Ciudad de los Niños Perdidos”.

La película me evoca el concepto “Archipelagos” presentado el año 2006 en la bienal de Venecia por Lois Papadopoulos y su grupo de jóvenes investigadores. En este concepto urbano el arquitecto propone reproducir Grecia como una metápolis. El mar conecta las islas con el continente, las diferentes islas funcionan aquí como barrios temáticos y la trama de la planificación se extiende del continente al mar con una red sofisticada de circulaciones marítimas entre las funciones programáticas de cada barrio-isla.

“*12 Monkeys*”, Terry Giliam, 1995: La trama inicia aproximadamente en el año 2035. Un virus mortal de transmisión aérea asoló la Tierra a partir de 1996 acabando con la mayor parte de la población del planeta, los supervivientes se refugian en comunidades subterráneas en búnkers sellados a fin de aislar a los sobrevivientes del virus presente en la atmósfera.



Paralelamente, con ausencia de humanos en la superficie, los animales regresan a poblar y dominar la Tierra, ya que el virus mortal no los afecta. A lo largo del film no se llegan a obtener detalles de las características sociales, económicas o culturales de la sociedad subterránea creada por los sobrevivientes, pero se hacen referencias a su existencia y se llega a saber que desarrolla sistemas penitenciarios para aislar a individuos peligrosos o fuera de la norma.

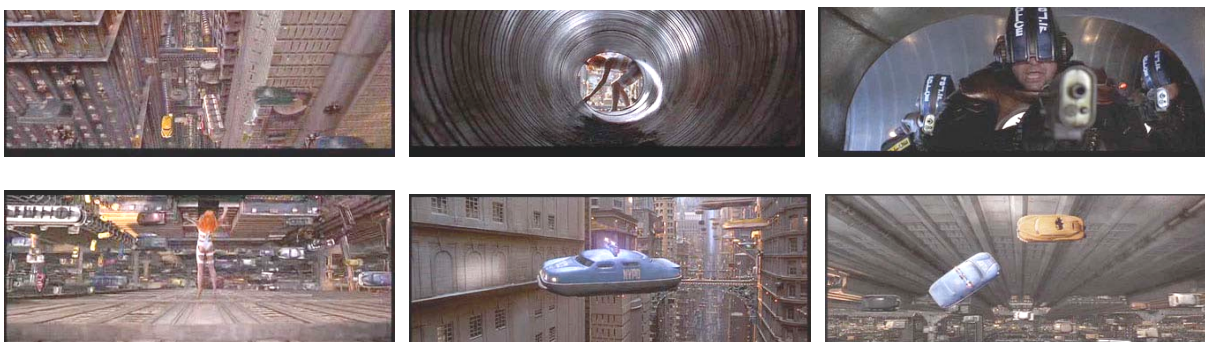


Al final de la película asistimos a escenas que vienen a confundir la normalidad en la cual hemos crecido. Así el equilibrio se ve cambiado, y con tomas sorprendentes del centro de Filadelfia, los animales son los verdaderos usuarios de la ciudad.

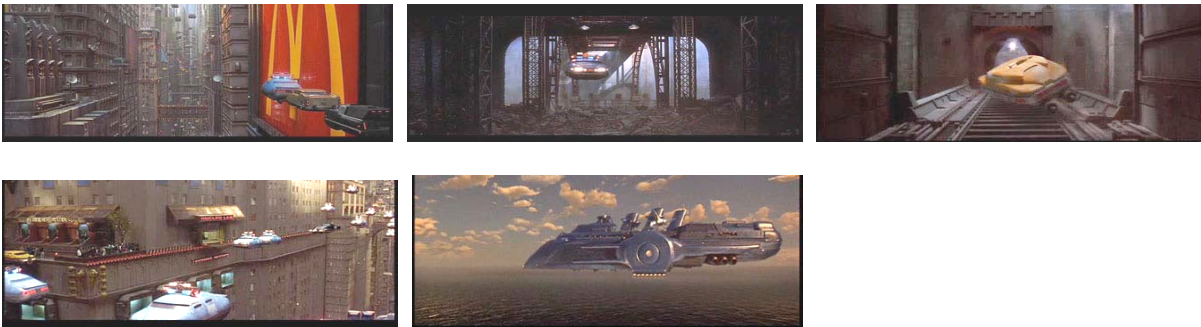
“*Fifth Element*”, Luc Besson, 1997: película de ciencia ficción: El quinto elemento (además del agua, el fuego, el aire y la tierra), puede ser el bien o el mal, sobre todo si estos están en conflicto. Para Luc Besson en *El quinto elemento* (1997) el bien gana, salvaguardado por un policía blanco, inadaptado y metido en taxista. Manhattan, marzo 18 de 2259, la tierra es amenazada por el mal, figurado en un planeta en permanente estado de excrecencia y crecimiento, como un cáncer interplanetario que se tragará a la tierra.



En esta película la estética de la ciudad es neobarroca, visible en el diseño de producción, el visualmente impresionante Manhattan del futuro, los peculiares diseños de modas (a cargo de Jen-Paul Gaultier), la mezcla de músicas, incluidos el hip hop y la música de Bristol. Además, tras la dominante norteamericana del estilo cinematográfico se deja adivinar un toque irónico del francés Besson sobre la vida consumista del futuro siglo XXIII y una fijación en el estilo de vida (tanto como Ridley Scott en *Blade Runner* o Terry Gilliam en *Brazil*).



Por lo tanto, el errático ex-policía Korben Dallas (Bruce Willis), circula en Manhattan del futuro (diseño de producción Dan Weil, efectos especiales, Mark Stetson), una ciudad que, como es obvio, remite a las clásicas de *Metrópolis* y *Blade Runner*. Dentro de una estética de post-modernismo muy años noventa, Besson, presenta la vida cotidiana del futuro descentrando un poco las posibilidades según los valores norteamericanos tradicionales, de recomponer el mundo.

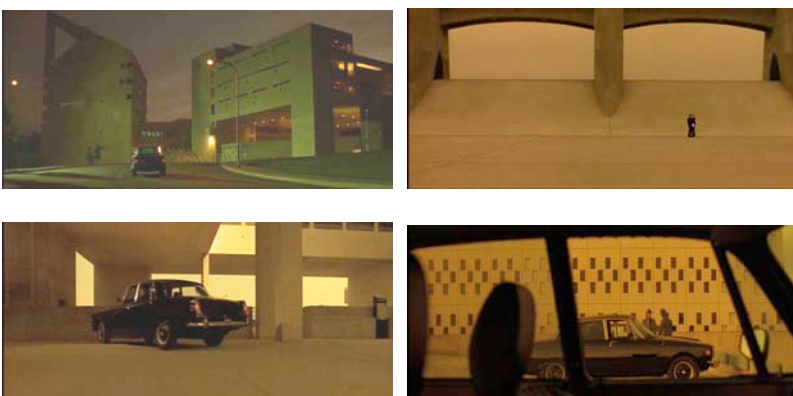


Generalmente, la ciencia-ficción es perseguida por el infantilismo (Lucas), o las filosofías superficialmente trascendentes (Ridley Scott). Pocas veces hay seso (Kubrick) o humanismo moderno (Takovski, Godard, Gilliam, otra vez Kubrick). En todos los casos es importante la habilidad del realizador para diseñar un mundo posible. Besson está perseguido en su quinto elemento por el infantilismo y la filosofía superficial (el bien, el mal, el imperio), pero con esta película llega a la descripción de un futuro en el que existe grande mezcla social y cultural en un gran centro urbano como Nueva York.

“Gataca”, Andrew Niccol, 1997: En el futuro, la mayor parte de los niños son concebidos in vitro y con técnicas de selección genética. Vincent (Ethan Hawke) es uno de los últimos niños concebidos de modo natural, pero nace con una deficiencia cardíaca por la cual no le otorgan más de treinta años de vida. Es un “no válido”, alguien condenado a ocupar puestos menos gratos en la jerarquía de esta sociedad. Por el contrario, su hermano Anton recibe lo mejor de la carga genética de sus padres, lo cual le garantizará el acceso a infinidad de oportunidades.



Desde niño, Vincent sueña con ir al espacio, pero por su condición de no válido, es consciente de que nunca podrá ser elegido, haga lo que haga. Durante años ejerce toda clase de trabajos hasta que un día contacta con un hombre que le proporciona la llave para pasar a la élite: adoptar la identidad de Jerome, un deportista válido que se quedó paralítico a causa de un accidente. Así Vincent podrá acceder a la Corporación Gattaca, una industria aeroespacial donde se selecciona para una misión a Titán. Para hacer frente a las constantes pruebas genéticas a las que está sometido, deberá emplear inteligentemente las muestras de sangre y tejidos que Jerome le prepara. Todo irá bien hasta que el director de la misión se asesina y las consecuentes investigaciones irán generándole dificultades para poder proseguir con su plan.



La ciudad futurista en la cual toda la historia sucede no se ve. Los medios de transportación son los coches y las naves espaciales y como se deja entender la vida de los ciudadanos pasa por su mayor tiempo dentro de infraestructuras como el centro de aviación o a su casa que se ven idénticas a las de hoy en día.

“*Tobutta Rovasata*”, *Dervis Zaim, 1997, Turquía*: película que enseña Istambul, una gran ciudad con 1000 caras y que acentúa la diversidad de los barrios dentro de un mismo espacio urbano.

“*Gadjo Dilo*”, *Tony Gatlif, 1997*: Stéphane, un joven francés, atraviesa Rumanía en busca de una cantante desconocida. La única pista que tiene de esa voz gitana es un enigmático nombre escrito en una cassette: Nora Luca. Una cassette que el padre de Stéphane escuchó durante los últimos momentos de su vida. En su viaje, Stéphane se topa con Isidor, el jefe de un poblado gitano, que le adopta como su hijo. Pero, sobre todo, a quien descubre es a Sabina, con su carácter de fuego, de pasión, su sensualidad y su total libertad. A través de la búsqueda de Nora Luca, iba en busca de su padre, y lo que encontró fue el amor, una familia nueva y toda una cultura.



No parece que hubiese un guión elaborado, sino una historia cuyos personajes crean en cada momento sus propias historias y que el director debe atrapar estos momentos. Esa espontaneidad es muy adecuada para tratar a esta gente despreocupada y expresiva. Porque la finalidad del director era retratar las costumbres y actitudes del pueblo gitano, y como éstas pueden sorprender y aleccionar a un extranjero (la petición de mano a la que asiste incrédulo el francés). Por momentos la película puede parecer un documental hecho con una sensibilidad cautivante pero cuando uno sale del cine la sensación que la película deja es otra, es la de haber sido traspasado por la historia de un grupo de gente hermosa que desanda caminos a través del tiempo y que tiene mucho para decir. Intimista, áspera y tierna, alegre y triste, como los gitanos, *Gadjo Dilo* encierra un testimonio, un modo de vivir, en definitiva algo tan maravilloso como los rasgos de una cultura.

Poniendo el acento en el nomadismo la película, nos enseña que un pueblo nómada tiene por lo general una organización política, administrativa y económica mucho más simple que un pueblo sedentario. No existe por ejemplo un líder absoluto (rey o gobernante) que ostente el poder político por mucho tiempo, dado que el grupo se mueve constantemente y sigue una lógica de autodeterminación según las circunstancias. Las tribus y clanes son la principal estructura organizativa y son las mismas que se unen o se alían para responder a situaciones de amenaza, matrimonio, subsistencia y otras circunstancias. Los nómadas poseen por lo general una sociedad patriarcal en la cual el padre y en general el anciano tiene una autoridad vertical, absoluta e incontestable. Es en general el anciano quien dice a dónde ir, dónde asentarse, cuándo partir y seguir su consejo es signo de sabiduría.

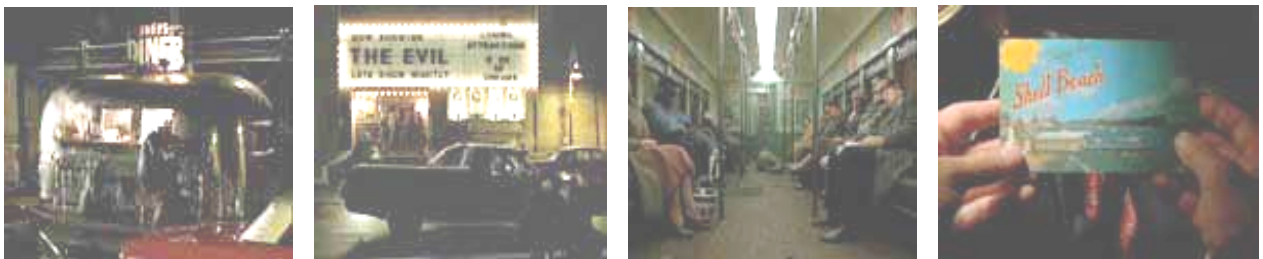
*“La im-permanencia se ha introducido en el pensamiento contemporáneo. Es la manifestación de una tecnología avanza, no solo en la movilidad de las personas y las casas, sino también en los materiales, que pueden ser usados en otros ciclos.”*²⁵⁴

²⁵⁴ Ray Wilson, *Architecture and Assemble Line*, *Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada*, ediciones ACTAR, Barcelona-Union Europea, 2004, p.429: “nómada”.

“*Dark City*”, Alex Proyas, 1998: interesante película de ciencia-ficción, sin duda precursor junto con “*Nivel 13*” de la exitosa “*Matrix*”. El ambiente opresivo y la fotografía oscura y en penumbra recuerdan a películas de cine negro, y las películas policíacas. No obstante la película abandona pronto esta ruta y toma otra más próxima al cine fantástico. Después de “*El Cuervo*”, Alex Proyas volvió a demostrar su dominio de la estética sombría y su pericia tras la cámara. La historia es compleja pero no se hace demasiado rebuscada, dejándonos absortos hasta llegar a un final que se intuye pero no se desea.



La película empieza en una imaginaria ciudad futurista. Aquí la circulación pasa en diferentes niveles. Calles sobrepuestas de diversas funciones hacen parte de su escenografía oscura. El nivel bajo actúa como calle peatonal y vías automovilísticas, el nivel superior es el ferrocarril y existe también otro bajo tierra para el metro. Con una *sky-line* excepcional, el espectador no puede hacer la diferencia entre las diferentes zonas de la ciudad, pero los lugares son familiares, con imágenes que ya conocemos de nuestras ciudades contemporáneas.

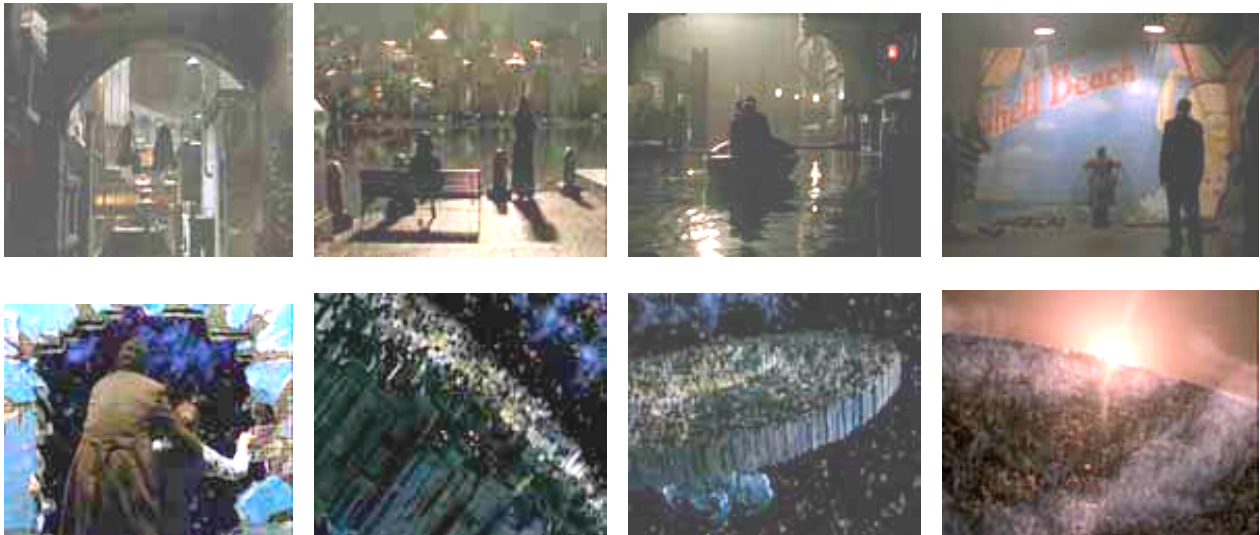


Haciendo un *zoom* en la vida cotidiana de los ciudadanos, entendemos que algo misterioso pasa en esta ciudad. El escenario futurista en relación con una vida cotidiana tradicional, el sol que no sale nunca, los ciudadanos que caen dormidos a las 12 sin realmente saber si es de noche o de día, no tardamos en entender que la ciudad tiene otros usuarios también. Los extranjeros tal y como los llaman, controlan el cotidiano y tienen la capacidad de cambiar la escenografía de la ciudad según el guión que quieren estudiar sobre los ciudadanos.



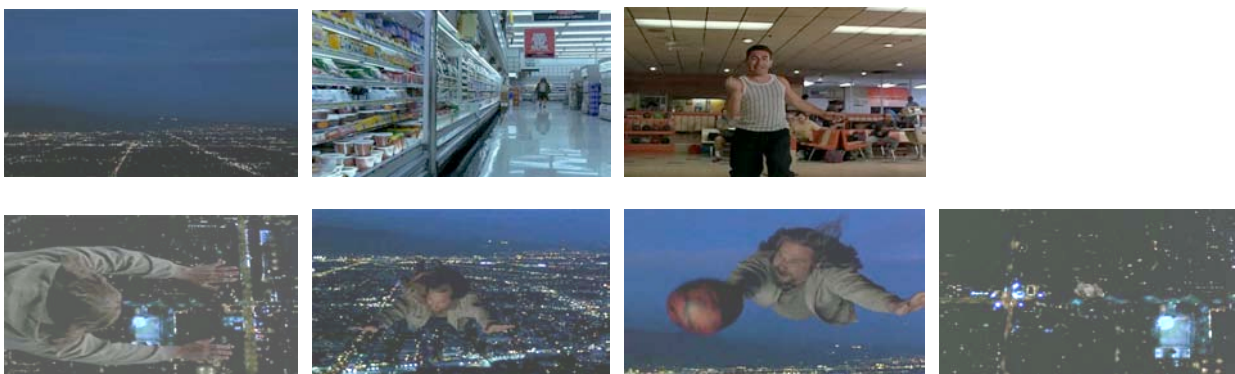


A las 12... *sintonía*²⁵⁵ ..., y edificios que salen del suelo para organizar la nueva situación dentro de la ciudad y el nuevo cotidiano de los actores-usuarios de Dark City.



Después de un paseo dentro de la *Dark City*, los héroes principales llegan al límite de la ciudad donde descubren el límite entre ficción y realidad materializado aquí con el medio de una simple pared con la inscripción “*Shell Beach*”. *Dark City* es una ciudad flotada en el espacio, no tiene realmente espacio geográfico, es un laboratorio de un experimento del orden del fenómeno de “*Big Brother*” como lo describe G. Orwell en su novela “*1984*”, publicada en 1949.

“*The Big Lebowski*”, Joel Coen, 1998 : Nota (Jeff Bridges) es un vago que vive en Los Angeles, robando en supermercados y jugando a los bolos tranquilamente con sus amigos. Un día es confundido por un par de matones con el millonario Jeff Lebowski. Tras propinarle una paliza y orinarle la alfombra, Nota iniciara la búsqueda de Gran Lebowski para que le compre una alfombra nueva. De su encuentro surgirá un trato por el que el gran Lebowski ofrece a Nota una recompensa para que encuentre a su mujer.



²⁵⁵ *Sintonía* es la palabra que usan los extranjeros en la película para definir el proceso de cambio de guión para los ciudadanos de Dark City.

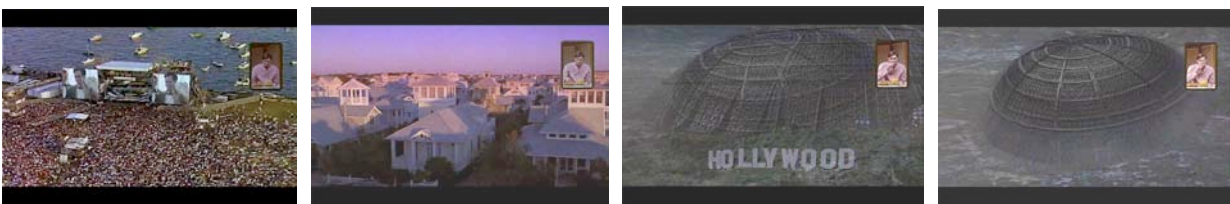


La película ocurre en la ciudad de los Ángeles. Las tomas que nos enseñan los protagonistas en sus vidas cotidianas hacen una buena descripción de la ciudad americana, su organización, y los modos de los ciudadanos. Así con la secuencia en el hipermercado, o la del centro de *bowling* en relación con tomas en aparcamientos o la calle, se da la impresión de una ciudad amplia de gran territorio. Para circular necesitamos el coche, y los ciudadanos viven entre los lugares de consumación y los lugares de interacción social como la sala de *bowling*.

“*The Truman Show*”, Peter Weir, 1998: *The Truman Show* forma parte de una premisa que podría haber sido la base de un respetable medimetraje de ciencia ficción: ¿qué pasaría si a un individuo le producen un mundo aparte, ficticio, en el que todas las personas, excepto él, actúan sus respectivos papeles? La película de Peter Weir (autor de las películas *Testigo en peligro* y *La sociedad de los poetas muertos*) ensaya una de las respuestas posibles. Pero a poco de empezar la película el director se aparta de esta cuestión en favor de otras, mayormente de índole moral, poco o nada relacionadas con la ciencia ficción y sus vigas maestras.

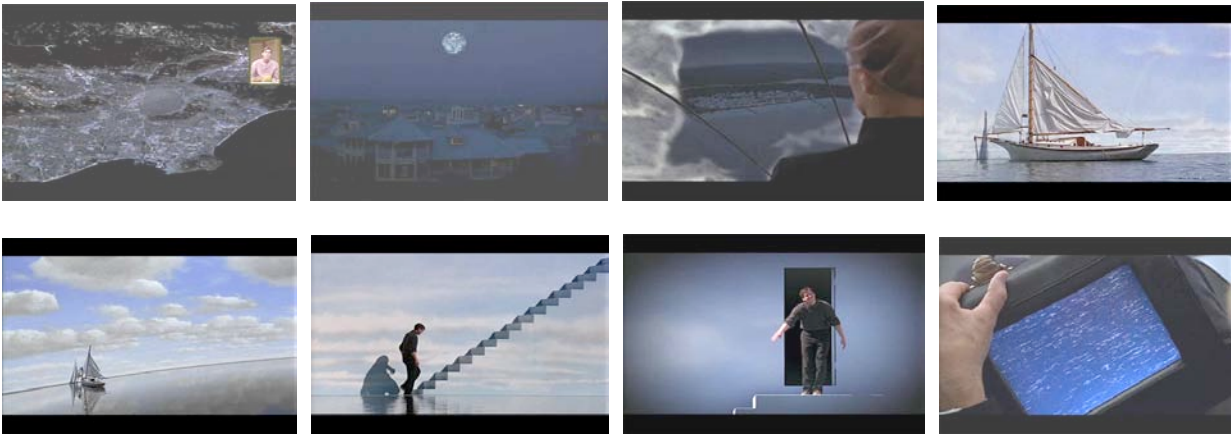


Truman Burbank comienza su vida siendo uno de los cinco embarazos no deseados elegidos para ser la estrella del *reality show* televisivo llamado “*El Show de Truman*”. Llevado a cabo dentro de una ciudad completamente artificial llamada Seahaven (Cielo de Mar, literalmente), que a su vez está dentro de un enorme domo, Truman crece como la única persona del pueblo que no sabe que vive dentro de una realidad construida para el entretenimiento de aquellos en el exterior.



La película fue rodada en Seaside City de los Estados Unidos. Seaside es una colonia turística construida por Duany y Plater-Zyberk en Florida que no ha dejado de atraer la atención de los medios de comunicación desde que se inauguró en 1981²⁵⁶. En realidad la ciudad de Truman es una ciudad que existe y en la cual los ciudadanos son de un mismo perfil socio-económico que se extiende a un mismo perfil psicológico. Seahaven en “*Trueman show*” es la imagen de la ciudad empujada con todas las cualidades de la aglomeración urbana que conocemos, donde todos los malos aspectos del centro urbano son excluidos. Inspirada en las pequeñas ciudades norteamericanas de los años 20-30, esta ciudad contiene parques, plazas, calles peatonales... y una batería de edificios de equipamiento, (escuela, ayuntamiento, mercado al aire libre...etc.), y todos los elementos urbanísticos para que más allá del objetivo arquitectónico y urbano de la ciudad, en Seahaven de “*Thrueman’s show*” es decir en Seaside de Florida U.S., el fuerte sentido de comunidad entre sus 2000 habitantes está suscitado al extremo.

²⁵⁶ La revista “Time” la declaró “mejor diseño de 1990” y el príncipe de Gales la puso como ejemplo en su programación de la BBC.



La idea de la ciudad dentro de la ciudad se percibe en esta película con la implantación de las instalaciones del Studio dentro de la ciudad de Hollywood, una grande infraestructura que contiene la función de la ciudad. El nombre de Truman (true man) es una parodia, y su apellido (Burbank) es el suburbio de L.A. donde están los estudios de cine. El mismo autor y diseñador del programa (Cristof) es una alusión bíblica de un creador, y todo juega un papel de crítica obvia y de juegos sencillos. Las secuencias de sincronía de eventos para que Truman crea todo son perfectas: los automoviles y todo surgen de golpe o se congelan. La idea final de que una vez que todo acabó sólo basta cambiar de canal para ver “qué más hay en la tele” es una burla final a la misma película, que la mete en relación con el rol de la televisión dentro de nuestra sociedad.

Pocos son los temas que han escapado al avasallor impulso del New-Urbanism²⁵⁷, por el que se ha interesado incluso la industria cinematografica. Truman trabajaba desde su nacimiento, y sin ser consciente de ello, en un idílico escenario urbano²⁵⁸ creado por una cadena de televisión para una serie de larga duración. El “Truman Show” mostró algunos de los peligros que ocultan tras los felices paraísos diseñados por el New-Urbanism²⁵⁹.

Que pasen un muy buen día, y si no les vuelvo a ver pronto, buenas tardes y buenas noches...

“*Beijing Bicycle*”, Wang Xiaoshuai, 2000, China: visión de Beijing paseando en bicicleta, acentuación de la diversidad de los barrios de Beijing enseñando el desarrollo del capitalismo dentro de un régimen comunista. En esta película encontramos el pasaje brutal de los pequeños barrios dentro del espacio urbano a los barrios de rascacielos en una ciudad llena de bicicletas. Guei, un adolescente de Beijing, llega a la ciudad y encuentra trabajo como repartidor. Una vez que haya ganado 600 yuanes, podrá comprar la maravillosa bici que su empresa le presta. Cuando Guei casi ha pagado todo, le desaparece la bici. Desde este momento, recorre toda la ciudad en una búsqueda desesperada.



²⁵⁷ El New Urbanism promueve la creación y el mantenimiento de un ambiente diverso, escalable y compacto, con comunidades completas estructuradas de forma integral: lugares de trabajo, tiendas, escuelas, parques y todas las instalaciones esenciales para la vida diaria de los residentes, situadas todas dentro de una distancia fácil de caminar. Por ello New Urbanism promueve el uso de trenes y transporte ligero frente a las carreteras y caminos convencionales.

²⁵⁸ Ejemplo de idílicos centros urbanos es la Celebration city, que es una pequeña ciudad situada a pocos kilómetros de Orlando promovida por Disney Corporation y AT&T. Sobre 2000 hectáreas de terreno construyeron 8000 viviendas unifamiliares para un máximo de 20000 habitantes.

²⁵⁹ El New-Urbanisme ha introducido el termino de ciudad-suburbio. La ciudad-suburbio americana se basó desde sus principios en la industrialización de las casas unifamiliares y del coche, y se determinó por programas financieros nacionales para la redistribución de trabajos necesarios empleando los veteranos de la 2nda guerra mundial en paro.



Pekín (Beijing) en la actualidad. Guei viene de un pueblo a la ciudad. Tiene 16 años. Y una bicicleta que deviene medio para mejorar su perfil sociológico y medio para sobrevivir en el sistema capitalista del gobierno comunista. Y así poco a poco descubrimos el universo de los ciudadanos chinos. La bicicleta en Beijing es el medio de transporte principal por la población de ésta ciudad de gran escala. Miles de bicicletas transitan diariamente por las calles de la capital.



A lo largo del siglo 20, las ciudades han crecido sin control a lo ancho, a lo largo y a lo alto. Esta expansión se ha sustentado en el crecimiento del automóvil también, como medio de transporte. Por George Perec *“el barrio es un sitio donde no necesitamos ir porque ya estamos”*²⁶⁰. Pero en muchas ciudades-metrópolis-metápolis de hoy en día no es así, a causa del crecimiento que pronunciamos. En Beijing donde la diversidad social es muy acentuada, la bicicleta aunque no es un medio de transporte para la escala de esta ciudad deviene el medio para moverse entre los barrios, encontrarse y participar a la vida de la ciudad su vida cultural y política.



En un medio urbano en donde coexisten los pequeños edificios bajos y cutres en los cuales los usuarios viven y trabajan, con los altos edificios más estáticos, entre los peatones, los coches y a las bicicletas, los vacíos urbanos se convierten en espacios de diversión para los jóvenes del barrio. A través de ésta película se ve como la calle, y el patio interior de las pequeñas casas toman parte en la planificación de la ciudad. Un microcosmos que forma parte de un organismo más grande tal el de la ciudad. La ciudad dentro de la ciudad hecha por los diferentes ambientes de cada barrio.



²⁶⁰ G. Perec, “Espèces d’espaces”, p. 113.



Así nos queda clara la noción de la escala de esta ciudad. Las tomas describen de los barrios de pequeñas casas hasta los altos edificios y los rascacielos viajando en bicicleta por Beijing. En la película se muestra el Beijing de las 2 velocidades, esta del desarrollo económico de intereses más internacionales y el otro de la población local.

“*Erin Brockovich*”, Steven Sodebergh, 2000: Una madre divorciada dos veces y con tres hijos tiene dificultades para encontrar un empleo. En cierto momento sufre un accidente de coche y demanda al culpable. Después de haber perdido dicho demanda decide pedirle trabajo a su abogado, pues ella considera que este tiene una deuda con ella por no haber ganado el pleito. En el desarrollo de su puesto descubre por casualidad que se está tratando de encubrir un fraude de contaminación de agua, la cual está causando enfermedades mortales a las personas cercanas a la comunidad. Erin investiga muy a fondo y logra descubrir que demasiadas personas que viven en los alrededores de las instalaciones de Gas y Electricidad del Pacífico tienen cáncer a causa de tal contaminación.



Así el espectador puede ver los paisajes de la ciudad americana. Y dar un paseo por las carreteras entre distintos pueblos norte americanos entendiendo el uso de las tipologías características de la casa de campo, el motel o el centro con las tiendas y un sentido más urbano.

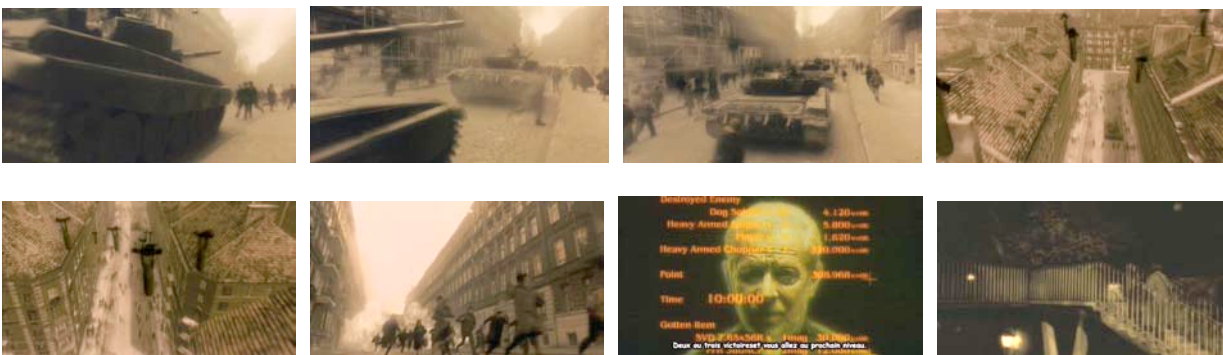
“*Snatch*”, Guy Ritchie, 2000 : Franky Cuatro dedos, ladrón y traficante de diamantes, se dirige a Nueva York para entregar un enorme diamante a su jefe. Pero antes hace escala en Londres, donde se dispone a dejar algunas gemas más pequeñas en el mercado de joyas de Hatton Gardens. Por el camino se le ocurre apostar en un combate ilegal de boxeo, sin darse cuenta de que el promotor le ha vendido y que existe un plan para atracarle. Cuando su jefe se entera contrata a Tony para encontrar a Franky y el diamante. La búsqueda se convertirá en un juego de locos donde el engaño, el chantaje y el fraude se mezclan caóticamente con perros, diamantes y boxeadores.





Así la película nos hace descubrir paisajes londinenses con la típica tipología arquitectural de la casa y el patio inglés hasta paisajes en el campo de la región de Londres en donde el espectador se encuentra con la organización y el funcionamiento de un pueblo de chabolas de gitanos. Contraste entre el barrio de la ciudad y el barrio de chabolas.

“*Avalon*”, Mamoru Oshii, 2000: película que entra en la polémica de lo que es al final lo virtual y lo real. “*Avalon*” es una película japonesa de temática de ciencia ficción, - Cuenta la historia de una jugadora experta en un juego interactivo -Avalon- a este juego está enganchada la mayoría de la población para evadirse de una gris realidad en el ambiente futurista. En una sociedad futura destruida por las guerras, la población sólo consume Avalon. Una droga, el nombre de un juego de realidad virtual tan adictivo como mortal que tiene su propia emperatriz, Ash. En un futuro cercano, donde el pasatiempo favorito de muchos es Avalon, un juego ilegal de guerra virtual, Ash (Malgorzata Foremniak) es una de las mejores. Como ex-integrante del legendario equipo Wizard ya tenía fama de ser una jugadora excepcional, ahora que pelea sola la admiración de los otros practicantes del juego no ha hecho que aumentar. Sin embargo, existe un problema. En sus más reciente incursiones en el juego, Ash ha notado la presencia de un misterioso guerrero que la sigue y que parece retarla, empleando tácticas aún más arriesgadas que las de la mujer.

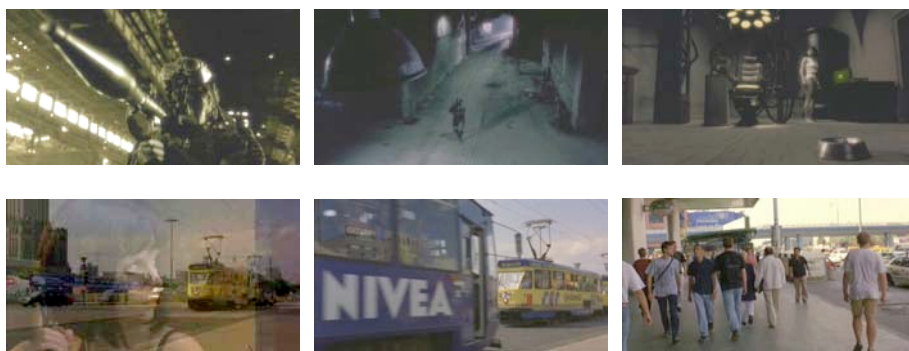


Tras un encuentro casual con Stunner (Bartek Swiderski), otro antiguo integrante de Wizard, este le indica que ese guerrero es la clave para acceder al misterioso nivel *Clase A Especial*, que para muchos es un simple rumor pero que otros creen que es el verdadero objetivo de Avalon. Buscar la clave para entrar a la *Clase A Especial* lleva serios peligros. Además de ser perseguido por otros equipos ansiosos de encontrar la clave, existe el riesgo de que al buscar este nivel secreto del juego el regreso sea imposible. Hay un grupo considerable de ex-jugadores llamados *Unreturned*, que fueron incapaces de salir de Avalon y ahora vegetan en hospitales. Mientras combate dentro del juego, Ash se pregunta por los motivos de Stunner hablarle de la *Clase A Especial* hasta encontrar la respuesta al enigma del Fantasma y las Nueve Hermanas de Avalon.



El principal es el aspecto visual de la película. ¿Dónde termina la realidad y comienza el juego? Oshii filmó en Polonia, sacando provecho de la arquitectura europea y de la disposición del ejército polaco para proporcionar soldados, tanques y helicópteros. A continuación aplicó los más recientes avances de la tecnología CGI para dividir sus tomas que vemos en pantalla en diferentes niveles de realidad. El mundo en que Ash vive es tan gris y monótono que es enteramente comprensible que ella busque evadirse en la violenta realidad de Avalon, donde la muerte puede llegar en cualquier momento pero que al menos resulta emocionante. Oshii acentúa la soledad de Ash ubicando al personaje en calles desoladas, donde los habitantes ajenos al juego aparecen como meras sombras. Ash no intenta entrar en contacto con nadie que no sea uno de sus antiguos compañeros y su única oportunidad de mostrar afecto a alguien es a su perro con el que comparte su apartamento.

En la ciudad de “Avalon” tenemos el perfil del ciudadano soltero que sin darse cuenta está dejando una realidad material para la realidad virtual en el ciberespacio. Este ciudadano le importa más su elevación en lo que se refiere a su valor dentro del ciberespacio que dentro de su cotidiano. El tranvía, su apartamento o las calles de su realidad aparentemente física no tienen ningún interés para satisfacer el individuo de esta ciudad relacionandole con diferentes eventos de la vida cotidiana y las iniciativas individuales o colectivas en su vida privada o pública. Una paradoja de la relación ciudad-ciudadano por definición según la noción de la palabra ciudad²⁶¹. Entre E-topía y Distopía²⁶² surge la destrucción de la noción del lugar como lo conocemos en nuestras ciudades actuales.



La decisión de filmar en Polonia obviamente obedeció a razones presupuestarias. Filmar las batallas en otro país hubiera elevado los costos, pero esta circunstancia mejora la sensación de irrealidad debido a que los actores polacos hablan en su idioma, no en inglés o en japonés para facilitar la exhibición de la cinta. Esto hace que los diálogos, al ser dichos en un idioma que resulta extraño para la gran mayoría de los espectadores, reafirma la otredad de la escenografía y las situaciones tomadas en color, en Varsovia de hoy en día. A medida que la popularidad de juegos como *Ever-quest* se incrementa y la tecnología nos sigue sorprendiendo, la pesimista visión de Mamoru Oshii nos sirve como advertencia pero también resulta tentadora. Si el futuro que nos espera es una distopía deshumanizada, denominada por Paul Virilio como una ciudad sin peso ni consistencia, “la ciudad sobreexpuesta”²⁶³, podemos consolarnos pensando que será un festín para los sentidos.

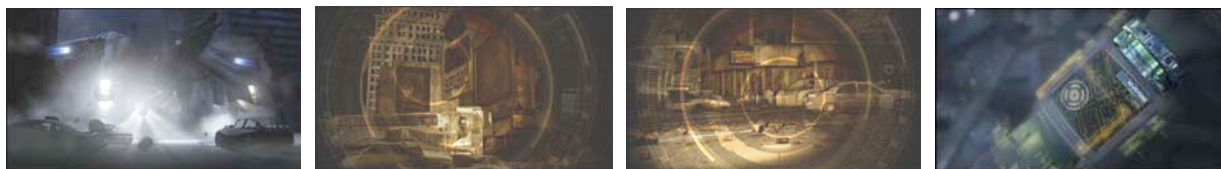
“*Blow*”, Ted Demme, 2001.

“*Final Fantasy*”, Hironobu Sakaguchi, 2001: La Fuerza Interior (en inglés *Final Fantasy: The Spirits Within*) es una película de ciencia ficción del director Hironobu Sakaguchi, creador de la serie de videojuegos RPG Final Fantasy. Fue estrenada en el año 2001 y fue el primer intento serio de crear humanos animados fotorealísticamente por medio de computadora. También fue uno de los más grandes fracasos de taquilla en la historia, con pérdidas por más de \$120 millones de dólares, que efectivamente provocaron la bancarota de Square Pictures.

²⁶¹ Las ciudades-polis, en Grecia antigua, se constituyeron como una unidad política, social y económica de Grecia, pero si bien compartían una lengua, religión común, lazos culturales y una identidad racial e intelectual que exhibían con orgullo, los habitantes de estas ciudades no pudieron fundar un estado unificado, algo que no existe en la ciudad de “Avalon” que los habitantes son remotes y solitarios sin ganas de participar a la vida común.

²⁶² Palabras utilizadas aquí en el sentido explicado por Carlos García Vázquez, *Ciudad Hojaldré*, edición Gustavo Gili, Barcelona, 2004, p.178-188.

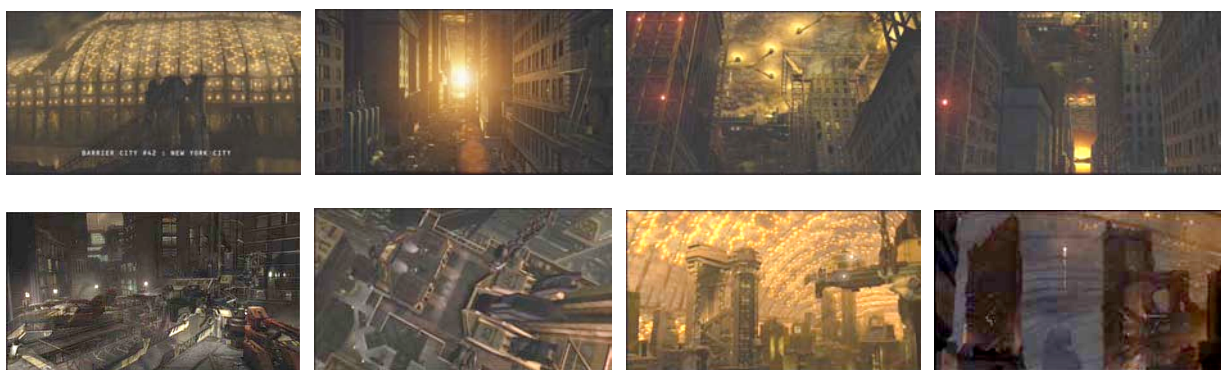
²⁶³ Paul Virilio, *The overexposed city*, ed. Neil Leach, Londres-Nueva York, 1997, p.381-390: “... un entorno urbano radicalmente intenso y dinámico cuyo aspecto es continuamente reconstruido. ...”.



Una raza alienígena invade la Tierra en el año 2065, dejando el planeta en estado de confusión y destrucción. Esta película realizada en parte por ordenador nos transporta a un planeta Tierra devastado por los fantasmas, seres de otro planeta que invadieron la tierra y acabaron con la mayor parte de su población, éstos son capaces de atravesar los objetos y matar a los seres vivos que tocan desprendiéndoles el alma.



Las ciudades están desiertas, la población ha quedado muy reducida, y los pocos humanos que quedan tienen que encontrar una forma de sobrevivir. La muerte es su compañero de viaje y la separación de los que aman empieza a plantearles el sentido de la vida y del amor. La Doctora Aki, una brillante y joven bióloga, está a punto de descubrir un método para poder enfrentarse a ellos y poder salvar el planeta. Pero el tiempo se le acaba, ya que ella misma ha sido infectada por un virus extraterrestre, y el General Hein está dispuesto a terminar con la amenaza de cualquier forma, incluso si esto significa destruir por completo la Tierra.



Mientras tanto, los humanos sobrevivientes viven en unas pocas ciudades fortalezas rodeadas de un campo de energía que los fantasmas no pueden atravesar. Está obvia la similitud de esta cúpula energética con las utopías arquitectónicas de los años 50-60 presentadas por Michel Ragon en su libro *“Prospective et Futurologie”*, ed. Casterman, Paris 1986. Más específicamente la cúpula geodésica de Buck Minister Fuller²⁶⁴, propuesta para preservar condiciones climáticas constantes al interior de un territorio, es muy similar como principio con la cúpula energética protectora de Nueva York del año 2065 en *“Final Fantasy”*. La película cuenta la historia de una joven científica y su profesor, que pretenden buscar la forma de acabar con los fantasmas mediante la recolección de espíritus puros, pero la científica comienza a tener pesadillas y alucinaciones que le muestran que la invasión extraterrestre puede no serlo.

Final Fantasy no es una película de animación, sino el primer largometraje creado digitalmente por ordenador con un estilo que Aida definió como «foto-realista». El film, que transcurre en 2056, está protagonizado por seres humanos creados digitalmente que viven en un planeta devastado por alienígenas. A pesar de que los antecedentes de este tipo de películas nacidas de videojuegos como SuperMario Bros, o

²⁶⁴ Dominique Rouillard, *Superarchitecture: le futur de l'architecture 1950-1970*, éditions de la Villette, Paris, 2004, p.126-127: “... Le projet d'un grand dôme géodésique au dessus de la moitié de Manhattan, imaginé par Fuller en vue d'économiser l'énergie qui ne tarderait pas à manquer, produit une image à caractère historiciste: sur la partie de Manhattan où s'élèvent les plus hauts gratte-ciel à la lisière de Central Park, la gigantesque bulle environnementale semble avoir été installée pour protéger l'architecture, pour préserver une partie de l'histoire de l'île de New-York. ...”.

Dragones y mazmorras han fracasado y con la incógnita de Tomb Raider, Aida manifestó que el futuro acaba de comenzar: «*Estamos preparando ya tres historias más para Aki Ross. Nuestro interés es mirar hacia el futuro del cine. Con la banda ancha en Internet se introducirá el entretenimiento digital en las casas con la posibilidad de la interacción por parte del espectador. Los cambios más radicales están por llegar.*».

“*Berlin is in Germany*”, Hannes Stöhr, 2001, Germany.

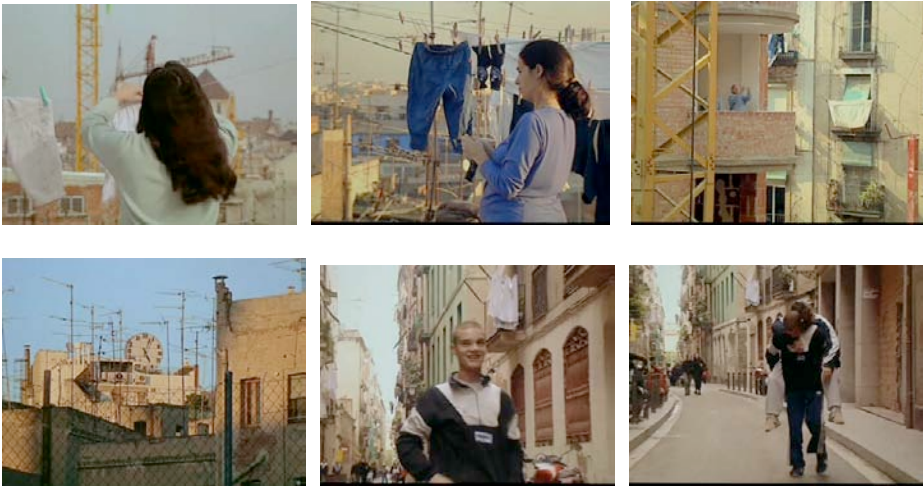
“*En Construcción*”, José Luis Guerin, 2001: Guerin cede su voz al pueblo, nos sitúa en la construcción de un edificio en el Barrio Chino de Barcelona como contexto para crear un retrato fidedigno, desnudo, auténtico de un estrato estigmatizado socialmente, pero al que sabe sacar una hermosura, un encanto, una poesía que dotan a esta película de una calidad poco convencional. La calle se usa aquí como la escena para que el guión puede seguir. La población actual, al momento que la película se rodó, pasa dando su opinión sobre la construcción de un nuevo edificio de viviendas. Y así en un barrio con fuerte mezcla social, el espectador asista al cambio de su población como el proceso urbano lo impone, gente de nivel de vida bajo alejándose para ceder el sitio a una nueva población que llega de nivel de vida más alto.



Enseñando el barrio en su pasado y el proceso de construcción de los años 2000 en Barcelona, el director nos evoca de cierta manera su futuro. La sky-line de Raval tal como la conocemos con las terrazas y las antenas de televisión oculta los grandes cambios espaciales y de planificación para el barrio. El momento que la película se rodó, la rambla de Raval todavía no existía y los nuevos pisos que ahora conocemos debajo de la Rambla de Raval eran viejas viviendas típicas del centro Barcelonés. Como los vacíos para construir en este rincón de la ciudad son muy pocos, hay que crear primero el vacío (demoler), y a continuación construirlo y urbanizarlo. Algo que resuelve una operación de beneficio y de rentabilidad para los propietarios del suelo.

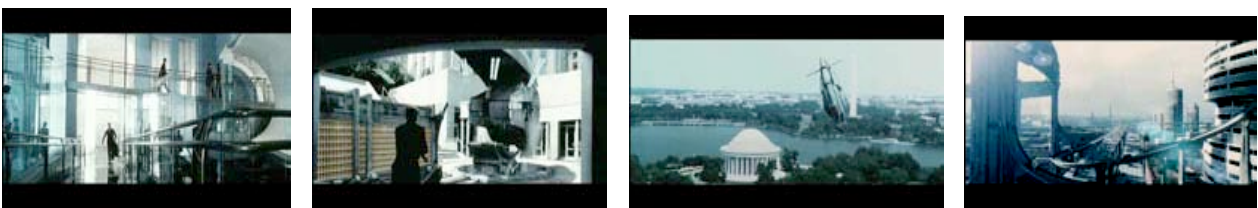


Mirando la película nos damos cuenta de que en la calle barcelonesa del barrio de Raval, en la realidad más absoluta, hay todo un mundo plagado de una belleza atípica. Un anciano que filosofa sobre sus filias y sus fobias o jóvenes adolescentes que afrontan el amor dentro de un paisaje urbano que está cambiando. Pero no todo es de color de rosa en este barrio que está a punto de ser destruido para desarrollar nuevos planes constructivos. La vista de la iglesia desde el antiguo piso, la vista de la iglesia desde la parcela, la vista de la iglesia durante el proceso de la construcción y por fin la vista de la iglesia desde el nuevo piso, nos evoca el cambio de este barrio: es la vida, ni más ni menos.



Es un relato multilateral, en el que los personajes están presentados dentro de su realidad del momento, en cómo afrontan el día a día. Sus inquietudes o sus banalidades, sus virtudes y defectos, sin afectaciones y con tomas que sostienen dos horas largas de metraje no dejan al espectador aburrirse, evocándole un escepticismo ante la llegada de la nueva población de nivel de vida medio-alto en un barrio de población de nivel de vida medio-bajo, junto con el contraste entre feo y bonito según los actuales (a la película) usuarios del barrio.

“Minority Report”, Steven Spielberg, 2002 : película de ciencia ficción. En el año 2054 existe una división policíaca que se encarga atrapar a futuros criminales, gracias a los poderes de tres mutantes. John Anderton, uno de los miembros de ese cuerpo, descubre que él será acusado de un asesinato que todavía no cometió y decide huir para encontrar una prueba que le salva de ser apresado por sus compañeros. Asociados en la producción, Steven Spielberg dirige y Tom Cruise protagoniza un film futurista oscuro e intenso, lleno de escenas de acción y persecuciones espectaculares, basado en una historia muy corta de Philip K. Dick, el mismo creador de *“Blade Runner”* y *“Total Recall”*, interesado desde entonces en el tema de la identidad y el control de la mente. La película está llena de guiños y referencias a autores de ciencia ficción y películas como *“La naranja mecánica”* y *“2001: Odisea del espacio”*, ambos de Stanley Kubrick.

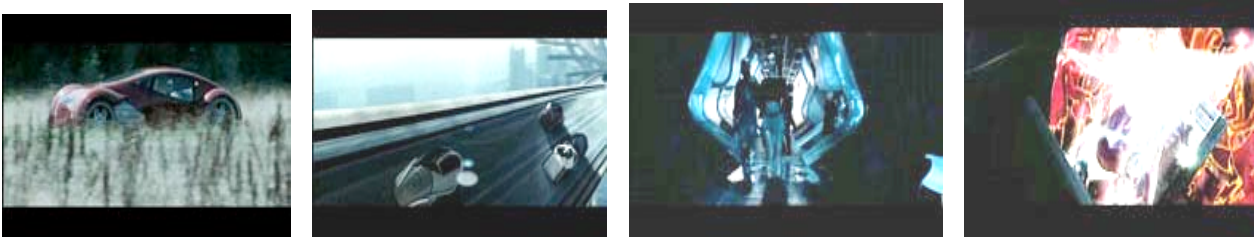


En una escenografía que mezcla lo nuevo-futurista y lo existente, Steven Spielberg nos enseña una posible visión de la ciudad del futuro. Los espacios construidos en el centro de la ciudad son edificios de grandes proporciones que contienen diferentes actividades sociales, de administración, de viviendas, espacios colectivos, etc. Las vías automovilísticas tienen 3 direcciones y los coches pueden circular sobre las fachadas de los edificios. En esta película se imagina que en el futuro podremos aparcar el coche fuera de nuestro piso independientemente de la planta en que vivamos, ya que los coches pueden circular sobre la fachada. Sin embargo, este primer aspecto hiper-futurista se rompe cuando descubrimos que la ciudad mostrada parece también a los aspectos de la ciudad tradicional²⁶⁵.

²⁶⁵ Ciudad tradicional en el sentido de calle, espacios construidos y no-construidos que conocemos.



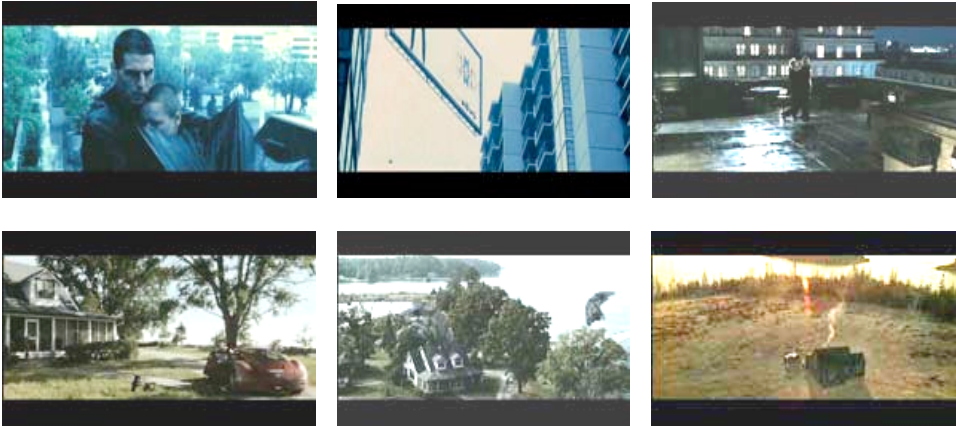
Así, cuando vemos al héroe haciendo su jogging nocturno por la ciudad, la situación urbana que percibimos se compone de la calle y de los edificios, un terreno de basket, o el patio tradicional de una escuela, elementos indisponibles a la ciudad convencional. La vida de la gente sigue siendo tradicional y la evolución tecnológica de esta ciudad se refleja a través de la velocidad de la transmisión de la información. Aunque la plaza mostrada aquí, es un espacio no-construido que satisface la función de la socialización en la ciudad de manera tradicional, sobre los paredes de los edificios existen pantallas de noticias o de publicidades.



Los medios de la relajación y de distracción también siguen la dualidad entre ciudad tradicional con la piscina por ejemplo, y ciudad futurista con espacios de realidad virtual. La escena del centro comercial nos muestra la alta densidad de población de la ciudad. Este espacio construido, que contiene un conjunto de actividades públicas (una piscina, pequeñas tiendas, una tienda “Gap”, etc.), es para la colectividad un nuevo espacio colectivo lleno de información.



Por lo general el contexto de la ciudad es una mezcla de construcciones tradicionales y edificios futuristas. Cuando salimos de la ciudad en coche, el paisaje nos recuerda imágenes de los suburbios norteamericanos. La naturaleza no falta en la ciudad imaginaria de S. Spielberg, que se sitúa muy próxima del centro urbano. La noción de ciudad-suburbio también se ve en esta ciudad del futuro, y las cualidades que definan su diferencia de la metrópolis hoy en día se notan a través de tomas que muestran las casas suburbanas en relación con la naturaleza.



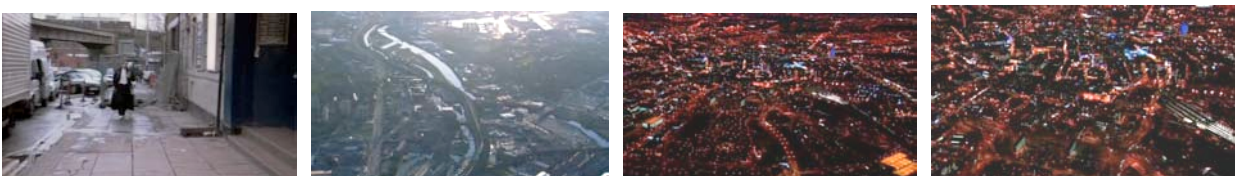
Según lo que dicen, Spielberg pidió a sus colaboradores que imaginaron y crearon los edificios como los imaginarían para el futuro. La película basada en un relato de Philip K. Dick (*Blade Runner*), nos presenta un futuro urbano dominado por los avances tecnológicos, excesivos ya que deshumanizan y condicionan al individuo debido a su intromisión y control constante de su existencia.

“28 Days Later”, Danny Boyle, 2002.

“24 Hours People”, Michael Winterbottom, 2002: La película retrata gráficamente la historia de la música en Manchester desde finales de los 70 hasta principios de los 90 y documenta la vitalidad que convirtió Manchester en un lugar de moda en todo el mundo. "24 hour party people" es la trepidante y emocionante historia del espectacular ascenso y caída de la discográfica *Factory Records* de Manchester, origen de grupos como Joy Division, New Order y Happy Mondays, y de la conocida discoteca *Hacienda*.



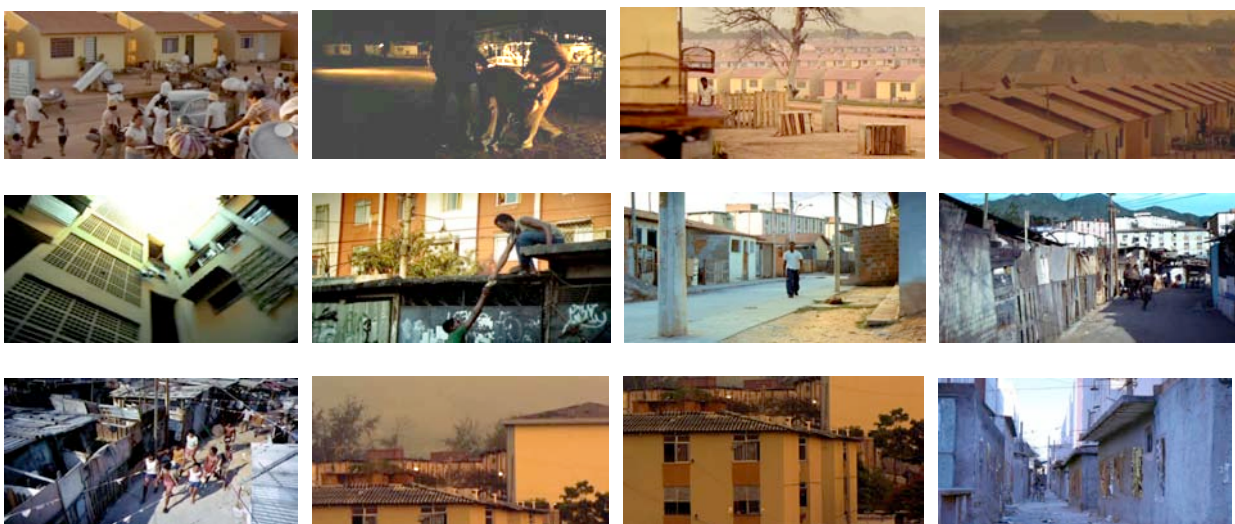
La película tiene un estilo pseudo-documental. Ciertas escenas son filmadas con cámaras "handheld" y otras son filmaciones reales de conciertos o del verdadero Wilson, conservadas desde sus días de reportero. Este estilo, junto con el excelente trabajo de dirección de Michael Winterbottom y la soberbia actuación de Steve Coogan como Tony Wilson, le dan un realismo a esta película que pocas veces se han visto en la pantalla de cine.





Así a través de la historia del desarrollo de la escena musical en Manchester de los años 80 nos enteramos del estilo *underground* de la vida de la ciudad. Dentro del ambiente industrial de esta ciudad con referencias a las casas inglesas y los nuevos edificios, vivimos la evolución de la ciudad liada al cambio de la sociedad y sus necesidades.

“*Ciudad de Dios*”, *Fernando Meirelles y Katia Lund, 2002*: La película comienza en los años 60, cuando los protagonistas Dadinho (luego llamado Zé Pequenho), Bené, y Buscapé son pequeños delincuentes en una favela peligrosa de Río de Janeiro, llamada la "Ciudad de Dios". Seguimos el desarrollo de los personajes hasta los años 80, cuando los antiguos amigos forman ideas distintas sobre la dirección de sus vidas.



Así los héroes de la película crecen dentro de la favela que ella también evolucionará. Guardando el mismo modelo urbano, la planificación de la ciudad se ve cogiendo altura y anchura. La película pone el acento en el cambio de una aglomeración urbana pobre pero idílica de los años 60, a un gueto brasileno de violencia en los años 80. Las fronteras de la favela se ven expandiéndose hacia Río de Janeiro de forma que las fronteras del crimen también se desplazan.

Las favelas son asentamientos que carecen de derechos de propiedad, y constituyen aglomeraciones de viviendas de una calidad de vida por debajo de la media. Sufren carencias de infraestructuras básicas, de servicios urbanos y equipamientos sociales que están situadas en áreas geológicamente inadecuadas o ambientalmente sensibles.

En su búsqueda de una vivienda asequible, los pobres de las ciudades se enfrentan de esta forma a un equilibrio entre la localización y los derechos de propiedad. Las favelas ofrecen la proximidad a los empleos, el comercio y los equipamientos urbanos. Al contrario que otras políticas previas que veían las favelas como un "cáncer urbano", el Ayuntamiento de Río ha aceptado el hecho de que un cuarto de los habitantes de su ciudad merecen el reconocimiento de sus derechos como ciudadanos, y deberían, por esta razón, tener acceso a los mismos servicios que los demás residentes de la ciudad. En lugar de trasladar a fuerza los residentes, como se hizo en el pasado, o ignorar las zonas urbanas degradadas, los esfuerzos locales están ahora enfocados a su estabilización, mejoramiento y contención.

En una metrópolis como Río de Janeiro, cuya historia de cuatro siglos está impregnada de migraciones multi-raciales y multi-religiosas, en una situación nacional de desequilibrios económicos entre grupos y entre individuos, el ayuntamiento está dedicado a mejorar los asentamientos existentes, incrementando la vigilancia

contra futuras invasiones de terreno y urbanizaciones ilegales. La política para las favelas, como se expresó en el Plan General de 1993, busca su integración con la ciudad regulada, mediante la protección legal de los residentes para que puedan quedarse en esas áreas y quiere elevar la calidad de los servicios hasta el nivel de los barrios que los rodean.

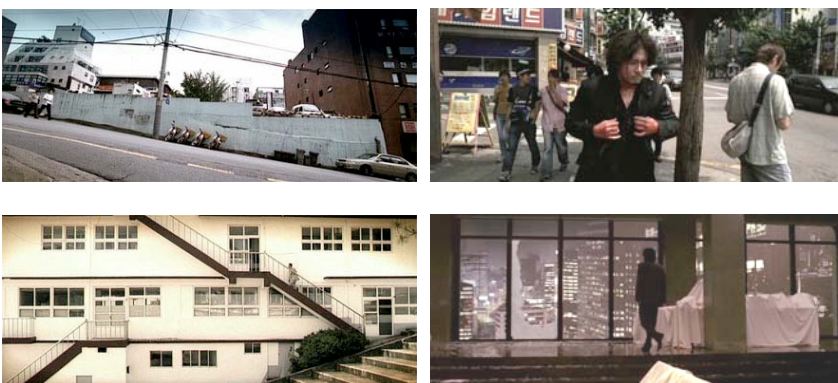
“*Old Boy*”, Chan-wook Park, 2003: Un día del año 1988, Oh Daesu (Choi Minsik), un hombre que lleva una vida de lo más normal con su mujer y su pequeña hija, es secuestrado delante de su casa. Cuando se despierta, está encerrado, sin saber dónde, ni porqué. Mientras Daesu intenta aclarar qué es lo que pasó, se queda horrorizado al oír en las noticias que su esposa ha sido brutalmente asesinada.



La policía explica que Daesu es el principal sospechoso ya que se encontró sangre suya en el lugar del crimen. El tiempo pasa, y decide escribir todo lo que hizo en su vida que haya podido causar dolor a otros. Mientras escribe, murmura: “He hecho daño a demasiadas personas. Seguro que el hombre que ha matado a mi mujer y me tiene aquí es una de ellas”. Poco a poco, Daesu se acostumbra a la penumbra de su celda y hace ejercicios físicos y mentales. Jura que se vengará del hombre que ha destruido su felicidad. Un día, alguien vaporiza la habitación con gas y Daesu se desmaya. Daesu vuelve en sí.



En el momento que se entera de cosas que pasaron en el mundo durante su ausencia mirando la tele, son características las imágenes del 11 de septiembre a World Trade Center en Nueva York, que ante todo era un atentado simbólico y significativo contra uno de los símbolos de la imagen del capitalismo. El concepto del rascacielos como tipología arquitectónica está relacionada con la evolución, el dinamismo y la economía. La actuación de ALCAIDA, enviar dos aviones sobre las dos torres “del Centro de Comercio Mundial” (WTC), era más que simbólica. Con este gesto creían atacar de manera directa el sistema de capitalismo avanzado, de America y por lo general del mundo occidental, en el corazón²⁶⁶.



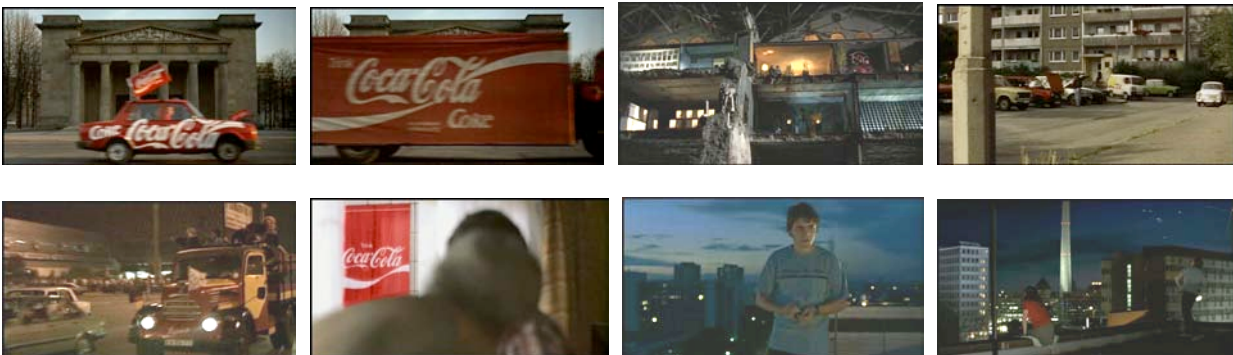
²⁶⁶ El País, 11 DE SEPTIEMBRE DE 2001, portada: “El 11 de septiembre de 2001 el terror sacudió el corazón de Occidente. Las Torres Gemelas de Nueva York reducidas a escombros y el Pentágono seriamente dañado fueron las imágenes del peor ataque sufrido por los Estados Unidos en sus más de doscientos años de historia. Una oleada de atentados perpetrados con cuatro aviones de pasajeros secuestrados por terroristas suicidas y lanzados después contra los edificios más característicos del poderío económico y militar norteamericano. Ésta es la crónica del día en el que el mundo vivió en vilo.”.

“*Old Boy*” es una película que ocurre dentro de un barrio de una ciudad nortecoreana con edificios similares que se deja entender que son edificios de viviendas en la zona residencial de la ciudad. El aspecto general de la ciudad tal y cual como se presenta en la película nos da la impresión de su carácter de cárcel. ¿te va mejor la vida en una cárcel más grande? Está libre. Le han dejado un teléfono móvil y una cartera llena de dinero. Recibe la llamada de un extraño, que le dice que ahora le toca descubrir el porqué de su encarcelamiento. Un pasado olvidado le revelará el secreto.

“*Good bye Lenin!*”, *Wolfgang Becker, 2003*: el Octubre de 1989 no era el mejor momento para entrar en coma si vivías en Alemania Oriental y eso es precisamente lo que ocurre a la madre de Alex (Daniel Brühl), una mujer orgullosa de sus ideas socialistas. La anécdota argumental que sostiene la película es tan simple como efectiva: una mujer alemana, socialista convencida, sufre un infarto al ver cómo detienen a su hijo Álex durante una manifestación a favor de la apertura política de la RDA. Alex se ve envuelto en una complicada situación cuando su madre despierta de repente ocho meses después. El mundo a su alrededor ha cambiado sustancialmente: el muro ha caído, miles de productos occidentales invaden las calles y las tiendas de Berlín Este, incluso su hija ha dejado la carrera de ingeniería para trabajar en un *Burger King*. Ninguna otra cosa podría afectar tanto a su madre como la caída del Muro de Berlín y el triunfo del capitalismo en su amada Alemania Oriental.

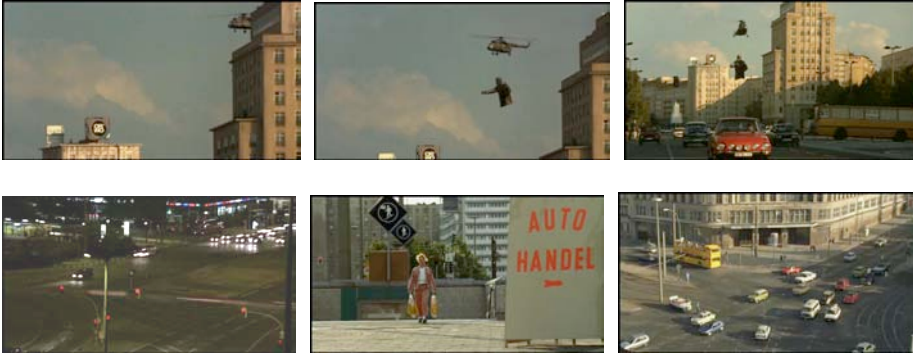


Entre finales de 1989 y principios de 1990, los ciudadanos de la República Democrática de Alemania vivieron en primera persona uno de los acontecimientos políticos más importantes de todo el siglo XX: la caída del muro de Berlín y la reunificación de Alemania, que marcó el principio del fin para todo el bloque de este comunista. En “*Good Bye Lenin!*”, el realizador alemán Wolfgang Becker (autor de la película *La vida en obras*) se fija en la dimensión humana de este trascendental proceso histórico, a través de los ojos de una familia de Berlín este zarandeada por los cambios sociales y económicos que se producen a su alrededor.



Convencido de que su corazón será incapaz de superar tantos cambios, Álex decide ocultarle la verdad a su madre, y construye a su alrededor un microcosmos en el que la Alemania socialista sigue estando viva. Sin embargo, la Alemania que Álex crea para su madre poco tiene que ver con la realidad de la RDA. Lejos de los excesos autoritarios del régimen comunista, de los desequilibrios y las injusticias del capitalismo, Álex construye en la habitación de su madre una Alemania soñada, en la que la Coca Cola se revela súbitamente como un invento socialista y miles de ciudadanos de la RFA saltan el muro huyendo de la presión de la vida

moderna de las sociedades occidentales. En torno a este precario refugio comienzan a agruparse muchos de sus amigos y vecinos, no tanto por nostalgia del régimen anterior sino por su incapacidad de aceptar la súbita imposición de los modelos culturales de Levi's Strauss y McDonald's, que en cuestión de meses cambiaron por completo el paisaje de Alemania del este. Alex convierte el apartamento familiar en una isla anclada en el pasado, resistiendo a la occidentalización de la vivienda, una especie de último bastión del socialismo en el que su madre vive creyendo que nada ha cambiado.



Con la caída del muro de Berlín el 9 de noviembre de 1989, al aceptar el gobierno de la RDA la libre circulación de los ciudadanos entre las dos partes de la ciudad, centenares de miles de gente ha vertido en la ciudad. Casi un año después desaparece la RDA, anexionada de hecho a la RFA, que traslada su capital de Bonn a Berlín en 1990, dando con ello ingreso en la UE la población de la desaparecida república. Aún perduran algunos tramos de esta construcción que dividió no sólo la ciudad de Berlín sino también el mundo en dos ideologías diametralmente opuestas. En *Mühlenstr.* se puede ver un tramo de más de un kilómetro de esta reliquia del pasado, y también se conserva en buen estado el *Checkpoint Charlie*, que fue uno de los puntos de acceso para extranjeros en Berlín este y de escape clandestino de algunos habitantes de la RDA. Actualmente *Checkpoint Charlie* es un museo dedicado a la historia del muro y a aquellos que de modos diversos intentaron atravesarlo. Finalmente el laboratorio de la ciudad berlinesa, es donde se experimentó, con la posibilidad de dar forma a un modelo urbano, la evolución urbana social, culta y controlada desde la administración.

“Dot the I”, Matthew Prkhill, 2003.

“The Day After Tomorrow”, Roland Emmerich, 2004: El director de *Independence Day* nos embarca en una accidentada aventura cargada de emociones, acción palpitante y sensacionales efectos especiales que dejarán estupefacto al espectador.

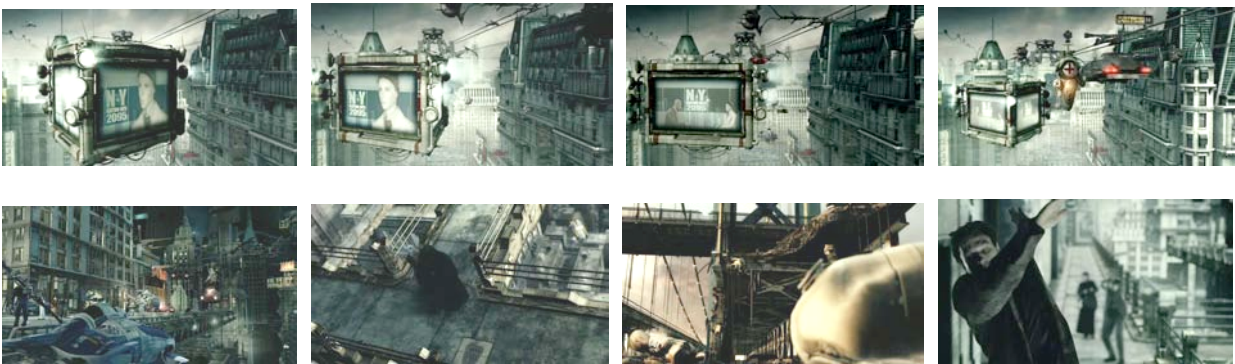


El calentamiento global ha provocado el inicio de una nueva glaciación: tornados que asolan Los Ángeles, un monstruoso maremoto que arrasa Nueva York y finalmente el descenso brutal de temperatura que atrapa todo el hemisferio norte bajo hielo.

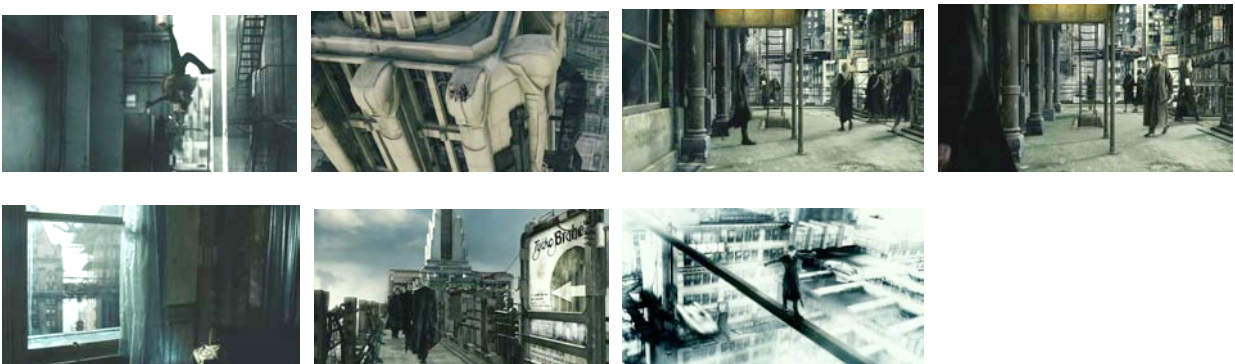
“*Immortel*”, Enki Bilal, 2004: Una película de Enki Bilal, dibujante, guionista y director de cine. Se trata de un film de ciencia ficción realizado con mezcla de animación y de imagen real.



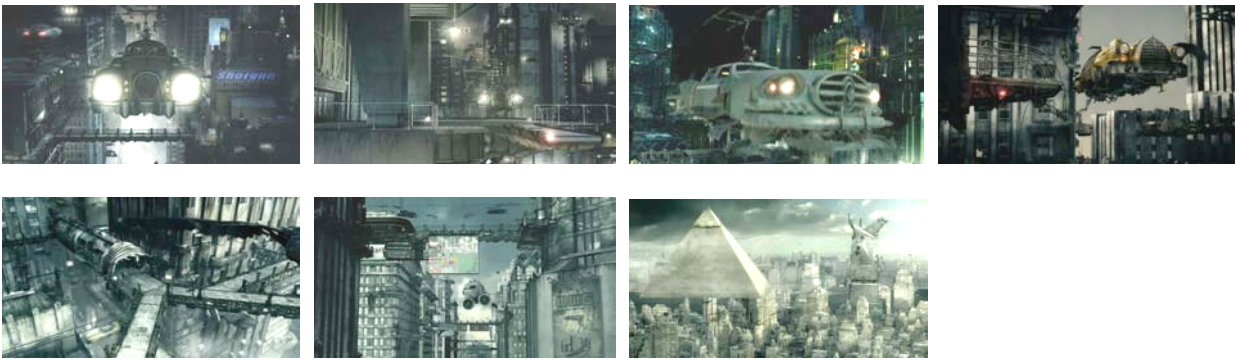
NYC. 2095. Una energía extraterrestre ha tomado el Central Park y nada vivo puede entrar. A parte, una nave en forma de pirámide se ha detenido sobre la *Skyline* neoyorquina. A finales del siglo XXI, en algún lugar de Nueva York, existe una mujer de cabello azul, que llora lágrimas azules. Ella se llama Jill Bioskop y aunque todavía no lo sabe, el dios Horus ha cruzado la mitad del Universo para encontrarla. Horus está condenado, no le quedan más que siete días de vida. Siete días en los que deberá encontrar a Jill en esta gran metrópolis e intentar conquistarla.



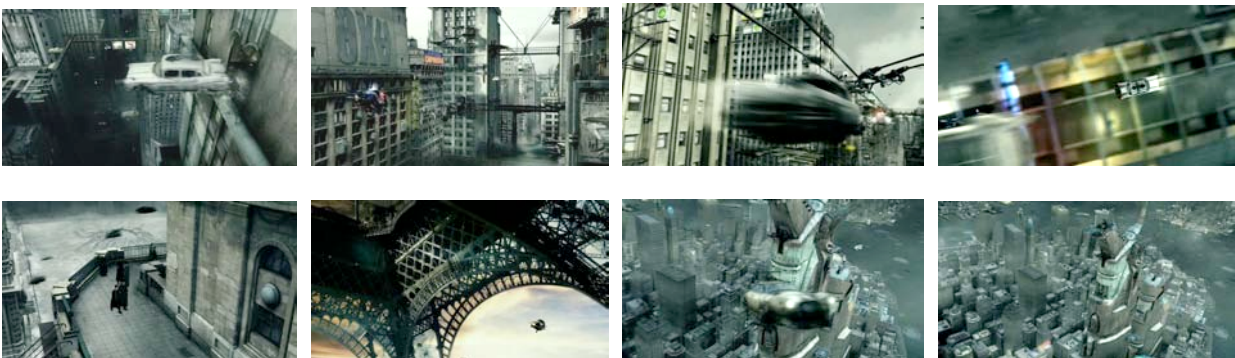
Pero para ello, necesita apoderarse de un cuerpo humano. Elige para tal efecto a un prisionero político que había sido deportado treinta años antes por haber revelado los secretos del Apartheid de Nueva York: Alcide Nikopol. Horus, Nikopol y Jill Bioskop: extraña historia triangular donde todo es un truco; la voz, los cuerpos, los recuerdos... todo excepto el amor que surge donde menos se esperaba.



Como ciudad posible, aquí presentada, Nueva York se ve en movimiento constante entre los coches volantes y las calles peatonales llenas de peatones a niveles sobrepuestos al nivel de la calle como la conocemos. Y durante este tiempo, la pirámide de los dioses flota sobre Manhattan, los extraterrestres planean sobre los rascacielos... un asesino en serie siembra cadáveres en las calles del primer nivel... delante de Jonathan Froebe, el policía medio muerto, y el terrible senador Kyle Algood Jr a tres meses de las elecciones.

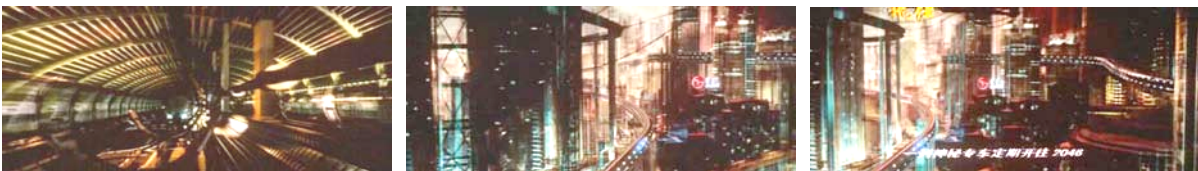


Con imágenes sobre la red de circulación, el director nos muestra coches que circulan por el aire en una red de cables similar al sistema de alimentación eléctrica de los trenes, espacializando la noción de la carretera de esta ciudad en su espacio. En Nueva York el 2095, según Bilal los ciudadanos viven en torres de estilo neoyorquino del principio del siglo XX y aparcan el coche al nivel de sus viviendas con un sistema de anclaje.



En la ciudad futurista de Bilal encontramos un *collage* de clases sociales y gente con actividades similares a las nuestras pero practicadas en el futuro. Se trata de un, aún más grande, centro urbano que la Nueva York de hoy en día con gran densidad de población y de mezcla de gente que vienen de todo el universo. Así se ve una extrema utilización de todo tipo de espacios urbanizables dentro de la ciudad y la propuesta clara de cómo reinventar la calidad de los espacios del nivel de la calle que conocemos, a niveles más altos.

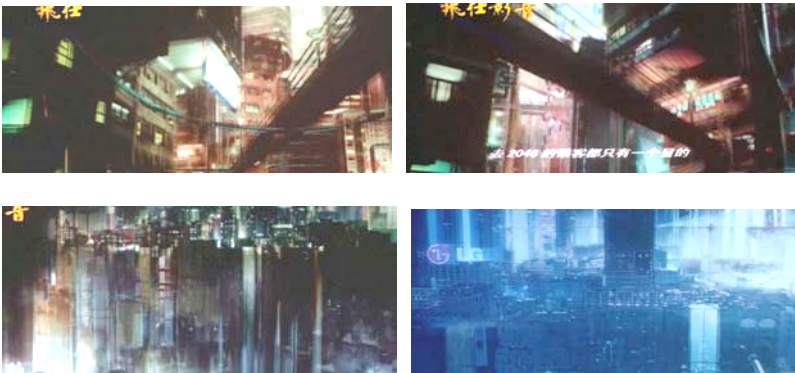
“2046”, Wong Kar Wai, 2004: 2046 es una película proveniente de Hong Kong (filmada en Shanghai), escrita y dirigida por Wong Kar-wai. Fue estrenada en el año 2004. Es una secuela de *Days of Being Wild* (estrenada en 1991) y *Deseando amar* (estrenada en 2000). Se trata de la vida amorosa que tiene Chow Mo Wan en la década de los años 60s en Hong Kong e incluye algunos elementos de ciencia ficción, mezclando generos de manera innovadora. Además de chino se habla japonés, y la banda sonora cuenta con temas en español.



Un periodista y escritor free lancer se aloja en el cuarto 2046 de un hotel, en el cual reflexionara sobre los significados y misterios de su vida amorosa, todo eso relacionado con una novela de ciencia ficción que escribirá, en la cual una androide retardada no se dará cuenta de que ama al personaje hasta que ya es demasiado tarde.

“Si hubiera nacido en otra época, quizás hubiera sido feliz”, afirma el personaje, “No sirve a nada encontrar a la persona indicada si el momento no es el adecuado”. En el año 2005, la población de Hong Kong supera los siete millones de habitantes, lo cual la convierte en la cuarta mayor área metropolitana de la República Popular

China. Su densidad de población alcanza los 6.200 habitantes por km². Kowloon ostenta históricamente el demérito de haber sido el núcleo urbano con la mayor densidad de población del Planeta, alcanzando en 1991 la cifra de 1.900.000 hab/km².



Debido a la construcción creativa y endémica de Hong Kong durante los últimos 50 años, actualmente existen pocos edificios históricos que permanecen en la ciudad. Hong Kong se ha convertido en un centro de arquitectura moderna, especialmente alrededor del distrito central. Los rascacielos en medio de su área comercial, muy densos entre el distrito central y la calzada de la bahía, se alinean en la costa del puerto de Victoria y son una de las atracciones turísticas más famosas de la ciudad alineando el mejor horizonte del mundo. Cuatro de los 15 rascacielos más altos del mundo están en Hong Kong. Kowloon, fue un asentamiento anarquista, conocido como la ciudad de Kowloon Walled. Las restricciones determinantes de la altura en las construcciones hasta el 1998, con el cierre del viejo Aeropuerto de Kai Tak, y la apertura de la nueva terminal aérea el Aeropuerto Internacional de Hong Kong lejos de la zona de los rascacielos, las edificaciones dejaron de tener restricciones, y actualmente se están levantando varios rascacielos nuevos en Kowloon, incluyendo el *International Commerce Centre* que, cuando será terminado en 2010, se convertirá en el cuarto edificio más alto del mundo.

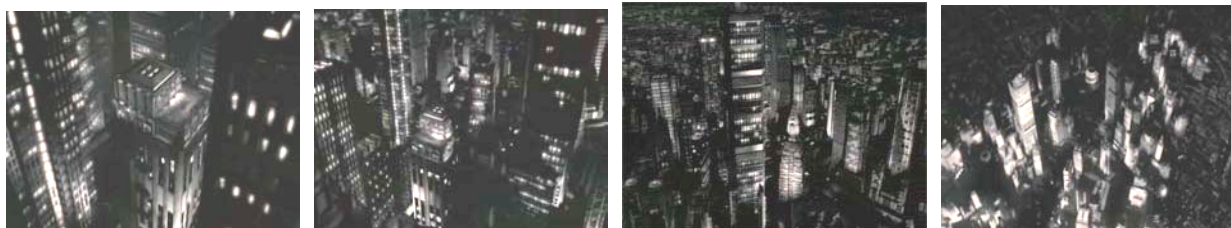
En una ciudad que se presenta con gran densidad de población, donde se circula con medios de transporte tradicionales pero a una velocidad muy rápida, el héroe creía escribir sobre el futuro, pero en realidad era sobre el pasado que escribía. En su novela, un misterioso tren salía de vez en cuando con dirección al año 2046. Todos los que subían, lo hacían con un mismo propósito: recobrar los recuerdos perdidos. Se decía que en 2046 nada cambiaba. Nadie sabía a ciencia cierta si eso era verdad, porque ninguno de los que viajaron regresó jamás. Con una excepción: Él estuvo allí y se marchó voluntariamente porque quería cambiar.

“*Sin City*”, *Frank Miller y Robert Rodríguez, 2005*: dentro de una estética futurista y de ciencia ficción, la adaptación de las historias de “*Basin City*” (comix) por F. Miller es un descubrimiento de la ciudad y muestra cómo cada personaje se apropia de los mismos lugares dentro de “*Sin City*”.



Marv, un rufián muy grande y fuerte, hace el amor con una mujer llamada Goldie. Cuando despierta descubre que ella está muerta, y que la policía viene a buscarlo. Jura sobre el cadáver de su amada, vengar su muerte, y se escapa de la policía. En una granja de las afueras encuentra a Kevin, el asesino, pero no puede derrotarlo. Logra escapar y en el Barrio Viejo encuentra la ayuda de Wendy, la hermana gemela de Goldie, quien había intentado asesinar a Marv creyéndolo el asesino de su hermana, y con ella vuelve a la granja, asesinando a Kevin, después de torturarlo.

Marv va a continuación a ver Cardenal Roark, cómplice de Kevin, y lo mata también. Después de hacerlo está capturado por la policía, enjuiciado y condenado a muerte en la silla eléctrica.



Sin City es el título bajo el que se engloban diversas historias independientes de diferente extensión que tienen lugar en Basin City, una ciudad también conocida como *Ciudad del Pecado*, debido a su corrupción generalizada. La ciudad de la película es una ciudad imaginaria con grande sentido de barrios como lugares específicos. Para algunos es una ciudad oscura y insensible. Para otros es su hogar. Basin City tiene características de la ciudad contemporánea. No asimilándose a un solo “*lugar ideal*”, ni tampoco a un único modelo formal, debe ser percibida como un multi-espacio decompuesto y mestizo, dinámico y definitivamente inacabado, hecho de convivencias y evoluciones interactivas y enlazadas por sus usuarios-ciudadanos²⁶⁷. Este escenario cuenta con una serie de personajes y ambientes recurrentes de barrios, entre los que destacaremos dos; el barrio de las prostitutas del *Barrio Viejo*, que debido a que traban en una zona donde ni la policía se atreve a entrar se han organizado entre ellas para protegerse, y *Kadie's*, el garito más sórdido de la ciudad, punto de encuentro de gran parte de los trapicheos de la ciudad y cuyo atractivo principal es el espectáculo de Nancy, una joven que baila semidesnuda ataviada de vaquera. Basin City no es una isla, es un abanico de barrios-ciudades dentro de la ciudad, un escenario polifacético según el sitio donde la acción sucede. Basin City es un hiperlugar, un lugar de lugares característico de la ciudad contemporánea.



Jackie Boy y sus amigos van a molestar a Shellie a su casa, y Dwight, el novio de Shellie, les hace irse. Pero, preocupado de que abusaran de alguna otra mujer, les sigue con su coche. Terminan en el Barrio Viejo, donde una prostituta joven se niega a atenderles, y la amenazan con un revólver. La ninja Miho, que observaba desde los tejados, le tira una estrella y le corta la mano a Jackie Boy, y mata a sus amigos en el coche. Además consigue tapar el revólver cuando Jackie Boy lo recupera, y cuando él dispara el tambor sale despedido para atrás y se le clava en la frente. Pero al revisar su billetera, Dwight encuentra algo perturbador: Jackie Boy es Jack Rafferty, un oficial de policía. Si su muerte se supiera, el Barrio Viejo, hasta entonces una zona cerrada donde la policía no entra y las prostitutas ejercen su propia ley, perdería sus privilegios y arrestarían a muchas hasta aclarar el crimen.

Para evitar eso Dwight se lleva los cadáveres en un coche para tirarlos en los Pozos de Brea, donde nadie los buscaría nunca. Pero una de las prostitutas traiciona a las demás y avisa a la mafia de lo que sucede; Dwight es atacado, la cabeza de Jackie Boy recuperada y Gail (la líder de las prostitutas, amante de Dwight) capturada. Miho y Dallas rescatan a Dwight que se hundía en los pozos, y luego interceptan al coche de los mafiosos y vuelven a recuperar la cabeza. Dwight hace un trato con Manute y los demás mafiosos: la cabeza por Gail. Una vez que Gail está a salvo, todas las demás prostitutas aparecen en el tejado encima del punto de reunión y matan a todos los mafiosos.

²⁶⁷ Usuario-ciudadano en el sentido de la parábola de *interacción*, según Manuel Gausa, *Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada*, ediciones ACTAR, Barcelona-Unión Europea, 2004, p.336: “*Interacción*”, “*Interacción es (inter)cambio e (inter)relación. Información transmitida, transferida y transformada entre energías, acontecimientos y/o escenarios diversos y simultáneos*”.



Hartigan, un policía en su último día antes de su retiro, llega a un muelle donde el hijo del senador Roark tiene a una niña de 11 años, Nancy Callahan, a quien va a violar. Hartigan le salva y dispara varias veces al violador frustrado: en la mano, en la oreja y en los testículos. Pero no llega a darle el tiro final, su compañero le traiciona y le dispara por atrás para detenerle. Ambos sobreviven y son hospitalizados, y el senador se encarga de que Hartigan se recupere para que pasa el resto de su vida en la cárcel, ya que logra manipular a los jueces para que se culpe a Hartigan y no a su hijo del intento de violación. Nancy Callahan le escribe todas las semanas a la cárcel, bajo un seudónimo, hasta que un día, años después, deja de hacerlo. Y finalmente llega un sobre con un dedo, señal de que está en peligro. Hartigan "confiesa" su crimen, la sentencia es firme, y por los años ya cumplidos se le considera cumplida la pena y está dejado en libertad. Hartigan rastrea a Nancy hasta encontrarla como bailarina erótica en un bar. Allí está también el hijo del senador, y Hartigan se da cuenta de su error: Nancy nunca estuvo en peligro ni dejó de escribirle, le hicieron creer que estaba en peligro para que puedan descubrir quién era él que le escribía usando seudónimos y torturar a Hartigan matándola. Intentó salir inmediatamente, pero Nancy le reconoció y dejó inmediatamente de bailar y saltó hacia él.

Escaparon en coche, pararon en un motel, y el hijo de Roark les sorprendió. Dejó a Hartigan colgado para que se ahorque, y se llevó a Nancy para violarla, a la misma granja de la primer historia. Hartigan se zafa y consigue seguirles. Rescata a Nancy y mata al hijo del senador, diciendo a Nancy que en esa granja habrían pruebas suficientes para encarcelar al senador Roark. Nancy se fue, pero lo que le dijo Hartigan era mentira: él sabía que ningún juez se atrevería siquiera a tomar una causa contra el poderoso Roark. Inevitablemente, le capturarían de nuevo, y volverían a amenazar a Nancy para torturarle. Decidió entonces hacer lo único que le quedaba por hacer y proteger a Nancy, la única persona que quedaba en el mundo a quien amaba. Tomó su revólver, y se suicidó.

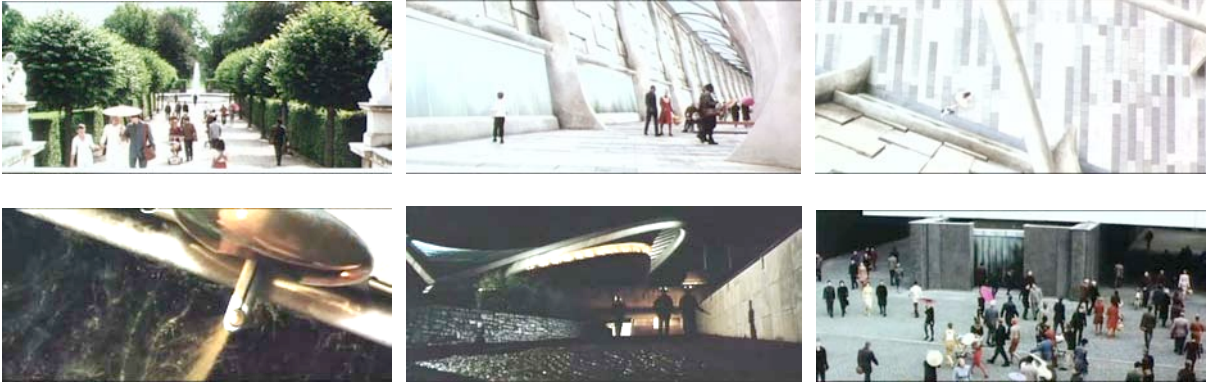
La significación del lugar para la ciudad de "Sin City", no es la del centro, sino de el límite entre sus diferentes barrios. En este sentido el lugar²⁶⁸ aquí se ofrece para relacionarse, impulsando vínculos y conexiones entre escenarios-multiescalares. El lugar se multiplica en esta ciudad multiplicando sus identidades.



Matones, prostitutas, políticos corruptos, asesinos a sueldo y las mafias locales, todo tipo de variados perdedores y gente de mal vivir: estos son los personajes que pueblan las historias de *Sin City*. Personajes que además se entrecruzan habitualmente (es habitual que secundarios de una historia reaparezcan en otras, o que incluso los protagonistas de algunas de ellas realicen breves apariciones en otras) dando la sensación de "vidas cruzadas" y cierto sentido de unidad en todo el conjunto que define la ciudad, aunque cada entrega de *Sin City* es una historia completa en sí misma.

²⁶⁸ Lugar en el sentido de un barrio con identidad y carácter.

“*Aeon Flux*”, Karyn Kusama, 2005 : Ambientada 400 años en el futuro, en el año 2415, una plaga ha hecho desaparecer a la mayoría de la población, excepto una ciudad protegida por muros, Bregna, gobernada por un congreso de científicos. Aeon Flux (Charlize Theron) es la más importante agente del grupo de rebelde "Monican", liderado por Handler, (Frances McDormand). Cuando Aeon recibe las ordenes de aniquilar al líder del congreso descubre un mundo de secretos, que la llevan a cuestionarse de qué lado está realmente y se encarga de proteger a la comunidad de las innumerables amenazas externas.

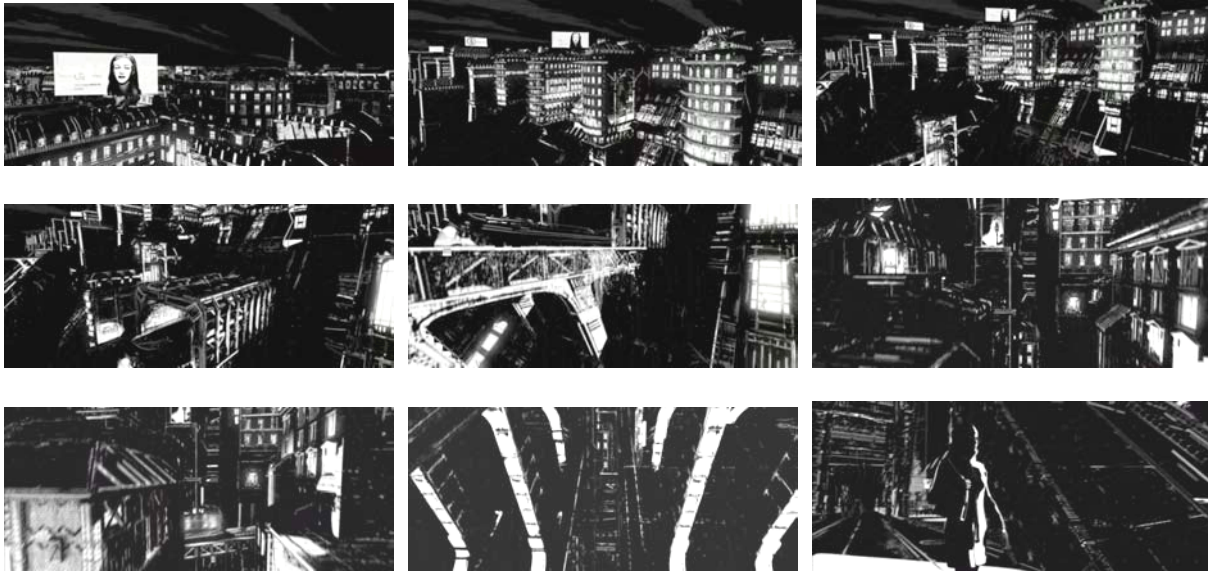


Basada en una serie de animación de MTV. En el año 2011 un desastre industrial ha eliminado al 99% de la población del planeta. Los que sobrevivieron viven ahora en una aislada ciudad donde se intenta llevar una vida perfecta. Pero esta vida perfecta necesita una revolución. Siglo XXV: Un terrible virus ha arrasado con toda la humanidad, excepto con Bregna, esta ciudad está controlada por cámaras de seguridad.



Aeon Flux es una superproducción de ciencia-ficción y acción en la que Charlize Theron, la ganadora del Oscar en "Monster", es una superheroína del futuro que ha de liberar a la humanidad de la tiranía de la clase privilegiada. Cuando unos agentes del gobierno asesinaron a su familia, Aeon Flux juró vengarse. Una soldado altamente entrenada, Aeon es una de las pocas personas que sospecha que su vida perfecta oculta una mentira perfecta.

“*Renaissance*”, Christian Volckman, 2006 : Uno de los eventos sopredientes de la pasada edición del Festival de Sitges fue la proyección de “*Renaissance*”, una muy atractiva propuesta en el género de la animación dirigida por el francés Christian Volckman. “*Renaissance*” impacta desde el comienzo con un estilo visual realmente llamativo impresionante, es una historia que juega demasiado con los tópicos de siempre del cine negro. Un incorruptible y tenaz policía se ve obligado a descender a las alcantarillas de París del año 2054 para resolver el secuestro de una joven científica que trabaja para la poderosa corporación *Avalon*.



En el año 2054, París es un laberinto donde todos los movimientos son monitoreados y grabados. Separada del mundo para su propia protección, la ciudad no obstante, ha continuado expandiéndose. Ahora los rascacielos del siglo 21, se superponen sobre las obras maestras arquitectónicas del pasado. Y bajo el nivel de la calle, una sofisticada red de plazas aerodinámicas empuja a la ciudad antigua hacia arriba, deteriorando un sistema de túneles. Arroizando una sombra sobre todo esto y dentro del edificio más alto de París se encuentra la compañía más grande de la ciudad, Avalon, la cual apunta en cada aspecto de la vida contemporánea para vender su principal exportación: Belleza y Eterna Juventud. La infra-estructura²⁶⁹ que contiene las actividades de *Avalon*, es un rascacielos de simbolismo propio del simbolismo²⁷⁰ de este tipo de tipología arquitectónicas en la organización de la ciudad.



Cuando la científica de 22 años Ilona Tasuiev, una de los mas prominentes investigadores de Avalon, es secuestrada abruptamente, Avalon solicita al Inspector Barthélémy Karas, un policía que tiene una fuerte

²⁶⁹ Manuel Gauza. , *Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada*, ediciones ACTAR, Barcelona-Union Europea, 2004, p.331: “*infraestructuras: soportes que contienen nuevas actividades, no únicamente a lo largo de sus trazados sino incluso sobre estos. Sobre unos suelos antaño separados jerárquica y monofuncionalmente y que hoy han comenzado a absorber, progresivamente, programas complejos y estratificados, definidos a partir de una complicada superposición en sección de usos en estructuras verticales y horizontales a la vez.*”

²⁷⁰ Ver p.63, “*Old Boy*”, (película), Chanwook Park, 2003.

reputación para encontrar a cualquier persona, sin importar los sacrificios que sean necesarios para lograrlo. Mientras el rastro esta caliente, Karas descubre que no es el único buscando a la hermosa dama, ya que cada testigo que él descubre termina muerto. Pero Karas no es el único que anda tras la pista de Ilona, Bislaine (Blanc), su hermana, también busca al culpable de su secuestro. Para esto deberá recorrer el oscuro laberinto en el que se ha convertido la ciudad, tratando de encontrar alguna pista que lo lleva a hallarla. A cada paso que dan los dos personajes van desenredando un misterioso complot en el que se involucra a la empresa Avalon, omnipresente en Paris y aparente dueña de la ciudad... Para encontrar a Llonna y revelar el secreto de su desaparición, Karas debe sumergirse en los mundos paralelos del espionaje corporativo, de la investigación genética y del crimen organizado. Donde la verdad atrapa a quien la encuentra primero y los milagros pueden ser comprados a pero a un gran costo.

Paris de “La renaissance” funciona por capas verticales. Los grandes centros comerciales están situados debajo del nivel de la calle deservidos por calles y túneles, haciendo referencia al cetro comercial “Des Halles” en el centro de Paris de hoy en día. En el nivel de la calle encontramos el ambiente de la vida parisina del siglo XXI intacta. El nivel del sótano parisino del futuro funciona aquí como los fundamentos-cimientos con estructuras visibles que sostienen el resto de la megaestructura de la ciudad. El primer nivel que es en relación con la calle tampoco cambia de aspecto formal, reconociendo así el espectador los edificios “Hausmanianos” que dan un carácter romántico tan particular a la ciudad de París desde siempre. Aún que el aspecto formal del nivel relacionado con la calle no cambió, ese no quiere decir que no hay otro tipo de cambios como por ejemplo sobre el tipo de actividades que se encuentran en este nivel.

Una arquitectura dinámica, es dinamizadora para la ciudad no solamente gracias a su estética sino también gracias a la compatibilidad de la forma con la actividad que contiene. Es decir, una materialización activa de acciones y usos simultáneos, movimiento operativo, generador de operaciones de intercambio de programas, formas, diferentes espacios y acontecimientos. La tendencia de los arquitectos de marca hoy es hacer arquitectura para espacios más inquietos, activos y activados que permitan (inter)acciones entre lugares. La interactividad de la *acción* y la *interacción* de antes²⁷¹ se replantea a través del *inter-cambio e inter-relación* de la información transmitida y transformada²⁷².

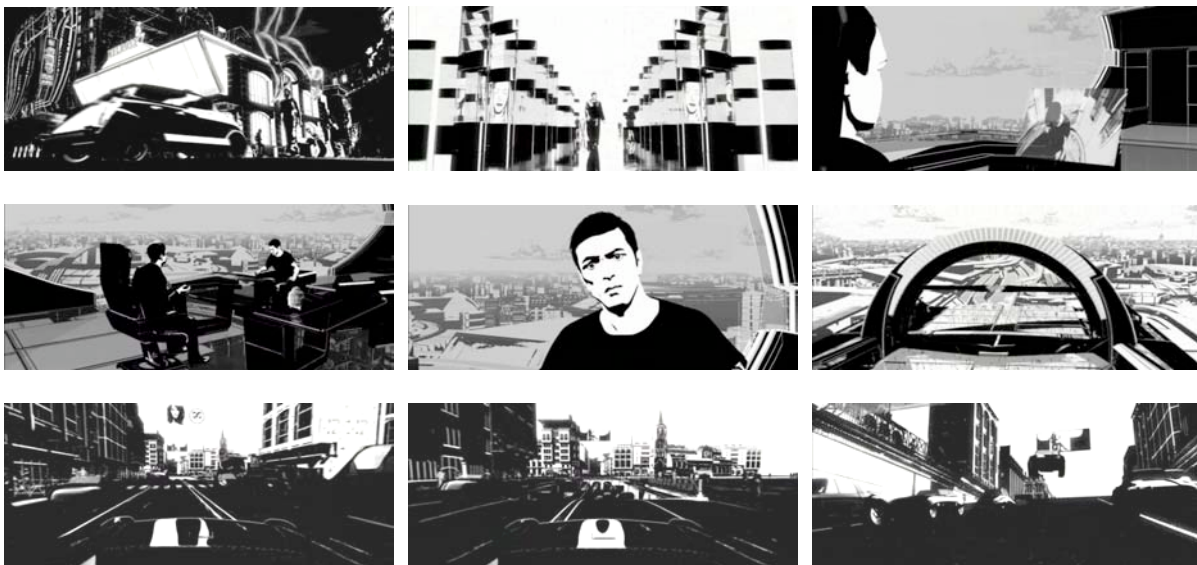


A partir de ese nivel la arquitectura se extiende en el espacio y la arquitectura funciona como una “*interface*” (interfaz), su papel es actuar entre lo virtual (por ejemplo la luz) y lo físico y pesado (por ejemplo la piedra), estableciendo la relación entre lo estático del edificio y el movimiento de su actividades²⁷³. Para la sociedad de la información y este nuevo entorno multifuncional, los edificios están pensados con hibridación de usos, paisajes, programas, actividades y espacios múltiples.

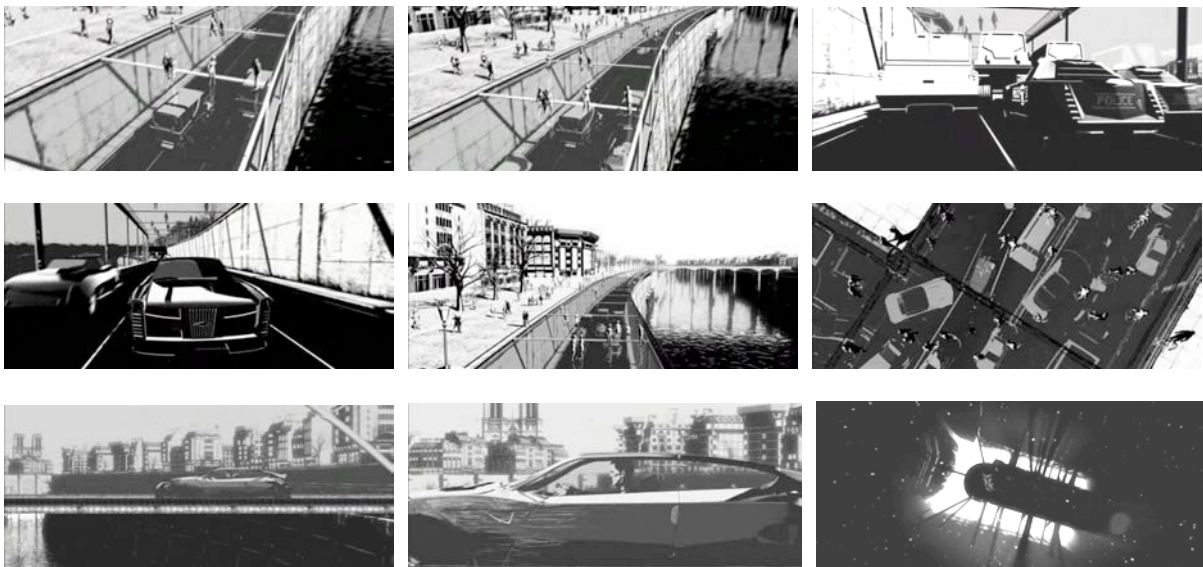
²⁷¹ Antes en el sentido de la ciudad tradicional, de pasado.

²⁷² Manuel Gausa, Vincente Guallart, Willy Muller, Federico Soriano, Fernando Porrás, José Morales, *Diccionario metápolis de arquitectura avanzada*, Actar, 2004, Barcelona, p. 21-24, p. 31, p. 336, p. 337, p. 340.

²⁷³ Vincente Guallart, *Diccionario metápolis de arquitectura avanzada*, Actar, 2004, Barcelona, p.418: “*multimedia urbana : ...los edificios hablan...*”, y Federico Sorano, p.31: “*actividad*”.



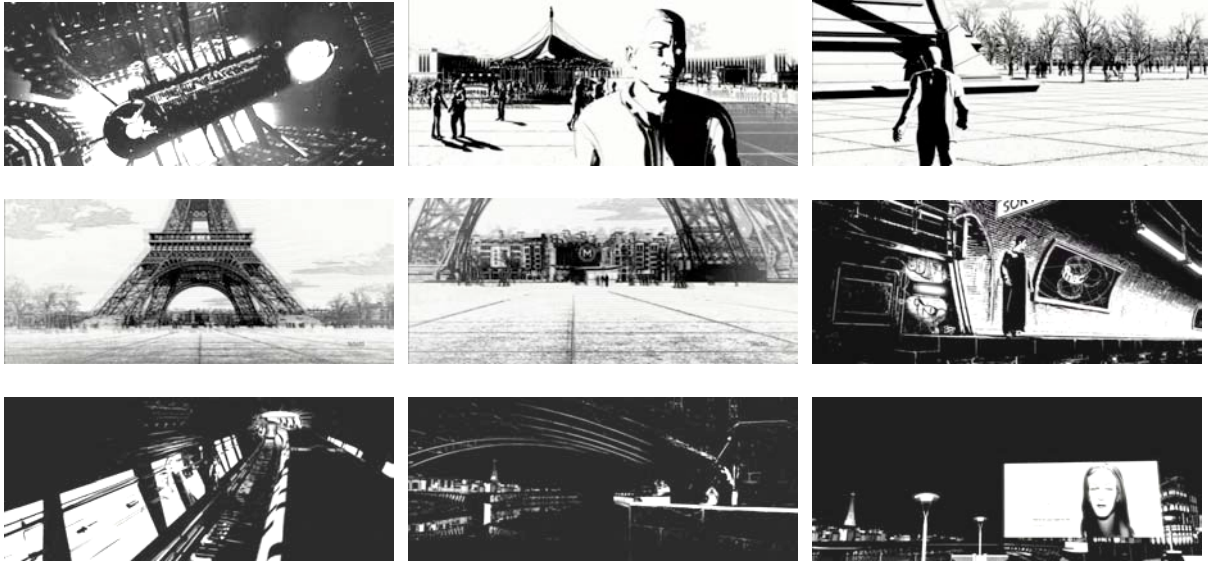
En una estética de la capital francesa que ha seguido creciendo y los rascacielos cubren los cielos, ocultando algunas de las construcciones arquitectónicas más antiguas y artísticas, París se ha convertido en una ciudad sin privacidad, en la que cualquier movimiento queda registrado y grabado. La ciudad se ha aislado del resto del mundo por su propia seguridad. Organizando la circulación dentro de la ciudad en diferentes niveles, París se ve aquí suministrado con diferentes tipologías de espacios públicos²⁷⁴, entre el espacio colectivo²⁷⁵, la calle y la plaza²⁷⁶.



²⁷⁴ Un espacio público hoy se califica no necesariamente por sus formas, sino por su capacidad de beneficiar la relación del prójimo con el alejado.

²⁷⁵ El espacio hasta ahora se dividía en el espacio público y el espacio privado, más propio al individuo. Según Paul Virilio, el espacio público ha sido sustituido: desde un espacio de presentaciones a un espacio de re-presentaciones. El espacio de cuerpo a cuerpo como verdadera construcción del espacio público ya no existe. Con la aparición de lugares como centros comerciales, aeropuertos, gimnasios, hoteles..., el sentido del espacio público se ha desplazado hacia un sentido de espacio colectivo. Este tipo de espacios colectivos o relacionales (antes públicos), los encontramos a menudo dentro de edificios de los últimos 20 años bajo la imagen de espacios de “paisaje de paisajes”, funcionando para la interacción y la apropiación.

²⁷⁶ Las plazas dentro del espacio urbano son lugares urbanizados públicos que se forman por la planificación de las calles. La tipología de la calle que es inseparable de la noción de circulación, hoy en día, puede ser muy variada. Así les distinguimos en calles peatonales y de coches, carreteras-autopistas, redes de medios de transporte, red de ferrocarril, red de circulación fluvial o simplemente un ascensor (en el sentido vertical de una calle).



Es una película que muestra con escenas de París evocadoras y futuristas la posible versión de la ciudad en el futuro. La película de Christian Volckman consigue entrar por los ojos nada más iniciarse la proyección y no deja de sorprender al espectador a lo largo de todo su metraje. La técnica de la *motion capture* y la *3D* más tradicional, lucen esplendidas en todo momento y logran que tanto las escenas de acción como las más pausadas resulten tremendamente logradas. Pero más allá de este apartado técnico se esconde un trabajo a nivel artístico encomiable. La recreación de un París futurista y deshumanizado, las autopistas que discurren por los actuales canales del Seine, la acristalada plaza de la catedral de Notre Dame, la Montmatre con su Sacre-Coeur cercados por monstruosas estructuras futuristas, son los entornos en los que la historia de “La Renaissance” se desarrolla. Estos lugares futuristas de la ciudad parisina vista en esta película son algunos de los más impresionantes que se han podido ver en una película así, hasta tal punto que se puede decir que la ciudad de París es un personaje más en la película.

4. *Puntos y elementos específicos que surgen para la calle, los espacios construidos y los espacios no-construidos, en el análisis del corpus de la tesis:*

La calle:

- como límite entre público y privado.
- como territorio propio del usuario.
- como medio de circulación, medios de transporte, redes y flujos de circulación.
- La calle es un elemento esencial para entender cada vez la escala de la ciudad. La calle sigue los cambios de escala de una ciudad y se adapta en ella (coche, metro, tren).
- La calle de la ciudad en relación con la calle de la provincia.

Los espacios construidos:

- Viviendas: Tipología del barrio de viviendas, organización de viviendas en rascacielos, “zoning²⁷⁷”. Extensión de la vivienda hacia la calle, la escalera dentro del edificio.
- Oficinas: Tipología del barrio de oficinas, organización en rascacielos, “zoning”.
- Infraestructuras: Estructuras que combinan diversas funciones de la ciudad dentro del edificio, (administración, trabajo, vivienda, ocio, consumo). La ciudad puede ser una infraestructura.

Los espacios no-construidos:

- como territorio propio del usuario.
- espacio para satisfacer la función de la socialización del individuo.
- el vacío urbano, la plaza y los espacios colectivos, el parque, el jardín, el balcón/la terraza y el patio.

²⁷⁷ Zoning is a term used in urban planning for a system of land-use regulation in various parts of the world. The word is derived from the practice of designating permitted uses of land based on mapped zones which separate one set of land uses from another. Theoretically[citation needed], the primary purpose of zoning is to segregate uses that are thought to be incompatible; in practice, zoning is used as a permitting system to prevent new development from harming existing residents or businesses.

5. Primeras estadísticas y Modo de evolución de la tesis:

De las 60 películas analizadas las 33 responden a la mayoría de los puntos y elementos de búsqueda y son estas que constituirán el corpus primario de la tesis. Las otras 27 películas, hacen parte de un corpus secundario de la tesis y se usaran para referirse a puntos y elementos de búsqueda dentro de la temática de la ciudad, meterles en relación, comparar o argumentar con las nociones de los puntos y elementos específicos que surgen de las películas del corpus primario.

De las películas del corpus primario de la tesis tenemos una descripción más densa de información sobre diversas ciudades del mundo:

RUSIA: Moscú (The Man with the Movie Camera).

EUROPA: Berlín (Berlín-Die Simphonie, Der himmel über Berlin, Goodbye Lennin), **París** (A Bout de Souffle, Alpha Ville, Playtime, Renaissance), **Rome** (Dolce Vita, Mama Roma, Roma), **Londres** (Blow Up), Lisboa (Lisbon Story), **Varsovia** (Avalon), **Barcelona** (En Construcción).

De las películas del corpus primario que enseñan la ciudad europea las películas: “Metrópolis”, “Alpha Ville”, “Fahrenheit 451”, “PlayTime” y “Renaissance”, se refieren a la posible configuración de la ciudad del futuro.

AMERICA: Nueva York (Manhatta, City Lights, Rear window, Manhattan, The 5th Element, Immortel), **Los Ángeles** (Chinatown, Blade Runner), **Hollywood** (The Trueman Show), **el pueblo americano** (Paris Texas, Blue Velvet).

De las películas del corpus primario que enseñan la ciudad americana las películas: “Blade Runner”, “The 5th Element”, “Minority Report” e “Immortel”, se refieren a la posible configuración de la ciudad del futuro.

ASIA: Tokio (Johnny Mnemonic), **Beijing** (Beijing Bicycle).

De las películas del corpus primario que enseñan la ciudad asiática la película: “Johnny Mnemonic”, se refiere a la posible configuración de la ciudad del futuro.

OTRO (imaginario): Oceanía (1984), la ciudad de “Brazil”, la ciudad de “Dark City” y **Basin City** (Sin City).

De estas 17 ciudades descritas por las películas del corpus primario, Paris, Nueva York y Los Ángeles son las 3 ciudades para las cuales existen en el corpus, películas que enseñan la evolución de la ciudad según el proceso urbano en el momento que la película se rodó, hasta posibles configuraciones de la ciudad del futuro. Entre el aspecto de la organización, “User-Friendly”, y el aspecto socioeconómico de la sociedad, los espacios construidos, la calle y los espacios no-construidos, son los que componen la ciudad. Evolucionando la tesis como una película, a través de un montaje (cinematográfico), las escenas de las películas del corpus primario, según los puntos que surgen del análisis, reproducen de una cierta manera la tipología de la ciudad más convencional y tradicional y la tipología de la ciudad posible del futuro a través del cine.

5.1. *Script #1:***PRAXIS (A):**

Después del análisis de 60 películas mas o menos de indiferente director, año de producción o descripción de la ciudad, París, Nueva York y Los Ángeles aparecen como las 3 ciudades para las cuales existen en el corpus cinematográfico películas que muestran la evolución de la ciudad según el proceso urbano en el momento que la película se rodó hasta posibles configuraciones de la ciudad del futuro:

A: Tipología de la ciudad tradicional.

B: Tipología de la ciudad del futuro.

Observación: **La ciudad del futuro** en el cine se ve como la ciudad tradicional *augmentada*²⁷⁸.

PRAXIS (B):

La ciudad intensificada y a veces hipertrofiada dicho aumentada en términos de calle, espacio construido, espacio no-construido: Del *seny* al *disseny*. Presentación de la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada en la que vivimos, según diferentes escenas de diferentes películas, poniendo el acento sobre elementos urbanísticos tal como las sendas, los bordes, los nodos, los mojonos. Imagen, identidad y imaginabilidad de la ciudad aumentada.

Observación: En la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada cinematográfica existe la multiplicación de *eventualidades*²⁷⁹ (acontecimientos) para el usuario, relacionada con nuevos espacios urbanísticos basados en la mezcla funcional y la asociación de la forma con la programación de estos espacios.

PRAXIS (C):

La ciudad eventual como consecuencia de la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada: La interrelación de ciudad y sociedad enseñada por el cine define la ciudad un “alto lugar” de libertad. Dentro de esta libertad, el proceso urbano es el que configura la ciudad y la ciudad es la que modela el usuario. Esto es mas fácil de entender si pensamos que *el proceso urbano impone la planificación urbana*²⁸⁰ es decir *el poder económico* para crear *espacios* en los cuales vivirán y se desarrollaran libres *los usuarios* de los centros urbanos.

Observación: En el cine existe una *relación íntima de libertad* entre el espacio y los personajes: el espacio determina el individuo, su estado psicológico y su moral. La planificación urbana es un mecanismo que impone el poder económico sobre el espacio y los usuarios.

PRAXIS (D):

La ciudad se ve desarrollándose como una articulación de fantasías arquitectónicas de ciudades posibles según una trayectoria preexistente (Europa) o un nuevo modelo en tierra virgen (América). Indicando que sin embargo la forma no sólo está transformándose sino que también se está cambiando. La mutabilidad constante del territorio no esita introducirse en el edificio. **El nuevo rol del espacio público** dentro de los nuevos espacios urbanísticos introducidos por el proceso Urbano dentro de la ciudad cinematográfica eventual: Del espacio *público* (parques, plazas,...) al espacio *público-privado* (aeropuerto, centro comercial, gimnasio,..., diferentes espacios para el consumo y el ocio) y del espacio *privado-público* (el patio, el jardín o las calles dentro de un edificio,...) al *privado* (viviendas).

Observación: La ciudad se ve evolucionando, con ella el espacio público también cambia de noción. Así del mas público al mas privado el espacio común se *controla menos o mas* y el usuario se siente *menos o mas libre* dentro de este espacio, pensando que a veces asociamos lo público con lo libre o lo gratis.

²⁷⁸ Aumentada en el sentido de que se añaden los elementos específicos de la ciudad tradicional en la ciudad del futuro con diferentes exageraciones en términos de calle, espacios construidos y espacios no construidos.

²⁷⁹ Es decir que dentro de los centros urbanos el usuario tiene un espectro amplio de acontecimientos en los cuales se le invita a desarrollarse.

²⁸⁰ Aquí me refiero de alguna manera al hilo conductor del urbanismo culturalista hacia el urbanismo progresista y el nuevo urbanismo.

EPILOGOS:

A: La ciudad del futuro reproducida por el cine es una ciudad en los aspectos de la ciudad que conocemos, exagerada en términos de mezcla funcional, formas y programación. Es una ciudad con el programa de la ciudad tradicional donde todo es más grande, más rápido y con más población. La calificamos aquí de ciudad aumentada, porque lo que el cine nos enseña es una ciudad densa en la cual se añaden-se agregan edificios más altos, más gente, más complicaciones de convivencia y de funcionamiento que en la ciudad tradicional.

B: Una ciudad aumentada en términos de población y de mezcla funcional es una ciudad en la cual el usuario está expuesto a diferentes acontecimientos. Salimos de nuestra casa y no podemos saber lo que nuestra cotidianidad nos reserva. Una ciudad llena de eventualidades donde el individuo está libre para evolucionar.

C: La ciudad eventual aparece como el territorio libre e inexplorado que está esperando al usuario para ser activado. Existe una relación íntima entre el espacio y el usuario a través del mecanismo de la planificación urbana que impone el poder económico sobre el espacio y el usuario.

D: Para entender de mejor manera esta relación entre espacio y usuario dentro de la ciudad vale la pena observar la evolución del espacio público dentro del centro urbano, de la ciudad tradicional a la ciudad del futuro. El espacio público a través de las películas se ve diferenciado en diferentes niveles de privacidad. Así la libertad que el espacio público procura al usuario se divide en niveles yendo del público al privado. De los espacios de más libertad a los espacios de menos de libertad.

La ciudad eventual mostrada más arriba es una ciudad neoliberal, en el sentido del carácter de incertidumbre impuesto por el proceso urbano, sin embargo el ciudadano tendría que poder decidir sobre lo que pasa en su barrio. La ciudad desde siempre era pública. Dividiendo la vida pública de la ciudad en diferentes niveles, jerarquizando el espacio público en la ciudad, es posible garantizar la libertad y el carácter público para el entorno inmediato del usuario dentro de la nueva dimensión múltiple y multifacética del crecimiento o de las combinaciones enseñadas por las películas del corpus cinematográfico sobre posibles versiones de la ciudad del futuro.

5.2. Script #2: Como sugiere el cine que el espacio público será.

PRAXIS (D1):

La ciudad se ve desarrollándose como una articulación de fantasías arquitectónicas de ciudades posibles según una trayectoria preexistente (Europa) o un nuevo modelo en tierra virgen (América). Indicando que sin embargo la forma no sólo está transformándose sino que también se está cambiando. La mutabilidad constante del territorio no esita introducirse en el edificio.

PRAXIS (D2):

En el cine existe una *relación íntima de libertad* entre el espacio y los personajes: el espacio determina el individuo, su estado psicológico y su moral. La planificación urbana es un mecanismo que impone el poder económico sobre el espacio y los usuarios. El espacio público como espejo de la sociedad en la ciudad: (ciudad abierta, liberal, o, ciudad cerrada, controlada). **La ciudad eventual** como consecuencia de la ciudad intensificada: La interrelación de ciudad y sociedad enseñada por el cine define la ciudad un “alto lugar” de libertad. Dentro de esta libertad, el proceso urbano es el que configura la ciudad con sus espacios públicos y la ciudad es la que modela el usuario

PRAXIS (D3):

El nuevo rol del espacio público dentro de los nuevos espacios urbanísticos introducidos por el proceso Urbano dentro de la ciudad cinematográfica eventual: Del espacio *público* (parques, plazas,...) al espacio *público-privado* (aeropuerto, centro comercial, gimnasio,..., diferentes espacios para el consumo y el ocio) y del espacio *privado-público* (el patio, el jardín o las calles dentro de un edificio,...) al *privado* (viviendas).

PRAXIS (D4): Observación

La ciudad se ve evolucionando, con ella el espacio público también cambia de noción. Así del más público al más privado el espacio común se *controla menos o más* y el usuario se siente *menos o más libre* dentro de este espacio, pensando que a veces asociamos lo público con lo libre o lo gratis.

EPILOGOS (D5):

La ciudad eventual aparece como el territorio libre e inexplorado que está esperando al usuario para ser activado. Existe una relación íntima entre el espacio y el usuario a través del mecanismo de la planificación urbana que impone el poder económico sobre el espacio y el usuario. Para entender de mejor manera esta relación entre espacio y usuario dentro de la ciudad vale la pena observar la evolución del espacio público dentro del centro urbano, de la ciudad tradicional a la ciudad del futuro. El espacio público a través de las películas se ve diferenciado en diferentes niveles de privacidad. Así la libertad que el espacio público procura al usuario se divide en niveles yendo del público al privado. De los espacios de más libertad a los espacios de menos de libertad.

EPILOGOS (D6):

La ciudad eventual mostrada más arriba es una ciudad neoliberal, en el sentido del carácter de incertidumbre impuesto por el proceso urbano, sin embargo el ciudadano tendría que poder decidir sobre lo que pasa en su barrio. La ciudad desde siempre era pública. Dividiendo la vida pública de la ciudad en diferentes niveles, jerarquizando el espacio público en la ciudad, es posible garantizar la libertad y el carácter público para el entorno inmediato del usuario dentro de la nueva dimensión múltiple y multifacética del crecimiento o de las combinaciones enseñadas por las películas del corpus cinematográfico sobre posibles versiones de la ciudad del futuro.

5.3. *Final Script:*

PROYECTOS ARQUITECTONICOS DE POSIBLES CIUDADES VS EL PROCESO URBANO: Proyectar el espacio público-privado con (tras el visor del) cine.

FINAL SCRIPT

El objetivo de esta tesis es describir el espacio público a través de películas que muestran de mejor manera la estratificación de la vida pública en niveles de privacidad. Las tres ideas que surgen durante este proceso son:

- 1. El espacio público del futuro en el cine no existe. El presente es el futuro: vivimos en el futuro, ya que la ciudad del futuro en el cine se ve como la ciudad tradicional *aumentada*²⁸¹-*intensificada*.
- 2. Ver como estos espacios, con la ayuda de distintas películas, garantizan la libertad psicológica, individual y moral del usuario de los grandes centros urbanos, según su accesibilidad.
- 3. Hacia qué ciudad pública (... vamos).

A. *El territorio:* En este capítulo se describe el territorio urbano en el que vamos a examinar y valorizar el espacio público.

-1. Por lo general y en términos de calles, espacios construidos y espacios no construidos este territorio urbano se reproduce por el cine como la ciudad que conocemos, exagerada en términos de mezcla funcional (actividades), formas y programación a causa de la mutabilidad constante de la ciudad. Es una ciudad con el programa de la ciudad dicha *tradicional* donde todo es más grande, más rápido y con más población. La podemos calificar de ciudad aumentada, intensificada, hinchada o inflada según Juliana Bruno, porque lo que el cine nos enseña es la ciudad densa en la cual se añaden, se agregan edificios más altos, más gente, más complicaciones de convivencia y de funcionamiento.

-2. Dentro de este territorio urbano, el espacio público de la ciudad en el cine es un espacio de casualidades. El usuario se encuentra ante diferentes tipos de acontecimientos y de eventualidades dentro del espacio público que es el lugar de la ciudad donde todo ocurre²⁸² y (de esta forma se nota de mejor manera) el intercambio de la información entre los diferentes actores. La tendencia de los arquitectos hoy es hacer arquitectura para espacios más inquietos, activos y activados que permitan (inter)acciones entre lugares. Interactividad, Acción, Interacción : es inter-cambio e inter-relación – información transmitida y transformada²⁸³.

B. *El espacio público:* del público al privado. Partiendo de la observación de que el espacio público de hoy en día no es como el de antes, la vida pública dentro de la ciudad contemporánea ha cambiado. El individuo dentro de la ciudad vive esta experiencia a través de la diferenciación de la vida pública en niveles de privacidad. Con la ayuda del medio cinematográfico, la vida pública se puede jerarquizar en 3 niveles de privacidad que van de lo público al público-privado y de lo privado-público al privado.

-1. Así, cuando se habla de **los espacios públicos** de la ciudad, nos referimos a las plazas, los parques y las calles peatonales mostradas por diferentes películas. Estos espacios son de libre acceso para todos los usuarios de la ciudad.

-2. Como **espacios públicos-privados** se consideran los lugares públicos como centros comerciales, aeropuertos, centros deportivos, y en general los espacios enseñados por el cine, destinados para el consumo y el ocio. Los espacios públicos-privados son lugares no concurridos por todos los ciudadanos, si no que son destino solo de los usuarios que se relacionan directamente con la programación de estos espacios.

-3. Por fin, en los espacios **privados-públicos** consideramos espacios que se muestran por diferentes escenas de películas como los patios o los jardines interiores, las "*pilotis*" o las calles dentro de los edificios. Estos espacios son lugares públicos asociados con el entorno inmediato de los ciudadanos, donde se percibe un sentimiento de privacidad dentro de lo público.

²⁸¹ Aumentada en el sentido de que se añaden los elementos específicos de la ciudad tradicional en la ciudad del futuro con diferentes exageraciones en términos de calle, espacios construidos y espacios no construidos.

²⁸² Es decir que dentro de los centros urbanos el usuario tiene un espectro amplio de acontecimientos en los cuales se le invita a desarrollarse.

²⁸³ Manuel Gausa, Vincente Guallart, Willy Muller, Federico Soriano, Fernando Porras, José Morales, « *Diccionario metápolis de arquitectura avanzada* » , Actar, 2004, Barcelona, p. 21-24, p. 31, p. 336, p. 337, p. 340.

Durante este capítulo se hará la descripción de los diversos tipos de vida pública que podemos encontrar en estos espacios a través de las películas del corpus cinematográfico. El espacio hasta ahora se dividía en el espacio público y en el espacio privado, más propio del individuo. El espacio público es móvil, el espacio privado es estático. El espacio público es disperso, el espacio privado es concentrado. El espacio público es vacío, imaginación, el espacio privado está lleno, objetos, memorias. El espacio público es indeterminado, el espacio privado es funcional. El espacio público es información, el espacio privado es opinión. El espacio público es apoyo, el espacio privado es mensaje. El espacio público está en equilibrio inestable, el espacio privado es estable. En el espacio público la relación entre propiedad y uso ha desaparecido. Con la aparición de lugares como centros comerciales, aeropuertos, gimnasios, hoteles..., el sentido del espacio público se ha desplazado hacia un sentido de espacio colectivo. Este tipo de espacios colectivos o relacionales (antes públicos), los encontramos a menudo dentro de la planificación urbana de los últimos 20 años bajo la imagen de espacios de “paisaje de paisajes”, funcionando para la interacción y la apropiación.

C. Acceso=Libertad: La ciudad del cine aparece como el territorio libre e inexplorado que está esperando al usuario para ser activado. La combinación de la arquitectura con las ciencias sociales ha introducido un modelo de planificación²⁸⁴ en el cual la racionalidad triunfa a través de la aplicación de un método científico en el mundo social. Esta idea de la producción de una “ingeniería social”²⁸⁵ que ha dominado las sociedades occidentales durante los últimos 60 años, se ha introducido en el modo de la reflexión de la ciudad también a través de la arquitectura y el planteamiento urbano. Existe una relación íntima entre el espacio público y el usuario a través del mecanismo de la planificación urbana que impone el poder económico sobre el espacio y el usuario.

-1. Por definición, la necesidad del control en un centro urbano existe, sin embargo la ciudad se ve evolucionando, con ella el espacio público también cambia de noción. Así de lo más público a lo más privado, la accesibilidad al espacio común se controla menos o más y el usuario se siente menos o más libre dentro de este espacio, asociando a veces lo público con lo libre o lo gratis.

-2. El espacio público es el espejo de la sociedad de la ciudad de diferentes velocidades, competitiva, de estrés y de espíritu globalizador²⁸⁶. Como el espacio público condiciona al individuo según su accesibilidad, la libertad individual, su estado psi y su moral, algo en que nos damos cuenta en el espacio público donde los individuos interactúan²⁸⁷ entre ellos. La arquitectura funciona como una “*interface*”, su papel es actuar entre lo virtual (por ejemplo la luz o la interrelación entre los individuos) y lo físico y pesado (la piedra), estableciendo la relación entre lo estático de la programación de los espacios y el movimiento de sus actividades²⁸⁸.

D. Hacia qué ciudad pública: La ciudad cinematográfica es una ciudad neoliberal, en el sentido del carácter de incertidumbre impuesto por el proceso urbano, sin embargo el ciudadano tendría que poder decidir sobre lo que pasa en su barrio. La ciudad desde siempre era pública. Dividiendo la vida pública de la ciudad en diferentes niveles, jerarquizando el espacio público en la ciudad, es posible garantizar la libertad y el carácter público para el entorno inmediato del usuario dentro de la nueva dimensión múltiple y multifacética del crecimiento o de las combinaciones enseñadas por las películas del corpus cinematográfico sobre las posibles versiones de la ciudad.

-1. Descripción de los diferentes espacios públicos por películas que enseñan como la libertad de la evolución del individuo se garantiza a través de la diferenciación de privacidad dentro de la realidad multifacética de la ciudad hinchada-intensificada-inflada en el cine.

La ciudad desde siempre era pública, según la noción política introducida por Aristotle: “City is built politics”, según la noción poética introducida por Geddes: “City is a dramatic action”, y según la noción económica introducida por Jacobs: “A city is a settlement that constantly generates its economic growth from its own local economy”. Según Paul Virilio, el espacio público en el sentido actual de la ciudad que conocemos ha sido sustituido: desde un espacio de presentaciones a un espacio de re-presentaciones. El espacio de cuerpo a cuerpo como verdadera construcción del espacio público dentro de la ciudad ya no existe. Un espacio público hoy se califica no necesariamente por sus formas, sino por su capacidad de beneficiar la relación con el prójimo frente al alejado.

²⁸⁴ Aquí me refiero de alguna manera al hilo conductor del urbanismo culturalista hacia el urbanismo progresista y el nuevo urbanismo.

²⁸⁵ Batty Michael, « *The fractal city* », Architectural Design, no 9/10, vol.67, 1997.

²⁸⁶ Las ciudades desempeñan su propia evolución frente al actual proceso de urbanización mundial, así como sobre las características y las estrategias que se desarrollan en los diferentes marcos geográficos y socioeconómicos enseñados por el cine. Esta diversidad de definiciones y situaciones responde con diferentes conceptos según las diferentes películas. De esta manera los cambios importantes en la estructura y jerarquía urbana se traduce a través de la mundialización de la economía, el impacto de las nuevas tecnologías, las nuevas políticas urbanas de promoción y la recalificación urbana.

²⁸⁷ “La realidad de las ciudades hoy en día es que traspasan y engloban las metrópolis que hemos conocido hasta ahora, propiciando una nueva especie de aglomeración urbana, hecha de espacios y relaciones multiplicadas, heterogéneas y discontinuas”, François Asher, « *Métapoles ou l’avenir des villes* », éditions O. Jacob, 1995, Paris.

²⁸⁸ Vincente Guallart, « ...los edificios hablan... », igual que (273, 288), *multimedia urbana*, p. 418.

6. Bibliografía comentada:

BIBLIOGRAFIA: Un intento ilustrar a través de documentos escritos la relación entre el espacio público para el ocio y el consumo, según su división en niveles de privacidad, y la ciudad intensificada y a veces hipertrofiada en la que vivimos.

6.1. Libros sobre las Utopías 1950-1980:

-**Maria Luise Berneri**, *A journey through utopia*, 1950.

-**Michel Ragon**, *La cité de l'an 2000*, Casterman, 1968, Bélgica.

-**Michel Ragon**, *Histoire mondiale de l'Architecture et de l'Urbanisme Modernes: Prospective et Futurologie*, vol.3, Casterman, 1986, Bélgica.

La investigación sobre la arquitectura del futuro nos dice que el decorado de la ciudad del futuro será hecho de cristal, acero, hormigón, madera o de alguna materia plástica. Sin embargo este futuro existe también dentro del proyecto, los dibujos, los modelos o los diseños. Mezclando las realizaciones ya visibles por nuestros ojos este libro realiza la síntesis de la realidad de hoy en día y el entorno del futuro.

-**Franco Borsi**, *Architecture et Utopie*, éditions Hazan, 1997, Paris.

El "utópico" es el irrealizable: un proyecto utópico es un proyecto irrealizable. Se puede ser por definición o por elección, cuando no buscamos a realizar un proyecto y nos basamos en escoger lo irrealizable sin tener que hablar o evaluar algunos aspectos o riesgos estructurales y negligencias del orden de la financiación de la realización. Así ser utópico es ser fuera de lo real y marginalizado. Sin embargo desde otro punto de vista más positivo la utopía está asociada a la imaginación. Los términos de fantasista, fantástico e imaginario son entre los sinónimos positivos de la utopía cualificándola de anticipada. Es en esta dirección que la arquitectura utópica se puede cualificar también de anticipada y asimilada por los arquitectos visionarios desde el siglo XVII.

-**Dominique Rouillard**, *Superarchitecture - le future de l'architecture 1950-1970*, Éditions de la Villette, 2004, Paris.

En 1950, la reivindicación de una arquitectura de futuro por los vanguardistas se fracasa contra una estética mediocre y el funcionalismo primario de la reconstrucción. Una crisis durable afecta así la disciplina de la arquitectura. Se nos interrogamos si la arquitectura aún tiene futuro, o sobre lo que es en realidad la arquitectura. Con Smithson o Hans Hollein, los movimientos que se establecen buscan una nueva definición dentro de la idea de la producción, la moda, la ficción y los medios a través de la sugerencia de una nueva utopía: la mega-estructura. La mega-estructura aparece entonces como el híbrido colosal que arregla al mismo tiempo la arquitectura, el urbanismo y las infraestructuras. El entusiasmo de los metabolistas japoneses, Yona Friedman o Archigram para las grandes maquinas destinadas a resolver los problemas al escala planetaria, introduce el concepto de la arquitectura radical. Sin embargo, con Archizoom o Superstudio, el concepto de una arquitectura en términos de progreso social y bienestar bascula para la arquitectura reveladora del mundo existente. De la utopía critica de estos proyectos y del poder evocador de sus dibujos, Rem Koolhaas, Bernard Tschumi o MVRDV se han inspirado para construir sus universos conceptuales.

6.2. Libros sobre el Urbanismo:

-Le Corbusier, *La Charte d'Athènes*, éditions de Minuit, 2e TRIM 1971, France.

La modernidad propuso reglas para interpretar la realidad y sobre todo, para crear el mundo del futuro mediante una propuesta utópica "totalizante" que solamente reveló muchos años después, sus falencias. La ciudad moderna se concibe como una tarea prometeica en la que se asigna enorme importancia a la construcción de una realidad urbana completamente nueva que necesariamente parte del vacío, eliminando las viejas estructuras, como único camino hacia la construcción de una nueva ciudad. Editada hace más que un cuarto de siglo *La carta de Atenas* queda en todos sus puntos muy actual hasta hoy. Las observaciones sobre la vivienda, el trabajo, la circulación, la protección del patrimonio histórico de las ciudades o el ocio, de este manifiesto enseña que el caos entró dentro de la ciudad tradicional y todavía ahí se queda. Hacer de la ciudad habitable y armoniosa es la preocupación de los 25 propuestas de este libro acompañado de una charla con estudiantes en arquitectura.

-Peter Hall, *Ciudades del mañana: historia del urbanismo en el siglo XX*, ediciones del Serbal, 1996, Barcelona.

Uno de los aportes de la tradición anglosajona ha sido establecer los itinerarios de los modelos y de las ideas a través de Europa occidental y Norteamérica en tanto polos generadores del urbanismo moderno, y cómo esas ideas han sido exportadas a otras regiones del mundo. Ello resulta evidente en la revisión histórica que Peter Hall ha ofrecido en las sucesivas ediciones de "Urban and Regional Planning" (1974), en la que se distinguen una "tradición angloamericana" y otra europea o continental en términos de las visiones que prefiguraron la planificación moderna. Por cierto, en estas tradiciones se entrecruzan y confunden pre-urbanismo y urbanismo, progresismo y culturalismo, perdiendo así parte de su sentido dicotómico. El seguimiento del viaje y la conexión de los grandes principios del diseño y la planificación urbana a lo largo de este siglo de globalización ha llevado a Hall a la sugerente tipología de modelos planteada en "Cities of Tomorrow" (1988), acaso el ejemplo más intelectualizado que la historiografía urbanística anglosajona haya producido en las últimas décadas.

-Steven Izenour, Denise Scott Brown, Robert Venturi, *Aprendiendo de Las Vegas : El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, editorial Gustavo Gili, 1998, Barcelona.

Aprendiendo de las Vegas surgió a partir de una saludable controversia que tuvo lugar en 1972, en la que se llegó a la conclusión de que los arquitectos deberían ser más receptivos a los gustos y valores del pueblo común, y menos impúdicos en sus erecciones como "héroe" de los monumentos elevados para sí mismos. La presente edición incluye la totalidad de los textos originales de la Primera Parte ("Un significado para los Aparcamientos A & P, o Aprendiendo de Las Vegas" que trata sobre el Strip de Las Vegas), y la Segunda Parte ("La arquitectura de lo feo y lo ordinario, o El tinglado decorado" que generaliza los hallazgos de la primera sobre simbolismo en la arquitectura y la iconografía de la extensión urbana) e incluye todo un repertorio de imágenes alérgico-sugestivas, visualmente críticas y sorprendentes. No se trata de un libro sobre Las Vegas, sino de un libro sobre simbología de la forma arquitectónica tomando como base dicha ciudad.

-Mario Gandelsonas, *X-Urbanism: Architecture and the American city*, Princeton Architectural Press, 1999, New-York.

El libro propone una nueva entrada a la no siempre clara relación entre la arquitectura como objeto autónomo y la constitución de la ciudad como esfuerzo colectivo. Por esta razón centra su objeto de interés en las mutuas influencias entre la ciudad europea y la americana. En este sentido, parece extraña la omisión de las mutuas influencias de la ciudad europea y la ciudad latina, y por qué no decirlo, entre ésta y el modelo anglosajón. La arquitectura y el urbanismo son prácticas contradictorias. Esta relación necesita estar redesignada, reestablecida constantemente y negociada sin pensar a un equilibrio definido. Los conceptos de ciudades posibles en Europa y América son distintos (grided city, city of skyscrapers, walking cities y suburban cities versus western city: la ciudad del renacimiento). Queda entonces planteado el desafío de entender la ciudad más allá de un problema económico-social (como se formula de una importante corriente de análisis urbanística) y de entender a la arquitectura en su continuidad histórica, como agente formador de la urbe. La ciudad aparece finalmente mucho más densa en contenidos y frágil en estructura, tal como los miles de personas que la habitan.

-Julietta Stefanidou, Joseph Stefanidis, Descripción de la imagen de la ciudad, ediciones académicas EMP, 1999, Atenas.

Dibujar un lugar es decir hacer de un espacio impersonal personal, o dar forma a lo que no tiene, es decir que a través de la planificación urbana, cuando se habla de la escala de la ciudad, damos sentido al espacio transformándolo en lugar. Los contornos son los que describen las formas en el espacio, son los límites que conectan y separan cada forma de su entorno. El contorno forma el espacio, sin embargo el espacio ejerce presiones, atracciones y otras fuerzas transformadoras (proceso urbano) creando y alterando al mismo tiempo formas. Buscamos en la forma de los lugares la noción de la cambiante según la relación con lo estable y la constante que caracteriza la especificidad del lugar a través de su transformación. Clásico-prototipo, caluroso-frío, ordenado-desordenado, agradable-desagradable, simple-confuso, natural-artificial, completo-vacío, erótico-austero, antiguo-novador, alegre-triste, vivo-sin alma, colorado-sin color, son adjetivos que pueden caracterizar el mismo lugar.

-Rem Koolhaas, Project on the city, vol.1 y 2, Taschen, 2001, España.

El libro analiza el desarrollo, el diseño y la infraestructura de la región del delta del río de la perla en China, y cómo el gobierno y los diseñadores afiliados van a hacer frente al crecimiento demográfico del 300% a partir de 12 millones hoy, a 36 millones el 2020. Cada capítulo analiza un diverso aspecto del “proyecto”, a saber cronología, política, arquitectura, dinero, paisaje, política, infraestructura e ideología. Incluye una introducción por el Rem Koolhaas, que es el director del proyecto, y un glosario de nuevos conceptos. La puntería primaria de los libros es aclarar la nueva condición urbana que es el resultado de este reacondicionamiento masivo, y pues tal estará de interés a los arquitectos, a los planificadores urbanos y a los estudiantes.

-Ignasi de Solà-Morales, Territorios, Editorial Gustavo Gili SL, 2002, Barcelona.

Pensar en la ciudad y en la arquitectura es pensar en lo que hay, pero también es proponer nuevas maneras de afrontar lo que está apareciendo. A partir del análisis de lo existente, los artículos recopilados en este libro intentan entender cuáles son los mecanismos a través de los que produce la arquitectura y la ciudad contemporánea.

El conjunto de reflexiones que constituyen este libro, intentan acuñar algunos conceptos y categorías de la arquitectura metropolitana actual. Dichas reflexiones nacen con el fin de contribuir a entender, y posteriormente actuar, en uno de los campos sometido a los grandes cambios y a los decisivos retos con los que se enfrenta nuestra civilización.

-Ignasi de Solà-Morales, Diferencias: Topografía de la arquitectura contemporánea, Editorial Gustavo Gili SL, 2003, Barcelona.

El rasgo más característico de la arquitectura en el mundo actual son sus diferencias: son ellas las que establecen la diversidad, la tensión, el contraste y las dinámicas del presente. Por medio de las relaciones entre la arquitectura y las corrientes del pensamiento y del arte, el autor propone una descripción de la situación contemporánea. Puesto que ya no es posible ni utilizar un único adjetivo ni privilegiar una sola corriente, es preciso trazar una verdadera topografía para hacer inteligible el territorio de la arquitectura de nuestro tiempo.

-Ignasi de Solà-Morales, Ecléctico y vanguardia y otros escritos, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona.

El libro Ecléctico y vanguardia se publicó por primera vez en 1980 como recopilación de artículos dispersos en diferentes publicaciones, con la vocación de contribuir a la historia de la arquitectura del siglo XX fuera de las vanguardias. El caso de la arquitectura catalana le sirve al autor para mostrar que los problemas de modernización de una sociedad no implican necesariamente una adscripción al credo del movimiento moderno. Tras más de veinte años de su publicación, se reedita este volumen completado con cuatro artículos sobre el mismo tema y con un prólogo de Oriol Bohigas.

-Carlos García Vázquez, Ciudad Hojaldre: Visiones Urbanas del siglo XXI, Editorial Gustavo Gili SL, 2004, Barcelona.

Ciudad hojaldre analiza cómo afronta la cultura urbanística el nuevo siglo, cuáles son sus instrumentos y sus carencias, sus certezas y preocupaciones en el período de la irrupción y posterior evolución del tardo-

capitalismo. Su subtítulo, *Visiones urbanas del siglo XXI*, nos remite a las formas de mirar la ciudad, a sus rasgos característicos y a cómo la filtramos, la proyectamos y nos proyectamos sobre ella.

Las varias capas de la "ciudad hojaldre" no se traducen en un único meta-relato, sino en multitud de pequeños relatos cuyas coincidencias o divergencias son el fruto de sensibilidades distintas. Estos relatos han sido agrupados en cuatro visiones, cada uno de los cuales está guiado por una disciplina que define sus preferencias: la historia marca el tono de la visión culturalista de la ciudad; la sociología y la economía el de la visión sociológica; la ciencia y la filosofía el de la visión organicista; y la técnica el de la visión tecnológica. En su cruce con la arquitectura y el urbanismo, nos informan del impacto que las múltiples realidades contemporáneas –cultura, política, sociedad, economía, filosofía, etc.– están ejerciendo sobre el espacio urbano. Es decir que dentro de la temática de la evolución de la ciudad hasta hoy se ve que existe un proceso urbano que añade a la ciudad tradicional el carácter de la ciudad hojaldre. Doce ciudades, doce realidades urbanas que confluyen, como si de una sucesión de capas se tratara en una misma introducida por el proceso urbano en la ciudad del siglo XXI, la "ciudad hojaldre".

-Jordi Querol, Bienvenidos al Urbanismo: imágenes y palabras, Viena ediciones, 2004, Barcelona.

Bienvenidos al urbanismo pretende ser una puerta abierta para todos aquellos que quieran adentrarse, sean cuales sean sus motivos, en el mundo del urbanismo, una disciplina que hasta ahora no se ha tratado con el interés que merece. El mismo autor, que ahora imparte esta asignatura, la recuerda, de su época de estudiante, como algo bastante confuso y aburrido. Éste es justamente uno de los motivos por los cuales Jordi Querol ha querido escribir este libro, un libro que se propone dar las claves básicas, tanto a los alumnos de arquitectura como al lector curioso, para entender mejor la ciencia que transforma las ciudades, tratando los aspectos más relevantes que hay que tener en cuenta cuando hablamos de urbanismo. A través de la comprensión de nociones como espacios públicos, espacios parcelarios, tejidos urbanos, tipo edificatorio, ensanches, forma de crecimiento, control del paisaje, llevamos a entender de mejor manera el vocabulario del nuevo urbanismo (participación del ciudadano, influencia de los agentes, sociedad civil, tecnología, globalización) y los elementos que le estructuran como los redes, la circulación, los barrios, las calles, las plazas, la manzana o los rascacielos de de la realidad de nuestras ciudades.

-KAM, Dos viajes al Corbusier, Futura, 2005, Atenas.

-DPA 21, Cota Cero, Departament de projectes Arquitectonics, UPC, 2005, Barcelona.

La ciudad contemporánea tiende, en sus puntos de mayor concentración, a desdoblarse en diversos niveles superpuestos y relacionados entre sí. El mismo tiempo que los medios técnicos permiten a los edificios desarrollarse en vertical y separarse del terreno, otras exigencias, derivadas de su necesaria conexión con la red viaria, los sistemas de transporte o las redes energéticas, conducen, por el contrario, a la excavación del terreno y a la ocupación del subsuelo. De este modo, la cota cero, es decir, el contacto de la edificación con el suelo natural, deja de ser un simple plano geométrico para adquirir mayor relieve y complejidad. La doble tensión hacia arriba y hacia abajo que la ciudad experimenta provoca una dilatación espacial de la cota cero que otorga una importancia redoblada al sistema de acceso a los edificios. La tendencia de los edificios a levitar y separarse del terreno se produce de un modo simultáneo a la voluntad irreprimible de incrustarse en él. La consecuencia más directa de ese proceso es la posibilidad que abre de liberar el suelo natural con vistas a lograr la máxima permeabilidad y fluididez de los recorridos urbanos. La arquitectura moderna promovió la idea de despejar los edificios del suelo y de eliminar los obstáculos que restringían la libertad de movimientos en el ámbito público. En las últimas décadas hemos asistido, en cambio, al retorno de la arquitectura hipogea y al gusto por la excavación. La atención que en la actualidad se dispensa a la cota cero integra ambos aspectos y abre nuevas posibilidades de conjugar entre arquitectura y ciudad.

6.3. Libros sobre la Ciudad (acercamiento eco-social de una relación íntima ciudad-ciudadano):

-Anatole Kopp, *Ville et révolution*, éditions Anthropos, 1972, Paris-Mesnil-Ivry.

Íntimamente relacionada la vida social y política con los debates ideológicos del momento, existió un momento que a través de innumerables proyectos se definen las ideas y el vocabulario usado por el urbanismo contemporáneo. En esta época diferentes investigaciones y realizaciones atraen en URSS los mejores arquitectos del momento: Le Corbusier, Ernst May, Hannes Meyer haciendo el punto sobre los descubrimientos occidentales, específicamente a los del grupo Bauhaus.

-Aristomenis Provelegios, *L'esprit de la ville*, copyright Aristomenis Provelegios, 1974, Atenas.

La historia de las ciudades es como la historia de la humanidad. En la forma de las ciudades, las más antiguas o las más nuevas, leemos los motivos, las reflexiones y las soluciones de su población. Existen centros urbanos en los cuales la organización, la forma o el ritmo de la ciudad provocan el sentimiento de grandeza, de gloria, de alegría o de dedicación al conjunto social y la naturaleza, otras que provocan miedo, inseguridad, inquietud y desesperación. La humanidad se promueve por el poder de la lógica, se une en grupos, acredita el mensaje común, lo condensa y establece el saber. A través del saber se establece el alma de una ciudad que tiene un valor igual de importancia que su mecanismo. Ciudad=espacio social: las consecuencias sociales y los cambios en las relaciones entre los ciudadanos influyen la planificación urbana en términos de organización de la ciudad en áreas de trabajo, alojamiento, circulación, estado cultural y psi de los ciudadanos.

-François Loyer, *Paris XIXe siècle: L'immeuble et la rue*, Fernando Hazan, 1987, Paris.

Los bulevares de los Niños del Paraíso, París de los pasos, de las carretéelas, de los suburbios y los hoteles, esta trama increíblemente densa y controlada de edificios y calles: tal es París de este libro. París de Balzac, Baudelaire, Proust, Manet, y también el nuestro ya que los dos tercios de la capital actual se construyeron, pensados, al Siglo XIX siglo. Una tipología del edificio, una historia de los estilos y mentalidades, eran necesaria. Es este gran fresco que procuró reconstituir François Loyer. Leer este libro, es ir en París, es aumentar la cabeza en yendo, ver los espacios dibujarse, regularse según los cañones de una ley urbana a la vez flexible y monótona. Grandes trazados a los menores detalles (balcones, escaleras de servicio, muebles urbanos, chimeneas, etc) es un mundo que se pone a hablar la lengua de la arquitectura. Una ciudad pasa de una organización casi medieval a este estatuto de "capital "el Siglo XIX siglo" que se le concede. ¿Cómo? ¿Por qué movimientos, por qué elecciones? Gracias a una iconografía inédita, compuesta de grabados, fotografías antiguas e imágenes especialmente tomadas para el libro, sigue paso a paso las aventuras de esta aventura, de Luis XVI al Presidente Fallières, del neoclasicismo a las floraciones del Art-nouveau, de los balbuceos de la fotografía a la aparición del cine.

-Bertrand Marchand, *Paris: Histoire d'une ville (XIXe-XXe siècle)*, éditions du Seuil, Avril 1993, Paris.

Desde el tiempo de Charlemagne, existe una historia de amor entre París y sus habitantes. París capturó la imaginación de los artistas de todos los bordes y dio lugar a representaciones variadas que dependían del mito. Yendo del arraigo de este mito en literatura desde el XIXe siglo, el objeto de este libro es el descubrimiento de esta ciudad a través de las distintas formas de representaciones artísticas.

-Javier Echeverría, *Telepolis*, Anagrama, 1994, Barcelona.

-Rem Koolhaas, *Delirius New York: A retroactive manifesto for Manhattan*, The Monacelli Press, 1994, New York.

"En el Downtown Athletic Club, el rascacielos se usa como un 'condensador social' constructivista: una máquina para generar e intensificar algunas modalidades deseables de las relaciones humanas". Manhattan es el escenario donde se representa el último acto de la civilización occidental. Con la explosión demográfica y la invasión de las nuevas tecnologías, Manhattan se ha convertido, desde mediados del siglo XIX, en el laboratorio de una nueva cultura, la de la congestión; una isla mítica donde se hace realidad el inconsciente colectivo de un nuevo modo de vida metropolitano, una fábrica de lo artificial donde lo natural y lo real han dejado de existir. Delirio de Nueva York es un manifiesto retroactivo, una interpretación de la teoría no formulada que subyace en el desarrollo de Manhattan; es el relato de las intrigas de un urbanismo que, desde sus inicios en Coney Island hasta los teóricos del rascacielos, ha hecho explotar su retícula de origen. Este

libro, polémico y premonitorio (publicado originalmente en 1978), ilustra las relaciones entre un universo metropolitano mutante y la singular arquitectura que puede producir; y afirma también que, con frecuencia, la arquitectura genera la cultura.

-Cohen, Jean-Louis, *"The Second World War and European Reconstruction" en Scenes of the world to come: European architecture and the American challenge, 1893-1960, Flammarion y el Canadian center for Architecture, 1995, Paris.*

Cohen hace un recuento de la influencia norteamericana en la reconstrucción de la segunda posguerra, tanto en Francia y Alemania, como en la Unión Soviética. Entre otros casos cita el proyecto de reconstrucción de la ciudad de Yalta, que hizo Andrei Burov, bajo la dirección de Moisei Ginzburg, entre 1941-1945. "La inspiración para el plan de Yalta no era otra que Miami Beach, la cual Burov había visitado en 1930". El proyecto, que por supuesto no cumplía con las directrices características de las nuevas ciudades socialistas, fue rechazado por "ignorar los problemas prácticos de la arquitectura y concentrarse meramente en aspectos formales". Recuerda igualmente Cohen, el hecho de que el primer ministro de la reconstrucción francés, Raoul Dautry, envió delegaciones a Norte America, "sin duda recordando su estancia allá en 1912 como un joven ingeniero en ferrocarriles". La experiencias adquiridas por estas delegaciones, incrementó la influencia que ya ejercía aquel país, a través de varias generaciones de arquitectos que con mejor o peor suerte, se habían refugiado ahí durante la guerra. En cuanto a Alemania, Cohen recuerda la estancia de personalidades como Gropius en los Estados Unidos, y la influencia que tuvieron sus conferencias a lo largo y ancho de Alemania, al finalizar la guerra, dentro del marco de la exposición itinerante "*Built in USA*". Gropius, en este sentido, era el representante de la nueva arquitectura norteamericana en Alemania. En Italia, remarca la influencia de Franck L. Wright sobre Bruno Zevi, y de éste en una generación de arquitectos a través de sus escritos. Por otra parte, el Plan Marshall, y la inversión multimillonaria que representó para la reconstrucción de Europa, les permitió a los Estados Unidos influir en muchos aspectos de diversa índole.

-Javier Echeverría, *Cosmopolitas domésticos*, Anagrama, 1995, Barcelona.

En la ciudad contemporánea ya se remarcan los cambios sociales por la introducción de las nuevas tecnologías en el cotidiano de los ciudadanos en todos los niveles de su vida (público, privado, social). La comunicación a distancia puede considerarse como una revolución doméstica y así el individuo se ve vivir de la casa "tradicional" a la "telecasa" o casa "telemática". Estas nuevas viviendas están sobrepuestas a las viviendas tradicionales, se trata de hogares desterritorializadas que promueven un cosmopolitismo doméstico trascendiendo fronteras territoriales y temporales. Las plazas se vacían transformándose en puntos de paso y circulación. La vida de la calle se desplaza poco a poco por la domesticidad, la intimidad y el confort. El ámbito público invade el privado y este a su vez se hace público. No se distingue claramente lo privado de lo público por lo menos no según los antiguos conceptos de doméstico y público. La relación entre las personas y el mundo que les rodea cambió: muros diáfanos e invisibles. Es decir que un muro interno, localizado en el entorno más íntimo de la sociedad: la vivienda familiar puede transformarla en vivienda sin muros, totalmente abierta al exterior.

-Sola Morales Ignasi, *Presente y futuros : La arquitectura en las ciudades*, Barcelona, 1996.

De la misma manera que la cultura urbana decimonónica desarrolló los espacios de los parques urbanos como respuesta y antídoto a la nueva ciudad industrial, nuestra cultura postindustrial reclama espacios de libertad, de indefinición y de improductividad, pero esta vez no ligados a la noción mítica de la naturaleza sino a la experiencia de la memoria, de la romántica fascinación por el pasado ausente como arma crítica frente al presente banal y productivista. La comparación con el fenómeno de los parques urbanos no puede, sin embargo, engañarnos respecto a las diferencias. Preservar, gestionar, reciclar los *terrain vague*, los espacios residuales de la ciudad, no puede ser simplemente reordenarlos para que se integren de nuevo en la trama eficiente y productiva de la ciudad, cancelando los valores que su vacío y su ausencia tenían, por el contrario, es este vacío y ausencia lo que debe ser salvado a toda costa, lo que debe marcar la diferencia entre el *federal bulldozer* y las aproximaciones sensibles a estos lugares de memoria y ambigüedad. Si nuestra propuesta de categorías culturales para entender las nuevas relaciones entre la arquitectura y las grandes metrópolis actuales empezaba por la noción de "mutación" como la más adecuada para entender los fenómenos de transformación súbita, la última que planteamos, *terrain vague*, constituye prácticamente su contrapunto, el reverso de la

misma medalla metropolitana. Sólo una igual atención tanto a los valores de la innovación como a los valores de la memoria y de la ausencia será capaz de mantener viva la confianza en una vida urbana compleja y plural. El papel del arte, ha escrito Deleuze, también del arte de la arquitectura "no es el de producir objetos para sí mismos, autorreferentes, sino el de constituirse en fuerza reveladora de la multiplicidad y la contingencia".

-François Ascher, *Métapolis ou l'avenir des villes*, éditions Odile Jacob, Mai 1996, Paris.

Desde una perspectiva sociológica, Ascher estudia los efectos de la movilidad en la generación de nuevas formas de vida urbana, así como en los nuevos espacios urbanos que las acogen. Ascher se sitúa en una postura enfrentada a la de teóricos como Choay o Webber, defensores de una lecturas discontinuas de la historia de la ciudad alrededor del concepto de lo post urbano, valorando por el contrario la condición de meta como evolución natural de una etapa intensísima de civilización. *Metápolis* nombra aquellos fenómenos urbanos que, sobrepasando la escala metropolitana, se desligan de cualquier soporte territorial para basarse en redes de interconexión compuestas por transportes visibles y medios de comunicación invisibles. Bajo la denominación de metápolis, adquieren atributos urbanos todos aquellos espacios que, perteneciendo a la ciudad o no, cumplen la condición de tributar sus recursos, fuerzas de trabajo y hábitat a la metrópolis garantizando su funcionamiento cotidiano. Las grandes ciudades son el lugar por excelencia que los ciudadanos crean, intercambian o se encuentran: "La mayor parte de la población urbana ya no vive en aglomeraciones densas y continuas, sino en 'metápolis', es decir, en territorios urbanos extensos, discontinuos, heterogéneos y multipolares" : la ciudad condiciona psicológicamente el individuo y él condiciona igualmente a ella. La ciudad es un alto lugar de libertad. Vida subjetiva y vida objetiva impuestas por una libertad asociada con al dinero, es decir el nivel económico de los ciudadanos.

-Richard Sennett, *The fall of the public man*, Nefeli, 1999, Atenas.

Sennett presiona teoría social y experiencia histórica a su servicio en desarrollar una tesis provocativa: que el nivel internacional público ha sido usurpado por la escena psíquica privada al detrimento del individuo y de la sociedad. La búsqueda de Sennett para las causas del empobrecimiento de la vida civil en sociedad industrial moderna abre perspectivas fascinadoras en la relación entre el teatro, la política, la vida urbana, y las funciones cambiantes de la familia.

-James Donald, *Imagining the modern city*, The Athlon press, 1999,

En vista de las implicaciones culturales y políticas del "imaginario urbano", Donald afirma que la ciudad imaginada sigue siendo la mejor lente por un futuro de la comunidad democrática. Este libro también mira cómo los artistas han formado ciudades a través de su creación de espacios públicos, de la escultura, y de la arquitectura - las formas de arte que ayudan a determinar nuestras ideas sobre el espacio en el ambiente urbano.

-Edwin A. Abbot, *Flatland: A romance of many dimensions*, Aiora, Mayo 1999, Atenas.

El libro habla acerca de un mundo bidimensional llamado *Planilandia*. El narrador, un humilde cuadrado, nos guía a través de algunas de las implicaciones de su vida en dos dimensiones. "Cuadrado" tiene un sueño acerca de visitar un mundo unidimensional (Linealandia), e intenta convencer al ignorante monarca de Linealandia acerca de la existencia de una segunda dimensión, la cual no puede ser entendida. "Cuadrado" recibe entonces, la visita de una esfera tridimensional, a la cual no puede comprender hasta ver la tercera dimensión por sí mismo. Entonces tiene un sueño acerca de visitar Puntilandia (compuesta de un sólo punto con consciencia de su existencia que ocupa todo y no sabe de nada aparte de sí mismo) con la Esfera y aprende que no puede rescatar al Punto de su estado de auto-satisfacción. Aprende a aspirar y a enseñar a otros a tener aspiraciones. La relación estudiante-alumno se invierte cuando, tras abrir la mente de la esfera a nuevas dimensiones, "Cuadrado" trata de convencer a la esfera de la existencia de una cuarta dimensión espacial, una quinta, una sexta y así en adelante. "Cuadrado" termina en prisión en Planilandia por sus intento de corromper el pensamiento establecido acerca de las dos únicas dimensiones, pero aún así consigue viajar cuando la esfera lo va a visitar para "sacarlo" de la segunda dimensión.

-Kevin Lynch, *L'image de la cité*, Dunod, 1999, Paris.

La imagen de la ciudad se ha ido convirtiendo en un clásico de la cultura contemporánea de la ciudad, en un renovado y eficaz aporte a la comprensión y transformación de nuestras ciudades. Kevin Lynch realiza, a

través de las páginas de este libro, un apasionante análisis del aspecto visual de las ciudades, sobre su importancia a la hora de comprenderlas y sobre su valor relativo a la hora de querer cambiarlas. "*El paisaje urbano, entre sus múltiples papeles, tiene también el de algo que ha de verse, recordarse y causar deleite. Dar forma visual a la ciudad constituye un tipo especial de problema de diseño: un problema bastante novedoso, dicho sea de paso*"...introduce el propio Kevin Lynch en el prefacio. Si bien las ciudades abordadas en este análisis (Boston, Jersey City y Los Ángeles) pertenecen a un ámbito geográfico muy concreto, las conclusiones del análisis son de vigencia universal, aplicables a ciudades de la cultura europea y latinoamericana. El análisis de la ciudad según Lynch se refiere a cinco tipos de elementos: sendas, bordes, barrios, nodos y mojonos

Sendas. Son los conductos que sigue el observador normalmente, ocasionalmente o potencialmente.

Bordes. Son los elementos lineales que el observador no usa o considera sendas. Son los límites entre dos fases, ruptura lineal de la continuidad, como playas, cruces de ferrocarril, muros. Pueden ser vallas, elementos fronterizos.

Barrios. Los barrios o distritos son las secciones de la ciudad cuyas dimensiones oscilan entre medianas y grandes.

Nodos. Son los puntos estratégicos de la ciudad a donde se encaminan los pasos de cualquier observador. Confluencias, sitios de una ruptura en el transporte, cambios de una estructura a otra... Puede ser condensaciones de un determinado uso.

Mojones (hitos). Son puntos de referencia donde el observador no entra en ellos, sino que le son exteriores. Un edificio, una señal, una tienda. Letreros de tiendas, árboles centenarios.

Este análisis está secundado con un diagnóstico y una conclusión: la ciudad que no posea estos cinco puntos bien definidos en su extensión, será una ciudad errática, sin identidad propia, con espacios no resueltos o poco identificativos. El esquema de la ciudad ha de ser el de un paisaje urbano, conformándolo visible, coherente y claro.

-*Rem Koolhaas et Harvard Design School: Project on the city, Stefano Boeri et municipality, Nadia Tazi, Sanford Kwinter et Daniella Fabricius, Hans Ulrich Obrist, Mutations, Actar, 2000-2001, Barcelona.*

Esta obra reúne múltiples aportaciones sobre la condición urbana contemporánea, puntos de vista teóricos, críticos y documentales recogidos por *Arc en rêve Centre d'architecture* para la elaboración del proyecto MUTATIONS, presentado en Burdeos desde noviembre de 2000 hasta marzo de 2001. La aceleración del fenómeno de urbanización es la fuerza principal detrás de la globalización económica y cultural. Mutaciones reflexiona sobre las transformaciones que este proceso tiene sobre nuestro entorno y en el ámbito de actuación de la arquitectura. El libro está organizado como un atlas/ensayo muy ilustrado de paisajes urbanos contemporáneos, señalando el papel de las infraestructuras y las tecnologías de la información. El Delta del Río de las Perlas en el sureste asiático (proyecto realizado por Rem Koolhaas y Harvard Project on de City) ejemplifica la velocidad extrema de urbanización de antiguas zonas rurales y subraya el papel de las infraestructuras tradicionales en este proceso. Uncertain States of Europe (un proyecto de Stefano Boeri y Multiplicity) describe el final de los modelos tradicionales urbanos, la realidad de la nueva configuración de ciudades europeas y de los estados que en ellas han derivado. Un estudio sobre la ciudad americana (por Sanford Kwinter y Daniela Fabricius) añade a esta visión la reconsideración de la noción de infraestructura y de los poderes que definen la urbanización. Lagos (un estudio Rem Koolhaas y el Harvard Project on the City) es un último territorio poco familiar que da indicaciones de nuevas formas de modernidad globalizadora y posiblemente de fenómenos que pueden desarrollarse en otros lugares.

-*François Chaslin, Deux conversations avec Rem Koolhaas et Caetera, Sens et Tonga éditeurs, 2001, Paris.*

Recopilación de distintos textos del crítico de arquitectura François Chaslin con respecto a Rem Koolhaas publicados de 1992 a 2001. Se tratan las posiciones de Koolhaas en cuanto al urbanismo, expresadas a respecto de Euralille, y por otra parte de las casas: Villa Dall' Ava, maison Lemoine.

-*Philippe Trétiack, Faut-il pendre les architectes, Seuil, Avril 2001, Paris.*

Una sátira virulenta, una crítica violenta contra la arquitectura en Francia, tales son las características de este libro inspirado. El autor, Philippe Trétiack, arquitecto de formación y periodista a la revista ELLE, intenta suscitar una polémica, de obligar el medio profesional a una reacción o un parecido de respuesta. ¿Sus métodos? La investigación, la comparación entre múltiples ejemplos que apenas de esta pulpa que se nombra

en Francia la arquitectura contemporánea. Pero toda la habilidad de esta obra se ve en su desarrollo. Después de haber constatado de la espantosa mediocridad de la arquitectura nacional, después de haber contabilizado los múltiples corrientes y quiénes no dejan de enfrentarse, el autor demuestra cuánto las causas de este fracaso no deben buscarse solamente del lado de los arquitectos. Es en realidad todo un sistema que, de la política a las empresas de construcción, pretende sistemáticamente revolver las tarjetas, reducir el acto arquitectónico a una simple ecuación donde el dinero y la autopromoción tienen más lugar que la calidad de las obras encargadas.

-Bruce Bégout, *Zéropolis*, éditions Allia, 2002, Paris.

Superpotencia del consumismo frenético, emblema del entretenimiento pueril, templo de la tiranía ludócrata, Las Vegas constituye un simulacro urbano inmenso y hueco. Tras el fabuloso despliegue de neones, edificios y espectáculos, se oculta una realidad miserable, unos deseos mutilados y reorientados. Es la ciudad del cero, de la sobreabundancia que se transforma en indigencia. Pero ¿por qué Las Vegas? En apariencia, nada tiene que ver con la historia solemne de la cultura occidental y, sin embargo, simboliza y anticipa el porvenir de nuestras metrópolis. La mirada de Bégout extrae de los detalles más triviales su dimensión sociológica, política, estética y filosófica. Cuaderno de viaje, ensayo y análisis fenomenológico se combinan aquí en una lúcida reflexión sobre el *homo urbanus* contemporáneo.

-Stavros Stavridis, *De la ciudad pantalla a la ciudad escena*, Ellinika grammata, 2002, Atenas.

En la contemporánea ciudad pantalla la experiencia del espacio se cierra en su imagen. La vida social se proyecta como una serie de instantáneas imágenes sin relación entre ellas, como tomas fuera de espacio y tiempo. Así las imágenes contemporáneas dan lugar en la actividad humana, reduciendo la vida en su estenografía. La escenografía puede expresarse, influir y influirse. La escenografía de la negociación es la que esta negociando entre lugares y tiempo. Es esta escenografía que da lugar a las etero-topias actuales, experiencias colectivas con el usuario de la ciudad habita el espacio urbano.

-Juan Diez del Corral, *Ciertas cuitas sobre la ciudad incierta*, edición Pepitas de Calabaza, 2002, Logroño, La Rioja.

Las escapadas continuas y el aumento de las comunicaciones entre metrópolis y provincias dieron lugar a teorías del territorio en las que se acuñaron términos del territorio como *dominio urbano ilocal*, *sistemas de ciudades*, *corredores estratégicos* y eufemismos por el estilo. La ciudad, en general, es una construcción humana que rara vez establece un diálogo con el paisaje, así que de la fealdad sólo se libran aquellas ciudades que, por estar construidas junto a un accidente geográfico tan difícil de ignorar como un monte, una playa, un acantilado o un río navegable, han debido aceptar el diálogo con él. Las ciudades en este final del siglo ya parecen estar todas disueltas en su territorio a través de las grandes arterias de transporte, y sólo quedan de ellas unos cascos históricos que los nostálgicos rehabilitan enfebrecidos creyendo que así van a salvar la ciudad. Cuando la ciudad dejó de ser lo que era, la aparición del coche facilitó a los ciudadanos para poder huir de ella temporalmente (categoría de coche turismo). La ciudad es un soporte vivo de vida eco-social, un marco estable de relaciones humanas. La calle y la parcela se independizan de las tipologías y se asocian al dinero: De la ciudad liberal a la ciudad post-liberal, la ciudad post-liberal corregida y la ciudad post-liberal recorreída.

-François Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, Alianza Editorial SA, 2004-2005, Madrid.

¿Qué hacer hoy con la noción de límite y cómo concebir los espacios cuando la distinción entre ciudad y campo, entre público y privado, entre interior y exterior desaparece? ¿Qué ocurre con las nociones de distancia, continuidad, densidad, diversidad, hibridez, cuando la velocidad del desplazamiento de bienes, información y personas crece tan rápidamente? ¿Cómo planificar una sociedad más abierta en un mundo más incierto? ¿Cómo actuar por la colectividad en una sociedad cada vez más diversificada y más individualizada? La relación de la ciudad con la sociedad se ha podido establecer después de las dos primeras revoluciones urbanas. Hoy en día la relación esta pasó de una tercera modernidad y vivimos la tercera revolución. Tal y como señala François Ascher la ciudad, nuestra realidad, parece caracterizar su proceso histórico (modernización) por una evolución acelerada en los movimientos de personas, bienes e información; por la disolución actual del sujeto masa y sus Sistemas/culturas de producción y reproducción; y por la aparición de solidaridades/conflictos micro-políticos eventuales y esporádicos, nuevamente desterritorializados, frente al modelo orgánico de las ciudades pre-modernas.

-**Noam Chomsky**, *Dos horas de claridad*, edición Liban, 2006, Atenas.

Un punto de vista radical sobre el funcionamiento de nuestra sociedad, Chomsky durante dos horas con Denis Robert y Verónica Zacharovits hace el punto contra el sistema capitalista que ordene nuestras sociedades a beneficio de las *oligarcías* económicas de nuestro mundo: el mecanismo social del mercado, la economía invisible, la construcción del consentimiento, los centros de poder... etc.

-**Panagiotis Tournikiotis**, *La arquitectura en la era contemporánea*, Futura, 2006, Atenas.

La reflexión sobre la arquitectura y el urbanismo de hoy en día se relaciona con 5 ejes de investigación: el sentido del pasado para el presente y el futuro de la arquitectura, el proceso urbano que forma la ciudad, la relación entre la fantasía y la realización, y la crítica de la arquitectura dentro de un entorno que se ve cambiando frente del concepto de la globalización. La fantasmagoría de las imágenes hace parte del espectáculo de nuestras ciudades.

-**George Simmel**, *Las grandes villes et la vie de l'esprit*, ediciones de L'Herne, 2007, Paris.

La ciudad es la que condiciona sus ciudadanos, sin embargo la ciudad se condiciona de la sociedad. Es decir de otra manera que ciudad y individuo se inter-condicionan el uno al otro. La ciudad para el individuo es un "alto lugar" de libertad. En el sentido que hoy en día la libertad de cada uno se condiciona del dinero que lleva, debemos hacer la diferencia entre la vida subjetiva y la vida objetiva de la sociedad. Sensatez versus dinero: no es el hombre por lo general que hace hoy en día el valor del individuo, pero justamente la originalidad y las cualidades de cada uno. La ciudad tiene que ser revolucionaria sin meterse por dentro de la lucha de estas dos actitudes y procurar lugares lejos de las tentativas de unificación de las dos actitudes poniendo el acento en la definición del rol del sujeto al interior del conjunto.

6.4. Libros sobre Teoría y Arquitectura:

-Giedion Siegfried, *Space, Time and Architecture*, Harvard university press, 1941.

Cuando en el contexto renovador de la República de Weimar, Walter Gropius, al fundar la Bauhaus, estructuró en 1919 un revolucionario plan de estudios para la formación de diseñadores y arquitectos a partir de innovaciones técnicas y descubrimientos científicos como el cine, la psicología gestáltica, la idea einsteiniana de espacio-tiempo y el pensamiento de la "visión en movimiento", no pudo hallar un solo texto de historia de la arquitectura que encuadrara dentro de esta nueva concepción no-historicista del diseño y de la arquitectura. Recién en 1940 Siegfried Giedion, escritor, historiador y secretario de los Congresos Internacionales de Arquitectura Moderna, concluyó el que resultaría el primer libro realmente útil para la formación histórica de diseñadores y arquitectos no empeñados en remedar al pasado: "Space, time and architecture" se convirtió desde entonces, no en un catálogo de imágenes sino en un ensayo provocativo para la reflexión acerca de los aspectos evolutivos de la arquitectura. Su autor no provenía de la tradición de la historia de las artes sino de la que nace del empirismo de la revolución industrial y reconoce al Palacio de Cristal de la Exposición de Londres, de 1851 y a los diseños de Peter Behrens para la AEG de Emilio Rathenau, como hitos fundamentales de un progreso que, lejos de las pretensiones artísticas, restituyen el sentido de servicio que la arquitectura había de prestar al un mundo en vertiginosa transformación.

-Paul Virilio et Claude Parent, *Architecture et Principe*, Les éditeurs de l'imprimeur, 1966, Paris.

Con motivo de su trigésimo aniversario, el manifiesto *Arquitectura principio* republica la integral de los nueve números parecidos en 1966 y lanza su décimo y último número, bajo el título provocativo: *Desorientación o Dislocación*. La obra permite preguntarse sobre el estado de los lugares de la búsqueda de este final de siglo. Abriendo sus páginas a los mejores arquitectos contemporáneos, este último manifiesto intenta situar la reciente evolución teórica en cuanto al urbanismo y la arquitectura. De la "desorientación" topológica predicada durante la década sesenta por los autores de la teoría de la función oblicua a la "dislocación" post-geométrica de que tiene de la de-construcción de la década noventa, se plantea, la cuestión de pasar de la materialidad del espacio real, a la era de la aparición intempestiva e inmaterial del espacio virtual. Para responder a estas interrogaciones, Paul Virilio y Claude Parent recurrió Coop Himmelblou, Daniel Libeskind, Jean Nouvel, François Seigneur, Bernard Tschumi et Frédéric Migayrou.

-Kenneth Frampton, *Modern architecture: A critical History*, 4th edition, T&H, 2007, Londres.

Este estudio de la arquitectura moderna y de sus orígenes se ha convertido en una obra clásica desde su primera aparición en el año 1980. Para la 4ta edición Kenneth Frampton agregó un nuevo capítulo importante que explora los efectos de la globalización sobre la arquitectura de los últimos años. Se ha puesto al día la bibliografía que se expandió, haciendo este volumen más completo y la indispensable.

-Kenneth Frampton, *Studies in tectonic culture: The poetics of Construction in 19th and 20th century architecture*, MIT Press, 1995, Cambridge.

Los estudios en cultura tectónica no son nada menos que una revisión de la tradición arquitectónica moderna entera. La noción de la tectónica según lo empleado por Frampton, (el foco en arquitectura como arte de la construcción) constituye un desafío directo a la corriente principal actual que piensa en los límites artísticos del post-modernismo, y sugiere una alternativa convincentemente. , Frampton explora, la arquitectura moderna es de hecho invariable tanto sobre la estructura y la construcción como está sobre forma del espacio y del extracto. Integrando por diez ensayos y un epílogo que remontan la historia de la forma contemporánea como desarrollo poético de la estructura y de la construcción, las bases analíticas de marco del libro en las lecturas cercanas de Frampton del dominio francés y alemán, y fuentes inglesas a partir del siglo XVIII al presente. Él aclara que la ingeniería estructural y la imaginación tectónica han admitido el trabajo de los arquitectos tales como Perret, de Wright, de Kahn, de Scarpa, y de Mies, y las demostraciones cómo la forma de la construcción y el carácter del material eran integrales a una expresión arquitectónica de desarrollo de su trabajo. Frampton también demuestra que la manera de la cual estos elementos se articulan a partir de un trabajo al siguiente proporciona una base sobre la cual es posible evaluar los trabajos en conjunto. Esto es especialmente evidente en su consideración del trabajo de Perret, Mies, y Kahn y las continuidades en su pensamiento y actitudes que las ligaron al pasado. Frampton considera la cultivación consciente de la tradición tectónica en arquitectura como desarrollo esencial del elemento en el futuro de la forma arquitectónica,

echando una nueva luz crítica en la modernidad y el trabajo posterior que ha pasado como “vanguardismo.” Los estudios en cultura tectónica es una co-publicación de la fundación de Graham para Advanced Studies and The MIT Press.

-Denès Michel, *Form follows fiction, Écrits d'architecture, 1996.*

Siendo eco y de continuación de la famosa obra de Ulrich Conrads, Programas y manifiestos de la arquitectura del Siglo XX, esta antología, únicamente en lengua francesa que se refiere a un período que va de 1960 a 1995, ilustra la multiplicidad de los movimientos al igual que de las posiciones desde el conflicto del movimiento moderno y el sistema de Bellas Artes, así como la puesta en cuestión del papel del arquitecto en la sociedad de los años sesenta y setenta. La obra enseña la potenciación de los post-modernismos y como influye a la ciudad. Del mismo modo, devuelve las interrogaciones de los años noventa sobre el estatuto de la disciplina y sobre el pasar a ser urbano a la edad del ciberespacio. Este conjunto de escritos de arquitectos, y también de filósofos y escritores, da prueba de la riqueza, la complejidad y las contradicciones de este período. Precedidos de un corto prospecto introductorio, el lector encuentra aquí reunidos y traducidos de numerosos artículos inéditos o difundidos en estudios franceses y extranjeros de los de Superstudio, Vittorio Gregotti, Aldo Rossi, Robert Venturi, Christopher Alexander, Peter Cook, Charles Jencks, Cedric Price, B. Barragan o Jorge Luis Borges y también de los escritos contemporáneos como los de Coop Himmelblau, Frank O' Gehry, Bernard Tschumi, Berthold Lubetkin, Esteban Holl, Rem Koolhaas, Roland Castro, Jean Nouvel, Christian de Portzamparc o Baudrillard... Abarcando un período de más de treinta años, este corpus de textos raros ofrece un alumbrado renovado sobre los debates franceses de estas últimas décadas y, por otra parte, pone estos últimos en perspectiva con las principales corrientes europeas y americanas de entonces.

-O.M.A. Rem Koolhaas, *S, M, L, XL, Benedikt Taschen, 1997, Colonia.*

Publicado en 1995, su S, M, L, XL glosó la obra de OMA y estableció reveladoras conexiones entre la sociedad contemporánea y la arquitectura. Koolhaas aprovechó la recopilación de toda su obra hasta entonces, con el título S, M, L, XL, expresión abreviada de las tallas - pequeña, mediana, larga y extralarga -, para convertirla en un libro y en un nuevo modelo que los volúmenes gruesos y pequeños, profusamente ilustrados y confusos. Aquí, Koolhaas defiende la talla única para la arquitectura: desde la casa hasta el territorio pueden resolverse a partir del desinhibido e irónico juego sobre el lenguaje, las formas y la tecnología moderna, manipulando los patrones hasta la trama de Nueva York.

-K. Michael Hays, *Architecture theory since 1968, Columbia Books of Architecture, MIT Press, 1998, New York.*

En la discusión de la arquitectura, hay un sentimiento que prevalece, es decir que desde 1968 la producción cultural en su sentido tradicional se puede entender como cuestión del ocurrido en nivel social, sin embargo se debería construir también con procedimientos teóricos siempre más tímidos. El desarrollo de los modos interpretativos de varias rayas: post-estructuralistas, Marxistas, fenomenológicos, psicoanalíticos, así como otros disidentes o excéntrico, ha dado a eruditos una gama de herramientas para repensar la arquitectura en lo referente de otros campos y reafirmar la importancia general de las arquitecturas en discurso intelectual. Esta antología presenta cuarenta y siete de los textos primarios de la teoría de la arquitectura, introduciendo cada uno con una explicación de los conceptos y de las categorías necesarios para su comprensión y evaluación. También presenta doce documentos de los proyectos o de los acontecimientos que tenían repercusiones teóricas importantes para el período. Varios de los ensayos aparecen aquí en inglés por primera vez. Contribuidores: Diana Agrest, Stanford Anderson, Archizoom, George Baird, Bloomer de Jennifer, Máximo Cacciari, Jean-Louis Cohen, Beatriz Colomina, Alan Colquhoun, Mauricio Culot, Jacques Derrida, Ignasi de Solá-Morales, Peter Eisenman, petirrojo Evans, Miguel Foucault, Kenneth Frampton, Mario Gandelsonas, Frank Gehry, Jürgen Habermas, Juan Hejduk, Denis Hollier, Bernard Huet, Catherine Ingraham, Fredric Jameson, Charles A. Jencks, Jeffrey Kipnis, Fred Koetter, Rem Koolhaas, Leon Krier, Sanford Kwinter, Enrique Lefebvre, Daniel Libeskind, Maria McLeod, Alberto Pérez-Gómez, José Quetglas, Aldo Rossi, Colin Rowe, Máximo Scolari, Dionisia Scott Brown, Roberto Segrest, Jorge Silvetti, Roberto Somol, Martin Steinmann, Robert A. M. Stern, James Stirling, Manfredo Tafuri, Jorte Teyssot, Bernard Tschumi, Anthony Vidler, Paul Virilio, Mark Wigley.

-Joseph Cho, Le visiteur: S, M, L, XL, cherchez le guide, Les éditions de l'imprimeur, no 7, otoño 2001, Besançon.

-Manuel Gausa, Vincente Guallart, Willy Morales, José Müller, Fernando Porrás, Federico Soriano, Diccionario Métapolis de arquitectura Avanzada, ACTAR, Barcelona, 2004.

Con el formato de un diccionario selectivo de términos (y voces) cruzados, se propone aquí, identificar una nueva voluntad arquitectónica. El concepto general del libro y la forma de organizar los contenidos siguen siendo los mismos, aunque esta versión también ofrece sus peculiaridades, no sólo los añadidos por contexto del idioma. Junto con los textos de autor de la versión original en inglés –Manuel Gausa, Vicente Guallart, Willy Müller, Federico Soriano, José Morales, Fernando Porrás– ésta cuenta con las contribuciones de Iñaki Ábalos y Juan Herreros, José Alfonso Ballesteros, Xavier Costa, Enric Ruiz-Geli y Alejandro Zaera Polo.

La arquitectura avanzada es a la sociedad de la información lo que la arquitectura moderna fue a la sociedad industrial. Las tecnologías digitales, la economía del conocimiento, la conciencia medioambiental y el interés en el individuo fomentan una nueva acción arquitectónica.

6.5. Libros sobre el Cine:

-Juhani Pallasmaa, *The architecture image: existencial space in cinema*, Rakennustiето Publishing, 2001, Helsinki.

Este libro explora la tierra experimental compartida del cine, del arte y de la arquitectura. Pallasmaa examina cuidadosamente cómo los directores clásicos Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Michelangelo Antonioni y Andrei Tarkovsky utilizan imágenes arquitectónicas en crear estados emocionales en sus películas. El autor también explora las semejanzas alarmantes entre los paisajes de la pintura y los paisajes de la película. Pallasmaa sugiere que podrían las imágenes arquitectónicas de poetas, de pintores y de directores de cine re-sensibilizar a los arquitectos al poetizo inherente de la arquitectura.

-Luis Gasca, *Cine y ciencia-ficción*, Libres de Sinera SA, 1969, Barcelona.

Entre los diversos géneros y subgéneros cinematográficos, la ciencia ficción es uno de los menos estudiados y más desconocidos a pesar de la abundancia de películas que la frecuentan.

El presente volumen nace con la intención de ofrecer una reflexión sobre materia tan regalada en las aproximaciones académicas al uso. Paseando por sus glorias y sus miserias, por sus mitos y sus arquetipos más reconocibles, desde Georges Méliès a Paul Verhoeven, desde La novia de Frankenstein a 2001: una odisea del espacio, de Metrópolis a La guerra de las galaxias, desde Frankenstein a Darth Vader, sin olvidar a Godzilla, Superman, Robby, Proteus, HAL 9000, Ripley, Rick Deckard y aliens de menudo con ironía, los autores efectúan un repaso de la producción original e intransferible. Teniendo en cuenta que la ciencia ficción es el espejo que ha reflejado sin tapujos las filias y fobias del siglo XX, no es desdeñable tampoco una lectura en clave antropológica de nuestra sociedad occidental.

-Publicación colectiva (catalogo), *Cités-cinés*, Editions Ramsay et la grande halle, 1987, La Villette.

-Nikos Kolovos, *Sociología del cinematógrafo*, Egokeros, 1988, Atenas.

El objetivo de este libro no es la investigación, el análisis y el estudio sobre la sociología como ciencia y el cine. Hablando de sociología la teoría, la crítica y la historia del cine están siempre presentes.

-Dietrich Neumann, *Film architecture*, Prestel pub., 1996, Munich y Nueva York.

El autor del texto examina los elementos arquitectónicos presentes en los decorados usados por realizadores en Europa y Norteamérica. Partiendo desde el expresionismo de El Gabinete del Doctor Caligari, el libro también revisa el fascinante futuro de Metrópolis y la visión de sir Ridley Scott sobre Los Ángeles. Quizás los casos más fascinantes (y aquellos para los que el término *arquitectura cinematográfica* parece más adecuado), según apunta Dietrich Neumann (1), son aquellos en los que la arquitectura es creada para una película determinada y existe sólo por y a través del filme, pero sin embargo refleja y contribuye al debate arquitectónico contemporáneo. En tales ocasiones, el cine como medio de comunicación de masas puede desempeñar un papel muy importante en la recepción, crítica y diseminación de las ideas arquitectónicas. Neumann declara que la selección de filmes para su libro trata de poner en claro los tres papeles principales de la arquitectura cinematográfica: como una reflexión y comentario sobre el desarrollo contemporáneo, como un campo de pruebas para visiones innovadoras y como un terreno en el cual puede realizarse un enfoque diferente del arte y la práctica arquitectónicas. Al mismo tiempo, Neumann intenta demostrar el irresistible poder visual y calidad informativa de los bocetos, dibujos y modelos de los diseñadores de decorados, que son usualmente desestimados como meros subproductos del proceso artístico.

-Georges Althabe, Jean Louis Comolli, *Regards sur la ville*, éditions Pompidou, 1994, Paris.

Esta obra es el resultado de un encuentro y la ocasión de una reflexión. Las ideas de un cineasta y de un etnólogo en torno a un mismo asunto: la película documental que trata de la ciudad. "... la ciudad está seguramente lo que el cine tiene más rodado. En adelante, toda mirada sobre la ciudad, toda luz, todo ángulo, toda opinión, nos llega. Nos vuelve de nuevo más bien, como un eco, una cita, una referencia, un rastro duplicado, un cerco de película... Rodar la ciudad volvería de nuevo al fin y al cabo a rodar lo que en la ciudad se asemeja al cine - o mejor, a hacerlo asemejar al cine. "La ciudad, como espacio social y simbólico específico está en el centro de nuestras interrogaciones. Vivimos en un universo urbano construido durante los años 60 según una perspectiva que consideraba la ciudad como un obstáculo al progreso del hombre." En

reacción a eso, en los años 70, la ciudad se volvió el eje de la producción urbana por la conservación y la restauración de los centros así como por la construcción de las nuevas ciudades. La forma de la ciudad se dará así a la reconquista del urbano periférico, herencia de la posguerra. Se proponga aquí examinar películas que tienen algo que decir sobre este mundo urbano en el cual vivimos.

-David B. Clarke, *The cinematic city*, Routledge, 1997, Londres-Nueva York.

Los cineastas transmiten su visión de la ciudad y de los valores y actitudes de la ciudadanía. Se analizan dos casos, la posición crítica respecto al moderno París racionalista de los años sesenta y unas reflexiones sobre la ciudad blindada norteamericana a partir de un escenario real (Seaside, Florida) y de otro hipotético (Suburbia). Tativille, la urbe protagonista de la película *Playtime*, brinda la ocasión al director Jaques Tati para satirizar los excesos del urbanismo del Movimiento Moderno, racionalista, y sus inconvenientes derivados de la rígida zonificación de usos. Las otras películas, *El Show de Truman* y *Eduardo Manostijeras*, muestran, a nuestro entender, la cara más nefasta e hiriente del llamado *New Urbanism*, que es su instrumentación para construir las excluyentes *Gated Cities* o ciudades blindadas; refugios-fortaleza para ciertos privilegiados que desertan de la ciudad real.

-Alexis Dermentzoglou, *Historias del cine Americano: de los "7 increíbles" al "Titanic"*, ediciones ERODIOS, 1998, Thesaloniki.

Una antología del cine americano indicando los caminos que los directores americanos llevan los últimos 50 años, a través de escenas clásicas, conocidas de cine.

-Nikos Kolovos, *Cinéma: l'art de l'industrie*, Kastaniotis, 1999, Atenas.

-Nikos Kolovos, *Le cinéma grec: cinéma, culture et société*, con la dirección de Jean'Loup Passek, ediciones centro Pombidou, 1999, Paris.

Empresa de síntesis sin equivalente propia en Grecia, esta obra procura presentar una historia analítica del cine griego. Estudia más concretamente el Nuevo Cine Griego. "Acurrucado sobre el pasado, la política y el social, lugar de reflexión expresiva e ideológica sobre la representación de la historia o la memoria de la tradición, mirada cinephilica, enfoque realista o revelación poética, es estallado un cine, polimorfo, que se busca a través de múltiples experiencias y termina a veces por encontrar una vía original o una visión de la Grecia, sin embargo renunciar a la afirmación de una identidad cultural. "(El Sr. Démopoulos)

-TEE macedonia central, *Festival de Cine de Thesaloniki, Departamento de arquitectura APTH, Associazione illustratori, *Megacities: de la ciudad real a la ciudad imaginaria*, Tipo Mougos, 2000, Thesaloniki.*

De Vertov a Tati y Godard y de Antonioni a Woody Allen y Wim Wnders, la ciudad tiene el papel principal en la historia del cine. A veces se incorpora al guión como presencia o como objeto. Algunas veces predetermina la acción de los personajes, otras se encuentra ella misma al centro de la acción. La evocación de la ciudad en películas como *Alfaville*, *Blade Runner* o *Der himmel ümber Berlin*, se grava para siempre en nuestra reflexión. Fantástica, utópica o real, las ciudades deben mucho al cine, que las evoca como nudo de evolución de la acción humana, los avances políticos y culturales. Las grandes concentraciones en los centros urbanos, el nacimiento de grandes ciudades (metrópolis, Babilonia o Nueva York) retienen un sitio especial en el cine y enriquecen los mitos de las ciudades con innumbrables historias humanas, colectivas o más privadas. La ciudad del cine no constituye una imagen determinada de la ciudad que está siempre en evolución, como pasa en realidad con la planificación urbana de un gran centro urbano. La ciudad en el cine siempre es inventada aún que se trata de una ciudad real: las imágenes siempre son fragmentarias y limitadas por los cuadros que elegidos por el director. La ciudad cinematográfica es un conjunto de lugares, tiempos, rasgos, paseos, ritmos y gestos. El espacio deviene tiempo, el pasado presente, la memoria del mito se esconde detrás del mito de la memoria. Lejos de la estenografía, los edificios y la arquitectura, la ciudad existe como evocación, como susurro siendo invisible. En este sentido la ciudad en el cine queda siempre fantasista, y mucho más cuando se trata de la ciudad del futuro dentro de la proyección intelectual tal como en la arquitectura, el urbanismo, las relaciones sociales, la planificación política o el placer humano.

-Stavros Stavridis, *De la ciudad pantalla a ciudad escena, ellipseika grammata, 2002, Atenas.*

A la ciudad pantalla moderna la experiencia del espacio se acuña a la contratación de su imagen. La vida social se hace parecer como una serie de eventos instantáneos sin seguimiento [eirmo] y cohesión, como una serie de planos fuera de lugar y de tiempo. Así las imágenes modernas dan lugar [choropoioun] a la acción humana, reduciendo la vida a su decorado. Inmovilizan al año, haciendo el presente prevalecer sobre lo último, o esperando sustancialmente el futuro con diferentes topologías [typopoiitiki] revelando su efecto.

-Publicación colectiva, *Ciudades rodadas, ediciones Pataki y PIEKK, 2002, Atenas.*

5 textos teóricos sobre la relación que existe entre el cine y la ciudad: “*La arquitectura en el cine: un arte se nace*”, Eleonora Paspaliari. “*El cinematógrafo en las ciudades*”, Nikos Kolovos. “*Wim Wenders en las ciudades*”, Michel Boujut. “*Atenas a través del cine: Año zero*”, Cristos Vakalopoulos. “*Atenas: un ciudad que esta cambiando*”, Crisanthi Sotiropulu.

-Juan Antonio Ramírez, *La arquitectura en el cine, Alianza Editorial SA, 2003, Madrid.*

10 lecciones sobre la arquitectura en el cine: donde destaca el hecho de que el cine es un espacio de libertad para la arquitectura. En efecto, la arquitectura para el celuloide no tiene por qué ser fiel a los estilos en los que se inspira, sino que las formas se mezclan y adulteran en un eclecticismo característico. Todo es válido a la hora de evocar un momento y crear el lugar apropiado para la situación dramática. Sin duda, los edificios creados para el cine son la única arquitectura verdaderamente funcional, pues han sido diseñados para desempeñar papeles concretos en películas determinadas. Llegó un momento en que la arquitectura “real” copió las fantasías arquitectónicas que se veían en pantalla, del mismo modo que los espectadores imitaban el vestuario de las estrellas o la decoración *art-déco* de los espacios donde se movían los héroes del celuloide. El cine tiene el gran potencial de mostrar cómo puede la arquitectura ser más importante para las necesidades de la sociedad. Durante los últimos noventa años de filmes futuristas, las ideas arquitectónicas se han convertido en puntos de partida para la realidad. Poco después de la finalización de los primeros hoteles de John Portman y del Museo Guggenheim de Frank Lloyd Wright se puso en evidencia que sus interiores recordaban a los decorados de los filmes de ciencia ficción, lo que hizo que la gente se diera cuenta de lo importantes que son las películas para la arquitectura. Muchos diseñadores de diferentes disciplinas utilizan ideas derivadas de los filmes de ciencia ficción para generar su propio trabajo. No son sólo imágenes, sino que encarnan también ideales, progreso y cambio compartidos por escritores, artistas y arquitectos de la época.

-Giannis Hatzigogas, *Le cinema de l'architecte, University Studio Press, 2004, Salónica.*

El cinema del arquitecto, es decir otras son las cosas que cada uno ve al espacio arquitectónico, según el idioma que habla, el photoshop de su mente, las teorías y los modos de ilustración... según sus experiencias y lo que plantea como continuación de su visión. Haciendo la reproducción de diferentes películas de manera más activa, por ejemplo con un bloque, un lápiz, notas y dibujos podemos entender la relación entre el cine y los espacios arquitectónicos: Nueva York, Barcelona, Istanbul, Paris, Roma, Berlín, Beijing... ciudades rodadas en momentos insospechosos para ellas provocan un choque metropolitano a los cinéfilos, los viajeros o los inmigrantes.

-Alexis Dermentzoglou, *The top films, ediciones ERODIOS, 2004, Thesaloniki.*

Muy a menudo buscamos para una buena, divertida, prototipa y diferente película para ver en casa al video o el DVD (hoy en día ya casi-no existe el video), o nos preguntamos cuanto importante es la película que pasa a la televisión y si vale la pena perder nuestro tiempo y ver la. Aquí tenemos una guía de películas para todos los géneros para enseñarnos, aconsejarnos y informarnos sobre lo básico para cada una de la películas presentadas.

-Steven Jay Schneider, *1001 you must see befote you die, ediciones Kohlias, 2006, Atenas.*

En 2002, el redactor Stephen Jay Schneider ha reunido 1001 películas que se extendían de obras clásicas de la casa del arte a los westerns, escritos por los críticos de cine y los periodistas principales. Se cubren los géneros una docena: musicals, novelas de suspense, westerns, ciencia-ficción, comedia, guerra, horror, epopeyas, film-noir, arte-casa, romance, y drama social, dispuesto en orden cronológica. La última edición, presentada aquí, fue publicada en 2006. omite algunas películas y agrega nuevos.

-Stephen Barber, *Ciudades Proyectadas: cine y espacio urbano*, editorial Gustavo Gili SL, 2006, Barcelona.

Los edificios y los usos, el cinematógrafo dentro de la ciudad, la ciudad a través del cine. Desde sus orígenes hace más de un siglo, el cine ha empleado una enorme variedad de medios para revelar elementos de cultura, arquitectura, corporalidad e historia en la descripción de las ciudades. Las imágenes urbanas que nos han transmitido los cineastas han influido y determinado nuestra percepción de la ciudad -tanto de sus diferentes momentos históricos como de la relación de sus habitantes con ella- siendo el cine en gran medida responsable de cómo hoy en día imaginamos, creamos y recordamos la ciudad. En *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*, Stephen Barber explora la compleja relación entre el cine y el paisaje urbano, examinando en particular las cinematografías europea y japonesa, dos culturas fílmicas que están estrechamente vinculadas y que han utilizado ampliamente imágenes urbanas. Desde el nuevo escenario constituido por la representación digital de la ciudad contemporánea, analiza cuál es su influencia en el cine y cómo afecta a su supervivencia. Para calibrar el impacto de los medios digitales en los espacios fílmicos y las salas de cine, Barber emprende un viaje desde las banales multisalas a los toscos cines porno de ciudades como Lisboa, Tallin, Berlín y Tokio, con resultados sorprendentes.

-Jacques Aumont, *Moderne?: Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Cahiers du cinéma, 2007, Paris.

Para ser moderno hay que estar primero post-moderno, el futuro no viene nunca, vivimos el presente. Recordando lo obvio: que la cuestión de lo moderno no es ya moderna; que ya no hay arte moderno sino contemporáneo; que la definición de arte es institucional: es lo que hay en las instituciones que lo promueven y lo exhiben. Desde este planteamiento, la modernidad del cine no se ve cuestionada en ningún sentido. Máxime al tener en cuenta su origen en la modernidad estética y en la modernidad industrial. En los años 70 se decreta el fin de la modernidad en el arte (de autor y de creación), y se inaugura una estética del reciclaje, de la cita, la memoria, la ironía, el guiño y la parodia. A pesar de todo, es precisamente la índole de su modernidad lo que ha salvado al cine del descrédito. Porque no consiste para Aumont en el tópico de la mera búsqueda de la novedad, sino en el esfuerzo por ser contemporáneos, de nuestro tiempo. No hay, pues, en el cine moderno esa ruptura entre lo moderno y lo contemporáneo que se observa en el arte. Esta sería la modernidad de *Ciudadano Kane* de Welles, la de *Stromboli* de Rosellini, y la de Godard en *À bout de souffle*. Una modernidad que siguiendo a Baudelaire busca lo permanente en lo efímero. Por ello, y a diferencia de otros artes, resalta Aumont que se pueden ver seguidas películas de diferentes épocas, teniendo menos la sensación de haber navegado en el tiempo que en estilos. Puestas así las cosas, el cine sobrepasa las divisiones al uso, y ya no es ni moderno ni tampoco posmoderno: se ha convertido simplemente en contemporáneo, es lo “eterno contemporáneo”, productor de “novedad” y “actualidad”. Por ello resulta interesante su apelación a Beck y a su “segunda modernidad” (1985) como perfectamente aplicable al cine de ahora: si en la primera el tren era tirado por la tecnología, ahora las amenazas son humanas, y se trata de controlar el progreso tecnológico. En ese contexto, ya a finales del siglo XX el cine es un pensamiento de imágenes, original y poderoso. A diferencia de las artes que se han convertido en cosa de expertos, el cine de autor o de masas cuenta historias y quiere llegar al público. La modernidad del cine consistiría ahora en “auratizar el cine”, o en términos de Cassirer, “intensificar lo real”. Se trata de la pasión por lo nuevo, la creación, y el futuro. Un futuro no idealista, que no es el sacrificio, sino el proyecto del presente.

Las ciudades están hechas de urbanismo moderno y el urbanismo contemporáneo es un urbanismo más conceptual como lo pasa desde siempre con el cine.

6.6. Libros sobre la Actualidad Urbanística, actitudes de hoy en día:

-Joseph Abram, Sylviane Agacinski, Veronique Deschrières, Alain Flescher, Alain Guiheux, Sylvia Lavin, Alain Pelissier, Dominique Rouillard, Tschumi: Le Fresnoy-Architecture In/Between, The Monacelli Press, 1999, New York.

El proceso de aprendizaje en cualquier escuela de cine debe acentuar el lado artístico y creativo de la enseñanza, así como los aspectos técnicos que tratan de la película. Le Fresnoy Media Center, en Tourcoing-Francia, por Tschumi, considera el aspecto tecnológico igualmente importante para preparar a los estudiantes para una posición competitiva. Le Fresnoy pone mucho énfasis en la era electrónica, su pedazo más importante del diseño que es una “azotea electrónica,” según como Tschumi la llama. La azotea toma la idea arquitectónica de un hangar más lejos usándolo para proteger los edificios viejos que existen en el sitio, así como el ahorro en trabajos de la renovación. En conclusión aprendemos cómo la arquitectura romántica puede hacer uso de la tecnología puesta en el entre bastidores para cuidar y para alimentar edificios temporales en el primer plano.

-MVRDV, MetaCity Datatown, 010 Publishers, 1999, Róterdam.

¿A dónde puede llevar una concepción numérica de la arquitectura y el urbanismo? Imagínese una ciudad que se conforma tan sólo de datos y que quiere ser explorada sólo como información. No conoce ni topografías preestablecidas, ni ideologías impuestas, ni representación, ni contexto. Esta ciudad se llama *MetaCITY/DATATOWN* y está creada por una inmensa cantidad de datos que nos revelan los hábitos y el comportamiento de sus habitantes. Esta ciudad virtual ofrece una singular arquitectura urbana, que se genera y evoluciona en base a los datos estadísticos de producción y consumo de agua, energía, CO2 o residuos generados por la densa población de un pequeño país como Holanda. Estos datos se transforman en volúmenes y cuerpos, formando un espectacular paisaje virtual y al mismo tiempo real, ya que se corresponden con los hábitos de consumo observables en un espacio geográfico determinado. Así que el término *Datatown*, inaugurado por el grupo de arquitectos holandeses MVRDV, es un intento de resumir la ciudad contemporánea a un cúmulo de datos técnicos. Responde al creciente proceso de tecnificación que rige el diseño urbano y arquitectónico en la actualidad. Winy Maas, miembro del grupo, alude a una arquitectura y un urbanismo cada vez más dependientes de las cantidades y las infraestructuras, y cada vez más alejados de los discursos artísticos. La constatación de esta realidad le lleva a intuir que la forma urbana contemporánea no es más que el resultado de los datos que la conforman, es decir, una *Datatown*.

-Kenneth Powell, New London Architecture, Merrell Publishers Limited, 2003, London.

El año 2000 era memorable para la terminación de una serie de proyectos importantes del milenio, pero la gama enorme de otros esquemas terminó o anunció durante el último año o así que confirma la posición de Londres como el capital arquitectónico del mundo. El *London Eye*, el *Great Court at the British Museum*, la *Tate Modern*, el *Millennium Bridge*, la *Jubilee line extensión*, el *Millennium Dome*, la extensión y reestructuración de la *National Portrait Gallery*, el *Somerset House*, el *Barbican Centre*, el *Wallace Collection*, el *Victoria y Albert Museum* son apenas algunos de los logros arquitectónicos emocionantes que han asido los títulos; pero la regeneración de la tela del capital de Gran Bretaña es algo que también ha afectado al diseño de casas, de tiendas, y de restaurantes. La nueva arquitectura de Londres ofrece a retrato de una ciudad de lleno en una reinención radical de sí mismo, con los textos, los planes, y las fotografías, críticas de sobre ciento de los proyectos que están compilados para revigorizar el paisaje urbano de la metrópolis.

-Verb architecture boogazine, La condición cambiante de la ciudad, la arquitectura, el urbanismo: Connection, ACTAR, 2004, Barcelona.

La tercera publicación del Boogazine de Verb está sobre el estado cambiante de la ciudad en la era electrónica. *La conexión* mira el impacto de la tecnología electrónica en las nuevas formas de realidad urbana, que son generadas por los nuevos fenómenos que afectan a todos los aspectos del espacio urbanístico y a la experiencia de la vida en estos. Hecho frente con empañar creciente de las distinciones entre la dimensión física e informativa de ciudades, exploramos la relación entre las conexiones virtuales - el efecto de digital redes en los espacios y las aplicaciones de la ciudad - y el papel persistente de la arquitectura en crear conexiones físicas entre la gente, los programas y las aplicaciones. Trabajos y textos ofrecidos por OMA, el taller Bow-

Wow, AUDC, DIAGRAMA. Ofreciendo la historia de Palast der Republik en Berlín, la Chip-City por Shinobu Hashimoto y la Rients Dijkstra, y la Sim-City, que pone en contraste la ciudad verdadera (el producto de procesos virtuales) con las ciudades virtuales (creadas por la gente verdadera, vía simulaciones computarizadas).

-Vicente Guallart, *Sociopolis: Proyecto para un hábitat solidario*, Actar, 2004, Barcelona.

Sociopolis es un proyecto para la construcción de un barrio de vivienda social en el siglo XXI. 13 arquitectos internacionales (Toyo Ito, MVRDV, FOA, François Roche, etc) reunidos bajo la dirección de Vicente Guallart, realizan propuestas para la construcción de un barrio en la ciudad de Valencia en los que se plantea una nueva relación con el entorno agrícola natural creando las condiciones para un nuevo hábitat solidario. La nueva ciudad europea debe asumir la nueva responsabilidad social de una sociedad que se deteriora en grupos marginales y ofrecer nuevas formas de vivienda. Sociopolis empieza a establecer nuevos estándares y a realizar un sueño de equilibrio social, en el que todo el mundo tendría potencialmente las mismas oportunidades. El proyecto Sociopolis surgió con el fin de investigar el desarrollo de un hábitat solidario, que fomentará una mayor interacción social entre sus habitantes, proponiendo nuevas tipologías de vivienda propias de las condiciones sociales, tecnológicas y ambientales de nuestro tiempo. La cuestión a responder era simple: Si vivimos en la época del conocimiento, y si para poder actuar en el mundo hay que invertir en investigación, ¿no se debería dedicar una parte de la producción de la vivienda pública a investigar y desarrollar nuevos tipos de edificios que respondan a nuestras necesidades presentes y avancen necesidades futuras? Sociópolis nació como un *masterplan* realizado por varios arquitectos para la Bienal de Valencia en 2003. Sociópolis: es un barrio diseñado con una intención única, puede conjugar el medio ambiente y la arquitectura de una manera avanzada y no romántica, y mantiene que la arquitectura es importante para construir barrios normales y no sólo para las cuestiones simbólicas. Además de Guallart, otros arquitectos, como Toyo Ito, Willy Müller, Ábalos & Herreros, François Roche, MVRDV, Winy Maas, Duncan Lewis, Lourdes García Sogo o Eduardo Arroyo, intentaron proyectar este barrio, que persigue "viviendas excelentes frente a viviendas dignas". El objetivo de Sociópolis era proponer un nuevo tipo de barrio integrador que planteara nuevas tipologías de vivienda para los nuevos formatos sociales (jóvenes que viven solos o compartiendo pisos, personas mayores tuteladas, inmigrantes o familias monoparentales). Asimismo, como que el paisaje agrícola valenciano imponía nuevas condiciones para permitir crecer sobre él, este *master-plan* proponía conservar las trazas agrícolas y generar un nuevo tipo de ciudad basado en el modelo del *hortulus* mediterráneo.

-Rem Koolhaas, amoma, Simon Brown y Jon Link, *Content*, Taschen, 2004, Germany.

De 1900 a 1932, la velocidad a la que surgen los edificios en Manhattan es convulsiva: Flatiron, Chrysler, Empire State y, finalmente, Rockefeller Center. Los agentes de Nueva York no son necesariamente obras maestras arquitectónicas, pero sí aparatos para reinventar la vida en la ciudad. Crean tanto una densidad que amplía astronómicamente el repertorio de programas, acontecimientos y superposiciones, como una tersura que la vida urbana no había conocido antes. "La arquitectura es una amalgamación borrosa del conocimiento antiguo y de la práctica contemporánea, una manera torpe de mirar el mundo y un medio inadecuado para guardarlo encendido y hacerlo funcionar." Rem Koolhaas. *Content* es un producto del momento; un catálogo de ideas en 546 páginas organizadas en orden geográfica. Inspirado por las fluctuaciones incesantes del principio del siglo XXI, lleva las marcas de la globalización y del mercado, los hermanos ideológicos, que durante los últimos veinte años han socavado la estabilidad de la vida contemporánea. Dominado por un solo tema, se dirige hacia la situación al este, el libro es una cuenta de siete años de trabajo incansable que ilustra las relaciones ambiguas del arquitecto con las fuerzas de la globalización. Los pedazos en los proyectos de Koolhaas para Prada y MCA/Universal en LA y la biblioteca pública aclamada de Seattle llevan a las meditaciones sincopadas en Van der Rohe: "Miestakes de Guggenheim Las Vegas, de Chicago", un plan modesto para ahorrar Cambridge de Harvard rechanneling el futuro del río, Lagos de Charles como tercera ciudad más grande de la tierra, el ruso extraño de la ermita más allá, la expo de Shanghai 2010, y los rascacielos de Asia, que ahora exceden en número los del oeste.

La visión del arquitecto: Una torre de laboratorio ("pensando"), una base del elevador ("circulación"), un apilado de las salas de reunión ("comunidad"), una torre de los contables ("dinero").

La edición "verdadera": ¿Puede la arquitectura representar la amalgamación prevista de una compañía de licor con un taller de cine, una compañía de producción de música o una compañía de Internet?

-Jacques Ferrier architectures, *Making of phare & hypergreen towers*, AAM Editions/Ante Prima, 2005, Paris.

Este libro presenta la elaboración de dos proyectos de la agencia de Jacques Ferrier Arquitecturas para un rascacielos medioambiental de nueva generación. El primer proyecto es un edificio prototipo de lo cual los conceptos y la investigación se hicieron en común con el grupo Lafarge. El segundo es la propuesta concreta dentro del cuadro de la consulta internacional para la torre Phare, rascacielos de 300 metros a Paris-La Defense. No se trata de un ejercicio estilístico, pero de una posible versión de las ciudades del futuro basándose en ecología, insinúa J. Ferrier. Las elecciones del concepto se establece por criterios objetivos por supuesto de estructura pero también de criterios térmicos-medioambientales y de funcionamiento. El objetivo del proyecto es aportar una respuesta de equilibrio entre urbanización y polución dentro del concepto de las nuevas megápolis, (específicamente de Asia o de América Latina).

-Verb architecture boogazine, *Conditioning: La generación de nuevas atmosferas, efectos y experiencias*, ACTAR, 2005, Barcelona.

Investigar el potencial de la significación arquitectónica, es decir del mismo modo que nuestra habilidad para controlar la producción de formas y creación de entornos es paralela a la de los procesos naturales, la arquitectura no solo se concibe como una plataforma o infraestructura para el desarrollo de la actividad humana, sino cada vez más como su generador y posiblemente también como limitador de su marco. El cuarto número de Verb analiza dos procesos relacionados: el acondicionamiento de los entornos arquitectónicos y el condicionamiento de los comportamientos. Por un lado, los estudios sobre luminosidad, sonido, ambiente y temperatura diversifican las técnicas al alcance de la disciplina, creando efectos cada vez más extensos con recursos más exiguos. Por el otro, el auge del comercio, la tematización y la creación de identidades producen otra serie de efectos, que controlan a los usuarios y a sus emociones para obtener el máximo éxito comercial. ¿Cuál es el verdadero potencial del acondicionamiento? ¿Estos entornos son simplemente una réplica más sofisticada y precisa de los existentes o pueden generar atmósferas nuevas, capaces de potenciar no sólo efectos sino nuevas formas de vida? Arquitecturas concebidas como divertimento, como segunda naturaleza. Proyectos publicados: The Venetian en Las Vegas, El Pabellón Español en Aichi de FOA, Nueva Feria de Milán de Fuksas, Arup SoundLab, Décosterd & Rahm, Arakawa + Gins, Enric Ruiz, el Museo Tomihiro de Makoto Yokomizo, y textos de Norman Klein y AUDC.

-JA63, *Tokio 2050: fibercity*, The Japan Architect CO. LTD, Otoño 2006.

Aquí se trata de un estudio iniciado por Fumihiko Ayeaye y desarrollado por Hidetoshi Ohno, también arquitecto y profesor, sobre propuestas de diseño urbano para un Japón en disminución demográfica. En 2005, Japón conoció su pico de crecimiento demográfico en aproximadamente 130 millones de habitantes. Con una tasa de natalidad estable en aproximadamente 1.36~1.38, la población japonesa no debería pasar por debajo de la barra de los 100 millones de habitantes en 2050. Esta disminución de la población tiene consecuencias sobre la organización de las ciudades, algunas zonas urbanas sufrirán una despoblación. Tomando esta hipótesis de disminución, el arquitecto Hidetoshi Ohno reflexionó con su grupo de estudio (Universidad de Tokio) sobre las 4 grandes estrategias de reorganización urbana, tomando Tokio como caso de estudio. El estudio adopta el concepto de "fibras", es decir, un modelo lineal de la ciudad siguiendo las grandes líneas de transporte y comunicación, en oposición con el modelo atómico tradicional de las ciudades occidentales. Las 4 estrategias se concentran en una manipulación de estas fibras espaciales para cambiar Tokio, y se nombran: Green finger, Green partition, Green web, Urban wrinkle. Se vuelven hacia una integración del verde, de elementos naturales integrados dentro de la ciudad con el fin de mejorar el medio ambiente general de vida.

-Verb architecture boogazine, *Natures*, ACTAR, 2006, Barcelona.

La recopilación de trabajos en Verb Natures, muestra como la naturaleza influye en los proyectos. Pero no se habla de la naturaleza entendida como lo verde, si no que como algoritmos, entropía, crecimiento o estructura, que informan a los proyectos y el cómo estos nuevos procesos y formas se llevan a lo real gracias a las herramientas digitales. A continuación, los índices y tres proyectos representativos del libro: una forma compleja no construida, una forma enfrentada a la construcción y una forma con diversos inputs que adopta herramientas paramétricas. Frente a las nuevas formas que vemos en la arquitectura, uno se pregunta: ¿De dónde vienen? ¿Cómo se conciben? ¿Cómo se construyen?. Este libro contesta estas preguntas sin necesidad de ser experto en herramientas computacionales, nos introduce totalmente en esta nueva relación entre la

naturaleza, como principio creador y organizador de todo lo que existe, y la arquitectura. “Lo fascinante es la habilidad para separar lo real de lo digital, porque forman parte de la misma naturaleza”. Esto es lo que trata el último número de Verb. Aquí se explora como se da esta fusión. Los edificios y las ciudades crecen, se transforman y se disuelven. ¿Cómo se genera esta evolución? ¿Cómo se controla o se intensifica o se imagina? ¿Tenemos la capacidad para programar nuestro entorno? ¿Cómo es que la unión de materia natural y artificial genera nuevos organismos arquitectónicos, nuevos entornos, nuevas naturalezas? ¿De qué manera la tecnología anima el espacio, y los usuarios y programas animan la materia? El quinto volumen del boogazine de Actar busca una nueva definición de lo orgánico. Proyectos de: Terraswarm, Aranda/Lasch, Shohei Matsukawa / 000studio, Kram/Weisshaar, Michael Meredith, mos, Foster + Partners, George L. Legendre, IJP Corporation, PTW Architects + Arup Australia + CSCEC, ON-A, Hitoshi Abe, Manuel Gausa Asociados, Vicente Guallart, Mick Pearce, Yusuke Obuchi, R&Sie(n), Cristina Díaz, AMID, INI (University and ETH Zurich), Vehovar Jauslin Architektur + INI, Kas Oosterhuis, ONL, Philippe Morel, EZCT Architecture & Design.

-Fundación COAM, *Perspectivas Urbanas: residencia, ciudad, territorio*, editorial Fundación COAM, 2007, Madrid.

La publicación recoge las conferencias organizadas por la Fundación COAM y la Sección Departamental de Urbanismo de la Escuela Superior de Arte y Arquitectura (Universidad Europea de Madrid) con la intención de aportar ideas al debate sobre la intervención en la ciudad intentando recoger puntos de vista sobre los procesos urbanos actuales.

-José Miguel Iribas, *El efecto Albacete*, IaaC y Actar Pro, 2007, Barcelona.

La exposición “El Efecto Albacete”, que tiene un carácter itinerante para difundir el estudio del mismo título, recoge detalladamente los resultados de una minuciosa investigación que postula Albacete y su área metropolitana como el enclave estratégico con más potencial de desarrollo económico y de crecimiento de población en el cuadrante sureste de la Península Ibérica, que es, a su vez, determinante en el futuro de España. El estudio que se refleja en la muestra, promovido por el Foro Civitas Nova, se ha desarrollado a lo largo de nueve meses bajo la dirección de José Miguel Iribas, sociólogo especializado en diagnóstico y prospectiva territorial, urbanística y turística y miembro del Comité de Expertos del Foro. Ha contado, además, con la estrecha colaboración del Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña (IaaC), dirigido por el arquitecto Vicente Guallart, encargado de realizar la edición y la producción proyectual, así como de la Asociación de Jóvenes Empresarios de Albacete (AJE). El análisis propone a partir de un riguroso estudio de conocimientos sectoriales relacionados con el soporte físico, las infraestructuras, la población, la economía, el sistema de asentamientos y el paisaje, diseñar escenarios de futuro en términos de crecimiento económico, creación de empleo, estrategias empresariales y nuevos modelos de desarrollo urbano. Un ensayo, en definitiva, sobre el gran potencial de futuro de Albacete derivado de su localización geográfica, en su condición de rótula entre Madrid, Levante y la costa sudeste, y su dinamismo interno, comparándolo con el de otras ciudades del litoral. El papel de Castilla La Mancha es clave para lograr una equilibrada articulación del cuadrante sureste de la península ibérica, que es, a su vez determinante en el futuro de España. Albacete, por su posición geográfica y su dinamismo interno, está llamada a jugar un protagonismo decisivo en esta nueva configuración española.

-Giacomo Delbene Guidoni, *Proyecto BCN: estrategias urbanas*, Parte 1 y Parte 2, Actar Pro, 2007, Barcelona.

El proceso que Barcelona ha seguido a partir de la recuperación de la democracia, al final del siglo XX: desde la dignificación de los barrios y su obertura al mar, se trata de una transformación con todo un impacto social que caracteriza un proyecto urbano. Dedicado en Barcelona este libro se estructura en dos secciones bien diferenciadas: la primera incluye las intervenciones dentro de Barcelona contemporánea, y la segunda es una guía temática y geográfica de las obras más reveladoras realizadas de la nueva ciudad. *Proyecto BCN* se dirige al visitante que desee conocer la ciudad y profundizar en las dinámicas que han impulsado su reciente transformación: *Estrategias Urbanas* es una visión de los procesos de definición de la Barcelona contemporánea, *Geografías Colectivas* es una guía temática y geográfica de las obras que reestructuraron la ciudad.