

Ignacio Grávalos Lacambra

La crisis de la modernidad y su  
repercusión en el espacio público  
desde una perspectiva  
cinematográfica (1964-1978).

Departamento

Unidad departamental de Arquitectura

Director/es

Lus Arana, Luis Miguel  
Pérez Moreno, Lucía Carmen

<http://zaguan.unizar.es/collection/Tesis>



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

© Universidad de Zaragoza  
Servicio de Publicaciones

ISSN 2254-7606



**Universidad**  
Zaragoza

Tesis Doctoral

LA CRISIS DE LA MODERNIDAD Y SU  
REPERCUSIÓN EN EL ESPACIO PÚBLICO DESDE  
UNA PERSPECTIVA CINEMATOGRAFICA (1964  
-1978).

Autor

Ignacio Grávalos Lacambra

Director/es

Lus Arana, Luis Miguel  
Pérez Moreno, Lucía Carmen

**UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA**

Unidad departamental de Arquitectura

2020



Universidad de Zaragoza  
Escuela de Ingeniería y Arquitectura

LA CRISIS DE LA MODERNIDAD Y SUS REPERCUSIONES EN EL ESPACIO  
URBANO DESDE UNA PERSPECTIVA CINEMATOGRAFICA (1964-1978).  
Tesis Doctoral

Autor : Ignacio Grávalos Lacambra, arquitecto

Directores: Luis Miguel Lus Arana, doctor arquitecto  
Lucía C. Pérez Moreno, doctora en arquitectura

Enero 2020



AGRADECIMIENTOS.....	5
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	
I.1 Consideraciones preliminares. El desdoblamiento de la realidad.....	9
I.2 Objetivos y alcance de la investigación.....	11
I.3 Contextualización temporal (1964-1978).....	12
I.4 Marco teórico. Unidades de transferencia.....	14
I.3 Hipótesis y Metodología.....	25
I.4 Justificación y pertinencia de la investigación.....	33
<b>1. CONSTRUCCIÓN. Ficciones urbanas.....</b>	<b>35</b>
<b>Introducción. Del espacio sintáctico al espacio semántico.....</b>	<b>41</b>
<b>1.1. Acotaciones. Desconexiones urbanas.....</b>	<b>47</b>
1.1.1 [A] Ciudad satélite. Desconexiones con el centro urbano.....	49
1.1.2 [B] Megaestructuras. Desconexiones con el espacio público.....	69
1.1.3 [C] La calle suspendida. Desconexiones con el suelo.....	95
1.1.4 [D] La burbuja urbana. Desconexiones con el territorio.....	119
<b>1.2. Privatizaciones. Desconexiones públicas.....</b>	<b>137</b>
1.2.1 [E] Centro comercial. Espacios del deseo.....	141
1.2.3 [F] Edificios fortaleza. Espacios del miedo.....	155
1.2.4 [G] Gated Communities. Espacios del confinamiento.....	163
<b>1.3. Simulaciones. Desconexiones hiperreales.....</b>	<b>183</b>
1.3.1 [H] Alteraciones de la realidad. Tecnología y psicodelia.....	185
1.3.2 [I] Intromisiones en el espacio doméstico. El espacio conectado.	193
1.3.3 [J] Intromisiones en el espacio público. El espacio vigilado.....	219
1.3.4 [K] El paisaje de la ciudad hiperreal. El espacio programado.....	243
<b>2. DESTRUCCIÓN. Elípsis urbanas.....</b>	<b>259</b>
<b>Introducción. El último viaje de los <i>Baby Boom</i>.....</b>	<b>265</b>
<b>2.1. Reocupaciones. Activaciones urbanas.....</b>	<b>269</b>
2.1.1. [L/M] Espacios de expansión. La ciudad política.....	275
2.1.2 [N] Espacios de experimentación. La ciudad contracultural.....	295
2.1.3 [Ñ] La sensualización del espacio. La ciudad psicodélica.....	315
<b>2.2. Éxodos. Activaciones naturales.....</b>	<b>367</b>
2.2.1 [O] La huida de la ciudad. La ciudad ecológica.....	373
2.2.2 [P] Nuevos asentamientos. La ciudad utópica.....	387
2.2.3 [Q] Los paisajes del vacío. La no-ciudad.....	409
<b>2.3. Retornos. Activaciones de la realidad.....</b>	<b>451</b>
2.3.1 [R] Paisajes del abandono. La ciudad Robinson.....	455
2.3.2 [S] Paisajes del espectáculo. La ciudad del consumo.....	471
2.3.3 [T] Paisajes de la violencia. La ciudad fractal.....	495

3. CONCLUSIONES.....	515
4. BIBLIOGRAFÍA / FILMOGRAFÍA.....	529
5. ANEXOS.....	555
5.1    Diagrama estado de la cuestión.	
5.2    Tabla de casos de estudio.	
5.3    Tabla de líneas argumentales.	



## AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a la Universidad San Jorge, que me permitió iniciar una investigación urbana desde aproximaciones alternativas y así poder comprender la realidad de las ciudades desde otras perspectivas. En ella está el origen de esta tesis. Agradezco especialmente a Sara Muniaín su capacidad de transmitir la emoción por la investigación científica.

Debo agradecer del mismo modo el trabajo de mis directores de tesis Koldo Lus y Lucía Pérez, tanto por sus aportaciones como por su rigor. Sin duda la investigación ha crecido gracias a ellos, en un esfuerzo por reconducir los impulsos emocionales hacia el terreno de lo académico. Agradezco su exigencia y su insistencia por hacer legible lo ilegible.

Existen personas que a pesar de su aparición puntual han tenido la capacidad de iluminar el espacio intelectual y emocional de esta investigación. Baltasar Fernández resulta siempre inspirador y sus aportaciones críticas han constituido una motivación para seguir explorando caminos alternativos. Debo reconocer igualmente a Pep Vivas por su disponibilidad, sus correcciones y sus consejos, así como a David Rivera por su generosidad y ayuda.

Emilio Martínez ha sido una referencia constante a la hora de entender la condición interdisciplinar de la arquitectura. Su presencia, su generosidad y su talento se oculta detrás de muchas de los episodios de esta investigación.

Estaré siempre agradecido a Félix Arranz, a quien debo el haberme introducido en el ámbito académico. Su aparición intermitente siempre muestra nuevos desvíos, nuevos riesgos y nuevas emociones.

Finalmente, quisiera agradecer de manera especial a mi entorno más cercano. Patrizia Di Monte ha sido y es una inspiración constante. He tenido la fortuna de poder compartir su mirada irracional, su coraje y su tránsito por los espacios de la rebeldía y del riesgo, permitiéndome comprender muchos de los episodios de esta tesis. Ella me introdujo en películas insospechadas anteriormente a través de largas sesiones venecianas, haciéndome entender el cine como una forma superior de poesía. Sin su energía y su apoyo esta investigación no hubiera sido posible.

Juan y Pablo han constituido un contrapunto necesario. Cada generación configura sus propias imágenes. Ha sido un placer el haber podido viajar en el tiempo con ellos y abarcar los espacios del futuro y del pasado mirando a través de sus ojos. Hemos compartido películas que solo entenderemos con el paso de los años.

Y aunque resulta imposible condensar el esfuerzo de toda una vida en unas líneas, quisiera finalmente agradecer a mis padres, que siempre han constituido un apoyo incondicional y a los que les debo todo.



# I INTRODUCCIÓN



## I.1 Consideraciones preliminares. El desdoblamiento de la realidad.

*"Precisamente porque no es posible adscribir estos fenómenos bajo una fórmula teórica unitaria, es preciso hacerlos objeto de una investigación que no tema exponerlos a toda clase de comprobaciones. Que sobre todo no tema emplear instrumentos demasiado nobles para objetos viles. Una de las objeciones que se formulan a investigaciones de esta clase (y que han sido formuladas a algunos de estos ensayos) es haber utilizado un aparato cultural exagerado para hablar de cosas de importancia mínima, como un comic de Superman o una cancioncilla de Rita Pavone. No obstante, la suma de estos mensajes mínimos que acompañan nuestra vida cotidiana, constituye el fenómeno cultural más notable de la civilización en la que hemos sido llamados a operar. Desde el momento en que se acepta hacer objeto de crítica a estos mensajes, no existe instrumento inadecuado, y deben manipularse como objetos dignos de la máxima consideración"<sup>1</sup>.*

(Umberto Eco. *Apocalípticos e integrados*)

El estudio de las transformaciones urbanas durante el periodo que transita del final de la modernidad al inicio de la posmodernidad ha sido prolíficamente abordado desde diversas posiciones académicas e intelectuales, generando un conocimiento que ha permitido tener una visión amplia y compleja de dicho proceso. Las concepciones derivadas de la teoría urbana se han manifestado sensibles a posiciones sociológicas, geográficas o antropológicas, creando un conocimiento multidisciplinar formado por visiones cruzadas desde diferentes ópticas.

Paralelamente al conocimiento generado en el ámbito estrictamente académico, a lo largo de los años sesenta se iniciaron una serie de estudios sobre la producción de un conocimiento alternativo proveniente de los *mass media* que ampliaron los recursos canónicos de la disciplina arquitectónica y urbana. Adquirió una importancia inédita el fermento intelectual desprendido de las fricciones entre la alta y baja cultura, estableciéndose así una contaminación mutua que generaría un tipo de pensamiento más amplio y complejo. Lejos de constituir un ámbito aislado o autorreferencial, las ideas visuales producidas por la industria cinematográfica se incorporaron al discurso cultural a mediados de los años sesenta. La potencialidad que los diversos medios visuales han tenido para abordar cuestiones urbanas fue explorada a partir de entonces con una aspiración a aproximarse e infiltrarse en los diversos ámbitos académicos. Umberto Eco, actualizando la ya vieja polémica sobre la vulgarización de las masas, legitimó a través de su actividad ensayística la producción elaborada por los *mass media* dotándola de una consideración intelectual repleta de significado.

Una vez establecidas vías de conexión entre la producción mediática y el ámbito académico, diversos autores profundizaron en ese tipo de estudios que ampliaban el campo de conocimiento desde posiciones marginales antes inimaginables. Todos ellos han resultado de gran inspiración para posteriores investigaciones que, como en este caso, intentan estar atentas a la realidad contemporánea y a los productos culturales de la cotidianeidad para detectar el

---

<sup>1</sup> Umberto Eco. *Apocalípticos e integrados* (Barcelona: Debolsillo, 2011): 52.

sentido de una época. En este contexto, son numerosos los estudios que ponen en relación situaciones urbanas concretas con casos fílmicos concretos. Sin embargo, no interesa aquí formular casuísticas particulares sino indagar sobre posibles líneas de conexión que pudieran proporcionar una estructura más amplia que permita ordenar las diversas producciones. Del mismo modo, esta investigación no pretende indagar tanto en la condición prospectiva de las películas, que por otra parte se ha mostrado poco eficaz en su literalidad urbana, como en el valor de representación social que el cine ha conferido a la experiencia urbana.

El cine, en ese contexto, ha contribuido a conformar un imaginario urbano que contenía los miedos, deseos y obsesiones de varias generaciones. A medida que los media sobreproducían imágenes a través de múltiples relatos visuales, se conformó un modo de pensar la ciudad y, en última instancia, una imagen reconstruida de la propia realidad urbana. Estas especulaciones visuales, en ocasiones muy próximas a lo real y en otras muy distanciadas, permitieron establecer una relación simbiótica entre dos mundos, el real y el imaginario, en la que ambos resultaban retroalimentados. En cualquier caso, tal y como afirma Josep Ramoneda<sup>2</sup>, el cine se ha convertido en una forma de arquitectura en sí misma, si por ello entendemos la roturación y construcción de un lugar. Se ha ido elaborando así un catálogo visual proveniente de las propuestas fílmicas que han conformado un imaginario urbano correspondiente, en este caso, al interregno producido entre la modernidad y la posmodernidad.

El hecho de abordar el estudio de la crisis de la modernidad arquitectónica y urbana a través de diversas producciones cinematográficas se apoya en varias motivaciones. Una primera cuestión es relativa a la temporalidad. Transcurridos cincuenta años desde el inicio de las grandes convulsiones del 68, se considera oportuno abordar dicho proceso con una perspectiva que permita contextualizar la realidad de aquellos años, con consecuencias que sólo ahora resultan legibles. Estas producciones, despojadas ya de su inmediatez y ponderadas las diversas intencionalidades iniciales, adquieren una nueva dimensión en el panorama histórico y cultural.

Todavía bajo el argumento temporal, y desde una lectura cíclica, son muchas las similitudes que el período estudiado establece con el tiempo actual. Entender el devenir como un proceso histórico y no como un fenómeno aislado permite contextualizar situaciones, ensanchando los límites de un presente siempre inestable. Consideraciones sobre la reocupación del espacio público, los escenarios de la indignación social, las preocupaciones del cambio climático y la sensibilidad medioambiental, los rigores de la crisis y sus incidencias en la imaginación de la utopía, la consideración de lo real respecto a lo virtual o los nuevos espacios de socialización son temas que han recobrado hoy una innegable actualidad.

---

<sup>2</sup> Josep Ramoneda. "El espacio del cine" en AAVV. *La ciutat dels cineastes* (Barcelona: CCCB y Diputación de Barcelona, 2001):157.

Por otra parte, analizar el modo en que las inquietudes urbanas fueron formuladas desde el medio cinematográfico y comprobar el grado de porosidad que tuvieron con posiciones académicas permite formular una metodología que bien pudiera abrir otras vías de estudio para la realidad contemporánea. Cada vez más arraigado el discurso de la visualidad en la sociedad contemporánea, se considera pertinente elaborar un estudio sobre la composición y mutación del conjunto de imágenes que actualizan constantemente los imaginarios contemporáneos. En este sentido, se considera el cine como un texto social trascendente que facilita la construcción de un universo simbólico compartido, y muy específicamente, como un medio capaz de expandir, a través de la narración visual, el concepto de ciudad.

Finalmente, existe una voluntad de posicionarse sobre los límites de la disciplina arquitectónica. Esta investigación concede a la ficción arquitectónica una consideración tan legítima como la real, que no se desvanece por el mero hecho de no haber sido construida, sino que transita, libre de ataduras, por una vía paralela a la real en la que las conexiones son múltiples. Este acercamiento a la ficción a través de la visualidad, contiene una aspiración hedonista y hereda aquella motivación última que expresaba Juan Antonio Ramírez como epílogo de *Edificios y sueños*, en la que manifestaba que:

*“(...) para mí, investigar sobre la utopía arquitectónica no se justifica por sus hipotéticas virtudes premonitorias, sino por una voluntad muy personal de empujar algo más una parcela de la ciencia hacia la esfera del placer.”<sup>3</sup>*

## **I.2 Objetivos y alcance de la investigación.**

La investigación aborda la relación entre la producción de la teoría urbana y la producción cinematográfica occidental en el período comprendido entre los años 1964-1978. La industria cinematográfica provocó la formación de un catálogo visual arquitectónico y urbano formado por multitud de imágenes a través de las propuestas vertidas por los diferentes géneros. Por una parte, se pretende indagar sobre los procesos que conformaron dicho catálogo. Por otra, la investigación analiza en qué medida este “catálogo visual” constituyó un sustrato que determinaría la concepción del imaginario urbano de la ciudad posmoderna. Para ello, se va a establecer una dialéctica entre las inquietudes teóricas y las propuestas fílmicas que abordaron esas transformaciones urbanas y sociales.

Los objetivos de la presente investigación son los siguientes:

1. Explorar la relación de la teoría urbana y la producción cinematográfica occidental durante el período 1964-1978.
2. Analizar las transferencias bidireccionales entre ambas disciplinas.

---

<sup>3</sup> Juan Antonio Ramírez. *Edificios y sueños. Estudios sobre arquitectura y utopía* (San Sebastián: Nerea, 1983): 305.

3. Establecer las líneas argumentales que permitan categorizar y estructurar la producción cinematográfica en el contexto estudiado.

4. Elaborar de un catálogo visual, procedente de referencias cinematográficas, que contenga la iconografía de los imaginarios urbanos en el período estudiado.

Para la verificación de la hipótesis se ha creado una estructura taxonómica que, más allá de ser una estrategia instrumental en sí misma, constituye uno de los objetivos de la investigación.

### I.3 Contextualización temporal (1964-1978)

El ámbito estudiado, comprendido desde mitad de los años sesenta hasta finales de los setenta, abarca un período de incertidumbre en el cual se cuestionaron los preceptos de la modernidad y en el que se desencadenó un vacío, un espacio de incertidumbre que será ocupado posteriormente por concepciones posmodernas. La polémica sobre si la posmodernidad supuso una ruptura o simplemente una nueva fase de la modernidad ha sido abordada por diversos estudios específicos y no es objeto de esta investigación. No obstante, la perspectiva aquí utilizada es sensible a su interpretación como un movimiento radicalmente diverso y es bajo ese código que se formula la hipótesis de estudio. Se trata, en cualquier caso, de un período convulso y difícilmente acotable, ya que la transición entre las convicciones modernas y las posmodernas se produce de un modo difuso y discontinuo. La acotación temporal en décadas exactas resultaría imprecisa.

El estudio se va a focalizar en el periodo transcurrido entre **1964-1978**, años en los que se cimentan las bases de la ciudad posmoderna. Dentro de la imprecisión general que los diversos teóricos y críticos han utilizado para acotar los inicios de la posmodernidad<sup>4</sup>, se ha considerado este periodo teniendo en cuenta el conjunto de acontecimientos político-sociales, las transformaciones del modelo económico, la producción teórica de los estudios urbanos, la aportación de los estudios culturales, así como la producción cinematográfica, ya que todos ellos conformaron un sustrato del que iba a surgir la ciudad posmoderna.

Desde un punto de vista estrictamente arquitectónico, parecería razonable que la investigación tuviera su punto de partida en el año 1965, año en el que, tal y como argumenta Josep María Montaner, parece producirse un punto de inflexión, "*el inicio de una etapa cualitativamente diferente*"<sup>5</sup>, y que permitirá la

---

<sup>4</sup> David Harvey, en *La condición posmoderna*, señala su aparición en algún momento entre 1968 y 1972; Peter Wollen en *El asalto a la nevera*, resulta también muy genérico, afirmando que la posmodernidad se inició a comienzos de la década de 1970; Perry Anderson en *Los orígenes de la posmodernidad*, si bien plantea unos límites diversos según la disciplina o la cuestión geográfica, la sitúa en 1971, momento en que Ihab Hassan la aplica a un espectro amplio de disciplinas; Umberto Eco, en *Apostillas al Nombre de la rosa*, no asocia el postmodernismo con ningún parámetro cronológico, sino que lo ve como una categoría espiritual que hace referencia al agotamiento de una época. En este sentido, afirmará, cada época tiene su propio postmodernismo. Josep María Montaner, en *Después del Movimiento Moderno* atribuye el lapso temporal de 1965-1977 para explicar la condición posmoderna. En contrapartida, Charles Jencks resulta extremadamente preciso, atribuyendo en *El lenguaje de la arquitectura posmoderna* (1977) una fecha concreta "a las 15.32 horas del 15 de julio de 1972", momento en que es demolido el complejo residencial Pruitt-Iggoe en St. Louis.

<sup>5</sup> Josep María Montaner. *Después del Movimiento Moderno* (Barcelona: Gustavo Gili, 1999): 110. (orig. 1993)



apertura de nuevos horizontes. Sin embargo, esta investigación ha considerado oportuno anticipar en un año el inicio del período estudiado. En **1964** se publicó *Apocalípticos e Integrados*<sup>6</sup> de Umberto Eco, una recopilación de textos que revelaron una nueva manera de entender la cultura popular y los medios de comunicación, dotándolos de una carga cultural inédita hasta entonces. Este punto resulta insoslayable para un estudio de estas características ya que supone un hito que relata un antes y un después tanto en el contenido como en el método. La consideración que hace esta investigación de casos, en ocasiones muy menores, o muy alejados de las películas *mainstream* que habitualmente forman parte de los estudios urbanos, nace precisamente de ese modo de ver y de entender los mass media.

A mediados de los años sesenta se abrió un debate sobre la crisis del racionalismo. La sensación de estar finalizando un periodo, tal y como afirmaba Montaner<sup>7</sup>, se vio subrayada simbólicamente por la desaparición de los grandes maestros del movimiento moderno: Le Corbusier falleció en 1965, Mies, Gropius y Rogers lo harían en 1969. En 1966, la publicación de *Complejidad y contradicción en la arquitectura*<sup>8</sup> de Robert Venturi y *La arquitectura de la ciudad*<sup>9</sup> de Aldo Rossi dinamitan el pensamiento arquitectónico. La percepción del final de un ciclo viene enfatizada por diversas acciones simbólicas, como el cierre de la Escuela de Diseño Ulm en 1968, continuadora de la Bauhaus, que parece finiquitar el periodo racionalista del diseño industrial del movimiento moderno o, como describió de un modo más preciso y vehemente Charles Jencks<sup>10</sup>, por la demolición del conjunto residencial de Pruitt-Igoe, el día 15 de julio de 1973 a las 15.32 horas, considerado por el autor el punto final del movimiento moderno.

El período estudiado concluye en **1978**. Al igual que sucede con la fecha de inicio, una lectura estrictamente arquitectónica hubiera concluido el período de estudio en 1977, año en el que Jencks publicó *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*, obra en la que se categorizaron y determinaron unas nuevas estrategias teóricas y proyectuales, estableciendo un canon lingüístico para la nueva arquitectura y dotando de legitimidad al concepto de posmodernismo. En este sentido, la obra de Jencks, que clarificó todo aquello que había sucedido hasta entonces en la nebulosa del posmodernismo, cerraría una etapa concreta. Sin embargo, en un estudio con este carácter transdisciplinar, parece oportuno retrasar su final hasta 1978, ya que cierra un período no sólo arquitectónico, sino un ciclo socioeconómico, que numerosos críticos han asociado con el final del Estado del Bienestar. La elección de Margaret Thatcher en 1979 supondrá un cambio radical en los modelos socioeconómicos, que se verá reafirmado años después, en 1981, con la elección de Ronald Reagan. Ambos tendrán una gran influencia en los modos de pensar la ciudad.

---

<sup>6</sup> Umberto Eco. *Apocalípticos e Integrados*.

<sup>7</sup> Montaner, *Después del movimiento moderno*, 110.

<sup>8</sup> Robert Venturi. *Complejidad y contradicción en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 1974) (orig. 1966)

<sup>9</sup> Aldo Rossi. *La arquitectura de la ciudad* (Barcelona: Gustavo Gili, 2015). (orig. 1966)

<sup>10</sup> Pruitt-Igoe había sido realizado por Minoru Yamasaki entre 1952 y 1955, de acuerdo con los ideales más progresistas del Movimiento Moderno. Derivó en un espacio altamente conflictivo. Charles Jencks. *El lenguaje de la arquitectura posmoderna* (Barcelona: Gustavo Gili, 1980): 9. (orig. 1977)

#### I.4 Marco teórico. Unidades de transferencia.

Para analizar la relación y las transferencias [arquitectura/ciudad]-[cine], se ha elaborado un modelo que dispone de tres apartados fundamentales, a partir de los cuales, poder examinar sus posibles interacciones:

- Corpus teórico sobre las transformaciones urbanas.
- Modelos sociales e interferencias culturales.
- Producción cinematográfica.

De este modo, se establece una estructura que contempla la disciplina urbana en un extremo, la producción fílmica en otro y un filtro intermedio en el que se recogen las principales inquietudes sociales como un espacio mediador y de transferencia entre ambos. Esta visión, entiende la arquitectura con una dimensión profundamente social y del mismo modo, interpreta el medio cinematográfico como un lenguaje colectivo, como una herramienta que no solo transmite mensajes a la sociedad, sino que es al mismo tiempo reflejo de ella.

Edgar Morin<sup>11</sup> inició hace ya más de medio siglo una serie de estudios que concebían el cine como una industria de lo imaginario con esa doble dimensión de recepción y proyección, inaugurando una serie de visiones sobre su importancia simbólica. En ese sentido, la sociología del cine ha estado muy influenciada por la “Teoría del espejo”, desarrollada por Raymond Durnat en *Mirror for England. British Movies from Austerity to Affluence* en la que formulaba que:

“Las películas no son la realidad, pero nunca se apartan totalmente de la situación real; como espejos que enmarcan, limitan, a veces distorsionan, pero eventualmente reflejan lo que está frente a ellos, los filmes exhiben aspectos de la sociedad que los produce”<sup>12</sup>.

Autores que aúnan visiones fílmicas y arquitectónicas han corroborado sistemáticamente esta dimensión. Ante la necesidad histórica de representar la ciudad simbólicamente, cada época ha ido escogiendo diversos medios<sup>13</sup>. Si el Renacimiento encontró en el dibujo, la pintura o el grabado el modo de expresar su *pathos* urbano, la ciudad industrial adoptó la narración como medio de captar el estado anímico de la metrópoli que todavía se podía condensar en un relato. Con la expansión de la ciudad, el fenómeno resultaba ya inabordable para las posibilidades de lo literario y precisó de nuevas estrategias de representación en los que la fotografía, el fotomontaje y el cine se mostraron como los medios más adecuados para intentar abarcar lo inabarcable. En este sentido, Wim Wenders, director de clara vocación urbana, no duda en afirmar:

“El cine es el mejor espejo para las ciudades del siglo XX y para las personas que viven en ellas. Las películas son, más que cualquier otro arte, documento histórico de nuestro tiempo. El séptimo arte, como así lo llaman, es capaz, como ningún

---

<sup>11</sup> Edgar Morin. *El cine o el hombre imaginario* (Barcelona: Paidós, 2011) (orig. 1956)

<sup>12</sup> Pierre Sorlin. *Cines europeos, sociedades europeas 1939-1990* (Barcelona: Paidós, 1996): 23. (orig. 1991)

<sup>13</sup> Félix de Azúa. “La necesidad y el deseo” en *No-ciudad* n°14-15 (2003):13-20.

otro, de captar la esencia de las cosas, capturar el clima y las corrientes de su tiempo y articular sus esperanzas, miedos y deseos en un lenguaje comprensible para todos”<sup>14</sup>.

Al mismo tiempo, desde la sociología se ha subrayado la importancia de la narración fílmica como método de toma de conciencia. Autores como Arthur Marwick han subrayado la importancia de las imágenes como una visibilización de lo que ya sucede en el mundo, que más allá del simple reflejo, permite la identificación del público con situaciones que en ocasiones no se habían evidenciado. La inquietud sociológica permaneció vigente a lo largo de los años setenta a través de autores como Pierre Sorlin<sup>15</sup> o, más recientemente, de la obra de Gérard Imbert<sup>16</sup> que continúan la exploración de las relaciones sociológicas del cine. La cinematografía, bajo este prisma, se ofrece como medio privilegiado, como un texto que tiene la capacidad de aglutinar los imaginarios colectivos. En palabras de Imbert:

“La dimensión narrativa de los imaginarios es fundamental: el cine tiene la capacidad de recoger todas estas proyecciones imaginarias y de transformarlas en historias, creíbles algunas, fantásticas otras, que nos conmueven o espantan, pero que nos llegan. Dentro de esta maraña de relatos, la función del analista es atar cabos, encontrar hilos conductores, invariantes capaces de establecer conexiones no siempre visibles a primera vista, detectar formulaciones implícitas, desentrañar lo dicho de lo no dicho, reconstruir un metatexto susceptible de ofrecer una lectura”<sup>17</sup>.

Desde la teoría urbana, Mike Davis estableció una relación muy estrecha entre las ciudades ficticias con los procesos urbanos reales. El autor, en *Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo*<sup>18</sup>, no dudó en tender conexiones entre la ciencia ficción y las ciencias sociales, para abordar temáticas urbanas bajo el prisma simbólico del cine. También desde el ámbito de la geografía urbana, David Harvey<sup>19</sup> recurrió a películas como *Blade Runner* (Scott, 1982) o *El cielo sobre Berlín (Der Himmel über Berlin)*. Wenders, 1987) para explicar las concepciones espacio-temporales de la posmodernidad. El cine, a través de estudios transdisciplinares, era recurrentemente utilizado para la comprensión y explicación de fenómenos urbanos.

Así pues, la inmersión cinematográfica, ofrece una doble referencialidad: una intratextual a través del lenguaje narrativo y visual, y otra exógena que pone en relación el universo diegético con el mundo real. La investigación pretende evidenciar estos tránsitos. La interacción de dichos grupos de transferencia puede producir múltiples relatos. Aquí se han considerado aquellos que, a fuerza de ser repetidos y significados en diversas películas, han adquirido una condición icónica para la construcción de un imaginario urbano. Todos estos iconos junto con las referencias del espacio cotidiano y su universo de signos, forma parte del estudio sobre las representaciones sociales.

---

<sup>14</sup> Wim Wenders. “El paisaje urbano” en Héctor Piquer. *El acto de ver* (Barcelona: Paidós, 2002): 92.

<sup>15</sup> Pierre Sorlin. *Sociología del cine* (México: Fondo de Cultura Económica, 1985). (orig. 1977)

<sup>16</sup> Gérard Imbert. *Cine e imaginarios sociales* (Madrid: Cátedra, 2010).

<sup>17</sup> Imbert, *Cine e imaginarios sociales*, 12.

<sup>18</sup> Davis, *Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo*.

<sup>19</sup> David Harvey. *La condición de la posmodernidad* (Buenos Aires: Amorrortu, 1998). (orig.1989)

Esta aproximación resulta heredera de la que Roland Barthes desarrolló a partir de sus *Mitologías*<sup>20</sup>, una serie de sistemas de pequeñas manifestaciones discursivas (modas, comportamientos, estereotipos) que permitían comprender tanto la evolución social como en contenido ideológico de las formas. En este sentido, el recorrido de esta investigación pretende desvelar algunas de las “mitologías urbanas” que se han ido reflejando o produciendo en el cine. Esta cuestión será tratada con la debida cautela ya que la propia inestabilidad del período, en el que desaparece la autoridad de la modernidad, transformó de igual modo la percepción de sus mitos.

Dada la trascendencia para esta investigación de la exploración del banco de imágenes, es necesario precisar la consideración del concepto de “imagen” en su sentido más amplio y que está relacionado con la traslación visual de conceptos arquetípicos. Como afirma Pierre Sorlin, el cine se ha considerado como portador de un catálogo visual a través del cual los espectadores toman parte activa de la comprensión y crítica del universo y, al hacerlo, “*hallan un camino para profundizar más en él*”<sup>21</sup>. Es la propia imagen la que se establece como soporte necesario para la conceptualización de las ideas. Jorge Fernández Gonzalo, apoyándose en Gilles Deleuze, lo plantea en los siguientes términos:

*“Según el filósofo francés, el pensamiento requiere de un soporte para pensarse a sí mismo, necesita verse reflejado en otra superficie si pretende poner de relieve su propio espesor intrínseco (pensar es, como decía Artaud, lo que no tiene lugar, el desgarrar del no-pensamiento, su vulnerable exposición, su ruina). La gramática visual del cine sirve como armazón idóneo para desarrollar una suerte de ontología puramente visual que dé salida al pensamiento a través de la concentración de imágenes. En otras palabras, el cine piensa con imágenes (...)”*<sup>22</sup>.

Este acercamiento a la narración visual pretende presentar en paralelo líneas analíticas aparentemente desligadas: por una parte, la teoría urbana y, por otra, la filmografía. Del mismo modo, procura vislumbrar aquellos puntos de conexión que permiten comprenderlas como productos de inquietudes intelectuales comunes. No se trata de abordarlas como realidades estancas. Realidad y ficción, teoría y representación, establecen dos universos que necesitan retroalimentarse para acceder a una realidad más compleja. Estos dos universos, que disponen de una especificidad propia, se abarcan aquí con una dimensión discursiva y relacional. Como afirmaba Pierre Francastel:

*“La imagen no es, en una sociedad, sustituto, sino complemento de la palabra. Una civilización crea simultáneamente su lenguaje hablado y su lenguaje visual”*<sup>23</sup>.

La aproximación que se quiere realizar a la obra fílmica no pretende inferir una relación directa entre las cuestiones urbanas, sociales, políticas, sociológicas o culturales y la producción cinematográfica sino, más bien, entender esta última

---

<sup>20</sup> Roland Barthes. *Mitologías*. (Madrid: Siglo XXI, 2005). (orig. 1956)

<sup>21</sup> Sorlin, *Cines europeos, ciudades europeas*, 196.

<sup>22</sup> Jorge Fernández Gonzalo. *Guía perversa del viajero en el tiempo* (Bilbao: Winderkrammer, 2016): 358.

<sup>23</sup> Pierre Francastel. *Sociología del arte* (Madrid: Alianza, 1975): 39. (orig. 1970)

como soporte de contenido que debe ser elaborado y recompuesto por los individuos para arrojar sentido sobre las contingencias de lo real. Y es en este mismo sentido donde, desde la sociología, se observa una discrecionalidad de la producción fílmica, que no abarca todo el espectro social, sino tan solo aquello que la sociedad juzga representable<sup>24</sup>.

La comprensión, por tanto, de las producciones de lo real y lo ficticio, en ocasiones categorías indiscernibles, vienen a integrar los modos de pensar la ciudad, componiendo una tercera dimensión que no pertenece exclusivamente ni a lo real ni a la ficción, sino al imaginario social. Apropiándonos en las palabras del histriónico protagonista de *Doctor Who*, bien se podría plantear la cuestión en esos mismos términos:

*“¿Sabéis cuál es el gran problema de contar la fantasía y la realidad por separado? Que ambas son ridículas”*<sup>25</sup>.

### Corpus teórico sobre las transformaciones urbanas

Han sido muchas las manifestaciones que denotaron una crisis del movimiento moderno a partir de mitad de los años sesenta. Robert Venturi desde la realidad norteamericana, Archigram desde el ámbito británico o Aldo Rossi en el panorama italiano manifestaban claramente una desconexión con los principios modernos. No es pretensión de esta investigación contemplar todos ellos ni de realizar una revisión histórica. Se han considerado aquellos autores que han permitido sostener un discurso teórico sobre la expansión de las ciudades y sus progresivas desconexiones urbanas. Se ha puesto especial énfasis a la posición crítica establecida desde dos contextos diversos y representativos: la crítica urbana anglosajona por una parte y la crítica sociológica de la escuela francesa por otra. Sus acercamientos permiten recoger sensibilidades territoriales diversas que, a pesar de ello, resultarán mutuamente contaminadas.

La producción teórica sobre las transformaciones urbanas acaecidas entre 1964 y 1978 gravita en torno a una de las premisas que articula la presente investigación: la disolución del espacio público. No podemos entenderlo como un proceso lineal y progresivo de devaluación secuencial, sino que a lo largo de estos años ha sufrido constantes oscilaciones temporales que han provocado grandes cambios en su significación. La defensa de la dimensión pública de la ciudad, impulsada por autores procedentes del pensamiento neomarxista, entró en conflicto con la progresiva privatización de sus espacios, impulsada por las ansias de mercantilización de lo público desde las esferas capitalistas. En este período, en cualquier caso, muchas de las convicciones de la sociedad empezaron a desvanecerse. El cuestionamiento del progreso ponía fin a un ciclo iniciado desde la Ilustración. La crisis del movimiento moderno, el levantamiento frente al urbanismo tecnocrático, la cancelación de las utopías o el surgimiento invasivo de la megalópolis formularán diferentes concepciones de lo público

---

<sup>24</sup> Sorlin. *Sociología del cine*.

<sup>25</sup> Citado en Fernández Gonzalo. *Guía perversa del viajero en el tiempo*, 26.

que, de modo consecuente, tendrán una traducción literal en el escenario urbano.

El debate urbano de las últimas décadas de los años sesenta está muy influenciado por la posición crítica de Jane Jacobs y Lewis Mumford, dos autores que desde los inicios de la década combatieron el desarrollo tecnocrático de la ciudad moderna. Tanto Jacobs, en *Muerte y vida de las grandes ciudades*<sup>26</sup> como Mumford en *La ciudad en la historia*<sup>27</sup>, ambas publicadas en 1961, alertaban de la pérdida de la condición urbana que se estaba produciendo en las grandes ciudades. Ambos, desde acercamientos diversos que serán desarrollados en el cuerpo de la investigación, opusieron una resistencia radical a la ciudad racionalista y autoritaria de la Carta de Atenas y a sus criterios de expansión, estableciendo vías alternativas impregnadas de una visión romántica sobre la manera de vivir en las ciudades.

Esta “manera de vivir”, será un argumento que desarrollará posteriormente Henri Lefebvre en *El derecho a la ciudad*<sup>28</sup>, obra que se establecerá como una referencia imprescindible para la reinterpretación del espacio público. El autor, conciencia urbana de toda una generación y de toda una escuela de pensadores urbanos, logró reinterpretar la relación del ciudadano con el espacio, provocando una nueva experiencia antimercantilista de la ciudad por parte de la juventud contracultural. Las visiones de Lefebvre constituyen un elemento insoslayable para la comprensión del espacio surgido a finales de los años sesenta: el espacio protesta derivado de la indignación y del escepticismo.

En una posición opuesta y bajo una perspectiva iluminista, desde el ámbito arquitectónico todavía se mostraba una convicción en la utopía moderna, representada fundamentalmente por el movimiento megaestructural. Este proceso, ensayado tanto por los continuadores del movimiento moderno como desde la arquitectura radical, fue analizado por Reyner Banham a través de numerosas publicaciones, como “The New Brutalism”<sup>29</sup> o, posteriormente y desde una cierta perspectiva, en *Megaestructuras*<sup>30</sup>. El mismo autor constituía una referencia tecnoutópica del pensamiento arquitectónico, resaltando las virtudes de la nueva ecología urbana que, desde el ámbito romántico, en esos momentos estaba siendo cuestionada. Sin embargo, como afirman Harry Francis Mallgrave y David Goodman<sup>31</sup>, esta confianza en la arquitectura moderna y su capacidad tecnológica de mejorar la vida humana se verá quebrada en algún momento de mediados de los años sesenta, poniendo fin a dos décadas de optimismo incondicional.

Ya en los años setenta, el pensamiento urbano adquirió una nueva dimensión, muy determinado por la producción teórica de Robert Venturi y Denise Scott

---

<sup>26</sup> Jane Jacobs. *Muerte y vida de las grandes ciudades* (Madrid: Capitán Swing, 2011). (orig. 1961)

<sup>27</sup> Lewis Mumford. *La ciudad en la historia. Sus orígenes, transformaciones y perspectivas* (Logroño: Pepitas de calabaza, 2012) (orig. 1961)

<sup>28</sup> Henri Lefebvre, *El derecho a la ciudad* (Barcelona: Península, 1978). (orig. 1968)

<sup>29</sup> Reyner Banham “The New Brutalism” en *Architectural Review* nº118 (Diciembre, 1955): 354-361.

<sup>30</sup> Reyner Banham. *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente* (Barcelona: Gustavo Gili, 2001): 193. (orig. 1976)

<sup>31</sup> Harry Francis Mallgrave y David Goodman. *An Introduction to Architectural Design. 1968 to the Present* (Oxford: Wiley-Blackwell, 2011):1.

Brown y sus nuevas interpretaciones urbanas heredadas del pop. *Aprendiendo de Las Vegas*<sup>32</sup> constituyó un punto de inflexión en la interpretación del espacio urbano. Los autores redescubrirán una nueva dimensión simbólica de la arquitectura en las capacidades comunicativas contemporáneas, teniendo unas consecuencias enormes en la concepción del espacio urbano. Venturi y Scott Brown aportaron nuevas metodologías para la comprensión de la ciudad a partir de estrategias inclusivas de composición urbana, incorporando el debate generado desde entre la alta y baja cultura a la disciplina urbana. Dichos autores legitimarán la ciudad anuncio que será una fuente inspiradora para la ciudad del espectáculo. Dentro de esta tendencia posmoderna, se ha considerado *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*<sup>33</sup> de Charles Jencks, autor que categorizó las estrategias teóricas y proyectuales del incipiente posmodernismo, estableciendo un canon lingüístico y un nuevo modelo interpretativo para la nueva arquitectura. Para el período abarcado, resulta una obra determinante ya que otorgó una legitimidad al concepto de posmodernismo en el ámbito arquitectónico.

El cambio de modelo económico, acelerado por la Crisis del Petróleo, tendrá una traducción directa en la configuración de la ciudad. La escenificación de la arquitectura como expresión del capitalismo avanzado, vertebró el discurso arquitectónico de los años setenta. Esta interpretación, de carácter fuertemente sociológico, heredaba las visiones urbanas de autores como Manuel Castells<sup>34</sup> y David Harvey<sup>35</sup> quienes, bajo la influencia de las tesis de Lefebvre, analizaron las nuevas espacialidades de la ciudad y la formación de un paisaje urbano del capitalismo. Castells incidirá en las fricciones entre el poder dominante y las comunidades de resistencia, en la que cada uno de ellos creaba su propia espacialidad. Las dialécticas de clase, de género o institucionales resultan capitales en este sentido. Harvey, a su vez, permitirá la comprensión de las estructuras variables del capitalismo, interpretando la constante caducidad de los espacios y la reorganización de la geografía urbana según las lógicas del capital.

La descomposición del espacio público y la consiguiente eclosión de las nuevas estructuras urbanas del capitalismo han sido abordadas por autores como Mike Davis, Fredric Jameson o Edward Soja. Todos ellos dan claves para el análisis urbano de esta tesis. La inclusión de dichos autores, que ya se enfrentan a la ciudad posmoderna consolidada, permite desvelar los procesos de transformación que se estaban gestionando en los años previos, que es precisamente el período estudiado en esta investigación.

Davis, en *Ciudad de cuarzo*<sup>36</sup>, señaló el fenómeno de la ciudad de Los Ángeles como el nuevo paradigma que iba a caracterizar la ciudad contemporánea. Interesa en este estudio su relato que parte de los disturbios de Watts en 1965 y recorre un proceso de atomización urbana y geográfica producido por una

---

<sup>32</sup> R. Venturi, D. Scott-Brown, S. Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998. (orig. 1972)

<sup>33</sup> Jencks, *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*

<sup>34</sup> Manuel Castells. *La cuestión urbana* (Madrid: Siglo XXI, 1976). (orig. 1974)

<sup>35</sup> David Harvey. *Urbanismo y desigualdad social* (Madrid: Siglo XXI, 1977). (orig. 1973)

<sup>36</sup> Mike Davis. *Ciudad de cuarzo: arqueología del futuro en Los Ángeles* (Madrid: Lengua de Trapo, 2003). (orig. 1990)

drástica segregación del espacio. La costa californiana se establecía así, como canon de la nueva realidad urbana y, bajo el prisma del autor, como el vertedero posmoderno de la ciudad americana. Este mismo autor ha resultado clave para desgranar los nuevos códigos urbanos generados por el miedo<sup>37</sup>. Jameson en *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*<sup>38</sup> ha interpretado la posmodernidad como una expresión de los nuevos modos de producción y de los sistemas flexibles de acumulación. Jameson vislumbró argumentos ideológicos que tuvieron consecuencias estructurales en el espacio urbano, cada vez menos urbano, convirtiéndose en una visión imprescindible para la comprensión de la arquitectura posmoderna. De Soja<sup>39</sup> interesa tanto su análisis histórico como la detección de nuevos fenómenos urbanos que se producen en el período estudiado y que darán lugar a las denominadas *postmetrópolis*. El estudio de este último autor permite comprender espacios y estructuras de la ciudad contemporánea en un proceso secuencial.

### Modelos sociales e interferencias culturales

Este período de tiempo, que tiene unos límites simbólicos que podemos asociar, con todas las precauciones debidas, con el fin del movimiento moderno y el inicio del movimiento postmoderno, va a constituir un lapso extremadamente convulso que asistirá, en el transcurso de apenas dos décadas, al optimismo tecnológico, al escepticismo de una generación revolucionaria y al fracaso de las últimas utopías.

De igual manera, va a estar fuertemente condicionado por la profunda transformación que va a sufrir la sociedad. Una sucesión frenética de modelos sociológicos van a ser formulados en ese periodo por diversos autores, todos ellos intentando diseccionar las consecuencias de un capitalismo irreversible. Guy Debord realizará una ácida crítica social en *La sociedad del espectáculo*<sup>40</sup> (1967); Jean Baudrillard hará lo mismo bajo el prisma de la lógica del signo y el deseo en *La sociedad de consumo*<sup>41</sup> (1970); Allan Touraine con *La sociedad post-industrial*<sup>42</sup> (1969) y Daniel Bell con *El advenimiento de la sociedad post-industrial*<sup>43</sup> (1973) detectarán el surgimiento de un nuevo tipo de sociedad y vincularán la posmodernidad con la conversión del conocimiento en fuerza económica de producción supranacional, tesis que retomará posteriormente Lyotard para definir la condición posmoderna<sup>44</sup>. Esta situación tendrá una correspondencia directa en el espacio urbano que escenificó todas estas transformaciones sociales.

El panorama político, económico, social y cultural vendrá determinado por unos años de profunda inestabilidad, que arrojarán una cierta sensación de derrota

---

<sup>37</sup> Mike Davis. *Control urbano: la ecología del miedo* (Barcelona: Virus, 2001). (orig. 1992)

<sup>38</sup> Frederic Jameson. *La posmodernidad o la lógica cultural del capitalismo avanzado* (Paidós. Barcelona, 1991). (orig.1991)

<sup>39</sup> Edward Soja. *Postmetrópolis: Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Traficantes de sueños, 2008.

<sup>40</sup> Guy Debord. *La sociedad del espectáculo* (Valencia: Pre-Textos, 2002). (orig. 1967)

<sup>41</sup> Jean Baudrillard. *La Sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras* (Madrid: Siglo XXI, 2009). (orig. 1970)

<sup>42</sup> Alain Touraine. *La sociedad post-industrial* (Barcelona: Ariel, 1973). (orig. 1969)

<sup>43</sup> Daniel Bell. *El advenimiento de la sociedad postindustrial* (Barcelona: Alianza, 1991). (orig. 1973)

<sup>44</sup> Jean-Françoise, Lyotard. *La condición posmoderna* (Cátedra. Madrid, 1994). (orig. 1979)



derivada de las revoluciones de mayo del 68, la Guerra del Vietnam, la Primavera de Praga, las guerrillas latinoamericanas o el declive soviético, subrayadas por Crisis del Petróleo o los vaticinios del Club de Roma. Todo ello provocará una fuerte reacción contra el pensamiento tecnocrático, visibilizado en la nueva sensibilidad de la generación *baby boom*. Estas ansias de liberación serán teorizadas por Theodore Roszak en *El nacimiento de una contracultura*<sup>45</sup>, autor que va a canalizar el pensamiento contracultural, ampliando las posibilidades de ocupar otros espacios a través de la expansión lisérgica de la conciencia.

Entre 1973 y 1974 se produjo la mayor decadencia de la economía mundial desde la Gran Depresión. Es en esos momentos cuando se produjo un cambio de ciclo derivado del colapso de los sistemas de acumulación<sup>46</sup>. Los viejos métodos ya no eran suficientes para resucitar una economía en recesión y fueron necesarios procesos de reestructuración que permitieran una nueva expansión económica. La concienciación de dejar atrás un modelo económico ya caduco tendrá sus consecuencias en las propias definiciones semánticas de las eras “post” (post-fordista, post-industrial, post-keynessiana, post-moderna, etc.). Como veremos, esta situación tendrá consecuencias fundamentales en la descentralización de la estructura urbana.

El surgimiento de una concienciación ecológica configuró en gran medida la iconografía imaginaria del paisaje urbano. Ya en 1962, la publicación de *Silent Spring* de Rachel Carson, se convirtió en un *bestseller* que fomentó la aparición de una conciencia colectiva sobre los estragos contaminantes que se estaban produciendo. La publicación de “The Limits of Growth” por del Club de Roma en 1972, alertando del agotamiento de los recursos, impulsó la eclosión de un movimiento ecologista que influirá en todas formas de producción cultural. Resulta significativa en este contexto la fundación de *Greenpeace* en 1971.

La generación *baby boom* vertió sobre el espacio tanto su dimensión reivindicativa como su dimensión hedonística. El fracaso de la utopía contracultural eliminó el carácter político y moral del espacio. El vacío generado fue rápidamente reapropiado por el mercado, que encontró en la reinterpretación hedonística una vía de aprovechamiento del espacio. Fuertemente condicionado por la sociedad de consumo, la ciudad se va a ver caracterizada por dos conceptos que la van a transformar rotundamente: el deseo y el miedo.

El carácter hedonista de la generación contracultural procedía de reinterpretaciones intelectuales sobre las tesis represivas freudianas. La recuperación de textos como *La revolución sexual*<sup>47</sup> de Wilhelm Reich inspiró nuevos modelos de convivencia destinados a eliminar el yugo institucional de la familia. Por otra parte, autores como Herbert Marcuse<sup>48</sup>, alimentaron la aspiración generacional de privilegiar el principio del placer sobre las estructuras

---

<sup>45</sup> Theodore Roszak. *El nacimiento de una contracultura* (Barcelona: Kairós, 1976). (orig. 1968)

<sup>46</sup> Soja, *Postmetrópolis*, 169.

<sup>47</sup> Wilhelm Reich. *La revolución sexual* (Barcelona: Planeta-Agostini, 1993). (orig. 1945)

<sup>48</sup> Herbert Marcuse, *Eros y civilización* (Barcelona: Seix Barrall, 1968), 18. (orig. 1953)

represivas. El miedo, señalado por Mike Davis<sup>49</sup> como un elemento determinante en la nueva ecología urbana, articuló un imaginario especial a través de dos autores y bajo dos perspectivas. Michel Foucault daría las claves para asimilar la ciudad vigilada a través de la metáfora del panóptico; Jean Baudrillard lo haría interpretando los espacios ficticios del deseo. La construcción del nuevo modelo se basaba en la privatización del espacio público a través de espacios hipervigilados por un lado, y en la simulación de lo real a partir de espacios hiperreales por el otro.

Finalmente, la crisis de la modernidad puso en evidencia la idea del futuro. La lógica newtoniana que había permitido consolidar una flecha del tiempo a través de una lectura determinista del progreso fue progresivamente desacreditada. El pensamiento posmoderno estableció un cambio de paradigma que invalidaba la secuencia causa-efecto, desarticulando la vigencia de las fórmulas de la modernidad. Se va a producir, por tanto, una reconfiguración del sentido temporal, esquizofrénico, ahistórico, desobjetivado y fragmentado. Todo ello articulado en un carácter eminentemente presentista que, como veremos, tendrá consecuencias directas en el espacio urbano.

### Producción cinematográfica 1964-1978

Este apartado no pretende enumerar las películas de referencia; para ello se ha dispuesto la documentación filmográfica que las detalla exhaustivamente. Interesa aquí señalar ideas y criterios que han justificado la selección de casos con la intención de dar un sentido a una realidad ya de por sí muy dispersa.

Una primera cuestión es la relativa al interés territorial. La selección de películas pretende indagar sobre los escenarios geográficos escogidos por la producción fílmica para escenificar las transformaciones urbanas. De ese modo, frente a la jerarquía canónica que han presentado ciudades como París, Berlín o Nueva York en el ámbito cultural en las diversas épocas, el estudio quiere explorar las cartografías del imaginario cinematográfico y comprobar la vigencia de esos escenarios, así como la irrupción de nuevas centralidades en la cultura fílmica.

Una segunda cuestión indaga sobre el protagonismo urbano en la filmografía abarcada. Desde un inicio, la ciudad y el cine han establecido una relación muy fructífera. Diferentes producciones cinematográficas han servido a lo largo de la historia para poner en valor o diseccionar elementos fundamentales del pensamiento urbano. Desde las nuevas realidades metropolitanas que inspiraron las ciudades de Dziga Vertov<sup>50</sup> o Walter Ruttmann<sup>51</sup> a la imaginación del futuro de Fritz Lang<sup>52</sup>, David Buttlar<sup>53</sup> o William Cameron Menzies<sup>54</sup>, el medio cinematográfico contribuyó a la construcción o consolidación del modo de imaginar la ciudad. La exploración del carácter urbano en la época aquí

---

<sup>49</sup> Mike Davis. *Control urbano: la ecología del miedo* (Barcelona: Virus, 2001). (orig. 1992)

<sup>50</sup> *El hombre de la cámara* (*Chelovek s kino-apparatom*. Vertov, 1929)

<sup>51</sup> *Berlín, sinfonía de una ciudad* (*Berlin: Die Sinfonie der Grosstadt*. Ruttmann, 1927)

<sup>52</sup> *Metrópolis* (Lang, 1927)

<sup>53</sup> *Una fantasía del porvenir* (*Just Imagine*. Buttlar, 1930)

<sup>54</sup> *La vida futura* (*Things to Come*. Menzies, 1936)

estudiada permitirá constatar de qué manera fue elaborada y transmitida la imagen de la ciudad, tanto la real como la especulada.

Del mismo modo que se ha considerado el relato de la ciudad como objeto de interés para este estudio, el rechazo explícito de lo urbano supone un elemento importantísimo en la percepción del período estudiado. La posición anti-urbana y la negación de la ciudad darán lugar a un repertorio de paisajes del vacío que constituirán un imaginario sustitutivo de lo urbano en la generación contracultural. En este sentido, interesa explorar en la transición producida de los paisajes urbanos a los territorios aborígenes, que iconológicamente responden a la sustitución de las distopías urbanas por las utopías edénicas.

La investigación, dentro todavía del marco urbano, pretende indagar sobre las oscilaciones del espacio público. En este período el concepto de lo público va a sufrir diversas reconfiguraciones. Por una parte, existirá una tendencia a la privatización, que creará espacios públicos bajo códigos privados y, al contrario, aflorarán espacios privados bajo los códigos aparentes de lo público. En este contexto va a ser determinante la introducción de la televisión como un elemento articulador de la vivienda que exigirá reformular antiguas concepciones de sobre la privacidad del espacio doméstico. La televisión introducirá de ese modo parte del espacio público en un contexto privado, y esa ambigüedad será objeto recurrente de la mirada cinematográfica. Por ello, la espacialidad de lo público no puede considerarse exclusivamente ligado al espacio urbano, sino que surgirán diversas tipologías espaciales que se han pretendido abarcar, ensanchando así el límite de lo propiamente urbano.

Se va a considerar el modo en el que la presencia urbana construye el relato de un modo estructurador o simplemente circunstancial. Interesa, por tanto, detectar la dimensión iconográfica de la arquitectura, indagando en aquellos casos en los que aparecen reflejados los nuevos espacios urbanos. La consideración de la novedad no está tanto vinculada a la detección de una realidad urbana, que en muchos casos era ya existente (como el suburbio o el centro comercial, por ejemplo), sino en el nuevo carácter que presenta en la narración fílmica.

Se han escogido casos que han escenificado en el paisaje urbano los espacios del miedo y del deseo producidos por el capitalismo tardío. Las figuras de los centros comerciales, los edificios fortaleza, las *gated communities*, los parques temáticos o la ciudad del espectáculo serán elementos que conformen el universo posmoderno. Sin embargo, y este es uno de los puntos a verificar de la tesis, su presencia se anticipa en muchas de las propuestas surgidas desde los inicios de la década de los setenta, conformando así un fermento del que surgirá la ciudad posmoderna.

Históricamente, los períodos de crisis han sido abordados por la industria cinematográfica a través de sustituciones simbólicas. El género de terror durante los años treinta, el cine negro americano en los cuarenta o la ciencia ficción en los cincuenta y sesenta permitieron visibilizar y liberar las diversas tensiones y

fantasmas sociales que, como afirma Juan Andrés Pedrero, nos enfrentaban “a las sombras de Freud, Marx y Jung”<sup>55</sup>. Cabe preguntarse por la respuesta iconológica que ofreció el cine en este período a los escenarios de la crisis, determinado tanto por la Crisis del Petróleo como por la crisis moral que escenificó la generación *baby boom*. Desde esta aproximación simbólica, se han seleccionado películas que han tenido la capacidad de reflejar los deseos, miedos o traumas de la sociedad. Estas cuestiones fueron abordadas críticamente en la actividad ensayística de Susan Sontag. Es especialmente interesante su aportación sobre los paisajes del miedo en “La imaginación del desastre”<sup>56</sup>, texto en el que ofrece claves interpretativas de la iconografía de la destrucción. El enmascaramiento de los grandes temas de preocupación social bajo códigos simbólicos ha sido profusamente estudiado continuando el camino que inició Umberto Eco en *Apocalípticos e Integrados*. Vivian Sobchak en *Screening Space*<sup>57</sup>, ha contribuido a la comprensión e interpretación de diversas metáforas fílmicas que han escenificado las inquietudes de la guerra fría, las ideologías adversas o la desconfianza en el progreso.

Desde una lógica posmoderna, existe la voluntad por dar voz a los relatos menores. En ese sentido, y dando por descontado la existencia de películas que han constituido paradigmas imprescindibles en la producción fílmica (*Playtime*, *2001: una odisea del espacio*, *Buscando mi destino*, *La naranja mecánica*, *La fuga de Logan* o *Taxi Driver*, entre otras), se considera que es necesario incorporar al estudio producciones menores o desconocidas que orbitaron en torno a los casos canónicos. En algún caso fueron objeto de olvido tras su estreno y recuperados posteriormente como películas de culto. Lo mismo sucede al contrario, películas que dispusieron de cierto éxito en su día, hoy permanecen relegadas al olvido. La toma en consideración de estos “relatos menores” será fundamental para la elaboración de un imaginario formado por un *collage* cinematográfico.

Por último, y desde una perspectiva de la industria, cabe destacar la transformación que se va a producir a partir del surgimiento de la contracultura. Películas como *Buscando mi destino* entronizaron un modo de hacer muy alejado del *modus operandi* de las grandes productoras. Su éxito y rentabilidad dieron paso a propuestas alternativas que jamás se hubieran considerado años antes. La serie B, de este modo, sería recuperada del letargo que sufrió a finales de los años cincuenta, y pasaría a introducirse con un protagonismo indiscutible. Esta investigación presta especial atención a este tipo de producción alternativa.

---

<sup>55</sup> Juan Andrés Pedrero Santos. *Filmando la crisis* (Calamar ediciones: Madrid, 2019): 80.

<sup>56</sup> Susan Sontag. “La imaginación del desastre.”, 274-295 en *Contra la interpretación*. (Madrid: Alfagurara, 1996). (orig. 1966)

<sup>57</sup> Vivian Sobchack. *Screening Space* (New Brunswick, New Jersey and London: Ungar Press, 1987).

### I.3 Hipótesis y metodología.

#### Hipótesis

Un primer acercamiento formularía la hipótesis de que la propia disciplina arquitectónica, a través de la imaginación de los arquitectos, sería la clave en el inicio de cualquier transformación urbana. De este modo aparecería la figura del arquitecto o del urbanista como visionario, creador e informador de la sociedad futura. Esta visión, por su propio enunciado, excluiría la intervención de otros factores culturales exógenos a la disciplina y producidos por el conjunto social. Una observación atenta, tal y como han formulado los *cultural studies*, concluiría que estas creaciones no constituyen ideas cerradas en sí mismas, sino que la sociedad tendría un papel activo para reconfigurarlos, readaptarlos o subvertirlos a través de las diversas ficciones. Pongamos el ejemplo de las megaestructuras, señaladas desde el ámbito moderno como los espacios de la utopía. En las visiones cinematográficas no tardaron en convertirse en espacios distópicos de conflicto y configuraron, de ese modo, el imaginario colectivo del movimiento megaestructural. Banham<sup>58</sup> señaló expresamente la influencia de Kubrick a través de *La naranja mecánica* en la demonización del conjunto megaestructural *Thamesmead*. Lo mismo sucedería con la vivienda tecnológica, la cúpula geodésica, el centro comercial, los edificios fortaleza, las *gated communities*, los parques temáticos o la ciudad del espectáculo, figuras producidas desde el ámbito arquitectónico y urbano pero que adquirieron un rol bien distinto en el pensamiento colectivo.

Un segundo acercamiento, vendría a sostener que la producción cinematográfica tendría una dimensión crítica al devenir visionario de los arquitectos, siendo una escenificación de los diversos imaginarios producidos por la sociedad. La industria cinematográfica, bajo este prisma, se nutriría de contenidos urbanos y, debido a su riqueza de medios, exploraría sus posibilidades, en la misma dirección o en la contraria a la de sus formuladores. La ficción contribuiría, bajo este prisma, al ensanchamiento de la realidad urbana alimentándola y filtrándola a través de las inquietudes sociológicas y culturales. Una visión así implicaría un movimiento unidireccional arquitectura-cine.

Sin embargo, un tercer acercamiento formularía la coexistencia de un recorrido inverso. Las inmensas posibilidades técnicas y los medios disponibles por la industria cinematográfica, presentarían una transferencia hacia el ámbito arquitectónico y de ese modo, impulsaría la evolución de la propia realidad urbana. Baste recordar la cúpula de Buckminster Fuller en Montreal 67, las creaciones de paisajes artificiales, los planteamientos de la vivienda domótica, la inserción de la realidad virtual o el planteamiento de las ciudades espaciales derivadas de la imaginería de la ciencia ficción. Estos, al igual que otros tantos ejemplos han alimentado gran cantidad de propuestas arquitectónicas y utopías urbanas, disponiendo de un recorrido más o menos limitado en su encuentro con la realidad.

---

<sup>58</sup> Banham, *Megaestructuras*, 192.

La hipótesis final defiende que el imaginario urbano, transmitido fundamentalmente por el medio cinematográfico, se deriva de un diálogo histórico entre los distintos ámbitos de producción cultural, donde no hay puntos de origen ni de destino claros, sino retazos de conversaciones que, a modo de historiografía, pueden ser recuperados para reconstruir el modo de imaginar la ciudad.

### Metodología

La investigación plantea una comprobación de la hipótesis a través de un gran apartado de “resultados” que pueda monitorizar el tránsito entre la teoría urbana y la narrativa filmográfica. El método, por tanto, se desprende de la tesis de modo que se ajuste a sus exigencias teóricas.

La investigación se ha realizado principalmente a través de fuentes bibliográficas y cinematográficas. El análisis de la teoría urbana se ha desarrollado en base a referencias primarias de los autores considerados, así como referencias secundarias que han contribuido con una visión más panorámica de las transformaciones sufridas (véase apartado “marco teórico. Unidades de transferencia”). Para el desarrollo del catálogo visual, se ha utilizado una metodología acumulativa a través de la conformación de una base de datos general. A partir de allí, se ha profundizado en casos concretos paradigmáticos, apoyados por una casuística paralela que permitiera relacionar, matizar y ajustar las ideas contenidas.

El esquema que estructura los diversos apartados es siempre el mismo y responde a la secuencia [arquitectura]-[cultura/sociedad]-[cine]. Por tanto, cada apartado contiene un marco teórico procedente de la disciplina urbana que introduce el tema a tratar y que posteriormente viene “contaminado” por diversas posiciones socioculturales para, finalmente, proceder al estudio de casos cinematográficos.

### Base de datos.

Para el desarrollo de la investigación se ha partido del estudio de casos escogidos, del análisis de numerosas películas producidas principalmente entre los años 1964 y 1978. La selección de los casos viene inicialmente derivada de la revisión de los principales estudios publicados a lo largo del siglo XX sobre la relación cine-ciudad<sup>59</sup>. Del mismo modo, existe una amplia literatura sobre la sociología del cine que, a través de autores como Edgar Morin, Annie Goldman, Pierre Sorlin, Christian Metz, Michel Maffesoli o Gerard Imbert, ha permitido profundizar la comprensión de la arquitectura como hecho social. Otros han sido sugeridos por lecturas específicas o indirectas sobre diversos estudios culturales. Autores como Juan Antonio Ramírez, Román Gubern o Jorge Gorostiza han resultado fundamentales en la orientación de los significados cinematográficos.

---

<sup>59</sup> Véase anexo I.

En todos ellos, se ha detectado la presencia de diferentes películas escogidas como casos de estudio para analizar cuestiones arquitectónicas o urbanas. Se ha podido comprobar que existen una serie de obras canónicas que aparecen repetidas veces como símbolos visuales de las transformaciones urbanas, adquiriendo un dominio incontestable en la conformación de imaginarios urbanos. A lo largo del siglo XX, películas como *Metrópolis*, *Playtime*, *La naranja mecánica*, *Taxi Driver*, *Blade Runner* o *Brazil*, han constituido referencias constantes a través de estudios específicos. Sin embargo, como se desprende del análisis realizado (véase anexo I), existen otros casos que aparecen en menor medida o simplemente no aparecen y que si bien no explican por sí mismos la totalidad de un fenómeno, o no lo hacen con la potencia iconográfica de los casos antes mencionados, sí que se consideran partes esenciales para generar un conocimiento poliédrico del ámbito arquitectónico. Se pretende, por tanto, incorporar al estudio aquellos casos poco considerados, para poder construir una realidad formada por la yuxtaposición múltiples fragmentos. Esta estrategia, muy inspirada por el pensamiento esquizofrénico de la posmodernidad, privilegia la inclusión de lo minoritario, lo diverso y lo alternativo.

En una primera selección, se han explorado también aquellos casos que, sin ser contemplados por los estudios anteriores, han constituido hitos filmográficos en base a su acogida comercial, su reconocimiento a través de premios, festivales, o su inclusión en revistas especializadas y anuarios. Por último, se ha querido abarcar también gran cantidad de películas menores, de serie B, no consideradas apriorísticamente por los estudios existentes pero que contienen presencias visuales que fueron condensando como referencias inevitables en la conformación de un imaginario urbano. En ese campo, se ha realizado una selección en base a criterios que pudiesen contener algún indicio de valor (dirección, guión, dirección artística, etc.).

A pesar de su condición poco académica, no se ha desdeñado una exploración azarosa en la búsqueda de casos que no presentaran indicios de interés, pero que por eso mismo pudieran haber quedado marginados del corpus de investigación. Esta visión, en consecuencia, contempla tanto casos canónicos como casos absolutamente desconocidos para la crítica urbana y es objeto de esta investigación indagar sobre el encaje teórico que puede presentar esta dicotomía.

Dietrich Neumann, en su ya clásico *Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner*<sup>60</sup> justificaba la selección de películas en función de tres principales roles: como reflejo y comentario del desarrollo contemporáneo, como campo de pruebas de visiones innovativas y como acercamiento a lo que en el arte y la práctica de la arquitectura puede realizarse. En este estudio quiere incorporar a todo ello un cuarto rol consistente en la capacidad de conformación de un imaginario urbano.

No es objeto de esta tesis realizar un estudio en profundidad de los casos seleccionados sino, desde una perspectiva posmoderna y privilegiando el

---

<sup>60</sup> Dietrich Neumann. *Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner* (Munich-New York: Prestel, 1996): 7.

sentido de conexión, realizar una visión cuantitativa que permita establecer relaciones entre numerosos casos. Para el desarrollo de la investigación se ha considerado inicialmente una base de datos de cerca de 800 películas producidas en el período estudiado. De ellas, se han seleccionado 202 que conforman los casos abarcados en el catálogo de narraciones visuales. Se han contemplado diversos géneros: ciencia ficción (89), drama (61), comedia (13), thriller (9), acción (8), *road movies* (6), musical (5), terror (4), documental (5) y erótico (2).

Bajo una perspectiva geográfica, se ha limitado el estudio de los casos a la producción norteamericana y europea, al ser las fuentes más influyentes de las transformaciones acaecidas en esos años. La presencia de los casos norteamericanos gravita en torno a dos polos: Nueva York y Los Ángeles. La industria cinematográfica, al igual que los casos urbanos paradigmáticos de la posmodernidad se irá trasladando hacia el Oeste. Esta transición explica muy bien los cambios de paradigma modernidad-posmodernidad en clave territorial. Las propuestas provenientes de Europa proceden principalmente del Reino Unido, transmisor de la cultura pop a través del *Independent Group*, Francia, país que va a acoger la americanización corporativa en sus planteamientos urbanos e Italia, que prolonga en muchos casos visiones heredadas del neorrealismo.

Los casos escogidos pertenecen principalmente a producciones estadounidenses (101), británicas (32), francesas (22) e italianas (20). Se han considerado en menor medida producciones alemanas (8), españolas (8), canadienses (5), checoslovacas (2) y, de modo excepcional, mexicanas (2) o australianas (2) que permiten contextualizar y matizar las principales ideas fílmicas. La preponderancia del cine norteamericano responde a un hecho real, tanto cualitativo como cuantitativo. El cine europeo, como ha argumentado Pierre Sorlin<sup>61</sup>, ha estado muy condicionado por la producción hollywoodiense, desde conceptos puramente industriales a condicionamientos estéticos. Desde un punto de vista cuantitativo, su presencia en las programaciones europeas llega a alcanzar el 75 %, no bajando nunca del 40%. De la misma manera, dentro del contexto europeo, Inglaterra, Francia, Alemania e Italia han producido tres cuartas partes de la producción global europea.

Algunas de las producciones están enmarcadas dentro de la industria cinematográfica *mainstream*, protagonizadas por las grandes productoras como Paramount Pictures, Twentieth Century-Fox, Warner Bros, Metro-Goldwyn-Mayer, Dino de Laurentis, etc.; otras, en cambio, pertenecen a canales alternativos, de bajo presupuesto o de serie B<sup>62</sup> como la mítica American International Pictures o una infinidad de pequeñas productoras independientes que, en consecuencia, dispusieron de mayor libertad para abordar las diversas temáticas. Incluso en los años sesenta, momento en que la serie B pasa por grandes dificultades de supervivencia, genera grandes talentos que posteriormente formarán parte del

---

<sup>61</sup> Pierre Sorlin. *Cines europeos, sociedades europeas 1939-1990*.

<sup>62</sup> Cabe recordar que durante la época estudiada, la serie B acusó la crisis económica, tendiendo a desaparecer de las dobles sesiones con las que había tratado de combatir la competencia de la televisión, que se había hecho habitual en los hogares.



llamado “Nuevo Hollywood” como Peter Fonda, Peter Bogdanovich, Francis Ford Coppola, Woody Allen, Steven Spielberg o Martin Scorsese. La industria cinematográfica, contagiada por el lema “*small is beautiful*” de la contracultura sufrirá grandes transformaciones, como veremos, a partir de pequeñas producciones. Muchas de las producciones de serie B, desprestigiadas en su momento, se convertirán en películas de culto, generando una iconografía que marcará el carácter de una época. Será en 1979 cuando reciba un reconocimiento cultural en un homenaje que le rendirá el Museo de Arte Moderno de Nueva York a través de una exposición de la American International Pictures.

### Filtrado de datos. Categorización. Taxonomía de las narraciones visuales

Es intención de la tesis proponer una clasificación de los datos considerados, de modo que se puedan organizar en torno a una serie de líneas argumentales. Estas líneas se han articulado en torno a dos conceptos: la construcción y la destrucción. El primero de ellos comprende una serie de transformaciones realizadas bajo las lógicas del sistema, que aplicando criterios del modelo capitalista produjo una serie de desconexiones urbanas y un alejamiento de la realidad para luego construir un modelo de simulación. El segundo, acoge visiones y aspiraciones formuladas desde la contracultura y emprenderá un recorrido inverso respecto al anterior. El carácter contestatario tendrá en el rechazo y la destrucción su máxima expresión. Partiendo de la búsqueda utópica y de aspiraciones místicas a través del rechazo de lo urbano concluirá con la apropiación de territorios muy aferrados a lo real.

Esta categorización recoge dos grandes maneras de sentir el hecho arquitectónico y urbano a mitad de los años sesenta que se posicionan de modo muy diverso en torno a la idea del progreso. Autores como Carlos García Vázquez<sup>63</sup> se hicieron eco de esta distinción histórica, estableciendo una dialéctica entre la sensibilidad “iluminista” y la “romántica”. Los primeros mantenían la creencia en el funcionalismo, el racionalismo, la tecnología, el artificio, lo urbano y la vanguardia. Por el contrario, los segundos se interesaron por la espiritualidad, la cultura, la naturaleza, el primitivismo, la aldea y la tradición. El autor recogía así acercamientos a la disciplina antitéticos que le permitían definir las diversas posiciones teóricas. El trazo de estas dos visiones, a pesar de su generalidad, permitía realizar una primera clasificación que estaba directamente relacionada con el modo de entender el presente y abordar el futuro, de reflejar los miedos y los deseos, de producir realidades y de proponer utopías.

Ambos modelos, el iluminista y el romántico, renegaron de lo real, de lo urbano y del espacio público, cada uno de ellos bajo sus propias perspectivas. Ambas tuvieron una alternancia pendular. En muchas ocasiones se entrecruzaron y retroalimentaron, surgieron nuevos paradigmas para interpretar las transformaciones urbanas, teniendo un denominador común en la desconexión respecto a la realidad y la devaluación del espacio público. Todo ello deriva en

---

<sup>63</sup> Carlos García Vázquez. *Teorías e historia de la ciudad contemporánea* (Barcelona: Gustavo Gili, 2016): 19.

una estructura argumental que pretende organizar, a modo de taxonomía, diversas líneas de pensamiento que irán abonando el terreno hacia la posmodernidad.

El punto de inicio es una selección amplia de casos de estudio que vienen a configurar una especie de nebulosa del imaginario urbano<sup>64</sup>. La hipótesis de la investigación subraya el nuevo carácter panóptico de interpretación de la realidad en base a un catálogo de imágenes. Ninguna arrojará una comprensión por sí misma. Será necesaria la acumulación de multitud de imágenes para ir generando diferentes imaginarios colectivos. En ese sentido, se afronta una etapa en la que, como ha caracterizado Jean-François Lyotard, se va a renegar del relato único de la modernidad y del patrón derivado de los grandes maestros, abriéndose un panorama de posibilidades infinitas de interpretar la ciudad.

La taxonomía propuesta se inspira de ese modo en el carácter derivado de la tabla periódica, en la disposición de elementos simples con los que constituir realidades complejas. Esta representación pretende reflejar el carácter posmoderno de concepción de la realidad. La pretensión de dicha categorización es la de establecer una red de pequeños relatos que, a través de la interacción del texto y la imagen, de la teoría urbana y el desarrollo de la visualidad, de la arquitectura y el cine, permitan aproximarse al espacio arquitectónico y urbano que se generó en la transición modernidad-posmodernidad.

### Estructura de la tesis.

La investigación está articulada en torno a dos capítulos que recogen las dos visiones antes planteadas. Cada uno de ellos, aborda un proceso urbano que ha sido diseccionado en diferentes apartados secuenciales. Éstos, a su vez, están divididos en diversos subapartados que responden a tipologías concretas de espacios y territorios. El conjunto de todos ellos pretende ofrecer una estructura que dé soporte a los relatos urbanos producidos en el período estudiado.

El capítulo primero, “**Construcción. Ficciones urbanas**”, analiza el proceso de privatización del espacio público y de las diferentes estrategias que provocaron la atomización de la ciudad. Está articulado en función de diversas desconexiones, tanto respecto a lo urbano como respecto a lo real. Estas desconexiones, se han estructurado en torno a tres procesos: Acotaciones, Privatizaciones y Simulaciones.

**Acotaciones.** Profundiza en las desconexiones urbanas y aborda las transiciones del espacio urbano unitario, entendido por su capacidad sintáctica, hacia el espacio fragmentado, caracterizado por su dimensión semántica. Se han considerado las tipologías relativas a **La ciudad satélite** (Desconexiones con el centro), **Megaestructuras** (Desconexiones con el espacio público), **La calle suspendida**

---

<sup>64</sup> Véase anexo II.

(Desconexión con el plano del suelo) y **La burbuja urbana** (Desconexiones con el territorio).

**Privatizaciones.** Refleja diversas desconexiones arquitectónicas respecto al espacio público. Desglosa a su vez, los dispositivos urbanos provocados tanto por el miedo como por el deseo. Se han considerado las tipologías relativas al **Centro comercial** (Espacios del deseo), **Edificios fortaleza** (Espacios del miedo) y las **Gated communities** (Espacios del confinamiento).

**Simulaciones.** Indaga sobre las desconexiones de la realidad. Analiza diversos procesos de simulación de lo público, abarcando un recorrido que transcurre desde el paisaje electrónico al paisaje hiperreal. Desarrolla los procesos relativos a las **Alteraciones de la realidad** (Tecnología y psicodelia), **Intromisiones en el esp. doméstico** (El espacio conectado), **Intromisiones en el espacio público** (El espacio vigilado) y **El paisaje de la ciudad hiperreal** (El espacio nostálgico).

El capítulo segundo, **“Destrucción. Elipsis urbanas”** aborda una secuencia de aproximaciones a la ciudad desde el punto de vista contracultural que abarca desde un primer intento de reocupar la ciudad, un segundo momento en que se produce un rechazo de lo urbano y un tercer momento que recupera la experiencia de la ciudad. Se ha estructurado en torno a tres procesos: Reocupaciones, Éxodos y Retornos.

**Reocupaciones.** Profundiza en los modos experimentales que la generación contracultural utilizó para reapropiarse de la ciudad que había heredado. Se desarrolla a través del análisis de los **Espacios de expansión** (La calle y el parque), **Espacios de experimentación** (Contenedores urbanos) de carácter urbano y un tercero relativo a **La sensualización del espacio** que presta atención a las nuevas superficialidades.

**Éxodos.** Refleja el rechazo de lo urbano y la búsqueda de nuevos territorios, así como de nuevos modelos de convivencia. Aborda los relatos de **La huida de la ciudad**, **Utopías** (Nuevos asentamientos) y **Los paisajes del miedo**.

**Retornos.** Explora el retorno a la ciudad una vez disuelto el sueño utópico de la vida en la naturaleza. Construye un relato a través de una transición secuencial, formada por **Paisajes del abandono**, **Paisajes del consumo** y **Paisajes de la violencia**.

Sistemas de citación

Debido a la convivencia de referencias bibliográficas y filmográficas, se ha recurrido a un sistema mixto de citación. Para las referencias bibliográficas, se ha utilizado el estilo Chicago. Para las referencias cinematográficas se ha elaborado un sistema propio de modo que se puedan vincular fácilmente tanto con las imágenes asociadas como con la información detallada. Así, cada referencia a una imagen está formada por una letra mayúscula, que permite indicar el subapartado al que pertenece, un número que la identifica secuencialmente dentro del subapartado y, en su caso, una letra minúscula, que indica un orden de imagen correspondiente a variaciones sobre una misma película. (Ejemplo: **[A01d]**)

Cada referencia filmográfica presenta dos vínculos. Por un lado, identifica la imagen referenciada, situada generalmente en la página adyacente al texto y que contiene la referencia, el título de la película en español, título original, director y año. Cada imagen a su vez, disponen de la información del título de la película en español, director, año de estreno, director artístico, el emplazamiento de la secuencia y, en su caso, un subtítulo o un pequeño comentario. Por otro lado, la referencia remite al listado de filmografía final, que contiene información de: Título en español, título original, director, país, año, director artístico y género.

Ejemplo de citación de película:

*Los ángeles del infierno* (*The Wild Angels*. Corman, 1966) **[R24]**

Ejemplo de imagen referenciada:



**R24**\_Los ángeles del infierno [Corman, 1966]

Director artístico\_Leon Ericksen  
Palm Springs, California.  
El paisaje sin atributos (!)

Ejemplo de referencia en filmografía:

**Los ángeles del infierno** (*The Wild Angels*). Roger Corman. Estados Unidos, 1966. Dirección artística: Leon Ericksen. Road Movie. **[R24]**

Cada una de las referencias de imagen está constituida por al menos dos fotogramas, que muestran dos matices diversos del fenómeno estudiado. En la mayoría de los casos, se ha limitado a dos fotogramas, que pretenden subrayar el carácter secuencial de la imagen y rehuir de su condición estática. Se trata de una declaración de intenciones, de un modo de explicitar el carácter secuencial del cine y subrayar el hecho que no se consideran imágenes aisladas sino una secuencia que establece relaciones entre ellas. Sería inabarcable incluir todos aquellos fotogramas inspiradores de un imaginario.

Finalmente, las películas citadas tienen una última expresión en la tabla periódica (anexo III), en la que están situadas en una disposición cronológica y permite contextualizarla respecto al resto de las películas consideradas.

### Diagramas

Se han incluido una serie de diagramas que permitirán contextualizar y relacionar los casos estudiados en la investigación. Figuran como anexos y son los siguientes:

**Anexo I.** Casos cinematográficos abordados en los estudios urbanos.

Destinado a indiciar qué películas del siglo XX han sido objeto de estudio en diversos estudios urbanos. Relaciona las películas con las fuentes bibliográficas. Refleja en número de citaciones. Está orientado a detectar tanto los casos canónicos que se repiten recurrentemente como las ausencias de casos que se consideran objetos de interés para esta investigación.

**Anexo II.** Tabla periódica cinematográfica. Casos escogidos.

Tabla que relaciona cronológicamente los casos de estudio y que constituye, en cierto modo, la estructura atómica de las narraciones visuales en la formación de la posmodernidad.

**Anexo III.** Tabla cronológica de la taxonomía de casos.

Diagrama que relaciona los casos estudiados cronológicamente con las líneas argumentales en las que se distribuye taxonómicamente.

## **I.5 Justificación y pertinencia de la investigación**

Del estado de la cuestión se desprende la gran producción de estudios realizados sobre el período estudiado sobre la relación ciudad y cine. La construcción de un pensamiento iconológico, impulsado en gran medida por la producción cinematográfica ha sido un terreno que está siendo cada vez más explorado en los diversos ámbitos del conocimiento y conformando líneas de investigación en diversas universidades. Sin embargo, el considerar la producción de imágenes procedentes del cine para conformar un **imaginario urbano tardo-moderno o pre-posmoderno** no ha sido abordado de un modo conjunto. La voluntad de hilvanar discursos aislados y proponer una relación global de un período puede arrojar sentido a muchos de los casos que han sido considerados tan solo de un modo parcial.

Por ello, parece oportuno el estudio de aquellos códigos visuales que fueron capaces de establecer un imaginario urbano en el transcurso de los años sesenta a los setenta del pasado siglo bajo una serie de hilos conductores que proporcionen un sentido a ese período. Se considera pertinente, por tanto, el planteamiento de una serie de cuestiones que ayude a incidir en el conocimiento arquitectónico y urbano de los inicios de la posmodernidad. ¿De qué manera,

esa nueva ciudad que estaba por venir, se fue infiltrando en la sociedad a través de la cultura popular y, configurando con ello, un nuevo imaginario colectivo visual de la ciudad posmoderna?, ¿qué ciudad se estaba imaginando a final de los sesenta y a lo largo de los setenta?, ¿qué influencia tuvo en el posterior desarrollo de las ciudades?, ¿qué intersecciones se produjeron entre la ficción y la realidad o, de qué modo se introdujo en el pensamiento contemporáneo? El trabajo pretende avanzar en estas cuestiones que, de un modo u otro, vinieron a dar una expresión a la ciudad del futuro inmediato.

# 1

CONSTRUCCIÓN. FICCIONES URBNAS.





**INTRODUCCIÓN.** Reconversiones: (Del espacio sintáctico al espacio semántico)

**1.1. ACOTACIONES.** [Desconexiones urbanas]

(Del espacio unitario a los espacios fragmentados)

1.1.1. [A] Ciudad satélite. Desconexiones con el centro.

1.1.2. [B] Megaestructuras. Desconexión con el espacio público.

1.1.3. [C] La calle suspendida. Desconexión con el suelo.

1.1.4. [D] La burbuja urbana. Desconexión con el territorio.

**1.2. PRIVATIZACIONES.** [Desconexiones públicas]

(Del espacio del miedo al espacio del deseo)

1.2.1. [E] El centro comercial. Espacios del deseo.

1.2.3. [F] Edificios fortaleza. Espacios del miedo.

1.2.4. [G] Gated communities. Espacios del confinamiento.

**1.3. SIMULACIONES.** [Desconexiones con la realidad]

(Del paisaje electrónico a la ciudad hiperreal)

1.3.1. [H] Alteraciones de la realidad. Tecnología y psicodelia.

1.3.2. [I] Intromisiones en el espacio doméstico. El espacio conectado.

1.3.3. [J] Intromisiones en el espacio público. El espacio vigilado.

1.3.4. [K] El paisaje de la ciudad hiperreal. El espacio nostálgico.



## **ICONOGRAFÍAS**

- A** [LA CIUDAD SATÉLITE]
- B** [MEGAESTRUCTURAS]
- C** [LA CALLE SUSPENDIDA]
- D** [BURBUJAS URBANAS]
- E** [EL CENTRO COMERCIAL]
- F** [EDIFICIOS FORTALEZA]
- G** [GATED COMMUNITIES]
- H** [ALTEACIONES DE LA REALIDAD]
- I** [INTROMISIONES PRIVADAS]
- J** [INTROMISIONES PÚBLICAS]
- K** [PAISAJES DE LA HIPERREALIDAD]



## INTRODUCCIÓN.

### Reconversiones: del espacio sintáctico al espacio semántico

Tras la Segunda Guerra Mundial la ciudad empezó a disgregarse. El aumento de la población exigió una activación de las periferias urbanas con la consiguiente aparición de nuevas ciudades satélite. La recodificación de los márgenes urbanos estableció una dialéctica centro-periferia, en la que la centralidad canónica de la ciudad se transformaba paulatinamente en una estructura policéntrica que, lejos de facilitar una lectura urbana unitaria, se percibía como una simple agregación de microciudades autónomas. La configuración de conjuntos megaestructurales, concebidos como sistemas autónomos en sí mismos, acentuó esta dislocación de la ciudad, en que las conexiones de los diversos fragmentos urbanos se confiaban exclusivamente a infraestructuras pensadas para el automóvil y lejanas ya de una identidad común.

La huida de la centralidad adquirió dos perspectivas bien distintas. Por una parte, en el contexto anglosajón se produjo un éxodo romántico hacia un modelo de ciudad expandida basada en la vivienda unifamiliar como prototipo de la culminación del sueño americano. En ella, el individualismo y la conexión directa con la naturaleza representaban una alternativa idílica a la vida urbana. En el contexto europeo, y en el extremo opuesto, se producía un exilio obligado a la periferia producido por el aumento de la población y la presión económica de los espacios céntricos de la ciudad. La dimensión de estos núcleos adquirió una escala que forzó una desconexión con la ciudad y, por tanto, una autonomía cada vez mayor. Estos dos modelos, tanto el sueño del individuo como la pesadilla de la colmena comunitaria, constituirían uno de los debates urbanos más importantes en las décadas de los años cincuenta y sesenta.

Si bien cada ámbito territorial presentaba una realidad geopolítica concreta, las visiones norteamericanas se infiltraron en la realidad europea a través de convenios y colaboraciones producidos durante la posguerra. La incursión de la arquitectura corporativa como la gran protagonista de los nuevos centros urbanos será importada mediante una política de americanización de las ciudades europeas. Si los grandes arquitectos europeos del movimiento moderno habían desembarcado en los Estados Unidos buscando un territorio para construir sus propuestas, el urbanismo y la arquitectura tardomoderna americana desembarcó en Europa para establecer su hegemonía.

La sintaxis de la ciudad<sup>65</sup>, entendida hasta entonces con un sentido unitario y con una gramática muy precisa, empezó a atomizarse, poniendo en crisis los elementos urbanos que habían caracterizado hasta entonces su estructura física y perceptiva. La dimensión simbólica del centro, de la calle o de la plaza, la reconsideración del espacio histórico y de los vacíos urbanos que la actividad industrial había ido dejando como despojos, el surgimiento de los no-lugares o

---

<sup>65</sup> Henri Lefebvre incidió en la dimensión semiológica de la ciudad, reinterpretándola según conceptos derivados de la lingüística como el significado, el significante, la significación y el sentido. Del mismo modo, disecciona la "palabra" y la "lengua" de la ciudad, el "lenguaje urbano", la "escritura de la ciudad" así como los "semantemas y los morfemas urbanos". Véase Henri Lefebvre. *El derecho a la ciudad* (Barcelona: Península, 1978): 81-83.

las nuevas centralidades periféricas fueron elementos que a lo largo de los años setenta exigieron reconsiderar el discurso urbano.

Los flujos centrífugos que experimentó la ciudad a lo largo de los años cincuenta y sesenta provocaron una paulatina depreciación del centro de las ciudades. Sin embargo, en los años setenta el mercado retomó el interés por esos espacios debido a sus valores de representatividad, simbolismo e identidad; valores que la periferia no les procuraba. Esta dinámica provocó la sustitución del tejido residencial por un cada vez más invasivo sector de servicios. Las instituciones y las grandes corporaciones pasaron a asumir un papel catalizador en la jerarquía urbana, estableciendo nuevas identidades a partir de una sobreproducción de imágenes publicitarias, cada vez más cambiantes y evanescentes. Los *urban renewal*, principalmente en el territorio norteamericano, consideraban la restructuración de las tramas urbanas, pero descuidaban el factor social que quedaba desligado del proceso de renovación. A su vez, y en el otro extremo del espectro urbano, el sueño de la ciudad natural pronto se difuminó. La periferia, inmersa en tierra de nadie, no ofrecía ni el añorado contacto con la naturaleza ni el prestigio de la centralidad. Surgieron así una serie de piezas urbanas, representadas por el arquetipo del centro comercial como sustitutivo de los espacios de la centralidad, ensayando nuevos modos de relación que transformaría el sentido del espacio público.

Este tránsito centrífugo provocó una secuencia de “descontextualizaciones” de los elementos sintácticos de la ciudad que derivarían en un cuestionamiento tanto del carácter público de los espacios urbanos como de su sentido colectivo. En este contexto, la realidad empezaba a formular nuevas propuestas que formaron un imaginario colectivo muy contaminado por las visiones procedentes de las especulaciones cinematográficas. La ciudad aparecía cada vez más fragmentada, entendiéndose como un conjunto de espacios encapsulados que imposibilitaban una lectura global. Así, la calle se despojó del suelo (*skystreets*), el edificio de la ciudad (megaestructuras) y la ciudad, finalmente envuelta en una burbuja (*dome city*), se desconectaba del territorio. En este proceso, el espacio público se mostraba como el elemento más frágil, perdiendo cada vez más consistencia y protagonismo en el discurso urbano.

Dicha secuencia parte de un optimismo heredado de los años de posguerra que se fue desvaneciendo a lo largo de los años sesenta, pero que se manifestaba todavía a través del sueño megaestructural, como si de una última utopía moderna se tratara, en la que grandes conjuntos residenciales proponían nuevos modos de habitar en las ciudades. Esta confianza pronto experimentó una metamorfosis, principalmente a lo largo de la década de los setenta, derivando hacia una versión degradada de la vida urbana. Las propuestas cinematográficas hilvanaron un discurso visual que articulaba de un modo distópico este proceso.

A través de las múltiples visiones urbanas que protagonizaron las narraciones filmicas de los setenta, se instrumentalizó un imaginario de la soledad en las que las representaciones de la condición humana y del espacio urbano se

mostraban muy alejadas de las propuestas optimistas de los años cincuenta. Podría entenderse como una etapa de cierre en el imaginario de la modernidad, un punto final a las aspiraciones de un progreso al que ya no se esperaba. El pensamiento urbano dejó de mirar al futuro consolidando una concepción presentista del mundo para posteriormente dejarse arrastrar por una nostálgica recuperación del pasado. Tal y como teorizarán posteriormente autores como Fredric Jameson<sup>66</sup>, se produjo un debilitamiento de la historia y una desaparición de códigos disciplinares que habían permitido comprender la realidad a través de relatos unitarios y, por extensión, el conjunto de la ciudad como un todo.

En este tránsito de despersonalización y mitosis urbana, el surgimiento de nuevos lugares en busca de un encaje en la ciudad fue rápidamente instrumentalizado por el sistema capitalista para ofrecer una alternativa privada y lucrativa al cada vez más denostado espacio público. Se asistía de ese modo a una conversión de la dimensión sintáctica de la ciudad hacia una dimensión semántica. La ciudad, tanto en la realidad como en las propuestas cinematográficas, dejó de percibirse en función de sus elementos simbólicos que habían estado funcionando como anclajes emocionales en la memoria colectiva urbana. No se trataba tanto de una eliminación del simbolismo como de una reconversión de esos símbolos, cada vez más contaminados por la experiencia de la vida cotidiana y de la cultura popular. Se desplegaban argumentos visuales en los que la legibilidad tradicional de las ciudades se disolvía. Ciudades anónimas, barrios periféricos o zonas urbanas sin ninguna identidad se mostraban como el resultado final del sueño racional de la modernidad.

El imaginario fílmico, paralelamente, había producido un borrado de la sintaxis urbana. Al mismo tiempo, y ciertamente influidos por la seducción de la cultura pop, se ponía en valor una ciudad que se identificaba por sus signos y por sus aspiraciones comunicativas. Desde una perspectiva romántica, principalmente sostenida por autores como Henri Lefebvre<sup>67</sup>, Jane Jacobs<sup>68</sup> o Lewis Mumford<sup>69</sup>, se trataba de la ciudad banal y superficial, apartada de los discursos canónicos del urbanismo. Bajo la mirada pop de autores como Robert Venturi<sup>70</sup>, Denise Scott Brown o Reyner Banham<sup>71</sup>, ofrecía nuevos códigos para interpretar el espacio urbano que priorizaba una dimensión semántica. La ciudad buscaba otros medios de expresión que facilitaba diversos niveles de lectura y de comprensión.

Este capítulo propone, por tanto, una exégesis que hilvana los discursos de la decadencia del espacio público y su progresiva sustitución por dispositivos que sostenían, y todavía sostienen, la escenificación de la ciudad que Jameson<sup>72</sup>

---

<sup>66</sup> Fredric Jameson. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado* (Barcelona: Paidós, 1991): 114. (orig. 1984)

<sup>67</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad* (Barcelona: Península, 1978) (orig. 1968)

<sup>68</sup> Jane Jacobs. *Muerte y vida de las grandes ciudades* (Madrid: Capitán Swing, 2011) (orig. 1961)

<sup>69</sup> Lewis Mumford. *La ciudad en la historia. Sus orígenes, transformaciones y perspectivas* (Logroño: Pepitas de calabaza, 2012) (orig. 1961)

<sup>70</sup> Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steve Izenour. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica* (Barcelona: Gustavo Gili, 1998) (orig. 1972)

<sup>71</sup> Reyner Banham. *La arquitectura de las cuatro ecologías* (Barcelona: Puente editores, 2016) (orig. 1971)

<sup>72</sup> Jameson. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*.

definirá como la representación del capitalismo avanzado. Fue precisamente la visión mercantilista la que supo reinterpretar el incipiente escepticismo contracultural de finales de los sesenta, cambiando los códigos de interpretación de lo real. Curiosamente, y tras los intentos fallidos de la contracultura, fue el sistema capitalista el que se mostró capaz de afianzarse en la realidad a través de la construcción de la ficción. Aparecieron así una serie de dispositivos arquitectónicos como los edificios fortaleza, centros comerciales, *gated communities* o parques temáticos, que acabarían dotando de una nueva gramática al espacio urbano a través de simulaciones del espacio público.

Dichos dispositivos respondían a una doble motivación. Por un lado, eran los encargados de escenificar las tipologías del miedo. Los edificios pasaron a ser cada vez más herméticos y autistas respecto a la ciudad. Se evidenciaba claramente su apatía y repulsión frente a un espacio público desprestigiado y conflictivo, frente al que ya no mostraba ninguna intención interactiva. Bajo esa premisa se desarrollaron una serie de estrategias léxicas que explicitaban su voluntad de autonomía y autoprotección. Por otro lado, y simultáneamente, establecieron las tipologías de la seducción. Frente a la realidad, se imponía la hiperrealidad, pensada para impulsar, a través de la ficción, una percepción pseudourbana paralela. Las arquitecturas del deseo se convirtieron en el *leit motiv* de las nuevas piezas urbanas para dar respuesta a una sociedad constantemente insatisfecha. La capacidad de la simulación para crear mundos a medida de los deseos propuso una dislocación del espacio y del tiempo, introduciendo una suspensión de la incredulidad que permitió percibir la ciudad bajo otras perspectivas. Ambas estrategias se fundamentaban en la debilitación de las políticas públicas sobre el espacio urbano.

Tanto el miedo como la seducción exigieron poner en escena un férreo sistema de control y vigilancia que protagonizarán la concepción de los espacios públicos y privados. A través de este, se estableció un discurso sobre la nueva naturaleza de los lugares comunes; esta vez muy condicionados por una serie de reglas y normas de conducta que ofrecían una alternativa segura a la propia realidad y que prefiguraban la incipiente ciudad disciplinaria. La evolución natural de esta secuencia sustitutiva de lo público fue el ensayo de recreaciones virtuales, acusando todavía más la distancia del hombre respecto a lo real.

El presente capítulo articula este discurso a través de las narraciones visuales vertidas por las propuestas cinematográficas realizadas desde finales de los años sesenta hasta finales de los años setenta. Dicho período va a asistir a una transformación de la ciudad que muestra una transición entre el agotamiento del movimiento moderno y los primeros signos de la ciudad posmoderna que estaba por venir. Los ejemplos fílmicos se articulan en el eje “reconversiones-acotaciones-sustituciones-privatizaciones-simulaciones”, una secuencia de transformaciones urbanas que alteró por completo el sentido del espacio público, diluyendo los límites no sólo entre lo público y lo privado, sino también entre lo real y lo simulado.



Cada una de estas etapas, tuvo su equivalencia en una serie de películas que transmitían esta deriva metamórfica. Algunas de ellas detectaron con una lucidez seminal la ciudad posmoderna que eclosionaría con vigor a finales de los años setenta. Todas ellas conformaron un imaginario que se fusionaba con la realidad a la hora de concebir la ciudad tardomoderna. Numerosas propuestas fílmicas encontraron en estos procesos la perfecta metáfora para verter una crítica social y arrojar relatos visuales sobre la transformación de la condición humana que se estaba gestando en esos años. La ciudad, apoyada por una arquitectura dotada de infinidad de dispositivos tecnológicos, acotaba de modo drástico la libertad de movimientos de sus habitantes. La necesidad de una perpetua vigilancia dio lugar a espacios específicos: los lugares de la posmodernidad, que serán analizados por el cine y construirán un imaginario de la ciudad disciplinaria que alimentó la crítica de la ciudad contemporánea.

La metamorfosis urbana bajo la mirada fílmica se producirá en varias fases. La primera consistirá en una acotación del ámbito público, en la que los elementos constituyentes del espacio urbano modificarán su carácter. Será protagonizada por la paulatina sustitución de los espacios públicos por otros de carácter semiprivado, en las que los límites entre un ámbito y otro resultan confusos o difuminados. La segunda fase aborda una clara privatización de los espacios a través de dispositivos arquitectónicos caracterizados por el control y la vigilancia. La tercera y última fase la constituyen los espacios de simulación que recurren a una imitación de la realidad, bien física o bien virtual, para ampliar la noción clásica del lugar. Cada una de estas fases va a ser desarrollada respectivamente en los siguientes apartados.



## 1.1. ACOTACIONES DEL ESPACIO PÚBLICO. [Cortocircuitos urbanos].

El presente apartado propone una secuencia visual fílmica que pretende explicar la primera metamorfosis de acotación y sustitución que sufrieron los espacios públicos de la modernidad. A partir de los años cincuenta, se asiste a una progresiva desconexión urbana producida inicialmente por el surgimiento y expansión de los grandes suburbios y las ciudades satélite que poco a poco irán adquiriendo una autonomía propia. La eclosión de los suburbios constituirá una primera desconexión urbana estableciendo una tensión entre las fuerzas centrífugas y centrípetas de la realidad urbana. A pesar de constituir dos modelos territoriales y sociales muy diversos, el americano y el europeo, los dos desembocaron en procesos urbanos alienantes y caracterizados por la decepción.

En el contexto norteamericano la concesión de préstamos hipotecarios a los excombatientes de la II Guerra Mundial para la construcción de viviendas suburbanas, el acceso generalizado de la clase media a los automóviles, así como la Ley de Autopistas Interestatales promovidas por el gobierno de los Estados Unidos, provocó un éxodo de la población urbana hacia territorios periféricos<sup>73</sup>. El movimiento masivo hacia zonas suburbanas banalizó el modelo de vida natural y saludable, que acabó convirtiéndose en un producto englobado y asfixiado por el crecimiento de la metrópolis. Lewis Mumford denunció tempranamente la perversión de las virtudes iniciales del suburbio, advirtiendo el riesgo del éxodo suburbano a lo largo de todo el mundo:

“A medida que la ciudad se movía hacia los suburbios, la nota rural se desvanecía; y llegó un momento en el que el suburbano no tuvo las ventajas ni de la sociedad ni de la soledad”<sup>74</sup>.

En el ámbito europeo, los grandes planes de renovación urbana impulsaron la creación de nuevos barrios y ciudades satélite (la *new town* británica, la *banlieue* francesa, etc.) a través de normativas destinadas a dar solución al repentino incremento de la población. El fenómeno suburbial, en un inicio destinado a las clases desfavorecidas del espectro social pronto se desveló como un destino forzado para la clase media que no podían hacer frente a la presión inmobiliaria desarrollada en los centros. Muchas de estas operaciones suburbanas estuvieron protagonizadas por los conjuntos megaestructurales. Apoyados en la contundencia del lenguaje brutalista, escenificaban los prototipos urbanos de la desconexión.

En ambos casos, tanto en el contexto norteamericano como en el europeo, estas nuevas áreas incrementaron su grado de independencia, llegando a constituirse como universos encerrados en sí mismos en los que al distanciamiento físico respecto al centro urbano, se le añadía un desapego

---

<sup>73</sup> La población residencial norteamericana, tras la invención del automóvil, fue mayor en las áreas suburbanas que en la propia ciudad. Esta tendencia se mantuvo hasta el año 2011, fecha en que, por primera vez en 100 años, se revirtió el proceso. Véase Leigh Gallagher. *The End of the Suburbs: Where the American Dream is Moving*. (New York: Penguin Random House, 2013).

<sup>74</sup> Mumford, *La ciudad en la historia*, 818.

psicológico. En esta secuencia, se asiste a una transformación del carácter del espacio público, cada vez menos público, más acotado y suplantado por espacios semiprivados y privados.

Cinematográficamente, las propuestas van a incidir en las consecuencias sociales de estas desconexiones. Las escenas de los grandes suburbios en los que la vida social parece haber sido anulada van a dar paso al relato del hombre solitario y anómico. El espacio público desactivado, las calles desiertas, la escala inhumana o los inquietantes paisajes de los *terrain vagues* daban las claves para la comprensión de nuevas realidades sociales que nunca antes habían protagonizado el relato fílmico. El cine desvelaba así espacios metropolitanos que habían sido silenciados desde posiciones oficiales pero que constituían una realidad urbana cada vez más evidente. Este imaginario fílmico, principalmente elaborado desde las producciones europeas, ha sido estudiado tan solo parcialmente. Como bien afirma David Rivera:

*“El cine ha sido el campo de batalla más efectivo contra la arquitectura del funcionalismo, pero la atención que la crítica de la arquitectura le ha dedicado es prácticamente nula hasta hace bien poco”*<sup>75</sup>.

Del mismo modo, la escenografía megaestructural ahondó en el empobrecimiento de la condición social del ser urbano, representado a partir de géneros de terror o de la ciencia ficción. De nuevo la soledad, la enfermedad, la violencia o las anomalías físicas o mentales, parecían ser la traducción directa de un espacio alienante que determinaba el comportamiento humano. Las diversas películas que abordaron esta situación explicitaron tajantemente el fracaso de las últimas utopías modernas.

La interrupción de la vida urbana, a través de estas desconexiones, ponían en crisis la condición urbana de la sociedad. En el debate sobre la pérdida de esta condición, se señalaba a la Carta de Atenas como un fantasma flotante. En este sentido, el espacio público y muy en concreto la configuración de la calle, se constituyó como el escenario privilegiado de las críticas provenientes de los estudios urbanos. En una transformación producida por el imaginario especulativo de la ciudad, las impactantes imágenes de las ciudades del futuro producidas desde inicios de siglo, caracterizadas por multitud de calles aéreas, dieron paso a lecturas catastrofistas que subrayaban sus graves consecuencias sociales. Al igual pasaba con las utopías que habían especulado con la ciudad burbuja, que lejos de ser considerado un paraíso artificial pasó a entenderse en el imaginario fílmico como una prisión de la que el ciudadano no podía escapar.

Este apartado, por tanto, recoge este proceso de desconexión a través de los relatos fílmicos de la ciudad satélite, las megaestructuras, las calles flotantes y la ciudad burbuja.

---

<sup>75</sup> David Rivera. *Tabula Rasa. El movimiento moderno y la ciudad maquinista en el cine (1960-2000)* (Madrid: Fundación Diego de Sagredo, 2005):14.

### 1.1.1 [A] Ciudad satélite. Desconexiones con el centro urbano

*"Este libro es un ataque contra el actual urbanismo y la reconstrucción urbana"*<sup>76</sup>

(Jane Jacobs. *Muerte y vida de las grandes ciudades*.)

El movimiento moderno reformuló el modelo de ciudad basado en los preceptos de un funcionalismo ortodoxo. El sistema propuesto por la Carta de Atenas, ideada en 1933 en el IV Congreso Internacional de Arquitectura Moderna, estableció la división de la ciudad según las diferentes funciones de habitar, trabajar, descansar y circular. De ese modo, la ciudad se encaminaba a una organización estructural caracterizada por la zonificación monofuncional, eliminando la yuxtaposición de funciones que canónicamente había caracterizado al espacio público.

El debate sobre el carácter del espacio público constituyó una de las mayores inquietudes intelectuales en el ámbito arquitectónico. En 1929, Le Corbusier había declarado *"la muerte de la calle"*<sup>77</sup>, estableciendo la separación de la función peatonal, situada en un nivel aéreo, respecto a la red viaria trazada libremente en un lecho propio a nivel del suelo. La idea le llevará a formular en 1931 el principio programático de la *ville radieuse* que será recogido posteriormente en la mencionada Carta de Atenas. Tres décadas después y desde ópticas bien diferentes, autores como Jane Jacobs<sup>78</sup> o Lewis Mumford<sup>79</sup> reivindicaron el componente social de la calle, advirtiendo de la pérdida de la abundante riqueza multifuncional de la estructura urbana. Ambos autores se constituyeron como las voces más autorizadas de la alternativa al urbanismo oficial.

Jacobs defendía un proceso urbano surgido desde abajo, muy alejado de la conciencia del planificador y desde una perspectiva local. Mumford, por el contrario, establecía el diseño de la ciudad y la visión política como herramienta imprescindible para alcanzar el orden necesario, motivo por el que no renunciaba al sistema como modelo de integración. Las propuestas se plantearon desde perspectivas muy divergentes. Jacobs abogaba por el barrio, Mumford por la ciudad jardín. En este sentido Jacobs daba prioridad a la vida cotidiana mientras que Mumford privilegiaba el diseño urbano.

Jacobs, desde una posición muy combativa, alertaba de la transformación del sentido sintáctico de la ciudad, diseccionando algunos de sus elementos constituyentes: la calle, el parque y el barrio, piezas que caracterizaban *"la peculiar naturaleza de las ciudades"*<sup>80</sup>. La autora ofrecía una especial atención al uso de las aceras, elemento considerado como el motor de vida de la ciudad, que permitía el contacto interpersonal y, como consecuencia, la percepción de

---

<sup>76</sup> Jacobs, *Muerte y vida de las grandes ciudades*, 29.

<sup>77</sup> La "muerte de la calle" fue proclamada por Le Corbusier en un artículo publicado en 1929 en el periódico sindicalista francés *L'intransigeant*.

<sup>78</sup> Jacobs, *Muerte y vida de las grandes ciudades*.

<sup>79</sup> Mumford, *La ciudad en la historia*.

<sup>80</sup> Jacobs, *Muerte y vida de las grandes ciudades*, 53.

seguridad urbana. La calle, en opinión de Jacobs, constituía un elemento de responsabilidad ciudadana en que los diversos actores, los ciudadanos, tejían una red de relaciones que de un modo más o menos explícito les comprometía con un lugar determinado. A juicio de la autora, la calle era el elemento encargado de transmitir el posible interés o aburrimiento de una ciudad. Del mismo modo se mostraba especialmente crítica con la concepción “ideal” de barrios autogobernados en las grandes ciudades, herederos de estructuras propias de ciudades menores y que derivaban en un aislamiento autosuficiente y en una inaceptable limitación respecto al resto de la ciudad. Veremos que esta será una de las cuestiones críticas del crecimiento de las grandes ciudades a lo largo de los años setenta.

Mumford, que al igual que Jacobs, abordó los diversos cortocircuitos urbanos, pero en esta ocasión demonizando a la gran ciudad, señaló acertadamente la relación entre la degradación del espacio público y la búsqueda de alternativas privadas como uno de los grandes argumentos de la construcción de la ciudad de finales de los años sesenta. El desequilibrio entre los ámbitos público y privado desembocaba en una pérdida mutua de responsabilidad urbana. Analizando la realidad suburbial, afirmaba que:

*“(...) el primitivo suburbio romántico constituyó un esfuerzo de la clase media por encontrar una solución privada para la depresión y el desorden propios de la metrópolis degradada: una efusión del gusto romántico, pero también una evasión de la responsabilidad cívica y de la previsión municipal”<sup>81</sup>.*

Este proceso, como se verá más adelante, derivó en un alejamiento no solo físico sino también emocional del suburbio respecto a la ciudad, en el que la parte sustituía al todo. El proceso, más allá de establecer una autonomía formal, provocó también una reducción del espectro de clase que se contraponía al carácter multiforme de la metrópoli. Desde diversos frentes del ámbito arquitectónico, por tanto, se denunciaba la separación artificial de las funciones establecida por la Carta de Atenas, que ponía fin al principio biológico de la ciudad<sup>82</sup>. Del mismo modo y bajo una perspectiva sociológica, Yona Friedman<sup>83</sup> se mostró muy crítico con las ciudades satélites inspiradas en la *ville raidieuse* de Le Corbusier, denunciando la destrucción de la vida social y el paulatino aislamiento de unos ciudadanos que no encontraban lugar para establecer contactos, señalando que:

*“(...) la mayor parte de los habitantes de la ciudad radiante de Marsella no se conocen. ¿Por qué viven juntos? Ningún lazo puede reunirlos y se cruzan sin conocerse, y desprecian las tiendas y los terrenos de juegos puestos a su disposición en los inmuebles”<sup>84</sup>.*

Todos ellos ponían de manifiesto la dislocación del sentido unitario y público de la ciudad que provocaba irrevocablemente una fractura social. La corriente

---

<sup>81</sup> Mumford, *La ciudad en la historia*, 819.

<sup>82</sup> Jacques Bardet. “Lo que veremos nosotros, los visionarios de hoy” en el epílogo en Michel Ragon. *Las ciudades del futuro* (Barcelona: Plaza Janés, 1970): 250. (orig. 1966)

<sup>83</sup> Yonna Friedman. *La arquitectura móvil* (Barcelona: Poseidón, 2013). (orig. 1958)

<sup>84</sup> Citado en Ragon. *Las ciudades del futuro*, 168.

crítica sobre la atomización de la ciudad alcanzó a la concepción los grandes conjuntos suburbanos que entraron también en una profunda crisis derivada de su asociación a brotes de delincuencia y marginalidad. La actividad desarrollada tradicionalmente en el centro histórico, fruto de los numerosos intercambios sociales producidos en el espacio público, no tuvo su réplica en el suburbio, en el que la ciudadanía se vio sobrepasada por artefactos arquitectónicos muy alejados de una interpretación antropológica del habitar. De la ciudad relacional (sociópolis) se había pasado a una ciudad autista (privatopía) en la que el ciudadano se encontraba cada vez más incomunicado. El sistema ganglionar de núcleos periféricos, tal y como afirma Carlos Sambricio<sup>85</sup>, pasó a formar parte de un conjunto de espacios de segundo orden, de núcleos dormitorios que no respondieron a la especificidad prometida sobre la que se había teorizado.

A principios de los años setenta se había generado una conciencia sobre las nefastas consecuencias sociales del hipertrofismo suburbial. Dicho rechazo fue asumido por las administraciones públicas, tanto en el ámbito norteamericano como en el europeo, que trataron de poner fin al desarrollismo de este tipo de propuestas a través de diversas regulaciones<sup>86</sup>. En muchos casos se procedió a su eliminación a través de la demolición integral de conjuntos residenciales, siendo el caso de Pruitt-Igoe<sup>87</sup> el más emblemático debido a su repercusión mediática.

En el panorama cinematográfico, la dialéctica centro-periferia había sido abordada desde diversas ópticas a partir de los años treinta. Como afirma Pierre Sorlin<sup>88</sup> desde una perspectiva sociológica, en esa década los suburbios adquirieron un rol de espacios extraños, pero no repulsivos y, en cualquier caso, se presentaban como objeto de curiosidad. A su vez, el centro era filmado como un espacio nebuloso e indefinido, como un lugar que se daba ya por conocido. El centro, en contraposición de lo que sucedía en el suburbio, era representado como el espacio de la vida social. Así lo atestigua la presencia de espacios de socialización como pubs, restaurantes, bibliotecas o cines, que raramente aparecen en las narraciones periféricas.

En los años cincuenta, el imaginario fílmico de la ciudad va a cambiar. El suburbio se admite ya como un espacio anodino a tal punto que no se considera capaz de albergar una historia. La ciudad se describía como un centro activo, caracterizado por el comercio y el entretenimiento, como un espacio donde la gente deseaba congregarse mientras que la periferia, descrita

---

<sup>85</sup> Carlos Sambricio. "De Metrópolis a Blade Runner: dos imágenes urbanas de futuro" en *Revista de Occidente*, nº 185 (octubre, 1996): 45-63.

<sup>86</sup> En Francia la circular ministerial *No tours ni barres*, publicada en 1973, puso el punto final a la construcción de las *villes nouvelles* (citado en Leonardo Lippolis. *Viaje al fin de la ciudad. La metrópolis y las artes en el otoño posmoderno* (Madrid: Enclave, 2015): 67.

<sup>87</sup> La demolición del conjunto Pruitt-Igoe el 15 de julio de 1972 fue señalada por Jencks como "el día en que murió la arquitectura moderna". Se trató de una de las primeras demoliciones de edificios de la arquitectura moderna. El fracaso de Pruitt-Igoe, diseñado por Minoru Yamasaki, es, según el autor, el fracaso de los preceptos que habían identificado las propuestas de la modernidad (la calle elevada, la separación del tráfico rodado, los servicios comunitarios, etc.) Véase Charles Jencks. *El lenguaje de la arquitectura posmoderna* (Barcelona: Gustavo Gili, 1980): 9. (orig. 1977). Las imágenes de la demolición fueron incluidas en el documental *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982).

<sup>88</sup> Sorlin, *Cines europeos, sociedades europeas*, 114.

a través de fragmentos de fábricas abandonadas, iglesias cerradas y viviendas desperdigadas se mostraba despojada de cualquier interés vital.

La problemática sobrevenida de los grandes suburbios, las viviendas sociales o los nuevos bloques para la clase media captó la atención escénica de gran parte de la producción neorrealista de postguerra a través de las grandes películas italianas. Como documenta David Rivera<sup>89</sup>, a lo largo de los años 60 y 70, esta especial imaginaria fílmica se transferirá a las películas de la *Nouvelle Vague* francesa y del *Free Cinema* británico, así como a casos puntuales de la filmografía norteamericana.

Esta situación se infiltró en el imaginario fílmico principalmente a través de producciones europeas, y teniendo a París como escenario recurrente. El paisaje urbano de las HLM (*Habitation à loyer modéré*) será un escenario recurrente en las propuestas de la *Nueva Ola*<sup>90</sup> en la que aparecen como contrapunto al centro urbano. A partir de 1965, dos películas pusieron en evidencia el borrado de la ciudad tradicional y la pérdida del centro. *Alphaville* (Godard, 1965) y *Playtime* (Tati, 1967) mostraban una revisión parisina a través de la periferia<sup>91</sup> y de sus nuevas construcciones. La aparición de nuevas tipologías arquitectónicas<sup>92</sup> suplantaba el imaginario urbano que hasta entonces el cine se había encargado de elaborar a través de los edificios monumentales y simbólicos. Se producía así una supresión de la ciudad histórica que ya no tenía ninguna presencia, salvo en algún fragmento fantasmal, en la narrativa fílmica contemporánea.

*Playtime* [A01] incidió magistralmente en este aspecto. Diversos autores<sup>93</sup> han analizado minuciosamente la película y su planteamiento crítico hacia los suburbios que inundaron las ciudades europeas. La tecnología y la modernidad se entendieron como un ataque frontal al estilo de vida tradicional que iba siendo suplantado, al igual que los monumentos, por la implantación de un nuevo estilo corporativo importado de Norteamérica.

---

<sup>89</sup> Rivera, *Tabula Rasa*, 22.

<sup>90</sup> Véanse *El solar* (*Terrain vague*. Carné, 1960), *Los juegos del amor* (*Les jeux de l'amour*. De Broca, 1960), *La belle vie* (Enrico, 1963), *La felicidad* (*La bonheur*. Varda, 1965), *Una chica y los fusiles* (*Une fille et des fusils*. Lelouch, 1965), *La guerra ha terminado* (*La guerre est finie*. Resnais, 1966), *Dos o tres cosas que yo sé de ella* (*2 o 3 choses que je sais d'elle*. Godard, 1967).

<sup>91</sup> En ese mismo sentido, *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) presentó un Londres periférico que protagonizaba la ciudad del futuro como también sucedió posteriormente con *La naranja mecánica* (Kubrick, 1971). Londres aparecía así como "ruinas de la modernidad, como fósiles de un proyecto utópico transformado en distopía al poco de haber cristalizado". Rafael Jackson Martín, "Futuro en pretérito. Apropiaciones visuales del pasado en la ciencia ficción distópica" en *Secuencias* nº38 (2014): 31.

<sup>92</sup> La nueva arquitectura de la periferia tiene un protagonismo especial en *L'Ère industrielle: Métamorphoses du paysage* (Rohmer, 1964), un cortometraje donde recorre zonas suburbanas de la periferia parisina.

<sup>93</sup> Véase Nezar Alsayyad. *Cinematic Urbanism. A History of the Modern from Reel to Real* (New York, London: Routledge, 2007); Joan Ockman. "Architecture in a Mode of Distraction: Eight Takes on Jacques Tati's *Playtime*" en Mark Lamster (ed). *Architecture and Film* (New York: Princeton Architectural Press, 2000).





**A01\_Playtime [Jacques Tati, 1967]**

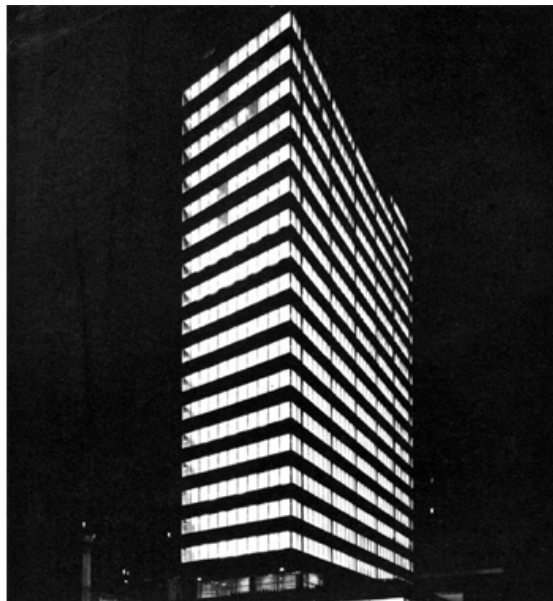
Director artístico\_Eugène Roman

Playtime pone en escena "Tatville", una ficción periférica, una gran escenografía ideada por Eugène Roman para la película situada en las afueras de París. Se construyó un fragmento de ciudad temporal a escala real, con edificios móviles montados sobre raíles. Para su construcción se utilizaron 50.000 m<sup>3</sup> de hormigón, 3.200 m<sup>2</sup> de carpinterías y 1.200 m<sup>2</sup> de vidrio. Superficie: 15.000 m<sup>2</sup>. Presupuesto de 17.000.000 de francos.



**A01b\_Esso Building. París, La Défense, 1963**

El edificio, proyectado por Jacques Greber, fue el primer edificio erigido en el nuevo distrito de la Défense. Inspirado en el Lever House de SOM, es uno de los primeros edificios parisinos en ser construido con un muro cortina, iniciando así un recorrido de americanización de la arquitectura. El edificio fue demolido en 1993.



**A01c\_Lever House. Nueva York, Manhattan, 1952**

El edificio, proyectado por SOM (Skidmore, Owings and Merrill) fue el primer edificio neoyorkino con una fachada totalmente acristalada.

La película relata una transformación que se estaba produciendo a partir de 1947 y que reconfiguraba la relación entre centro y suburbio. Si previamente, el suburbio era considerado una zona de exclusión en el cine europeo, un lugar destinado a las clases marginales, a partir de entonces, se convierte en un espacio al que la clase media tendrá que emigrar. Esta transición, como apunta Sorlin<sup>94</sup>, se reflejó visual y narrativamente en *El eclipse* (*L'eclise*. Antonioni, 1962) con una influencia manifiesta de la visualidad neorrealista. En *El eclipse*, la protagonista se ve obligada a vivir en la periferia (el nuevo barrio romano del EUR), estableciendo una relación de odio y hostilidad hacia su entorno. La película, visualizaba el éxodo forzado que se estaba produciendo en esos momentos pero que no era todavía asumido por la sociedad, reflejando los miedos y las expectativas de una cambiante clase media.

El cine desvelaba así realidades que, a pesar de constituir mundos extremadamente cercanos, permanecían ocultos, no formando parte de los discursos oficiales ni siendo objeto del interés mediático. En los años sesenta, y *Playtime* será un claro exponente de esa situación, los suburbios adquirirán un protagonismo escénico, transfiriendo a la pantalla una situación real, mientras que el centro de las ciudades dejaba de tener una presencia protagonista, llegando a desaparecer o, en palabras de Sorlin, ofreciendo “*la borrosa imagen de las ciudades*”<sup>95</sup>.

Los prototipos urbanos<sup>96</sup> procedentes de la modernidad americana, la exaltación de nuevos materiales (el vidrio y el plástico) así como los nuevos modelos sociales (la sociedad de consumo o sociedad postindustrial) fueron objeto de las reflexiones críticas de Tati. Tanto en *Mi tío* (*Mon Oncle*. Tati, 1958) como en *Playtime*, el autor seguía añorando un mundo que empezaba a desvanecerse bajo el manto de la modernidad. La ausencia “*del París real*” sustituido por el París periférico resulta especialmente elocuente en *Playtime*<sup>97</sup>. Los espacios de la modernidad reflejados por Tati son absolutamente asépticos, pero se trata de un higienismo deshumanizador. La ciudad es tratada como un decorado descontextualizado, como una gran maqueta. No hay concesiones a la ciudad tradicional ni a la historia, excepto en situaciones paródicas como la papelera-columna que avanzan las extravagancias del historicismo postmoderno.

Los ataques hacia un estilo de vida homogéneo fueron constantes. Las grandes pesadillas de la ciudad genérica como la repetición, la monotonización del espacio o la despersonalización urbana están presentes en “*Tatville*”. Se presenta la ciudad como una colección de espacios que posteriormente serán conceptualizados como no-lugares<sup>98</sup>, que ya no establecen ningún vínculo con

---

<sup>94</sup> Sorlin, *Cines europeos, sociedades europeas*, 123.

<sup>95</sup> Sorlin, *Cines europeos, sociedades europeas*, 124.

<sup>96</sup> Los edificios de oficinas proyectados para la escenografía de *Tatville* estuvieron inspirados en el Esso Building, primer edificio de oficinas erigido en La Défense en 1963 [A01b]. Este a su vez estuvo inspirado en el Lever House de SOM, de 1952. [A01c]

<sup>97</sup> Véase Okman, “Architecture in a Mode of Distraction”, 181. El autor ha analizado el contexto parisino que precede a la película aportando cifras que ayudan a contextualizar la crítica fílmica. Entre 1954 y 1974 el 24% de la superficie construida de la ciudad estaba sujeta a la demolición y la reconstrucción, estando prevista la aniquilación de barrios enteros y su posterior reconstrucción tendente a implantar una nueva geografía urbana. Conclusión: un sexto de los ciudadanos de París vivía en una ciudad vulgar y banal.

<sup>98</sup> Marc Augé. *Los no lugares. Espacios del anonimato* (Barcelona: Gedisa, 2008).

la lectura del territorio o del contexto. En ese sentido, resulta ilustrativa la escena de la agencia de viajes en que la publicidad de los diversos países está representada en carteles contienen exactamente los mismos edificios [A01d], denunciando una clonación de la arquitectura que se estaba extendiendo ya de modo imparable. Tati vaticinaba así el advenimiento de la ciudad global, de un urbanismo de franquicia que eliminará las diferencias arquitectónicas propias de cada lugar.

La excesiva hegemonía del paisaje moderno había sido criticada tempranamente por Kevin Lynch en *La imagen de la ciudad*<sup>99</sup> a través de una serie de análisis cognitivos sobre la percepción del paisaje urbano. La incapacidad que provocaba en el habitante para elaborar imágenes mentales es parodiada por Tati en varias de las escenas en la que la ciudad globalizada es interpretada como una ciudad clonada. Lynch aducía la importancia de la imagen de la ciudad para proporcionar una seguridad emotiva y es por ello que en su versión fílmica, Tati muestra al personaje con una constante desorientación producida por su incapacidad de establecer mapas cognitivos. Lynch desarrolla el concepto de “imaginabilidad”<sup>100</sup> como la capacidad de un objeto físico de suscitar una imagen vigorosa. El autor no solo incide en la producción de “imágenes públicas” sino en la conveniencia de que estas sean comunicables. La filmografía incidió en esta anulación perceptiva que las masas de los suburbios provocaban.

De igual modo abordaba Godard la visión de un París anónimo. En *Alphaville* [A02], la ciudad viene representada por los flujos a través del *Boulevard Périphérique* y el protagonismo parisino lo adquieren edificios de nueva construcción como la recién finalizada *Office de Radiodiffusion Télévision Française* o el *Electricity Board Building*. Si Tati recurrió a la construcción de “Tatville”, un escenario ficticio como sustituto París real, Godard recurrió al París real para ambientar *Alphaville*, una ciudad extraterrestre para una historia de ciencia ficción.

La estrategia de introducir la ciudad del presente en una historia del futuro no constituía una novedad. Chris Marker ya lo había ensayado en *El muelle (La Jetée)*. 1962), película en la que escenificaba un París arrasado por la III Guerra Mundial en los sótanos del Palacio de Chaillot. En *Alphaville* la ciudad adquiere una presencia fundamentalmente nocturna. Muestra una arquitectura que ya no responde a la definición moderna del “juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes bajo la luz” sino a un conjunto de sensaciones, de edificios desdibujados en un escenario fantasmal. *Alphaville* es una ciudad que produce un extrañamiento perceptivo ya que, por una parte, presenta el escenario parisino sin ninguna de sus claves reconocibles y, por otra, la sume en una constante oscuridad.

---

<sup>99</sup> Kevin Lynch. *La imagen de la ciudad* (Barcelona: Gustavo Gili, 2011. (orig. 1960)

<sup>100</sup> Lynch, *La imagen de la ciudad*, 19.

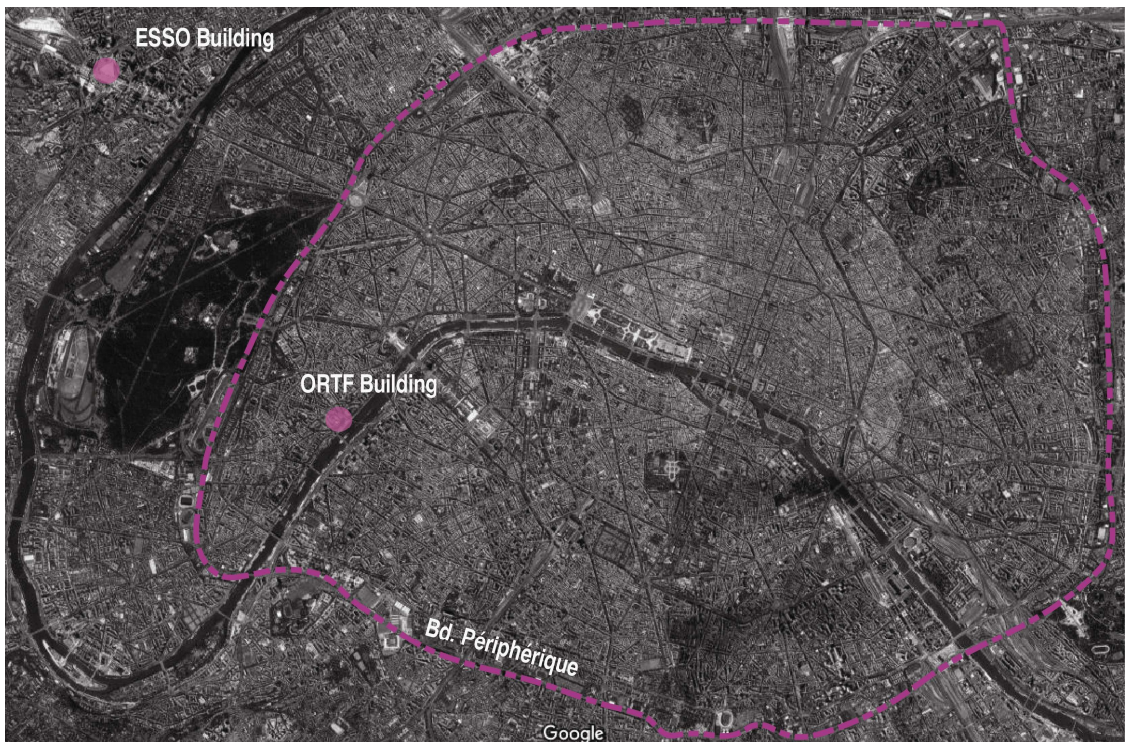




**A01d\_ Playtime** [Tati, 1967]  
 Director artístico\_Eugène Roman  
 Tativille  
 La ciudad genérica y los no-lugares.



**A02\_ Alphaville** [Jean-Luc Godard, 1965]  
 Director artístico\_Pierre Guffroy  
 Office de Radiodiffusion Télévision Française (Henry Bernard (1963) / torre ESSO (Jacques Gréber, 1963).



**A02b\_ París de Alphaville**  
 Bd. Périphérique.  
 Tanto la Esso Tower como la Maison ORTF fueron construidas en 1963, mostrando un París inédito en el imaginario fílmico. La torre Esso aparece como el Computer Center de Alphaville, situada en la periferia parisina, siendo uno de los primeros edificios de La Défense.

Ambas estrategias la dotan de un carácter flotante que viene definido por percepciones inmateriales como destellos, reflejos o deslumbramientos y que, deslocalizados de un lugar concreto, muestran un arquetipo periférico que podría pertenecer a cualquier ciudad. La geografía de la ciudad manifiesta su alejamiento emocional a través de las denominaciones de sus elementos simbólicos, que ya no contienen referencias antropológicas sino denominaciones referentes a abstracciones matemáticas o psicológicas. Las calles, edificios y parques adquieren nombres como *Avenida de las radiaciones luminosas*, *Ministerio de la disuasión*, *Instituto semántico* o *Parque matemático*. No existe historia, suprimida ahora por la escenificación tecnocrática de conceptos científicos.

Tal y como ha analizado Owen Vince<sup>101</sup>, tanto Tati como Godard, construyen un “imaginario de la alienación” a través del nuevo París, vertiendo una visión crítica con las dramáticas transformaciones urbanas, sociales y económicas, ambos con un escepticismo evidente hacia la americanización<sup>102</sup> de la ciudad. Dicha despersonalización constituyó un tema recurrente a finales de los años sesenta en la crítica urbana. Autores como Ockman<sup>103</sup> han analizado las contrapartidas de la ayuda norteamericana en la posguerra, protagonizada principalmente por el Plan Marshall, inundando Francia de productos americanos y considerando la arquitectura uno más de los productos de consumo. La liberación tenía el precio de la imagen corporativa americana.

Las dos películas inciden en el protagonismo de la profunda rehabilitación de distritos históricos que en la década de los '60, al igual que sucedió con la planificación hausmanniana, fueron canibalizados y sustituidos por arquitecturas de la modernidad<sup>104</sup>. Retrataban una estandarización de la ciudad que avanzaría la tendencia hacia los no-lugares de la contemporaneidad, una ciudad sin atributos o, más bien, con los mismos atributos que cualquier otra ciudad. El cine europeo se vio contagiado por el magnetismo narrativo de estos escenarios suburbanos. Incluso propuestas provenientes del cine experimental, como *Liberxina 90* (Durán, 1970) [A03], encontraron en la iconografía suburbial el escenario perfecto para relatar la soledad del hombre contemporáneo.

---

<sup>101</sup> Owen Vince. “Anxious Metropolis: Alienation and the Cinema of 1960s Paris in Alphaville and Playtime” en *Senses of Cinema*, Vol. 79 (julio 2016).

<sup>102</sup> El debate sobre la americanización de Europa estaba plenamente vigente en esos momentos. El ensayo *El desafío americano*, publicado por el francés J.J. Servan-Screiber en 1967 se convirtió en uno de los escritos políticos más influyentes de esa década. En el ámbito de la arquitectura, *Le Parisien Libéré*, en su portada del 15 de junio de 1965 alertaba sobre la neoyorquización de la nueva arquitectura parisiense (véase A02c)

<sup>103</sup> Ockman, “Architecture in a Mode of Distraction”.

<sup>104</sup> El proceso de sustitución y transformación del tejido residencial por bloques de servicios fue auspiciado durante las décadas de los '50 y '60 por los proyectos impulsados por el Ministro de Cultura André Malraux, focalizados en los barrios históricos del centro urbano en torno a Le Marais. Esta recalificación supuso la expulsión de numerosos residentes del centro histórico hacia ámbitos periféricos de la ciudad.



**A02c\_** Le Parisien Libéré, 16 junio 1965. “New York? Non Paris?”  
 Fotografía procedente de Journaux-Collection.com



**A03\_** Liberxina 90 [Carlos Durán, 1970]  
 Director artístico\_Juan Antonio Soler  
 Barcelona.  
 Los espacios de la alienación.

La otra dimensión del fenómeno suburbial la constituyeron los planes de renovación urbana que contemplaban tanto una modificación de las estructuras físicas como de las estructuras sociales. La demolición de los barrios conllevaba la correspondiente demolición de los recuerdos y de la memoria histórica. Esta situación aparece de un modo descarnado en *Una chica tan decente como yo* (*Una belle fille come moi*. Truffaut, 1972) [A04] en la que, a través de un reportaje televisivo, se asiste a la destrucción de un barrio en el que anteriormente había vivido una célebre cantante. El locutor del reportaje introduce la situación:

*"(...) viene aquí en avión para ir a la calle más pobre de su vida. Aquí, Camille Blise, comió pan negro, y sobre todo en este garaje que ha vuelto a comprar, lo mismo que toda la manzana de casas".*

Sin embargo, es su apoderado, el que explica la motivación de la transformación urbana:

*"Dentro de poco sólo habrá un gran agujero en vez de estos edificios. No se trata solo, para la señora Blise, de borrar toda huella de un pasado que hiere su memoria".*

Las imágenes de la destrucción de los centros, por lo general, aparece de un modo circunstancial en la producción fílmica. Sin embargo, el proceso de gentrificación producido por los *urban renewal* fue ilustrado minuciosamente en *El gato* (*Le chat*. Graneir-Deferre, 1971) [A05]. Posiblemente ninguna película narra de modo tan eficaz este fenómeno, representado aquí por la destrucción del barrio de Coubervoie para la construcción de La Défense, que en esos momentos estaba erigiendo sus principales edificios. Tanto el viejo tejido urbano como los nuevos y gigantescos bloques arquitectónicos conviven todavía en la escena fílmica. Se muestran numerosas imágenes de la transformación y destrucción del barrio desde el punto de vista de los antiguos habitantes que son expulsados a través de las expropiaciones de sus viviendas habituales. Secuencias de tramas urbanas interrumpidas a través de las sucesivas demoliciones, calles desestructuradas, plazas en estado de remodelación, viviendas desalojadas, etc., protagonizan sustancialmente la mayoría de las escenas en una dialéctica constante con la reurbanización y construcción de los nuevos símbolos de La Défense.

El deterioro de la ciudad tradicional va acompañado en la película del deterioro, y finalmente la muerte, de los protagonistas que agonizan al igual que la ciudad. La destrucción del barrio va acompañada de la destrucción de la realidad social, y de ese modo se ve morir a toda esa vida cotidiana de relaciones vecinales que recordaba la existencia del barrio como un pequeño pueblo dentro de la ciudad. Todo ello afecta al pequeño comercio, a las relaciones personales o al sentimiento de comunidad.





A04\_Una chica tan decente como yo [Françoise Granier-Deferre, 1971]  
Director artístico\_Jean-Pierre Kohut Svelko  
*Urban renewal. El borrado de la memoria.*





**A05\_ El gato** [Pierre Granier-Deferre, 1971]  
Director artístico\_Jacques Saulnier  
París. Barrio de Coubevoie.  
*Urban renewal.* Destrucción y transformación.

La vinculación fílmica con las teorías de Jane Jacobs<sup>105</sup> se muestra insoslayable, constituyendo un relato visual de “la muerte de las grandes ciudades”. Detrás de los planes de renovación urbana se asomaba el fantasma de la especulación y de la expoliación social. Tal y como analiza Carlos García Vázquez<sup>106</sup>, los *urban renewal*, salvo puntuales excepciones como en el caso de Bolonia en el que el patrimonio urbano y el patrimonio social resultaban indeslindables, habitualmente se trataban de procesos que incidían en la formalización urbana, pero descuidaban o ignoraban la integración vecinal. A las críticas derivadas desde el ámbito urbano de autores como Lynch, Jacobs o Mumford, se añadían voces autorizadas como Herbert Gans, Martin Anderson, Edward T. Hall, Robert Sommer y Oscar Newman que relataban la quiebra social y física de los centros urbanos desde aproximaciones sociológicas, antropológicas o psicológicas<sup>107</sup>.

Al igual que sucedía con los planes de renovación en el centro de las ciudades, existía una problemática similar que abordaba el suburbio como espacio de especulación. El cine reflejó todas aquellas estructuras informales conformadas en los márgenes de la ciudad por asentamientos autoconstruidos, chabolismo, etc., que a pesar de su desregularización contenían una realidad social. Constituía un conjunto de población que iba siendo trasladada a medida que la expansión urbana les alcanzaba. Esta tensión especulativa fue reflejada drásticamente en *La ville-bidon* (Baratier, 1971) [A06], película en la que el director exhibía y denunciaba una realidad que no solía estar presente en el ámbito fílmico.

La ciudad en ese momento escenificaba un estado de alienación derivada de la fragmentación inherente al capitalismo que provocaba estados tanto de desafección como de esquizofrenia. Henri Lefebvre, desde una posición neomarxista, denunciaba en *El derecho a la ciudad*<sup>108</sup> la transformación del valor de uso de las ciudades (la realidad urbana) en valor de cambio (la mercantilización, especulación y consumo). El autor, muy crítico con los grandes planes de reforma urbana, asignaba al tejido urbano el valor que más allá de su morfología, llevaba implícito “una manera de vivir”<sup>109</sup> que relacionará específicamente con la sociedad urbana. Esta manera de vivir cada vez se relataba más con la nostalgia de una realidad perdida. Así sucede en *Daguerrotipos* (*Daguerreotypes*. Varda, 1976) [A07] que, con un carácter documental, realiza un recorrido a través de los pequeños comercios de una calle parisina.

---

<sup>105</sup> Jacobs, *Muerte y vida de las grandes ciudades*.

<sup>106</sup> Carlos García Vázquez. *Ciudad hojalde. Visiones urbanas del siglo XXI* (Barcelona: Gustavo Gili, 2008): 70.

<sup>107</sup> Véase Mallgrave y Goodman, *An Introduction to Architectural Theory*, 7.

<sup>108</sup> Henri Lefebvre. *El derecho a la ciudad*.

<sup>109</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 26.



**A07\_ La ville-bidon** [Jacques Baratier, 1971]  
Director artístico: Philippe Dussart  
París.  
Los paisajes de los márgenes





A07\_Daguerrotipos [Agnes Varda, 1976]  
Rue Daguerre, Paris.  
Barrio y nostalgia.

Estas situaciones reflejaban la dicotomía urbana que, en palabras de Richard Sennett<sup>110</sup>, oponían el concepto antropológico de la *cit *, vinculado a un tipo de conciencia derivado del habitar, al concepto urbano de la *ville*, relacionado con la forma urbana. Tal y como disecciona el autor a lo largo del texto, se muestran dos realidades urbanas en principio incompatibles: la ciudad planificada, arm3nica y bella frente a la ciudad vivida, ca3tica, azarosa y est3ticamente devaluada. Esta  ltima es la ciudad defendida por Jane Jacobs, entendida como un proceso en el que las formas urbanas van surgiendo lentamente y por acumulaci3n, producto del uso y de la experiencia. Tal y como afirmaba la autora no sin cierto escepticismo, “*una ciudad no es una obra de arte*”<sup>111</sup>.

El pensamiento cinematogr3fico abord3 la eclosi3n de las ciudades sat3lite principalmente desde un punto de vista dist3pico, estableciendo un binomio “m3quina de habitar-ciudadano” que derivar3a en la p3rdida de la condici3n humana. Las propuestas urbanas para los grandes conjuntos de la periferia constituir3n un escenario perfecto para representar la decadencia de la vida cotidiana. Situaciones de violencia y delincuencia, de aislamiento y soledad, de esquizofrenia y alienaci3n fueron descritas visualmente a trav3s de arquitecturas que subrayaban cada vez m3s la distancia entre el ciudadano y la ciudad que hab3a heredado de la modernidad.

---

<sup>110</sup> Richard Sennett. *Construir y habitar.  tica para la ciudad* (Barcelona: Anagrama, 2017): 10.

<sup>111</sup> Sennett, *Construir y habitar*, 112.



### 1.1.2 [B] Megaestructuras. Desconexiones con el espacio público.

*“¿Es humanamente creíble que un hombre, o un equipo de diseño, pueda concebir genuinamente un sistema arquitectónico único, que satisfaga todas las necesidades de una ciudad en crecimiento durante su primer medio siglo de vida, más o menos? Es un problema que está latente en todas las proposiciones megaestructurales”<sup>112</sup>.*

(Banham, *Megaestructuras*).

En el apartado anterior se evidenció una desaparición del centro en el imaginario fílmico de los años sesenta, que se correspondía con la depreciación simbólica y física real sucedida tanto en las ciudades norteamericanas como en las europeas. El crecimiento repentino de la población de posguerra dio lugar a la exploración de nuevos territorios para desarrollar la vida urbana, ampliando sus horizontes hacia las periferias e instaurando un elogio de la vida suburbana como modelo de futuro. Este flujo centrípeto fue conformando en muchas de las ciudades una agregación de anillos periféricos que ejercieron una atracción tanto del tejido residencial como de los sectores terciarios y centros comerciales.

A medida que se fueron construyendo autopistas de circunvalación, nuevos cinturones se iban consolidando mientras que los centros presentaban una progresiva degradación, aquejados tanto por el vaciado de la población, reducida a aquellos habitantes que se veían confinados en los espacios marginales, como por la disminución de los servicios públicos que se habían trasladado a las nuevas bolsas residenciales. Esto provocó la aparición de la denominada “ciudad donut”<sup>113</sup> que ponía de manifiesto el vacío real que se había enquistado en el interior de las ciudades. Las ciudades europeas sufrirán también un desequilibrio de sus centros provocado por la implantación tanto de las *new towns* británicas, las *banlieues* francesas o las *siedlung* alemanas. Si la realidad norteamericana presentaba la periferia como una tierra prometida, en la realidad europea, en la que el centro todavía constituía un valor, pronto adquirió una dimensión de exilio forzoso.

En ese contexto surgieron los conjuntos megaestructurales como una de las últimas utopías modernas con las que dar respuesta a los modelos científicos del habitar. Como se verá más adelante, el movimiento megaestructural se implantó con una vitalidad innegable pero pronto se apagó su entusiasmo, derivando en un elemento en el que escenificar la crítica de la modernidad. El imaginario fílmico, tremendamente moralista, no estuvo interesado por el entusiasmo inicial, sino que se mostró repleto de referencias megaestructurales para transmitir la dimensión alientante de las ciudades contemporáneas. Este apartado recoge dicha secuencia, incidiendo inicialmente en la vinculación del lenguaje brutalista con un acusado carácter enfermizo de la sociedad moderna a partir de una serie de edificios que ya no eran mostrados de manera inocente,

<sup>112</sup> Reyner Banham. *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente* (Barcelona: Gustavo Gili, 2001): 193. (orig. 1976)

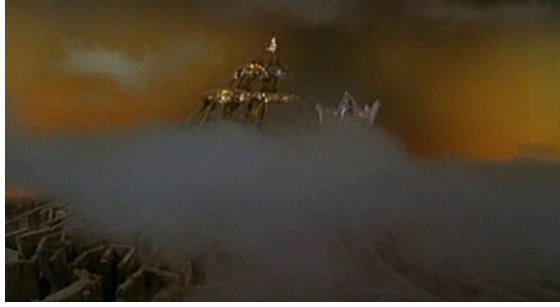
<sup>113</sup> Este término está asociado a algunas ciudades del *Sun Belt* norteamericano. La ciudad paradigmática de este fenómeno es Houston, que a finales de los años setenta disponía de un parque de oficinas tres veces superior fuera del downtown que dentro del mismo. A finales de los años 80, el downtown presentaba un 38% de su superficie formada por edificios demolidos y solares convertidos en aparcamientos. Véase <https://atributosurbanos.es/terminos/ciudad-donut/>

sino que estaban cargados simbólicamente con todos aquellos excesos y errores derivados del ámbito científico. Si en el contexto general, a través de los equipamientos y el espacio público, el brutalismo mostraba cierto distanciamiento respecto a la escala humana, este aspecto será subrayado en sus versiones residenciales, tanto en la concepción más amplia de las *new towns* como en los modelos más reducidos de edificios-isla.

El discurso megaestructural provocó tanto el entusiasmo de aquellos autores iluministas que todavía confiaban en la utopía moderna y en el desarrollo tecnológico, como una agria contestación proveniente desde la ortodoxia romántica, que lo utilizó como objeto permanente de sus ataques por su condición anti-urbana. Entre los primeros destacarán los arquitectos herederos del movimiento moderno, principalmente los de la tercera generación y especialmente los Smithson. Del mismo modo, colectivos como Archigram abordaron las megaestructuras desde visiones radicalmente utópicas. Entre los segundos, destacan autores muy variados, que abarcan desde pensadores urbanos como Jane Jacobs y Henri Lefebvre, historiadores descentralistas como Lewis Mumford, urbanistas como Peter Hall, arquitectos pop como Robert Venturi y Denise Scott Brown, sociólogos como Jean Baudrillard o colectivos marxistas como *Utopie*<sup>114</sup>.

---

<sup>114</sup> En 1970, en la conferencia "Utopia and/or Revolution" celebrada en Turín, el colectivo *Utopie*, formado por arquitectos, urbanistas y sociólogos, condenaban las megaestructuras como "quimeras de la utopía", eliminando el ya escaso optimismo de los arquitectos de los años sesenta. Erich Mahleb. "Architectural Representations of the City in Science Fiction Cinema" en [www.Yume.co.uk/architectural-representations-of-the-city-in-science-fiction-cinema](http://www.Yume.co.uk/architectural-representations-of-the-city-in-science-fiction-cinema) (febrero 2019)



**B01\_ Barbarella [Roger Vadim, 1968]**  
Director artístico\_ Mario Garbuglia  
Sogo City.



**B02\_ La naranja mecánica [Stanley Kubrick, 1971]**  
Director artístico\_ John Barry  
Complejo megaestructural de *Thamesmead*, proyectado por el Greater London Council en 1967.  
Las *New Town* como espacio de ultraviolencia.

La denominación de la palabra Megaestructura, según Banham<sup>115</sup>, no apareció hasta 1964, intentando definir un concepto edificatorio que había surgido fundamentalmente a partir de 1960. Coincidió en el tiempo con una explosión de propuestas<sup>116</sup> que encumbraron a la idea megaestructural como la apuesta utópica más esperanzadora de ese período. Interesa, por tanto, incidir en la evolución del carácter utópico de la megaestructura, que pasó de ser considerada en el breve transcurso de una década, de la propuesta más prometedora en que se confiaba el progreso urbano a la desconsideración más absoluta como espacio de alienación y conflictividad. En el imaginario fílmico, en el plazo de tres años, la exuberancia de *Barbarella*<sup>117</sup> (Vadim, 1968) [B01] pronto fue sustituida por el realismo ultraviolento de *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*. Kubrick, 1971) [B02], del mismo modo que las promesas de la exposición de Montreal '67 derivaron en la decepción de Osaka '70. El punto de inflexión de la exposición de Montreal era señalado explícitamente por autores como Banham:

*“Si Archigram había cambiado de modo definitivo la iconografía de la megaestructura, la Expo '67 de Montreal había estado a punto de agotar toda la iconografía megaestructural que efectivamente podía construirse por aquel entonces, y de este modo, como Archigram, había alterado definitivamente el concepto en su totalidad”*<sup>118</sup>.

Antes de entrar en el análisis propiamente urbano, parece oportuno reflejar el carácter que aportó el lenguaje brutalista a las películas realizadas en el lapso de tiempo estudiado ya que va a definir de un modo muy concreto la percepción megaestructural en el imaginario fílmico. El movimiento megaestructural estuvo impregnado por un *ethos* brutalista que marcará el último compás del movimiento moderno. Aparecieron así estructuras topológicas, con una exhibición sincera en su materialidad y en su construcción. Si bien para los estudios urbanos ha resultado hiperreferenciada *La naranja mecánica*, el brutalismo tuvo un papel protagonista en numerosas propuestas fílmicas, que escogieron obras emblemáticas como escenario narrativo.

David Cronenberg introdujo la megaestructura con un protagonismo absoluto en sus narraciones visuales. A finales de los años sesenta, sus primeras películas, *Stereo* (Cronenberg, 1969) [B03] y *Crímenes del futuro* (*Crimes of the Future*. Cronenberg, 1970) [B04], están rodadas en la *Universidad de Toronto Scarborough*, el *Ontario Science Centre* y el *Centre for Addiction and Mental Health (CAMH)*, todos ellos construidos en 1964. En ellos, el brutalismo adquiere una dimensión argumental, estableciendo una identificación con la condición emocional de los personajes. En el primer caso, el edificio presenta con una innegable austeridad. La cuestión tectónica se muestra sin artificios. La dureza

---

<sup>115</sup> Reyner Banham, *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*, 32.

<sup>116</sup> En 1964, definido por Banham como el “megaañeo”, la *Plug-In City* de Archigram invade las publicaciones, teniendo una especial relevancia su aparición en el número de agosto-septiembre de 1964 de *Architectural Forum*, al que Banham otorga un carácter testimonial en la posterior concepción megaestructural.

<sup>117</sup> No en vano fue *Barbarella*, de Roger Vadim, una película-culto de esta generación, pues representaba, en movimiento y color, su iconografía de un *urbanisme ludique*; efectivamente, Sogo, la pecaminosa ciudad de Vadim, reapareció, ligeramente metaforseada, como ‘Shagor, ville ludique’, en un proyecto post-Archigram, de Benoit y Valdares, publicado en Francia en 1970. (...) Sin embargo, como vestigio ocular de todo esto, debo prevenir firmemente en contra de una sobrevaloración de aquella iconografía de la diversión”. Banham, *Megaestructuras*, 100.

<sup>118</sup> Banham, *Megaestructuras*, 103.

exterior contrasta con la sutileza de los matices lumínicos en sus espacios interiores. Numerosos pliegues, retranqueos y fisuras permiten introducir la luz atravesando todo el edificio. Sin embargo, la poderosa dimensión de las diversas piezas resulta dramatizada por la vacuidad de sus espacios, que la película muestra absolutamente vacíos; un vacío subrayado por los puntos de vista escogidos por Cronenberg. El edificio se presenta apenas habitado.

La arquitectura manifiesta una inmensidad aplastante frente a la pequeñez de los protagonistas, una artificialidad que no deja resquicio para la dimensión humana, mostrando toda la carga aséptica de la modernidad a través de la sucesión de espacios austeros y dilatados. La atmósfera megaestructural aquí mostrada se encuentra en una fase anterior a la famosa conferencia realizada en Folkestone por Archigram en 1966, momento que señala Banham<sup>119</sup> como el despertar de la iconografía lúdica de estos conjuntos. Las megaestructuras de Cronenberg no están pensadas tanto para el *Homo Ludens* como para el *Homo Solitarius*.

El espacio público de la Universidad de Toronto Scarborough responde en un primer acercamiento a la exigencia de una climatología extrema. Insertado en un abrupto enclave natural, los recorridos exteriores, absolutamente despojados de cualquier signo de vida en la película, pronto se introducen en el edificio a través de “calles” cerradas que van comunicando aulas y laboratorios. Se reinterpreta aquí el carácter de la calle elevada que Los Smithson estaban experimentando en los ámbitos residenciales. Cronenberg muestra todos los espacios desnudos y abstractos, privados de mobiliario o de cualquier referencia antropológica.

---

<sup>119</sup> Es a partir de entonces cuando “pareció no haber nada más que chiquillas bonitas de todas razas y colores retorciéndose en sus modernas microfaldas o minivestidos a rayas, proclamando su placer por los mensajes audiovisuales, relajándose en cápsulas, mientras que las familias sonrientes se paseaban por las islas de peatones y niños jugaban a la ronda, bullían multitudes ante gigantescas imágenes de estrellas pop sobre las inmensas pantallas de los eidóforos; por todas partes había gafas de sol, peinados caprichosos, vestidos extravagantes”. Véase Banham, *Megaestructuras*, 100.





**B03\_Stereo** [David Cronenberg, 1969]

Director artístico\_David Cronenberg

El Scarborough College de la Universidad de Toronto, construido por John Andrews en 1964. El edificio captó la atención de Kenneth Frampton, al que le dedicó un artículo publicado en abril de 1967 en la revista *Architectural Design* nº37, considerándolo el más atrevido, completo y radical de los complejos universitarios anglosajones.



**B04\_Crímenes del futuro** [David Cronenberg, 1970]

Director artístico\_David Cronenberg

El Centre of Addiction and Mental Health (CAMH) de Toronto construido por John B. Parkin Associates en 1964. Los interiores pertenecen al *Ontario Science Centre*, construido por Raymond Moriyama en 1964.







**B04b** Crímenes del futuro [Cronenberg, 1970]

*New College Residence* (1962) y *Massey College* (1963), ambos de la Universidad de Toronto.

En ambos casos, la arquitectura muestra un equilibrio entre la dureza de su propia materialidad y la sutileza de sus espacios interiores. Como es habitual en Cronenberg, resulta imposible disociar la arquitectura del carácter enfermizo de sus narraciones. En este sentido, se produce una relación directa entre un brutalismo que empezaba a estar cuestionado y un comportamiento humano que, en el caso de los personajes de Cronenberg, derivaba en anomalías psíquicas y físicas. La arquitectura brutalista, al igual que sucede en *La naranja mecánica*, escenificó estados de ánimo como la angustia, la esquizofrenia o el aislamiento, desarrollando una simbiosis entre los ámbitos tectónico y psicológico.

Si para la expresión decadente del progreso el cine recurrió inicialmente a la figura humana del científico, del ingeniero o del arquitecto con trastornos mentales o malformaciones físicas (cojos, tuertos, mancos, etc.) en su traducción arquitectónica, el imaginario fílmico recurrirá a la megaestructura y al brutalismo, considerado ya a inicios de los años setenta como un artefacto igualmente enfermizo. La imaginería brutalista, impulsada desde el propio movimiento moderno, no hacía sino distanciar la vinculación del progreso con la blancura inmaculada de sus primeros momentos. Este cambio de paradigma visual será una constante principalmente a lo largo de los años setenta, donde los espacios inmaculados, asépticos y tecnológicos serán vinculados a la idea del mal (véase la saga de James Bond o *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*. Lucas, 1977) mientras que los espacios del bien empezaban a estar representados por una especie de primitivismo o de realismo sucio.

En este sentido, recordemos la importancia en la sensibilidad brutalista que tuvo la exposición "Parallel of Life and Art", organizada en el Institute of Contemporary Arts de Londres en 1953. Kenneth Frampton, en su *Historia crítica de la arquitectura moderna*, subraya el carácter de las fotografías aportadas por Henderson, Paolozzi y los Smithson en las que

*"(...) ofrecían escenas de violencia y visiones deformadas o antiestéticas de la figura humana, y todas ellas poseían una rugosa textura granulada que era claramente contemplada por los colaboradores como una de sus principales virtudes (...). Había algo decididamente existencial en esa exposición que insistía en contemplar el mundo como un paisaje esterilizado por la guerra, el abandono y la enfermedad; debajo de esas capas cenicientas todavía cabía encontrar trazas de vida, aunque fuesen microscópicas, pulsando en el interior de las ruinas"<sup>120</sup>.*

Desde mediados de los años sesenta y coincidiendo con su etapa final, la arquitectura brutalista, ya sea a través de obras reales o de creaciones de estudio, se convirtió en un escenario habitual de diversas películas producidas en diferentes ámbitos geográficos. Tanto en *¿Hacia el fin del mundo?* (*Crack in the World*. Marton, 1965) **[B05]**, *Planeta sangriento* (*Queen of Blood*. Harrington, 1966) **[B06]** como en *Colossus: el proyecto prohibido* (*The Forbin Project*. Sargent, 1970) **[B07]**, el lenguaje brutalista encarna el espacio sacralizado de la ciencia en clave energética en el primer caso, astronómica en el segundo e informática en el tercero.

---

<sup>120</sup> Kenneth Frampton. *Historia crítica de la arquitectura moderna* (Barcelona: Gustavo Gili, 1989): 269.



**B05\_ ¿Hacia el fin del mundo? [Andrew Marton, 1965]**  
 Director artístico\_Eugène Lourié  
 La monumentalidad del espacio científico.



**B06\_ Planeta sangriento [Curtis Harrington, 1966]**  
 Director artístico\_Alt Locatelli  
 Megaestructura como Instituto Internacional de Tecnología Espacial.



**B07\_ Colossus: el proyecto prohibido [Joseph Sargent, 1970]**  
 Director artístico\_Alexander Golitzen, John J. Lloyd  
 Lawrence Hall of Sciences de la Universidad de California, de William Stephen Allen Jr. y S. Robert Anshen, 1968.

Como denominador común, los tres muestran grandes retos de la modernidad (la lucha contra el agotamiento de recursos naturales, la conquista del espacio y la revolución digital), si bien los tres derivan en sendos fracasos: la provocación de un desequilibrio natural que tendrá consecuencias nefastas, el desvanecimiento de la esperanza de la ansiada vida extraterrestre o la rebelión de la inteligencia artificial mostrarán el desencanto con el futuro añorado durante los felices años cincuenta. Con otro registro respecto al planteado por Cronenberg, el brutalismo en este caso constituirá la metáfora perfecta del colapso de la tecnología y del progreso, ya no en su condición enfermiza sino como ruina de la sacralidad científica.

Estas tres propuestas mostraban las megaestructuras como piezas con escasa vocación urbana, situadas en zonas marginales o aisladas, llevando su autonomía al máximo grado de su expresión. La propuesta británica *Asesino implacable* (*Get Carter*, Hodges, 1971) [B08] aporta una nueva lectura de la megaestructura, en este caso considerada como un injerto en la trama urbana. Lejos de la condición periférica introduce el debate de la convivencia de una pieza autónoma insertada en una trama consolidada de la ciudad<sup>121</sup>. En la película, basada en una trama de *gansters*, el edificio traduce el carácter del protagonista, frío, gris, melancólico y algo depresivo. El *Gateshead Car Park* de *Trinity Square* (Gateshead) se muestra en la película como escenario de una persecución, siendo denominado por una de las protagonistas como “*el castillo del rey Lucifer*”.

La secuencia urbana, condicionada por la velocidad de las tomas, subraya la interrupción brusca de la trama urbana. Tras recorrer varias calles con edificios de escala doméstica, se produce un giro brusco con el que los protagonistas se introducen en las rampas del edificio megaestructural, que nada tiene que ver con su entorno. A partir de allí, cambia el paisaje urbano. El montaje cinematográfico y su consecuente discontinuidad adquieren aquí una condición posmoderna en su lectura urbana a través de una especie de *collage* urbano. La interrupción de la trama urbana fue una de las cuestiones más sensibles en la relación megaestructura-ciudad. Peter Hall fue uno de los autores que de modo anticipatorio criticó este conflicto con la publicación del artículo “*Monumental Follies*”<sup>122</sup> en 1968. Hall denunciaba el impacto social que los grandes planes de renovación urbana provocaban en el tejido tradicional, sustituido por piezas megaestructurales “autodestructivas” insertadas bajo una concepción urbana de *tabula rasa*. Las heridas producidas en los centros urbanos constituyeron una de las grandes inquietudes de la crítica urbana de los años sesenta y setenta y el cine, no fue ajeno a ese discurso.

---

<sup>121</sup> Del mismo modo, pero esta vez con diferente registro, *Blow-Up* (Antonioni, 1966) [B09] muestra *The Economist*, de los Smithson, insertado en el corazón de Londres. A pesar de su escala, el edificio mantiene una cuidada relación con la ciudad ya que al estar fragmentado en varias piezas dispone de un espacio central que le permite establecer relaciones con las tres calles que lo rodean. Antonioni le da el protagonismo a un espacio, la plaza central, que no resulta inmediato, que responde a unas fisuras inusuales que las tres piezas ofrecen a la ciudad. Esta reconsideración de la manzana, así como la repentina porosidad del edificio viene acentuada por el también inusual uso que plantea el director: un jeep abarrotado con una multitud de mimos, saltimbanquis y payasos. No es por casualidad que ambas películas, *Asesino Implacable* y *Blow Up*, fueran dirigidas artísticamente por Assheton Gorton.

<sup>122</sup> Citado en Banham, *Megaestructuras*, 204.



**B08\_Asesino implacable [Mike Hodges, 1971]**

Director artístico\_Asheton Gorton

*Gateshead Car Park de Trinity Square (Gateshead)*, proyectado en 1962 y construido en 1967 por Rodney Gordon (Owen Luder Association).



**B09\_Blow-Up [Michelangelo Antonioni, 1966]**

Director artístico\_Asheton Gorton

*The Economist*. Alison y Peter Smithson. Londres, 1964.  
Injertos brutalistas.

El *Gateshead Car Park* subraya una cicatriz urbana que se muestra acentuada precisamente por su carácter inacabado. *Asesino implacable* incide en el edificio como ruina de la modernidad, como un esqueleto insertado en la trama urbana. Esta percepción resulta potenciada por el programa de aparcamiento en altura que aloja el edificio, mostrando su estructura desnuda en el *skyline* de la ciudad. La sinceridad constructiva del brutalismo se expandía de ese modo más allá de su dimensión matérica o constructiva, exhibiendo su condición programática (el aparcamiento) de un modo simbólico irrumpiendo en el imaginario visual de la ciudad. Cuando la construcción del edificio finalizó, en 1967, el brutalismo había envejecido y quedaba ya lejos de una apuesta arquitectónica de futuro. Tras extensos debates, el conjunto fue demolido en el año 2010, al igual que sucedió un año antes con la *Derwent Tower*, obra del mismo autor.

Las propuestas del brutalismo se habían afianzado en el imaginario de finales de los años sesenta, llegando incluso a formar parte de las escenografías de películas de animación, como en *Guardianes del espacio* (*Thunderbirds Are Go*. Lane, 1966) [B10]. Se seguirán sucediendo a lo largo de la década de los setenta a través de diversos registros y con apariciones menos comprometidas con el entorno urbano como en *Génesis II* (Moxey, 1973) [B11], *Engendro mecánico* (*Demon Seed*. Cammell, 1977) [B12] o *Coma* (Crichton, 1978) [B13]. De nuevo en estos casos, el brutalismo es el escenario elegido para escenificar el pensamiento tecnológico y su posterior fracaso. En *Génesis II* el conjunto megaestructural constituye toda una ciudad, albergando una supuesta sociedad renacida tras el holocausto nuclear que contrasta con un grupo de supervivientes que, ajenos a la tecnología, viven escondidos bajo en espacios subterráneos.

La asociación del silogismo progreso-poder y autoritario-megaestructura frente a al binomio primitivismo-democracia pone de manifiesto una corriente de pensamiento que a finales de los sesenta cuestiona el progreso y la humanidad de las ciudades y que tendrá uno de sus puntos de inflexión con la aparición de *Arquitectura sin arquitectos*, publicada en 1964 por Bernard Rudofsky<sup>123</sup>. La recuperación de la arquitectura vernacular, la innecesariedad del arquitecto y del urbanista supondrá un contrapunto al movimiento moderno, que acusará su agónica posición en esos años. Si en las propuestas cinematográficas de finales de los años sesenta se había señalado expresamente a la figura del científico como responsable del desastre, la figura del arquitecto será puesta en evidencia de igual modo y, muy concretamente, su dimensión técnica, tecnológica y racionalista.

---

<sup>123</sup> Bernard Rudofsky. *Arquitectura sin arquitectos* (Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1973). (orig. 1964)



**B10\_Guardianes del espacio** [David Lane, 1966]  
Director artístico\_Grenville Nott



**B11\_Génesis II** [John Moxey, 1973]  
Director artístico\_Hilyard M. Brown  
*Thomas Rivera Library* de la Universidad de California Riverside proyectada por Graham Latta en 1955.



**B12\_Engendro mecánico** [Donald Cammell, 1977]  
Director artístico\_Edward C. Carfagno  
*Civic Arts* en Thousand Oaks, California



**B13\_Coma** [Michael Crichton, 1978]  
Director artístico\_Albert Brenner  
Edificio de la *Xerox Sales Office* de Lexington (Massachusetts)

En *Engendro mecánico*, el edificio alberga un centro tecnológico centrado en la inteligencia artificial. En este caso, tanto los acabados de fachada, de nuevo blancos, como la presencia continua de una naturaleza que invade el edificio muestran la cara más amable del estilo moderno. No sucede lo mismo en *Coma*, donde el edificio alberga el *Jefferson Institute*, un centro experimental destinado al comercio de órganos humanos. En este caso el brutalismo asume los cánones ortodoxos, mostrando una arquitectura monolítica pero llena de matices. Tanto la disposición radical de sus fachadas, su escala o su materialidad no establecen un diálogo inmediato con su entorno. La arquitectura muestra un carácter impermeable en su exterior mediante sus herméticas fachadas de hormigón, que reniegan de cualquier vinculación con su entorno, mientras que en su interior despliega una explosión táctil tanto por su materialidad, por su color como por el diseño del mobiliario.

La tipología megaestructural se presentaba en la mayoría de los casos como una desconexión con el contexto urbano mediante espacios que serán ocupados bien por grandes bolsas de aparcamientos, bien por grandes extensiones verdes que hacían la función de cinturón de seguridad. El repliegue arquitectónico sobre sí mismo facilitó la aparición de edificios endogámicos, sin ningún tipo de relación con el exterior y que derivarán en una arquitectura ensimismada. *La carrera de la muerte del año 2000 (Death Race. Bartel, 1975)* [B14] muestra una serie de piezas aisladas en zonas todavía no consolidadas de la ciudad, que constituyen a través de diversas estrategias, auténticos edificios-fortaleza.





**B14a** \_La carrera de la muerte del año 2000 [Paul Bartel, 1975]

Director artístico\_ Beala Neel, Robin Royce  
S. Hope st., Los Ángeles, California.

En la película, la carrera entra a la ciudad por S. Hope St., presentando una vista insólita ya que muchos de los rascacielos que caracterizarían la ciudad posmoderna estaban en esos momentos en construcción, como por ejemplo, el mítico Bonaventure Hotel. En el encuadre se pueden observar el 611 Place (1967), el Aon Center (1973), el City National Plaza (1972) o el Bank of America Plaza (1974).



**B14b** \_La carrera de la muerte del año 2000 [Bartel, 1975]

*Chet Holifield Federal Building* en Laguna Niguel (California), proyectado por William Pereira y construido entre 1968 y 1971 para la North American Aviation.



**B14c** \_La carrera de la muerte del año 2000 [Bartel, 1975]

Edificios no identificados

Las propuestas cinematográficas, por tanto, no fueron ajenas a la potencialidad de estos modelos edificatorios que permitían expresar grandes transformaciones en las relaciones humanas enmarcadas en arquitecturas imponentes. En pocas ocasiones se han contemplado como tipologías residenciales, más bien aparecen vinculadas a ámbitos de la investigación (universidades, centros experimentales, laboratorios). La aparición de estas macroactuaciones, ya con la ambición de formar conjuntos de mayor complejidad y concebidas como pequeñas ciudades en sí mismas, pusieron de manifiesto una nueva consideración de la periferia urbana, estableciendo una dialéctica con los centros históricos de las ciudades.

Como se ha visto en el apartado anterior, el cine emigró a los márgenes de las ciudades en la búsqueda de sórdidos escenarios que manifestaban una gran distancia visual respecto a los espacios urbanos de mayor carga simbólica. El cine de la ciencia ficción abandonó la exploración de los planetas y de los viajes estelares para regresar a los escenarios de la ciudad contemporánea. Sin embargo, esa ciudad resultaba ahora irreconocible. Las grandes metrópolis del imaginario cinematográfico (París, Londres, Nueva York) pasaron a ser entendidas a través de espacios anónimos que irán formando un espectro de la periferia y los márgenes urbanos de la modernidad.

El cine reflejó las preocupaciones sociales sobre estas cuestiones y que en ocasiones constituyeron referencias visuales para el discurso arquitectónico producido a lo largo de esos mismos años. El imaginario fílmico se infiltrará en el ámbito teórico. Autores como el ya mencionado Reyner Banham<sup>124</sup> no dudarán en escoger películas como *Barbarella* o *La naranja mecánica* para ilustrar sus discursos teóricos sobre el pensamiento megaestructural. Ambos ejemplos emergerán reiteradamente como casos de estudio ejemplificando conceptos arquitectónicos. Los elementos de la cultura popular como el cómic y muy especialmente el cine a través de procesos transmediáticos, se erigieron como medios solventes en los que apoyar lecturas urbanas<sup>125</sup>.

Con la fragmentación de la ciudad, el habitar se había convertido en una función aislada. No sólo se trataba de un debate sobre la zonificación urbana de la ya mencionada Carta de Atenas, sino que lo que estaba en el centro de la discusión era la reconsideración de los espacios públicos, que serían reinterpretados con la aparición de las propuestas megaestructurales. Lewis Mumford<sup>126</sup> referenciaba la aparición de las primeras supermanzanas suburbanas a partir de mediados del siglo XIX, articuladas con un sistema de calles de uso local limitado. Este aspecto, como se verá más adelante, resultará crucial, dado que será la calle la que experimentará una mayor mutación, tanto en las propuestas de Le Corbusier con su concepción de la *rue interieur* como en la de los arquitectos de la tercera generación. Este último autor, ya en 1952,

---

<sup>124</sup> Banham, *Los Angeles*, 204.

<sup>125</sup> La década de los sesenta presenciara el caso paradigmático de Archigram con la inclusión de múltiples referencias al cómic en sus propuestas arquitectónicas, así como las referencias utilizadas por el colectivo Utopie. Véase Luis Miguel Lus Arana, "Construyendo una utopie autre (Amazing Archigram-50 años de Zoom!/ZZZZRRTT/Blaam!) en *Proyecto, progreso, arquitectura* n°11 (noviembre 2014):90-103.

<sup>126</sup> Mumford, *La ciudad en la historia*, 828.

formuló uno de los modelos más radicales del siglo XX, proponiendo una unidad edificatoria capaz de contener una microciudad en sí misma. Las *Unites d'Habitation*, promovían una compresión espacial del ámbito público y derivarían posteriormente en las concepciones megaestructurales desarrolladas por el brutalismo<sup>127</sup>.

La aparición de estos macro-conjuntos coincidió en el tiempo con la conformación de un imaginario social sobre el desbordamiento demográfico derivado de la superpoblación, que desde el siglo XIX surgía cíclicamente como una de las grandes obsesiones de la sociedad<sup>128</sup>. Entre 1960 y 1970, la población urbana pasó del 30 al 40%, de 1.000 a 1.500 millones de habitantes. Esta cuestión se abordó con especial intensidad en Inglaterra, donde se afrontaron las cuestiones sobre las nuevas necesidades de suelo a través de diversos mecanismos urbanísticos. Del suburbio como solución íntegra para absorber a gran parte de la población urbana se pasó a las *New Town*<sup>129</sup>, con capacidad para 70.000-100.000 personas inicialmente, muchas de ellas caracterizadas a través de conjuntos megaestructurales. La megaestructura fue concebida como una utopía prototípica fundamentada en una sensibilidad antropológica que aspiraba a articular nuevos modelos de relación social. Dentro de la organización estructural de estas nuevas ciudades asumía un rol prioritario la jerarquización de la red viaria, que distinguía las vías peatonales, las destinadas al transporte privado y las del transporte público, todas ellas independientes entre sí.

En la versión cinematográfica, tal y como se encargará de señalar Banham<sup>130</sup>, *La naranja mecánica* contribuyó a elaborar un imaginario muy concreto de la realidad megaestructural. La película arrojaba una visión desoladora y violenta del conjunto de *Thamesmead*, estigmatizándolo en una referencia biunívoca megaestructura-conflictividad. Esa misma relación había sido identificada por Jencks<sup>131</sup>, ya en el mundo real, a través de la mencionada demolición del conjunto *Pruitt-Igoe*, momento en que consideró necesario escenificar radicalmente el descrédito megaestructural. Críticos urbanos como Paolo Portoghesi entendieron que *Thamesmead*, pese a asumir escrupulosamente los *standar* prescritos por la moderna ciencia urbana de zonas peatonales, verde público o servicios colectivos, contraponía una escala desproporcionada, una excesiva repetición, una estructura espacial desmesurada a base de pasillos interminables, que convirtieron el conjunto en “*una especie de prisión*”<sup>132</sup>. De ella se desprendía, una patología específica y de rápido desarrollo denominada “el

---

<sup>127</sup> Estas piezas se infiltrarían en el panorama anglosajón a través del LCC (London County Council) y el posterior GLC (Greater London Council), influencia que queda de manifiesto en obras como la construida por Colquhoun, Cartere, Howell y Killick en Roehampton en 1958 entre otras.

<sup>128</sup> Andreu Domingo. *Descenso literario a los infiernos demográficos* (Barcelona: Anagrama, 2008).

<sup>129</sup> El modelo experimentado en Cumbernauld en 1956 constituyó una referencia tipológica para muchas que se desarrollaron posteriormente. A principios de los años 70 se habían realizado 33 *new towns* que daban alojamiento a dos millones de personas aproximadamente. En el panorama francés, el surgimiento de las *villes nouvelles* responde a la necesidad de crear 700.000 viviendas urbanas anuales hasta el año 2000. Véase Leonardo Benevolo. *Historia de la arquitectura moderna* (Barcelona: Gustavo Gili, 1987): 967-981. (orig. 1971)

<sup>130</sup> Banham, *Megaestructuras*, 192.

<sup>131</sup> Charles Jencks. *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*, 9.

<sup>132</sup> Paolo Portoghesi, “Los primitivos de una nueva sensibilidad” en *Después de la arquitectura moderna* (Barcelona: Gustavo Gili, 1981): 61.

síndrome del corredor”, derivada del excesivo control social producido por dicha tipología.

Si bien fue una relación comúnmente aceptada a lo largo de los años setenta, y sostenida por el juicio negativo de psicólogos y sociólogos, existieron autores que desvincularon la causalidad disciplinar sobre las consecuencias sociales. El mismo Banham<sup>133</sup>, a pesar del imaginario instaurado por *La naranja mecánica*, se posicionó con escepticismo sobre la verdadera responsabilidad de la arquitectura en la conflictividad generada aduciendo, en el caso de *Pruitt-Igoe*, cuestiones relativas a la miseria social de sus primeros moradores y mostrando como contrapunto el conjunto de *Park Hill* en Sheffield, proyectado con criterios similares y, en este caso, bajo una aparente confortabilidad. Banham asoció el fracaso de *Thamesmead* al intento megaestructural de dar solución a toda la complejidad de la ciudad con un sistema arquitectónico único. El fin del sueño megaestructural resultaba inminente. Después del 68, los mismos jóvenes que lo habían defendido lo iban a denostar. El discurso radical de la contracultura chocó frontalmente con las complejas estrategias tecnológicas establecidas por el sistema capitalista en que se sustentaba, por lo que el sueño megaestructural quedó reducido al ámbito de las instituciones.

En el caso de *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*. Kubrick, 1972) [B15], Londres venía definido por el denominado *Stage I* del conjunto de *Thamesmead* que en la versión fílmica de Kubrick enfatiza su filiación con el imaginario megaestructural, apareciendo como un *doppelganger* habitacional de esa otra megaestructura construida, el centro cívico de *Cumbernauld*, de Geoffrey Copcutt. En esta versión, la utopía moderna muestra la metamorfosis de los “paraísos melancólicos”<sup>134</sup> en escenarios de ultraviolencia y alienación. Kubrick es especialmente severo en la representación social de estos espacios, anticipándose, tal y como señala David Rivera<sup>135</sup>, a construir un sustrato psicológico sobre la conflictividad de estos lugares antes de que se manifestara en la realidad misma y mostrando su escepticismo frente a aquellos espacios pensados científicamente para el bienestar<sup>136</sup>. El mismo autor ha incidido en un imaginario agorafóbico de los espacios abiertos en el panorama fílmico, donde el sentido racional del espacio entra en conflicto con la dimensión humana.

---

<sup>133</sup> Banham, *Megaestructuras*, 193.

<sup>134</sup> David Rivera. “Paraísos melancólicos. La utopía de los conjuntos megaestructurales”, en *Teatro Marittimo: Revista de cine+arquitectura*, nº1 (septiembre 2011): 67-99.

<sup>135</sup> Rivera, “Paraísos melancólicos”, 89.

<sup>136</sup> Juan Antonio Cabezas Garrido. *La arquitectura en el cine de ciencia ficción*. Tesis doctoral (Universidad de Sevilla. Sevilla, 2013): 93.



**B15\_ La naranja mecánica [Stanley Kubrick, 1971]**

Director artístico\_ John Barry

Complejo megaestructural de *Thamesmead*, proyectado por el Greater London Council en 1967.



**B16\_ El reportero [Michelangelo Antonioni, 1975]**

Director artístico\_ Piero Poletto

Brunswick Center (Londres)



**B17\_ La décima víctima [Elio Petri, 1965]**

Director artístico\_ Piero Poletto

EUR (Roma)

De nuevo el espacio público se muestra como el elemento sensible en este tipo de aproximaciones fílmicas. Los conjuntos megaestructurales serán descritos como espacios inhóspitos y carentes de vida, como sucedía también en *El reportero* (Professione: Reporter. Antonioni, 1975) [B16], en el que el complejo londinense del Brunswick Center presentaba su plaza como un espacio tremendamente duro, inhóspito e inhumano. El complejo, que sustituyó a la trama georgiana de Bloomsbury, nunca pudo ser finalizado. El proyecto que inicialmente contemplaba actividad comercial no llegó a funcionar, dejando el espacio público desactivado, y convirtiéndose en una zona abandonada y conflictiva. Otra vez más, el brutalismo enfrentaba su honestidad y sus aspiraciones a forjar una nueva identidad de posguerra al imaginario del fracaso.

No se trataba de un ataque exclusivo a los espacios megaestructurales sino una aversión fílmica a los espacios de la modernidad. En *La décima víctima* (Petri, 1965) se exhiben con igual frialdad los espacios del EUR en los que no se registra actividad ciudadana y en los que nada sucede. El movimiento megaestructural no fue sino el canto del cisne de la utopía moderna: el sueño de control total de la realidad a través de la arquitectura, transformando la ciudad en un enorme edificio. La tan aplaudida flexibilidad no fue sino un aderezo necesario para hacer pasar como renovador lo que no fueron en muchos casos sino propuestas estrictamente conservadoras. La superposición entre brutalismo y megaestructuras no hizo sino subrayar el hecho de que aparecieran como elementos impositivos, antihumanos y absolutamente pertenecientes al *establishment* que se quería combatir. La utilización de estas arquitecturas adquirió un carácter muy cambiante. Al igual que hace Rafael Jackson al interpretar el carácter anodino que presenta la arquitectura moderna de Truffaut, “*pueden leerse como ruinas de la modernidad, como fósiles de un proyecto utópico transformado en distopía al poco de haber cristalizado*”<sup>137</sup>.

El imaginario urbano producido por las megaestructuras incidió en asociar este tipo edificatorio como una estructura de reclusión voluntaria, una desconexión de la ciudad, incluso de la realidad, en la que se mostraba que la pérdida de interacciones que la ciudad facilitaba provocaba una degradación del residente y la versión hiper-reducida de la condición humana. Los espacios de la megaestructura parecían infundir un determinismo espacial en el modo de habitar de sus residentes. Los escenarios de la violencia creaban seres violentos.

En 1975 y en un contexto literario, J. G. Ballard publicó *Highrise*, mostrando el conflicto interno en la vida de un rascacielos que va siendo dividido por estratos, al igual que había sucedido con la polarización de las ciudades. La similitud de los conflictos internos con todos aquellos problemas de los que adolecía la ciudad permitía hacer una lectura del rascacielos como una ciudad autónoma. Todo ello provocará escenarios de violencia y autodestrucción derivados tanto de la segregación por estatus como de la discusión sobre los espacios restringidos. Ese mismo año, Cronenberg estrenó la película *Vinieron de dentro*

---

<sup>137</sup> Rafael Jackson-Martín. “Futuro en pretérito: Apropiaciones visuales del pasado en la ciencia ficción distópica” en *Secuencias* nº38(2014):31.

de... (Shivers. Cronenberg, 1975) [B18], conteniendo la misma crítica urbana y megaestructural que Ballard. En este caso, el conjunto de altas prestaciones, situado “a tan solo 12 minutos de Montreal” es anunciado como si se tratara de un crucero del que no era necesario salir. El edificio-colmena se postula como una opción de alejarse de la condición decadente de la ciudad mediante un exilio urbano voluntario en el complejo *Stareliner*, que contiene ya un carácter de edificio fortaleza, autónomo respecto al resto de la ciudad. En palabras de Lippolis:

“(...) el complejo *Stareliner* representa la posibilidad de salvarse del derrumbe social de la metrópolis –vista en aquellos años setenta como un organismo irremediabilmente enfermo– mediante la opción de negación de la dimensión relacional y de autorreclusión en una comunidad autosuficiente, burguesa, herméticamente cerrada al exterior”<sup>138</sup>.

Tal y como sucedía en las anteriores propuestas de Cronenberg, la condición enfermiza de la ciudad es la misma que la que invadirá a sus habitantes<sup>139</sup>. El universo escatológico del director (parásitos injertados en cuerpos humanos, infecciones, asesinatos, violencia, etc.) que arroja sobre los usuarios del complejo residencial liquida radicalmente las promesas publicitarias que lo mostraban como una utopía de la modernidad.

En *Vinieron de dentro de...*, al igual que pasa en la mayoría de los casos anteriormente estudiados, se puede observar una transformación en los espacios comunes y de los espacios públicos de relación [B18b]. Ya no existe la figura de la calle, de la plaza o del porche. Entre la ciudad y el edificio no se muestran espacios intermedios. Ahora los encuentros se realizan en la portería, en el ascensor o, esporádicamente, en los angustiosos pasillos de un modo forzado e inevitable. Opcionalmente, existen espacios de relación restringida como la piscina, el campo de golf o las pistas de tenis, “...con la seguridad de saber que sólo les pertenece a usted y a sus convecinos”<sup>140</sup>. La negación del espacio público y el hermetismo del conjunto, devorado por la misma autosuficiencia del edificio, queda manifestado en las escenas finales, donde a los protagonistas les resulta imposible huir del complejo, convertido ahora en una especie de laberinto sin salida.

---

<sup>138</sup> Lippolis. *Viaje al fin de la ciudad. La metrópolis y las artes en el otoño posmoderno*, 41.

<sup>139</sup> La transformación psicológica y la paranoia, en su caso, que el ambiente vecinal provoca en el habitante fue abordado por Polanski en *El quimérico inquilino* (1976). La arquitectura aparece así como un *biotopos* formado por todas las experiencias vividas y acumuladas en un lugar.

<sup>140</sup> Mensaje publicitario del complejo *Stareliner* que protagoniza el inicio de la película a través de una voz en *off*.







**B18a\_Vinieron de dentro de...** [David Cronenberg, 1975]

Director artístico\_Erla Gliserman

Rodado en un complejo de viviendas situado en Nun's Island, Île-des-Soeurs, de Montreal (Quebec, Canadá).



**B18b\_Vinieron de dentro de...** [Cronenberg, 1975]

El edificio autosuficiente.

La factibilidad megaestructural alcanzó su punto álgido en la Exposición Universal de Montreal de 1967 escenificada a través del edificio *Habitat* (Safdie, David, Barrott y Boulva) y del pabellón temático *Man the Producer* (Affleck, Lebensold y Size). A partir de ese momento, tal y como argumenta Banham<sup>141</sup>, pareció que había agotado toda la iconografía tectónica. Tres años después, el sueño megaestructural había envejecido y ya en la Expo'70 de Osaka la propuesta de la gran red espacial que cubría la Festival Plaza planteada por Kenzo Tange fue considerada como una simple repetición. La decadencia de estas estructuras será evidenciada por un ostracismo que va a intentar eliminarlas del imaginario urbano y de la realidad. El brutalismo y las megaestructuras pasaron de una apuesta de futuro de la ciudad a ser considerados parte de un pasado que exigía ser borrado. A pesar de ello, a lo largo de la década de los setenta, continuó constituyendo un escenario fílmico, la mayoría de las veces para subrayar el fracaso de la modernidad.

---

<sup>141</sup> Banham, *Megaestructuras*, 103.

### 1.1.3. [C] La calle suspendida. Desconexiones con el suelo.

"Para explicar el perturbador efecto de los desconocidos en las calles de las áreas tristes y grises, señalaré en primer lugar, con una clara intención de analogía, las peculiaridades de otro tipo de calle, figuradamente: los corredores de los inmuebles de viviendas, que se derivan de la Ciudad Radiante, contruidos a diversas alturas. En cierto sentido, los corredores y ascensores de estos inmuebles son también calles. Son calles empotradas en el firmamento a fin de eliminar las calles a nivel del suelo para que el suelo pueda convertirse en un jardín desierto (...)"<sup>142</sup>

(Jane Jacobs, *Muerte y vida de las grandes ciudades*)

La calle, ahora privada de muchas de sus funciones originales que pasaron a desarrollarse en el interior de los edificios, fue adquiriendo un carácter secundario, de mero tránsito vinculado principalmente al tráfico rodado. Se fue convirtiendo en un espacio en el que apenas sucedía nada, asociado a la marginalidad y a la conflictividad. ¿Cómo reflejó la producción fílmica esta situación? ¿Qué imaginario visual se construyó sobre esta tipología?

Interesa analizar dos consecuencias del planeamiento moderno que tienen una repercusión clave sobre el espacio público. La primera hace referencia a la preminencia otorgada al tráfico rodado. La segunda es la relativa a la separación de la calle respecto al plano del suelo. De ambas se derivaría una liberación de la cota calle que facilitaría una supuesta inmersión de los bloques en un espacio natural. Ni la realidad ni el cine han dado valor alguno a estos espacios, convirtiéndolos en víctimas de la interrupción de la vida urbana. El bloque aislado, que permitía óptimas condiciones higiénicas se mostraba como una alternativa a la trama urbana continua, que privilegiaba las relaciones sociales en una especie de *continuum* de la vida urbana.

La obsesión de la cinematografía por el espacio congestionado por el tráfico adquirió una importancia fundamental en las visiones críticas frente a la ciudad moderna. Tati, que ya había abordado los efectos paranoicos de los excesos tecnológicos, la abstracción y la homogeneidad tecnocrática en *Mi tío* y *Playtime*, volvía a orientar su mirada crítica de la modernidad en *Tráfico* (*Trafic*, Tati, 1971) [C01], mostrando un espacio urbano secuestrado por el dominio absoluto del automóvil, regulado también por el pensamiento extremada y ridículamente cartesiano de la tecnocracia. El problema de la circulación había estado ya presente en las grandes películas de anticipación urbana, pero esta vez, se manifestaba ya como un problema irresoluble de la modernidad. La lírica de la congestión urbana ensalzada durante las primeras décadas del siglo XX, parecían dar paso a partir de la posguerra, a lecturas alienantes de la ciudad. El peatón, se va a mostrar progresivamente expulsado del espacio público, pero al contrario de lo que formulaban desde el ámbito teórico, en vez de encontrar un espacio de relación en las zonas ajardinadas o en las calles aéreas, será relegado al vacío, a lugares sin espacio social.

---

<sup>142</sup> Jacobs, *Muerte y vida de las grandes ciudades*, 69.





**C01\_ Tráfico [Jacques Tati, 1971]**  
Director artístico\_Adrien de Rooy  
Amsterdam.

En la producción cinematográfica, la sustracción de la calle respecto al plano del suelo fue formulada principalmente bajo dos puntos de vista. El primero, heredero de los criterios corbuserianos<sup>143</sup>, presentaba un carácter sustitutivo de su carácter tradicional. En este caso, la *rue intérieure* pasaba a integrarse dentro de una megaestructura que la entendía como una extensión del ámbito de lo público infiltrada en espacios de carácter privado. El edificio adoptaba un rol semipúblico derivado de su autosuficiencia. De ese modo, se mostraba ciertamente impermeable respecto de una ciudad a la que ya no necesitaba y de la que, de hecho, deseaba escapar. La inclusión de calles elevadas integradas en las megaestructuras no sólo encontró la incompreensión de los defensores acérrimos del espacio público, encarnada en esos años especialmente por el activismo de Jane Jacobs, sino también de los arquitectos identificados con una arquitectura pop que desconfiaban de las actividades públicas desligadas del plano del suelo. Así, Denise Scott-Brown ilustraba su escepticismo crítico frente a la modernidad preguntándose irónicamente en 1968, “¿Qué es lo que hacen allí arriba todos con todos, en aquellas megaestructuras?”<sup>144</sup>

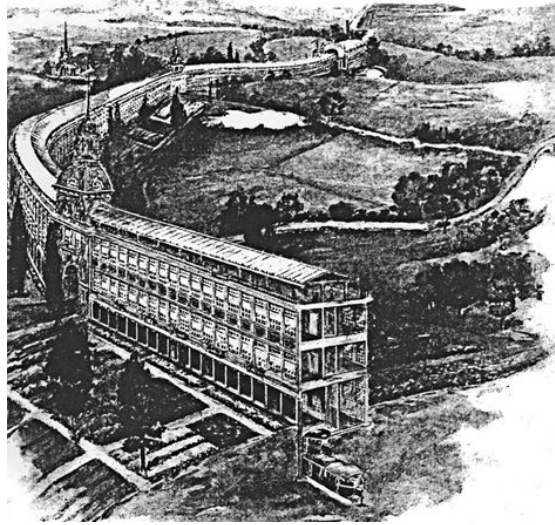
El segundo punto de vista especulaba con escenarios de las ciudades del futuro que actualizaban las visiones multinivel heredadas de la imaginería de principios del siglo XX. El sueño de un urbanismo fundamentado en varios niveles de circulación constituía una aspiración histórica<sup>145</sup>. Ya en el contexto de la ciudad moderna, fue especulado inicialmente por las visiones urbanas elaboradas desde 1910 por Edgar Chambless [C02] o Eugène Hénard [C03] y por Hugh Ferriss ya a partir de la década siguiente. A lo largo de la década de los años treinta se suceden las ilustraciones aparecidas en diversas publicaciones como *Popular Mechanics Magazine*, *Science and Mechanics* o *Cities of Tomorrow*. En este caso, la calle todavía pertenecía al ámbito de la ciudad, no había quedado desligada de ella. Se presentaba como un elemento urbano flotante que descomponía el viario en diversos niveles yuxtapuestos y la experiencia de la ciudad adquiría así una dimensión aérea que conectaba diferentes edificios a través de capas superpuestas.

---

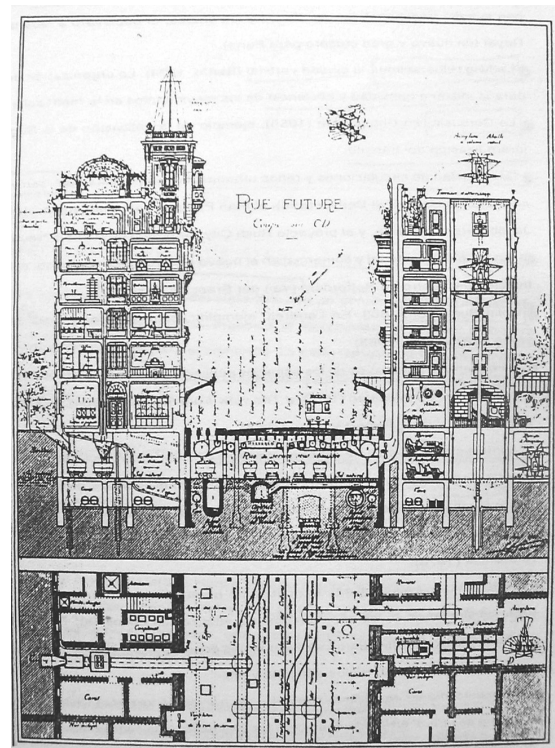
<sup>143</sup> Tal y como afirma Montey, no se trata propiamente de una invención de la arquitectura moderna en sentido estricto, sino que más bien se trata de una adaptación de la galería de los fansterios a la vivienda moderna. Véase Xavier Montey. *La calle a la casa. Urbanismo de interiores* (Barcelona: Gustavo Gili, 2018): 52.

<sup>144</sup> Citado en Banham, *Megaestructuras*, 81.

<sup>145</sup> En 1480 Leonardo da Vinci formuló una ciudad espacial con varios niveles de circulación. Véase Ragon, *¿Dónde viviremos mañana?* (Barcelona: Luis de Caralt, 1966): 123. (orig. 1963)



C02\_ "Roadtown" [Edgar Chambless, 1910]



C03\_ "La calle del futuro" [Eugène Hénard, 1911]

Para la comprensión de la producción cinematográfica relativa a la primera tipología, es necesario contextualizar el escenario crítico que se estaba produciendo con el surgimiento del movimiento megaestructural. Desde los estudios urbanos se señalaba la seguridad como uno de los principales elementos sensibles del espacio público. Autoras como Jane Jacobs incidían en la presencia natural de los residentes como el elemento que garantizaba la seguridad de los espacios. Las diversas metáforas como “*los ojos de la calle*”<sup>146</sup> o “*el ballet de las aceras*”<sup>147</sup> utilizadas por Jacobs incidían en la actividad constante y cambiante de la calle como elemento que aseguraba un buen funcionamiento de los espacios públicos. Al mismo tiempo, la autora atacaba al sistema de la “calle elevada” adoptado por el movimiento megaestructural aduciendo que se trataban de espacios que siendo todavía públicos (podía acceder cualquier persona) presentaban una condición de aislamiento y ocultamiento generadora de situaciones peligrosas, delictivas o indeseadas.

La metamorfosis urbana de los años setenta, tal como sostenía Peter Eisenman<sup>148</sup>, se fundamentaban principalmente en dos metáforas procedentes del pensamiento corbuseriano: la “torre en el parque” y el “edificio como calle”. Ambas se mostraban como alternativas al *rue corridor* del siglo XIX y ambas desencadenaban un nuevo sistema de relación edificio-calle. En ese sentido, Sigfried Giedion, inspirado igualmente en Le Corbusier, afirmaba que:

“*Lo primero que hay que hacer es abolir la ‘rue corridor’ con sus rígidas líneas de edificios y su mezcla de tráfico, peatones y casas*”<sup>149</sup>.

La vinculación de la planta baja a las funciones de movilidad permitió una mejor conexión del espacio, pero ese mismo incremento de la velocidad, redujo la experiencia del lugar. El carácter urbano de la calle suspendida desligada del plano del suelo, formulada inicialmente por Le Corbusier en sus *maison à redents blocks* de la *Ville Contemporaine* (1922)<sup>150</sup>, continuó vigente hasta mediados los años setenta. Esta idea, que fue presentada inicialmente por las ilustraciones utópicas de inicios de siglo XX y promulgada posteriormente por el movimiento moderno<sup>151</sup>, tuvo una prolongación programática en los proyectos de la generación siguiente.

A pesar de la actitud combativa expuesta por Alison y Peter Smithson junto a Aldo van Eyck en el CIAM IX celebrado en Aix-en-Provence en 1953 sobre las categorías funcionalistas de la Carta de Atenas, el carácter aéreo de la calle se mantuvo como elemento estructurador de las nuevas propuestas urbanas. Los Smithson, con la voluntad de reformular los espacios de la comunidad, y con un gran sentido antropológico y sociológico, plantearon la calle elevada (*streets in*

---

<sup>146</sup> Jacobs, *Muerte y vida de las grandes ciudades*, 69.

<sup>147</sup> Jacobs, *Muerte y vida de las grandes ciudades*, 78.

<sup>148</sup> Peter Eisenman. “From Golden Lane to Robin Hood Gardens. Or if you follow the Yellow Brick Road, It May not Lead to Golders Green” (1973) en Max Risselada. *Alison & Peter Smithson. A Critical Anthology*. (Barcelona: Polígrafa, 2011): 207.

<sup>149</sup> Sigfried Giedion, *Espacio, tiempo y arquitectura* (Madrid: Dossat, 1982): 777. (orig. 1941)

<sup>150</sup> El mismo autor, en los dibujos que produce para el Plan Voisin en 1925, escoge una perspectiva aérea, bajo el punto de vista de un viajero de avión que va descendiendo a tierra alejándose del punto de vista peatonal que pudiera revalorizar la planta baja.

<sup>151</sup> Véanse la taxonomía de las diversas tipologías ensayadas por el movimiento moderno en Roger Sherwood. *Vivienda: Prototipos del movimiento moderno* (Barcelona: Gustavo Gili, 1983): 17-25. (orig. 1978)



*the sky*<sup>152</sup>) en diversas propuestas, desde el *Golden Lane* (1952) a los *Robin Hood Gardens* (1969-1972)<sup>153</sup>. Las bondades de este sistema se basaban en convertir el corredor en un lugar, en un escenario para la expresión social, provocando un amplio espectro de asociaciones y reforzando, según los autores, el sentimiento de comunidad.

*“Nuestro propósito es crear una auténtica calle en el aire, que cada ‘calle’ tenga un gran número de personas que dependan de ella para el acceso y, además, que algunas calles sean lugares principales de tránsito - es decir, que conduzcan a determinados lugares -, con lo que cada una adquirirá características propias que la identifique. Cada parte de la calle en el aire debe servir de acceso a un número de personas suficientemente grande como para que llegue a ser una entidad social y estar al alcance de un número mucho mayor en el mismo nivel”<sup>154</sup>.*

Sin embargo, a pesar de sus aspiraciones sociológicas, derivaron con el tiempo en espacios poco vividos e inseguros, en los que en palabras de Kenneth Frampton, *“la propia calle, ahora divorciada del suelo, ya no podía acomodar una vida comunitaria”<sup>155</sup>*. Esta estrategia priorizaba el carácter lineal de la ruta, su naturaleza unidireccional en vez de engendrar una noción de lugar. La opción de la macroescala edificatoria para dar solución a la escasez de vivienda seguía siendo considerada en los años sesenta como una utopía viable. Xavier Monteys, en su estudio sobre la relación de la calle con la casa, destaca el atrevimiento de esa generación en la búsqueda de nuevas utopías:

*“Pero aun juzgando a estas propuestas desde la perspectiva actual, en un contexto más reactivo a los experimentos, merece la pena detenerse en ellas pues representan lo mucho que la arquitectura residencial ha confiado en la urbanística (y, por extensión, en la ciudad), para conferir a la arquitectura algo de la objetividad y la sistematización de esa disciplina. Hoy no podemos más que esbozar una sonrisa al ver estas propuestas o visitar lo que queda de las que se llegaron a llevar a cabo, y pensar en la construcción de una utopía que estuvo entonces muy cerca”<sup>156</sup>.*

Una generación después todavía estaba muy presente la metáfora de la máquina, incompatible según Charles Jencks<sup>157</sup>, con la comunicación de valores de lugar, identidad, personalidad y hogar. Jencks incidía una vez más en las consideraciones derivadas de la calle suspendida, sin vida y despojadas de cualquier señal de actividad, insertadas en una arquitectura que califica de masiva y anónima. La calle, por tanto, será señalada como uno de los puntos sensibles del urbanismo de las décadas sesenta y setenta, convirtiéndose en un elemento recurrente en la crítica del movimiento moderno.

---

<sup>152</sup> Véase el cortometraje *Sky in the streets* realizado por Joe Gilbert en 2015 como tributo final a los *Robin Hood Gardens* de Alison y Peter Smithson.

<sup>153</sup> Uno de los primeros ejemplos construidos de las *“streets in the sky”* fue el Complejo residencial *Park Hill*, construido por los arquitectos Jack Lynn e Ivor Smith Sheffield en 1961, incorporando conceptos tanto de la *Unité d’Habitation* de Le Corbusier como de la propuesta para el concurso de viviendas de *Golden Lane* de los Smithson. Véase Fermín Delgado Perera. *Lo público en lo privado. La calle elevada como catalizador del encuentro colectivo*. Tesis Doctoral. (Universidad Politécnica de Madrid, 2015): 151.

<sup>154</sup> Alison y Peter Smithson. *The Changed Void: Architecture*. (New York: The Monacelli Press, 1985) :86.

<sup>155</sup> Frampton. *Historia crítica de la arquitectura moderna*, 276.

<sup>156</sup> Monteys. *La calle a la casa. Urbanismo de interiores*, 130.

<sup>157</sup> Jencks, *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*, 22.

Al contrario de lo que hemos visto en el contexto de la teoría urbana y arquitectónica, en la que se trataba de una cuestión fundamental en el discurso crítico, en la producción fílmica apenas fue considerada. A lo largo de las décadas de los años sesenta y setenta, esta tipología no tiene un protagonismo escénico ni narrativo, si bien se encuentran ejemplos puntuales como los ya mencionados de *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*. Kubrick, 1971), *Vinieron de dentro de...* (*Shivers*. Cronenberg, 1975), que prestan más atención a las consecuencias sociológicas o con un protagonismo secundario como en *La desaparición* (*The Disappearance*. Cooper, 1977).

*La desaparición* [C04] muestra en varias de sus escenas el edificio *Habitat 67*<sup>158</sup> construido para la Exposición Universal de Montreal en 1967. Proyectado para alojar viviendas y zona comercial, fue utilizado inicialmente como pabellón expositivo. Diez años después de su construcción, el edificio configura el escenario arquitectónico, pero lo hace sin una dimensión protagonista en la narración. Su aparición confiere una cierta modernidad al protagonista, sin embargo, no se establece ningún acercamiento crítico sobre la pervivencia, actualidad o fracaso de lo que se había proyectado como una utopía posible. La película desgrana diversos espacios del complejo, desde el acercamiento a través del espacio público o las calles elevadas cubiertas al interior de uno de los apartamentos. En ese sentido, muestra secuencias de los espacios intermedios que articulan las transiciones del exterior (invernal) al interior, con unas calles cubiertas con elementos traslúcidos a modo de túneles vidriados.

El mundo exterior está caracterizado por los elementos prefabricados de hormigón y plástico, mientras que los interiores alternan un estilo decimonónico en las zonas de estar con acabados propios de los años setenta, principalmente en los cuartos húmedos, zonas en la que la vivienda se muestra más y experimental. Tanto la cocina como el baño introducen novedades no sólo por la concepción de los espacios, sino también por su materialidad, el tratamiento de la luz o la disposición modular del mobiliario. La arquitectura, concebida ya con una dimensión transdisciplinar exploraba recorridos inspirados en las propuestas utópicas experimentando nuevas formas modulares de habitar. La presencia arquitectónica del edificio es constante en la escena, adquiriendo muchos de los atributos que manifiesta el personaje principal, un asesino a sueldo atormentado por recuerdos nostálgicos. Los espacios vacíos, los interiores angustiosos, la yuxtaposición estilística de los interiores o la frialdad de la abstracción volumétrica dan carácter a la narración en la que una vez más, la arquitectura moderna acaba vinculada con los espacios del mal.

---

<sup>158</sup> El edificio fue construido por Moshe Safdie, basado en el proyecto de su tesis doctoral en la Universidad de McGill. Planteaba cuestiones sobre el entorno natural, la construcción de bajo coste o la prefabricación. Muchas de sus premisas iniciales fracasaron debido a los altos costes de construcción.



**C04a**\_La desaparición [Stuart Cooper, 1977]  
Director artístico\_Anne Pritchard  
Edificio Habitat 67. Montreal.  
*Street in the Sky.*



**C04b**\_La desaparición [Cooper, 1977]  
Interior apartamento Habitat 67.

En las dos primeras se plantea un escenario ultraviolento: *La naranja mecánica* [C05] incide en la conflictividad del espacio público asociado al conjunto de Thamesmead, que la película muestra desolado y deshabitado. No existe ninguna actividad, no hay presencia de peatones. Nada queda del “ballet urbano” que reivindicaba Jane Jacobs en *Muerte y vida de las grandes ciudades*; la megaestructura se muestra como el escenario perfecto para las acciones violentas de grupos vandálicos. La película no muestra tanto el conjunto de calles flotantes que unían distintos bloques, sino las consecuencias derivadas de ello en el espacio público. Primero lo hace mostrando los espacios vacíos del conjunto, degradados y convertidos en vertederos de basura. Se desprende de ello el abandono tanto institucional como comunitario relatando un espacio que no tiene ningún tipo de mantenimiento ni limpieza.

Esa misma condición de abandono se muestra en las zonas comunes de los edificios a través de los zaguanes, caracterizados por numerosos actos vandálicos (pintadas, desperfectos, suciedad, etc.). Paralelamente, y ya bajo una perspectiva psicológica, ambos espacios se significan como el escenario de fondo de las actitudes violentas. Es el espacio de la confrontación, de la pelea o del abandono, y contrastará radicalmente con los espacios interiores de la vivienda, que ahora sí se muestran con carácter naif derivado de la imaginiería pop. Como afirmaba Banham<sup>159</sup>, Kubrick tendrá una gran parte de responsabilidad de la formación del arquetipo violento de Thamesmead en particular y de la megaestructura en general, que permanece grabado aún hoy en el imaginario colectivo.

Thamesmead, por diversos motivos, se convirtió en una pieza fundamental en el debate megaestructural, alcanzando una dimensión arquetípica a través de su aparición reiterada en los medios y, por tanto, un ejemplo que podía ser fácilmente imaginable por una gran mayoría social. Venía a ser el símbolo en el que materializar la crítica a la modernidad. Autores como Portoghesi, analizando los elementos críticos en el ejemplo hiperreferenciado de Pruitt-Iggoe, señala:

*“Este barrio, a pesar del verde público, las zonas peatonales, los servicios colectivos, es decir, el respeto a los standards prescritos por la moderna ciencia urbana, en virtud de sus edificios-colmena de once plantas, de interminables hileras de ventanas todas iguales, de pasillos sin fin, de su estructura espacial desmesurada y repetitiva, se había convertido para sus habitantes en una especie de prisión y al mismo tiempo en un símbolo materializado desde su condición de explotados. Esta identificación entre arquitectura y calidad de vida urbana produjo en sus habitantes, en su mayoría gente de color, una reacción conflictiva manifestada en una serie de actos de violencia y vandalismo. La hipótesis de la restauración o de la readaptación fue invalidada por el juicio negativo de psicólogos y sociólogos, que imputaron a las elecciones arquitectónicas buena parte de la responsabilidad de este fenómeno patológico”<sup>160</sup>.*

---

<sup>159</sup> Banham, *Megaestructuras*, 192.

<sup>160</sup> Paolo Portoghesi. *Después de la arquitectura moderna* (Barcelona: Gustavo Gili, 1981):32-33.



**C05a**\_La naranja mecánica [Stanley Kubrick, 1971]  
Director artístico\_John Barry  
El declive de los espacios comunes.



**C05b**\_La naranja mecánica [Kubrick, 1971]  
El espacio público como espacio de violencia.

Y, continuando con la crítica, hace mención expresa a la figura de la calle-corredor, quizá el elemento más denostado de la creación arquitectónica en esos momentos, atribuyéndoles un carácter enfermizo real:

*“El hecho no puede sorprendernos si pensamos que desde hace tiempo se suele catalogar entre las enfermedades de rápido desarrollo el “síndrome del corredor”: consecuencia morbosa del exceso de control social determinado por ciertos tipos de construcción urbana que los arquitectos modernos continúan considerando óptimos”<sup>161</sup>.*

En *Vinieron de dentro de...* [C06] no aparece ningún tipo de espacio público, tan sólo aquellos espacios comunes sustitutivos de la vida pública, muy similares a los programados por Le Corbusier en la *Unité d’Habitation*. Recordemos que la *Unité* incluía equipamientos deportivos, áreas verdes, calles comerciales con droguerías, fruterías, carnicerías, pescaderías, lavanderías, talleres de planchado, peluquerías e institutos de belleza, puestos de periódicos, oficinas de correos, cafeterías y alberques, guardería para 150 niños, piscina, juegos infantiles, centro social para adultos, gimnasio<sup>162</sup>. El complejo residencial *Stareliner* que protagoniza *Vinieron de dentro de...* participa de los mismos elementos simulando todos aquellos espacios públicos que el edificio había sustraído a la ciudad. Son esos espacios los que van relatando la vida cotidiana de los residentes. Tanto el comercio (boutique, bazar, charcutería), el ocio (restaurante), limpieza (lavandería), sanidad (farmacia y clínica) o el deporte (campo de golf, piscina olímpica, pistas de tenis) son absorbidos por el propio complejo en su aspiración de constituir una ciudad entera. Los espacios comunes y principalmente los corredores funcionan como espacio de conflicto, muy alejados del sentido de espacio de interacción y convivencia promulgado por las tesis modernas y tardomodernas. Todos los espacios comunes derivan en escenarios de maldad, degradación y agresión. Cronenberg lleva esta condición residencial hasta un punto enfermizo de delirio colectivo que acaba derivando en una trampa para sus ocupantes.

La *rue interieur*, en definitiva, apenas tiene protagonismo como espacio específico en la producción cinematográfica. El debate generado por la crítica urbana no tuvo un imaginario cinematográfico equivalente, al menos durante esas décadas. Será posteriormente, ya en los años noventa, cuando esta tipología despertará un mayor interés fílmico y narrativo con producciones distópicas de inspiración ballardiana y relatada como espacio de conflicto y terror.

---

<sup>161</sup> Portoghesi, *Después de la arquitectura moderna*, 33.

<sup>162</sup> Giedion. *Espacio, tiempo y arquitectura*, 564-565.



**C06\_Vinieron de dentro de...** [David Cronenberg, 1975]  
Director artístico\_Erla Gliserman  
Anomia y conflicto de los espacios comunes.

El segundo punto de vista se articula en torno al concepto de la “ciudad espacial” y por tanto muy asociado a las producciones de la ciencia ficción. Estas visiones, herederas de la imaginería urbana formulada tanto desde el ámbito de la ilustración, del cómic o del cine a lo largo del siglo XX sobre las ciudades del futuro<sup>163</sup>, irán construyendo un imaginario de un urbanismo espacial, convirtiéndose en objeto de investigación por los arquitectos radicales de los años sesenta<sup>164</sup>. Michel Ragon la introdujo dentro de su estudio sobre la “ciudad espacial” como una de las categorías que definirían las ciudades del futuro. El autor documentó la exploración que diversos autores realizaron en la concepción de los rascacielos no tanto como un conjunto de edificios independientes sino como un sistema vertical en red, formado por vías aéreas que los conectaban formando un sistema. Ragon, en sus ensayos sobre las ciudades del futuro incidía en el imaginario de las comunicaciones flotantes, preguntándose si:

*“¿Será en el porvenir el cielo una zona obstruida por aglomeraciones insuperables, mientras el suelo será devuelto a los peatones, a la calma, al desierto de las pistas empedradas, inútiles ya?”<sup>165</sup>.*

El autor, ya bajo una perspectiva real, señaló el año 1964, a partir de la construcción en los Juegos Olímpicos de Tokio del monorraíl que unía el centro de la ciudad con el aeropuerto de Haneda, como el momento de la materialización de una utopía histórica que había permanecido congelada. Ragon<sup>166</sup> realizó un recorrido por proyectos que en esos momentos intentaban impulsar nuevas formas aéreas de circulación, como el *transurbain*, un metro aéreo concebido por Robert Le Ricolais que transcurre a una altura de noventa metros o los experimentos realizados por la *General Motors* y la *Radio Incorporation* guiados por raíles invisibles gracias a influjos magnéticos.

El carácter aéreo fue llevado al extremo concibiendo ciudades enteras de carácter flotante. En ese sentido, uno de los autores más inspiradores fue el arquitecto francés Yonna Friedman con sus formulaciones sobre las “ciudades espaciales” (*villes spatiales*) (1959-1963). Dentro de una lógica megaestructural, planteaba un sistema de plataformas superpuestas a la ciudad existente, formando un tejido aéreo y paralelo a la corteza terrestre que permitiría recobrar su estado natural y agrícola, afirmando que:

*“Lo esencial de los proyectos consiste en la construcción de nuevos barrios encima de la ciudad existente de tal manera que las nuevas construcciones no conlleven demoliciones significativas”<sup>167</sup>.*

---

<sup>163</sup> Diversos autores han estudiado este tipo de producción a través de las ilustraciones. Véase Juan Antonio Ramírez. *Construcciones ilusorias. Arquitecturas descritas, arquitecturas pintadas* (Madrid: Alianza, 1983) o Jorge Gorostiza. *La profundidad de pantalla. Arquitectura+Cine* (Santa Cruz de Tenerife, COACanarias, 2007). Ambos hacen referencia a las ilustraciones publicadas en revistas como *Scientific American* a partir de 1913.

<sup>164</sup> Véanse Michel Ragon. *¿Dónde viviremos mañana?* y *Las ciudades del futuro*.

<sup>165</sup> Ragon, *¿Dónde viviremos mañana?*, 21.

<sup>166</sup> Ragon, *Las ciudades del futuro*, 182-185.

<sup>167</sup> Larry Busba. *Topologies. The Urban Utopie in France. 1960-1970* (Cambridge: The Mit Press, 2007): 127.



En su versión fílmica la calle aérea viene representada en el imaginario fundamentalmente por propuestas derivadas de la ciencia ficción de las primeras décadas del siglo XX que pretendieron escenificar la ciudad del futuro lejano. El imaginario espacial estuvo alimentado por los precedentes canónicos de *Metropolis* (Lang, 1927), *High Treason* (Elvey, 1929), *Una fantasía del porvenir* (*Just Imagine*. Butler, 1930) o *La vida futura* (*Things to Come*. Menzies, 1936), casos ampliamente estudiados. En la década de los sesenta se van a explorar a través de las propuestas elaboradas por Antonio Margheretti, que irá reciclando sus maquetas urbanas a lo largo de producciones como *Los criminales de la galaxia* (*I criminali della galassia*, 1966) [C07], *La guerra de los planetas* (*I diafanoidi vengono da Marte*, 1966), *El planeta errante* (*Il pianeta errante*, 1966) y *La muerte viene del planeta Aytin* (*La morte viene dal pianeta Aytin*, 1967), todas ellas pertenecientes a la saga denominada “*Quartetto Gamma Uno*”, en las que la ciudad del futuro se escenificaba en la ciudad orbital *Gamma I*.

En esta ocasión, la expansión de la ciudad ya no se refleja en los suburbios, ni en las *new towns*, sino en colonias espaciales, como ya sucediera en *Planeta Prohibido* (Wilcox, 1956), actualizando en clave tecnológica la conquista fílmica del *Far West*. Este nuevo modelo urbano, convertido en una Tecnópolis que reflejaba una fase avanzada de la ciudad inteligente, venía definido por grandes edificios icónicos, con un estilo *streamline*, autorreferenciales, con un todavía vigente entusiasmo hacia la tecnología y la modernidad, condicionado por los avances de la industria espacial y automovilística. Se estructura en torno a puntos de atracción, una hipérbola de hitos lynchianos, insertados en una red flotante de comunicaciones rápidas que crean capas superpuestas de comunicación. La ciudad, en este caso y frente a la propuesta estética de las películas antes consideradas, resulta heredera del optimismo de los años cincuenta<sup>168</sup>.

Las ciudades de Margheretti, a pesar de disfrutar del carácter de interconexión tanto horizontal como vertical que se le suponía a la ciudad del futuro no comparten la densidad ni la compacidad que se había asociado a la evolución urbana a través de las ilustraciones difundidas por Harvey Wiley Corbett. La dimensión tecnológica, todavía apoyada en el imaginario de la carrera espacial, se encuentra muy lejana respecto a la visualidad contundente del brutalismo y de las consideraciones morales de la contracultura. *Gamma I* es heredera, en cierto modo, de la ciudad expuesta en *Futurama*<sup>169</sup>, la exposición patrocinada por General Motors para la Exposición Universal de Nueva York de 1939 y concebida por el diseñador industrial Norman Bel Geddes.

---

<sup>168</sup> La imagen de la ciudad del futuro estuvo muy condicionada por las visiones arrojadas desde inicios de siglo, pero actualizadas bajo los códigos estéticos del *streamline*. Si bien de una manera fugaz, se puede observar una recreación de la Barcelona del futuro en *Dante no es únicamente severo* (Esteva, Jordá, 1967) [C08]. En una de las escenas, el protagonista ojea un suplemento de *La Vanguardia*, cuya portada contiene una imagen prospectiva de la ciudad, todavía muy influida por la ciudad del futuro expuesta en la exposición *Futurama* de la Feria de Nueva York de 1939.

<sup>169</sup> Beatriz Colomina. *La domesticidad de la guerra* (Barcelona: Actar, 2006): 286.





**C06a**\_Los criminales de la galaxia [Antonio Margheriti, 1966]

Director artístico\_Piero Poletto

La ciudad orbital *Gamma I*.

Las maquetas serán recicladas en *La guerra de los planetas* y *El planeta errante*, ambas de 1966.



**C06b**\_Los criminales de la galaxia [Margheriti, 1966]

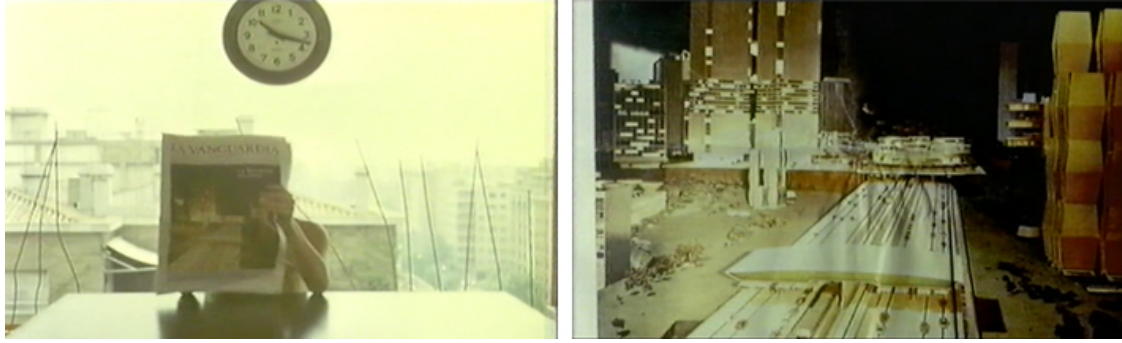
La ciudad orbital *Gamma I*.



**C06c**\_Los criminales de la galaxia [Margheriti, 1966]

Los espacios del control.





**C08**\_Dante no es únicamente severo [Jacinto Esteva, Joaquim Jordá, 1967]  
Director artístico\_Andrés Vallvé.  
La Barcelona del futuro en *La Vanguardia*

*Los criminales de la galaxia* [C07c] avanzaba cuestiones sobre los centros de control metropolitanos, y lo hacía a través de una paradoja urbana. La ciudad, aparentemente, no parece responder a ninguna planificación edificatoria. La diversidad de alturas, alineaciones, volúmenes y formas edilicias no dejan entrever ninguna regulación urbana. Este caos se manifiesta tanto en las diversas tomas aéreas de la ciudad como en los puntos de vista a nivel de planta baja, donde no existe ningún tipo de espacio público más allá de los intersticios dejados por las vías destinadas al tráfico, que están tratados como simples vacíos. Sin embargo, recobra protagonismo un centro de control urbano que orbita en torno a una pantalla que refleja los flujos de tráfico. En este caso, se muestra una geometría de la movilidad extremadamente cuadrículada y ordenada en función de los flujos de circulación transmitiendo que el orden de las ciudades pasaba a reflejarse en el orden de los datos.

Por tanto, se desprende un orden no evidente, más bien inmaterial derivado de la regulación de los diversos tráfico mientras que la arquitectura tan sólo va acentuando los espacios necesarios para la exhibición narcisista de sus propias individualidades. Las condiciones efímeras, temporales o mutantes de la ciudad adquirirían una jerarquía invisible sobre el resto de las estructuras fijas. La ciudad del futuro, excepto en contadas ocasiones [C09], respondía solo parcialmente a las prospectivas de Eugène Hénard. Las nuevas metrópolis seguían imaginándose con capas de circulación autónomas a través de capas flotantes propias, pero no adquirirían la densidad y la compacidad prevista.



**C07** \_La carrera de la muerte del año 2000 [Paul Bartel, 1975]  
Director artístico\_ Beala Neel, Robin Royce  
Matte Painting de Matthew Yuricich.

En *La fuga de Logan* (*Logan's Run*, Anderson, 1976) [C10] la ciudad, entendida como un ecosistema hermético, está protegida bajo unas gigantescas cúpulas situadas en las afueras de la extinta Washington. Igual que en el caso anterior, está compuesta por macroedificios icónicos que están conectados por vías flotantes de comunicación. Las circulaciones son absolutamente asépticas: en las calles peatonales presentan la extremada limpieza de los centros comerciales mientras que el transporte es confiado exclusivamente a vehículos biplaza a través de túneles transparentes. En esta ocasión, la ciudad es deudora de la imaginería urbana de Brasilia<sup>170</sup> así como del proyecto de urbanización de Kenzo Tange para la Bahía de Tokio. En esta ocasión, en una visión marcadamente postmoderna, son numerosas las referencias arquitectónicas que se yuxtaponen en su configuración. De ese modo, la ciudad del futuro aglutina concepciones urbanas del movimiento moderno, estrategias procedentes del metabolismo japonés o espacios públicos tomados prestados de la ciudad norteamericana<sup>171</sup>. La ciudad de *La fuga de Logan* presenta la dimensión más sensual y espectacular del movimiento moderno, asociada principalmente a los nuevos requerimientos de la sociedad de consumo.

Si bien las conexiones aéreas entre los edificios parecían ser patrimonio exclusivo de la ficción, el imaginario fílmico se transfirió a la realidad produciendo un modelo urbano inspirado en él, en este caso con una vocación exclusivamente peatonal. Planteados principalmente en las ciudades del norte de Estados Unidos bajo argumentos de una supuesta protección frente a una climatología extrema, crearon una red de recorridos hipercontrolados y vigilados constantemente que conectaban diversos edificios tanto en niveles aéreos como subterráneos. Recordemos que el acceso de las ciudades protegidas bajo cúpulas al mundo exterior en *La fuga de Logan* se produce a través de galerías subterráneas, túneles controlados bajo una constante vigilancia.

El espacio público, y en concreto la calle, se encapsulaba favoreciendo un espacio controlado, no sólo climáticamente. El binomio confort-seguridad produjo arquitecturas que paulatinamente fueron erosionando el carácter específico de lo público. Si a la sustitución de la calle realizada en las propuestas megaestructurales le sucedió la simulación de la plaza a través de los centros comerciales, el siguiente paso lo constituiría la privatización de los flujos de la ciudad formulados por la denominada "ciudad análoga"<sup>172</sup>.

---

<sup>170</sup> Véase Fernando Vela Cossío. "Monumentos urbanos del mañana" en *Teatro Marítimo*, nº4 (2014): 14-25.

<sup>171</sup> Resulta evidente la inspiración en propuestas del metabolismo para el establecimiento de una utopía urbana alternativa, con un acusado sentido tecnológico. En este sentido, tal y como sugiere Cossío, la propuesta toma prestadas inspiraciones de los proyectos de Kenzo Tange para el Plan del MIT de Boston (1959), el Plan Bahía para Tokio (publicado en el semanario *Shukan Ashai* en 1960) o el proyecto para la reconstrucción de Skopje (Macedonia, 1965). Simultáneamente, aparecen localizaciones como el *Bruton Park Building*, el *Zale International Headquarters Building*, el *Dallas Market Center*, el *Great Hall del Apparel Mart* todos ellos de Dallas, el *Hall of Nations* del desaparecido *World Trade Center* de Nueva York, o los *Water Gardens* de Fort Worth, en Texas.

<sup>172</sup> Véase Trevor Boddy. "Subterránea y elevada: La construcción de la ciudad análoga", en Michale Sorkin (ed). *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público* (Barcelona: Gustavo Gili, 2004).





**C10a\_**La fuga de Logan [Michael Anderson, 1976]  
 Director artístico\_ Dale Hennesy  
 Set de grabación. Maqueta de la metrópoli cupular.

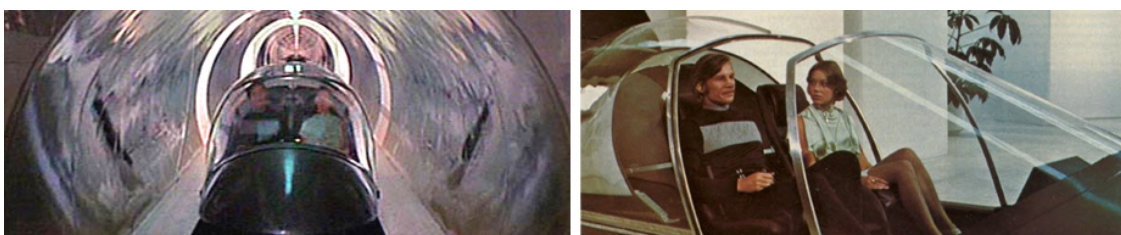


**C10b\_**La fuga de Logan [Anderson, 1976]

La ciudad del futuro. Inspirada en el proyecto de *Floating City* (Paul Maymont, 1959), en la que estructuras formadas a partir de cables tensados eran capaces de acoger tanto usos residenciales, comerciales como vías de tráfico.



**C10c\_**La fuga de Logan [Anderson, 1976]



**C08d\_**La fuga de Logan [Anderson, 1976]

La reinterpretación de calles elevadas será extendida a diversos recorridos públicos. La eclosión de calles cerradas, tanto elevadas (*skyways*)<sup>173</sup> como subterráneas, para las conexiones entre diversas piezas urbanas introdujo de nuevo el discurso del orden, el control y la vigilancia, transformando la naturaleza de la ciudad norteamericana. Este modelo, introducido por primera vez en 1959 en el *Central Minneapolis Plan* planteaba una nueva tipología del espacio urbano. En sus primeros planteamientos, tal y como afirma Boddy, el clima no era el factor principal. El plan se centró en el debate de los modelos modernos por su eficacia y sus circulaciones, y consideró los recorridos elevados como un medio para mejorar las condiciones cívicas de Minneapolis. Posteriormente, esta solución urbana se materializó en la construcción del primer centro comercial cerrado suburbano en las *Twin Cities* (Minneapolis y St. Paul), así como en conjuntos comerciales de Calgary.

*La fuga de Logan* introdujo en el imaginario social la visualidad del centro comercial, que en ese momento no estaba todavía afianzada como la imaginería de la ciudad del futuro: aséptico, brillante, artificial y vigilado. Estos espacios, como se verá a continuación, generarán una nueva tipología sustitutiva del espacio público y darán respuesta a un nuevo modo de entender las ciudades que pasarán a entenderse como un conjunto de sistemas cerrados. Aparecerán así las tipologías del miedo.

---

<sup>173</sup> Minneapolis fue la primera gran ciudad que propuso recorridos elevados por todo el centro de la ciudad y que los incluyó en las negociaciones de su planificación urbana. Les siguieron ciudades como St. Paul o Calgary, que actualmente tiene la red de recorridos elevados más grande del mundo. Véase Boddy, "Subterránea y elevada".

#### 1.1.4 [D] burbuja urbana. Desconexiones con el territorio.

"No creo que funcione, pero de todos modos lo intentaré"<sup>174</sup>

(Buckminster Fuller)

Tanto las ciudades satélite, las megaestructuras como las calles elevadas habían supuesto un incremento del grado de aislamiento de la función del habitar respecto al resto de la ciudad. Todos ellos tuvieron una gran incidencia en el espacio público, que perdió carácter y protagonismo en la articulación urbana. En el proceso de segregación y aislamiento de estas estructuras como universos cerrados en sí mismos, la figura de la cúpula protectora se introdujo en el debate arquitectónico, tanto desde las visiones narrativas de la ciencia ficción como desde especulaciones fílmicas o propuestas procedentes de la arquitectura radical. En un primer momento, bajo la obsesión de una protección frente a la omnipresente amenaza de un invierno nuclear, se formularon proposiciones tendentes a aislar y proteger espacios, incluso ciudades enteras, a través de sistemas geodésicos con los que controlar el ambiente exterior.

En este sentido, la figura de Buckminster Fuller<sup>175</sup> surgirá como un referente ineludible en la lectura posibilista de esta utopía, ejerciendo una influencia en las propuestas arquitectónicas y urbanas formuladas tanto desde la contracultura en la búsqueda de nuevos modelos de convivencia como desde posiciones tecnológicas, en la exploración de innovaciones tectónicas. La burbuja urbana constituyó, por tanto, una evolución en la dislocación del espacio público, cada vez más fragmentado y controlado y, del mismo modo, supuso un paso previo para la concepción de los espacios del miedo, en los que el control ambiental dará paso al control social.

Gracias a Fuller, el imaginario de la cúpula adquirió una posibilidad tectónica a través de la experimentación del modelo geodésico. El autor aproximó las especulaciones producidas por la ficción fundamentalmente a partir de los años veinte a la condición de posibilidad real. El autor ya había construido algún pequeño prototipo con anterioridad, pero fue a partir de su estancia en el Black Mountain College en el verano de 1948 cuando, junto con sus alumnos, desarrolló una investigación sólida sobre este modelo, concluyendo con un primer intento de construcción de un prototipo de unos cinco metros de altura. Buckminster desarrolló entonces un discurso teórico no exento de matices metafísicos y místicos en torno a la geometrización espacial del hábitat, y en concreto, en torno a la figura del tetraedro.

Tal y como documenta María Teresa Muñoz<sup>176</sup>, ese primer intento resultó fallido, no pudiendo erigir la cúpula que fue construida a lo largo de ese verano. No fue hasta el año siguiente cuando se consiguió, en esta ocasión con el soporte de un equipo de ingenieros. Muñoz, en su ensayo sobre la estancia de Buckminster

---

<sup>174</sup> Comentario de Buckminster Fuller a Elaine de Kooning ante el primer intento de construcción de una cúpula geodésica en el Black Mountain College. Véase María Teresa Muñoz Jiménez. "Verano de 1948. Buckminster Fuller en Black Mountain College. La arquitectura como acontecimiento" en *Proyecto, progreso, arquitectura*, nº3 (2010): 113.

<sup>175</sup> Véase el documental *The World of Buckminster Fuller* (Glascock, Snyder, 1974).

<sup>176</sup> Muñoz Jiménez, "Verano de 1948. Buckminster Fuller en Black Mountain College", 110-117.

Fuller en Black Mountain College, ve en ese primer intento un punto de inflexión en la concepción de nuevas espacialidades, donde la arquitectura se convirtió en un acontecimiento que ponía a prueba los propios límites de la arquitectura. Este espíritu impregnará el sentido tectónico de toda una generación que acogerá el modelo geodésico como una posibilidad para construir la utopía en la que el aprovechamiento de los materiales y el reciclaje estaban muy presentes. Tras las pruebas iniciales, Fuller solicitaría la patente el 12 de diciembre de 1951 y sería concedida para los Estados Unidos el 29 de junio de 1954<sup>177</sup>. A partir de entonces y durante las siguientes décadas, se convirtió en un sistema ampliamente utilizado y en una de las imágenes más persistentes de la utopía.

*La desaparición (The Disappaerance*. Cooper, 1977) [D01] muestra la imagen ya consolidada de la Biosfera de Montreal, formada por una bóveda de 76 metros de diámetro realizada por Buckminster Fuller. El autor, culminaba así todas las investigaciones que había realizado sobre la técnica geodésica, tendentes a explicitar la resistencia de los materiales, la eficacia estructural, la prefabricación y la modulación, dotándolas de la autoridad otorgada por el éxito de su ejecución. Sin embargo, años más tarde, en 1976, el incendio sufrido por la cúpula a pesar de su tecnología supuestamente ignífuga minaba todavía más la poca confianza que se mantenía en aquellos paradigmas de la arquitectura del futuro.

Es preciso recordar el carácter anticipatorio que mostró el proyecto *Geodesic Dome over Manhattan* del mismo autor, realizado en 1960, introduciendo la cubrición y climatización en una dimensión urbana<sup>178</sup> que abarcaba la totalidad de Manhattan. El control ambiental se erigió como uno de los problemas primordiales a los que la arquitectura debía dar una respuesta. A finales de los años sesenta, y bajo la perspectiva todavía vigente de un optimismo utópico, parecían no existir límites para reinventar un nuevo tipo de ciudad<sup>179</sup>.

---

<sup>177</sup> Véase Jaime Cervera. "Técnica de la utopía" en *Arquitectura Viva*, nº46 (enero-febrero 1996): 73.

<sup>178</sup> La propuesta, inspirada en la gran cantidad de ciudades-domo producidas por la ficción a través de ilustraciones, tenía un precedente en la "*Air Conditioned City*" elaborada por el artista Yves Klein y el arquitecto Werner Ruhnau con dibujos de Claude Parent en 1958 así como en el "*Essai d'une vision d'avenir*", elaborada por Frei Otto en 1961.

<sup>179</sup> En ese marco, destacaron las propuestas elaboradas por el grupo vienés Haus Rucker-Co, que ensayaban la expansión neumática del espacio a través de artefactos hinchables. Al igual que Fuller, sus proyectos desembocaron en una escala urbana en el *Palmtree Island Project* de 1970, proponiendo un espacio abovedado autónomo injertado en la trama urbana. La protección de ambientes o la creación de nuevas atmósferas que nacieron provocadas por el pánico nuclear pasaron a concebirse como dispositivos de aislamiento frente a la contaminación. Dicha preocupación quedará patente en la exposición "*Cover. Sobrevivir en un mundo contaminado*", de 1971, en la que Haus Rucker-Co muestra varios de sus proyectos ambientales.



**D01\_ La desaparición [Stuart Cooper, 1977]**

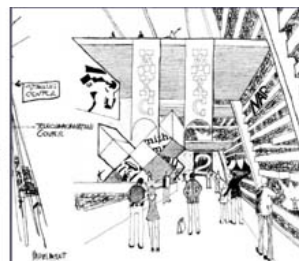
Director artístico\_ Anne Pritchard

Biosfera de Montreal. Bóveda de Buckminster Fuller. Exposición Montreal 1967. La Biosfera fue construida originalmente con tubos de acero y recubierta por una delgada membrana acrílica, siendo sustituida tras el incendio producido en 1976.



**D02a\_ Colección cromos cacao Hildebrand, 1899**

Imaginarios de la ciudad encapsulada (I)



**D02b\_ Minnesota Experimental City. Athelstan Spilhaus, 1965**

Imaginarios de la ciudad encapsulada (II)

Si la elección de una envolvente geodésica respondía a un criterio posibilista fundado en su lógica constructiva, a partir de los años setenta la cúpula se desprendió de los criterios tectónicos y pragmáticos, pasando a entenderse como una gigantesca burbuja de cristal, sin juntas ni despieces que, tal y como había especulado Fuller, podrían llegar a abarcar toda una ciudad. Desde inicios del siglo XX, la posibilidad de una ciudad encerrada en una burbuja había alimentado las visiones producidas por la cultura popular. Cromos, cómics y revistas conformaron un universo utópico capaz de fijar la macrocúpula en el imaginario colectivo<sup>180</sup> [D02a].

Tal y como ilustra Luis Miguel Lus<sup>181</sup> en *Futurópolis*, son innumerables sus apariciones tanto en el campo de la ilustración como en la de los cómics. Autores como Frank R. Paul recurrieron a la representación de la ciudad bajo la cúpula como una imagen persistente de la ciudad del futuro, tanto en ciudades del planeta como en colonias espaciales. Ya en la portada de *Wonder Stories* de enero de 1935 aparece la ilustración de Manhattan enteramente cubierta por una cúpula de cristal, imagen que recuperará posteriormente Buckminster Fuller para su *Dome over Manhattan* y, posteriormente, para la Biosfera de Montreal '67. Las ciudades y, como se verá a continuación, los edificios dejarán de ser porosos y desde finales de los años sesenta y a lo largo de los setenta, exhibirán la necesidad de dotarse de una membrana hermética y protectora.

Junto con el *Habitat*, la cúpula de Fuller mostraba al mundo la posibilidad real de crear unos espacios controlados que principalmente se habían especulado en la ficción, contando con escasas experiencias reales, como el *Zeiss I Planetarium*<sup>182</sup> en Jena, la *Rotonda Ford* de 1953 o el *Climatron*<sup>183</sup> del *Missouri Botanical Garden* de St. Louis en 1960. La cúpula geodésica formulada por Fuller pasaría a formar parte del imaginario arquitectónico a lo largo de los años sesenta en un amplio espectro, siendo acogida tanto por los movimientos *high-tech* como por los asentamientos contraculturales, si bien fueron muchas las dificultades que imposibilitaron su desarrollo.

A mitad de los años sesenta la confianza en las utopías urbanas todavía se mantenía vigente y se formularon propuestas que estuvieron muy cerca de materializar el sueño de vivir en una burbuja. Es el caso de *The Minnesota Experimental City*<sup>184</sup> [D02b], proyecto realizado en 1965 por Athelstan Spilhaus, decano del Instituto Tecnológico de la Universidad de Minnesota. Habiendo obtenido el apoyo tanto de diversas instituciones, de la clase política, del sector empresarial (Ford, Boeing, Honeywell) y del sector científico (Nasa, Buckminster Fuller), su propuesta se enfrentó al rechazo ciudadano. En 1973, la *Minnesota Pollution Control Agency* decidió abandonar el proyecto tanto por la presión

---

<sup>180</sup> Antecedentes en cromos de cacao Hildebrand de 1899, donde aparecían ciudades encapsuladas, tales como *Überdachte Stadt im Jahre 2000* (Ciudad cubierta en el año 2000). Años antes, en 1854, John Ruskin ya se había imaginado la ciudad de Middlesex cubierta por una "piel de cristal". Véase David Moriente. "Paisajes urbanos de la ciencia ficción" en *Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo*. Vol.2, nº1 (2014): 23-43.

<sup>181</sup> Luis Miguel Lus. *Futurópolis. El cómic y la construcción transmediática de la ciudad del futuro*. (ETSAUN, 2013).

<sup>182</sup> Considerada la primera cúpula geodésica derivada de un icosaedro, proyectada por Walther Baurowsky para un planetarium veinte años antes de que la popularizara Buckminster Fuller.

<sup>183</sup> El Climatron fue la primera cúpula geodésica construida en plexiglass, con un diámetro de 42 metros, fue proyectada por T. C. Howard para Synergetics Inc.

<sup>184</sup> Véase *The Experimental City*, documental dirigido por Chad Freidrichs (2017).

social como por las dudas sobre su financiación. La realidad parecía no estar preparada para construir la utopía.

En el imaginario fílmico, por contra, tuvo una presencia constante a lo largo de la siguiente década, en muchas ocasiones sirviendo de argumento espacial para la ciencia ficción, abarcando tanto escalas megarurbanas como espacios reducidos de una escala más doméstica. La imaginación extraterrestre se alimentaba tanto desde la ficción como desde la propia confianza tecnológica cuya voluntad de conquistar otros planetas tenía el rango de posibilidad. Como muestra, véanse las propuestas para los asentamientos espaciales publicadas en *The High Frontier*<sup>185</sup> por el físico de la NASA Gerard K. O'Neal en 1977.

La cúpula espacial empieza a aparecer en el cine a partir de los años cincuenta. Su presencia, muy vinculada inicialmente al concepto de cápsula<sup>186</sup>, se muestra como un elemento de escala reducida y presencia temporal. En películas como *Vinieron del espacio (It Came from Outer Space)*. Arnold, 1953) [D03], en el marco de la ciencia ficción, se muestra como una estructura concebida por una inteligencia superior, representada por unos seres extraterrestres que visitan la Tierra. A pesar de esta temprana aparición, a lo largo de los años sesenta, la cúpula geodésica no tiene gran presencia en el imaginario visual cinematográfico. Doce años después, en *Motín en el espacio (Mutiny in Outer Space)*. Grimaldi, Pierce, 1965) [D04] se planteaba el modelo cupular como prototipo idóneo para el establecimiento de colonias lunares, elogiando sus ventajas económicas y temporales.

En *The Bubble* (Oboler, 1966) [D05], película que fue rodada con tecnología 3D, existe un cambio de percepción sobre la idea de la ciudad envuelta en una burbuja. Aquí la cúpula no contiene ninguna aspiración utópica, sino que más bien adquiere la condición de prisión. Se nos presenta un poblado caracterizado por el comportamiento extraño de sus habitantes, que parecen responder a normas automáticas dictadas por un ser superior que bien pudiera ser un dios o un tecnócrata. Los protagonistas, que intentan escapar de este espacio, se topan una y otra vez con un muro invisible de cristal. La invisibilidad llega al extremo de hacerla perceptible en ningún momento de la película. La propuesta incide de un modo muy temprano en la crítica hacia la regulación excesiva de la vida urbana que impedía de ese modo la libertad de movimientos. La supuesta confortabilidad de esta estrategia, aclamada fundamentalmente por su control climático, es aquí invertida, representada en sus escenas finales con la liberación que sienten los ciudadanos al sentir caer la lluvia sobre sus cuerpos. Sin embargo, este tipo de representaciones se realizarán de forma muy puntual y durante esta década, rara vez tendrán connotaciones críticas.

La implantación de cápsulas geodésicas tuvo una mayor presencia a finales de la década, concebida reiteradamente como sistemas modulares en las diversas colonizaciones espaciales, como en *Luna Cero Dos (Moon Zero Two)*. Roy Ward

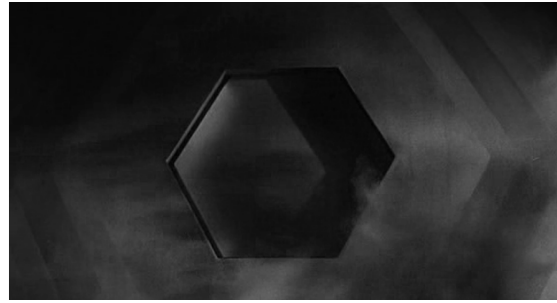
---

<sup>185</sup> Gerard K. O'Neill. *The High Frontier. Human Colonies in the Space* (New York: William Morrow&Co, 1977)

<sup>186</sup> La introducción del debate sobre la cápsula la inician en el World Design Conference de Tokio, en 1960, un grupo de arquitectos japoneses, entre los que figuraban Kikutake, Isozaki y Kurokawa proponiendo una distinción entre las grandes infraestructuras y las cápsulas de escala pequeña y funciones específicas.

Baker, 1969) [D06], *Eolomea* (Zschoche, 1972) [D07] o *Sucesos en la IV fase* (*Phase IV*. Bass, 1974) [D08]. A pesar de haberse afianzado en el imaginario colectivo de la conquista espacial, va a ir introduciéndose en todo tipo de géneros que abarcan registros muy diversos, desde el contexto de la inteligencia militar en *Solo se vive dos veces* (*You Only Live Twice*. Gilbert, 1967) [D09] científico de *El programa final* (*The Final Programme*. Fuest, 1973) [D10], o al pastiche kitsch en *Zardoz* (Boorman, 1974) [D11] y *The Rocky Horror Picture Show* (Sharman, 1975) [D12].





**D03\_Vinieron del espacio** [Jack Arnold, 1953]  
Director artístico\_Robert F. Boyle, Bernard Herzbrun  
La cúpula como espacio de la inteligencia extraterrestre.



**D04\_Motín en el espacio** [Hugo Grimaldi, Arthur Pierce, 1965]  
Director artístico\_Paul Sylos  
La cúpula como modelo de colonización lunar.

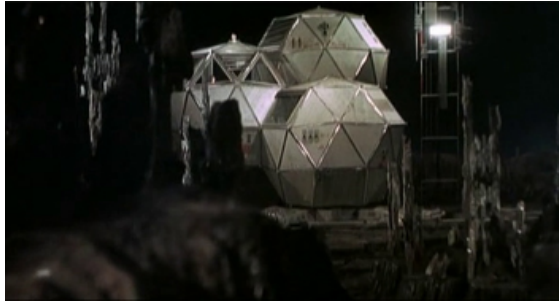


**D05\_The Bubble** [Arch Oboler, 1966]  
Director artístico\_Marvin J. Chomsky  
La cúpula como prisión.



**D06\_Luna Cero Dos** [Roy Ward Baker, 1969]  
Director artístico\_Scott McGregor  
La cúpula como prototipo de modelo de colonización extraterrestre.





**D07\_Eolomea** [Hermann Zschoche, 1972]  
 Director artístico\_Erich Krülle, Werner Pieske  
 La capsula modular.



**D08\_Sucesos en la IV Fase** [Saul Bass, 1974]  
 Director artístico\_John Barry  
 La cúpula como espacio de la ciencia.



**D09\_Solo se vive dos veces** [Lewis Gilbert, 1967]  
 Director artístico\_Harry Pottle  
 La cúpula como espacio del poder.



**D10\_El programa final** [Robert Fuest, 1973]  
 Director artístico\_Philip Harrison  
 La cúpula como modelo del espacio alternativo.





**D11\_Zardoz** [John Boorman, 1974]

Director artístico\_Anthony Pratt

La cúpula como modelo de arquitectura parásita (I).



**D12\_The Rocky Horror Picture** [Jim Sharman, 1975]

Director artístico\_Terry Ackland Snow

La cúpula como modelo de arquitectura parásita (II).

La década de los años setenta afianzará la cúpula geodésica como elemento arquitectónico vinculado principalmente a propuestas de ciencia ficción. *Naves misteriosas* (*Silent Running*, Trumbull, 1972) [D13] presentó uno de los espacios más inspiradores para el imaginario geodésico. En el contexto de unos invernaderos flotantes en el espacio interestelar que conservaban las últimas esperanzas verdes de un planeta desertizado, las cúpulas se mostraban como la posibilidad de permitir la supervivencia de la naturaleza, incluso más allá del ámbito terrestre. Si la cúpula había intentado independizar la ciudad de su entorno, en *Naves Misteriosas* esta autosuficiencia se lleva a la máxima expresión. La cúpula se había despegado del suelo y se ha convertido en un lugar flotante y navegante por el universo, muy alejado ya de su vinculación terrestre. De nuevo, la ciencia ficción de los años setenta se alimentaba de imágenes elaboradas por las ilustraciones que desde principios de siglo XX habían especulado con las ciudades flotantes.

La seducción de la nave *Valley Forge* como artefacto arquitectónico derivaba de su composición formada por elementos sustraídos de un catálogo de diversas arquitecturas reconocibles pero ajenas entre sí. En una concepción híbrida, se presenta una arquitectura “inmersa en un universo de referentes y contaminaciones”<sup>187</sup>, incorporando unas cúpulas geodésicas fullerianas como generadoras de un ambiente artificialmente controlado. De este modo, se formulaba lo que Lus<sup>188</sup> denomina una “ciencia ficción megaestructural” que va a tener un segundo recorrido en la producción fílmica mientras que como posición intelectual se presentaba ya agonizante.

La cúpula había pasado de considerarse una protección frente al clima exterior a una protección frente a la contaminación y en última instancia, frente a la desertización total del planeta. Así se reflejó en *Cries of Ecstasy, Blows of Death* (Weber, 1973) [D14], una visión postapocalíptica en la que las únicas formas de vida de los pocos supervivientes se producían a través de cúpulas plásticas desperdigadas por un territorio desertizado. Estas se concebían como pequeñas burbujas hinchables interconectadas por un colector de oxígeno. Se trataban de pequeños espacios diáfanos ocupados por colchonetas y algún pequeño sofá. El habitar se había convertido en un acto efímero y muy condicionado por el inminente fin del oxígeno.

La cúpula como módulo habitacional, pero esta vez con un carácter místico, había sido formulada un año antes en *Matadero 5* (*Slaughterhouse-Five*, Hill, 1972) [D15], película en la que la cúpula fue interpretada como un espacio perteneciente a una nueva dimensión. Con unas dimensiones de unos diez metros de diámetro y esta vez formada por despieces triangulares, presenta una dimensión a pequeña escala, albergando una suite completamente abierta al espacio sideral que traduce explícitamente la voluntad de vivir en una burbuja. La separación canónica del interior-exterior a través de una piel, alcanza aquí su mínima expresión, formada por una simple lámina de vidrio.

---

<sup>187</sup> Juan Luis De las Rivas. “Paleo-futuros cercanos. Apuntes en el margen del imaginario urbano contemporáneo” en *Zarch*, nº6 (2016): 108.

<sup>188</sup> Luis Miguel Lus Arana. “Arquitectura y ciencia ficción: informe desde el pasado” en *Arquine*, nº79 (2017): 28-35.



**D13\_Naves misteriosas [Douglas Trumbull, 1972]**  
 Director artístico\_Frank Lombardo  
 La cúpula como modelo de invernadero flotante.



**D14\_Cries of Ecstasy, Blows of Death [Antony Weberl, 1973]**  
 Director artístico\_Cecil Gold  
 La cúpula como espacio de la supervivencia.



**D15\_Matadero 5 [George Roy Hill, 1972]**  
 Director artístico\_Henry Bumstead

Tecnología versus fenomenología. La necesidad de anclajes antropológicos frente a modelos tecnológicos.

No existen elementos de protección ni filtros intermedios entre ambos espacios. Propone un contraste muy acentuado entre una piel contemporánea formada por acero y vidrio y un mobiliario victoriano, estableciendo una dialéctica entre el progreso y la tradición del habitar. La puesta en escena incide en la necesidad de incorporar elementos antrópicos en los espacios abstractos y de recurrir a un mobiliario decimonónico, afianzado en el imaginario colectivo, para crear puntos de anclaje con la realidad en un contexto de especial extrañamiento, que recuerda a la estrategia planteada por Kubrick en la suite blanca de las secuencias finales de *2001: una odisea del espacio*. La mixtificación y descontextualización de estilos se inscribirá dentro de una tradición de lenguajes híbridos que posteriormente potenciará el posmodernismo como método compositivo.

La imaginación de microespacios bajo cúpulas fomentará la aparición de un deseo de investigar sobre la condición efímera o temporal de estos dispositivos. De nuevo bajo la atención de la arquitectura radical de los años sesenta y setenta, se formularán propuestas en el que el carácter constructivo de la bóveda se reinterpretará a través de sistemas hinchables en pos de una mayor versatilidad. Van a estar presentes en el espacio público como activadores urbanos<sup>189</sup>, recurrentemente ensayados por colectivos, desde los “urboeffimeros” propuestos por UFO, los “urban toys” de Haus Rucker Co o las innumerables intervenciones de Coop Himmelblau o Antfarm entre otros. Será ensayado de igual modo con una escala mayor en propuestas para arquitecturas temporales ofreciendo respuesta tanto a situaciones de catástrofe y emergencia, tal y como habían sido ensayado en el cine, como a situaciones vinculadas a festivales efímeros, como en el caso de la *Blow Out Village* de Peter Cook/ Archigram de 1966. Se concibieron, de igual modo, como dispositivo productor de arquitecturas parásitas, injertadas en edificios existentes y provocando dilataciones del espacio a través de burbujas neumáticas, como en el caso de la instalación Oasis nº7, realizada por Haus Rucker Co para la Documenta 5 de Kassel en 1972. Y, como ya sucedió con las megaestructuras, serán objeto de la ironía de Scott Brown, llegando a referirse a ellas como el hecho de “hinchar una cápsula extra (...) para cuando llegue la abuelita”<sup>190</sup>.

En 1976, se estrenaron dos películas que van a abordar con gran contundencia la imaginación de la ciudad inmersa en una burbuja: *La fuga de Logan* (*Logan's Run*. Anderson, 1976) [D16] y *Mundo Futuro* (*Futureworld*. Heffron, 1976) [D17]. La primera, establece una división territorial muy diáfana. La nueva ciudad, encerrada en asépticas burbujas, está separada de la metrópolis moderna, representada por un Washington decrepito en estado de ruina e invadido por la naturaleza que se ha convertido en una especie de santuario prohibido. Las imágenes de la ciudad devastada por la guerra, la superpoblación y la contaminación construyeron una visión arquetípica del futuro de las ciudades que se mostraban colapsadas por su insostenibilidad.

---

<sup>189</sup> Véase Carmelo Rodríguez Cedillo. *Arqueología del futuro*. Tesis doctoral (Universidad Politécnica de Madrid, 2016)

<sup>190</sup> Banham, *Megaestructuras*, 116.





**D16\_**La fuga de Logan [Michael Anderson, 1976]  
Director artístico\_Dale Hennesy  
La cúpula como modelo territorial.



**D17\_**Mundo futuro [Richard T. Heffron, 1976]  
Director artístico\_Trevor Williams  
La ciudad como ecosistema controlado en su totalidad.

El cine acusaba así el agotamiento de las especulaciones sobre el futuro y volvía la mirada a las ciudades que había dejado atrás, a las metrópolis de la modernidad a través de la instauración de una visión nostálgica. Como afirma Pablo Francescutti:

“(…) de la colonización del mañana se pasa a la recuperación del ayer. Los filmes acuden al rescate de la memoria y ésta sirve de brújula a los viajeros del tiempo”<sup>191</sup>.

La imaginería espacial como lenguaje del futuro, promocionada desde la ficción a partir de la década de los años treinta, agotaba aquí su recorrido<sup>192</sup>. La evasión de la realidad no precisará escenarios lejanos. El aquí y el ahora serán los nuevos escenarios del no-futuro. *La fuga de Logan* puso fin al imaginario de las ciudades del futuro. Los ideales de la ciudad utópica (ciudad bajo cúpula a varios niveles, luz artificial constante, amplios jardines, transporte automatizado mediante monorraíles, diseño vanguardista, higienismo y orden) adquirirían aquí una dimensión distópica ya que se presenta como una realidad artificial y aislada que sólo podía ser mantenida bajo sistemas represivos. Frente a las visiones tecnológicas y asépticas se ponía en valor el envejecimiento y la historia. A mitad de los setenta, la vuelta a la ciudad real modificó el paradigma cinematográfico. En cierto modo, el fin del progreso en la ficción visual fue relacionado con el agotamiento del movimiento moderno como estilo inspirador del futuro<sup>193</sup> que había estado vigente desde 1920. Su asociación con modelos totalitarios presenta en esta película su última aparición, abriendo un paréntesis ocupado por la etapa posmoderna y que no volverá aparecer, salvo excepciones puntuales, hasta el estreno de *Gattaca* (Niccol), ya en 1997.

En la ciudad de *La fuga de Logan*, la vida transcurre en grandes burbujas, llamadas cuadrantes, que protegen a la ciudad encapsulada de la contaminación. El control del aire será uno de los argumentos que sustentarán las especulaciones arquitectónicas del futuro y se verá reforzado en los años de la guerra fría por el deseo de protección frente al invierno nuclear. El control del clima será el paso necesario, como ya se vio con la aparición de la ciudad análoga y se verá en el posterior desarrollo de los centros comerciales, para la instauración de un severo control ciudadano. Tal y como sostiene Juan Luis de las Rivas<sup>194</sup>, la “ciudad bajo la cúpula”, tras el desencanto de la aventura espacial, permaneció como una imagen persistente de la distopía en la cultura popular.

En otro escenario muy distinto, *Mundo futuro* (*Futureworld*. Heffron, 1976), secuela de *Almas de metal* (*Westworld*. Crichton, 1973), muestra la creación de ciudades artificiales destinadas exclusivamente al ocio. Al igual que en *La fuga de Logan*, incide en la potencialidad del sentimiento nostálgico como factor de mercantilización de la ciudad. *Delos*, convertida en la mayor construcción para el ocio del planeta, un gran parque temático de atracciones permitía disfrutar a los

---

<sup>191</sup> Pablo Francescutti. *La pantalla profética. Cuando las ficciones se convierten en realidad*. (Madrid: Cátedra, 2004): 250.

<sup>192</sup> En este sentido, ya en 1962 la película *El muelle* (*La Jetée*. Marker, 1962) mostraba la ciudad real del presente para escenificar la ciudad del futuro, iniciando así una tendencia que continuarán diversos directores de la ciencia ficción de esa década.

<sup>193</sup> David Terrance Fortin. Citado en Cabezas Garrido, *La arquitectura en el cine de ciencia ficción*, 137.

<sup>194</sup> De las Rivas, “Paleofuturos cercanos”, 113.

asistentes de una vida simulada con varias opciones temáticas (*Spaworld*, *Medievalworld*, *AncientRomanworld*, *Futureworld*)<sup>195</sup>. La artificialidad está subrayada por androides programados para dar vida a la ciudad.

Las diversas ciudades temáticas propuestas no presentan ningún tipo de continuidad ni de interacción, más bien al contrario, funcionan como islas cerradas en sí mismas. Entre una y otra, el salto temporal y espacial provoca situaciones irreconciliables, todas ellas vinculadas al pasado. Cada una de ellas está inmersa en un gran espacio abovedado, una gran cúpula que produce un medio ambiente artificial autoprotegido. Tan sólo la sala de control acomuna los diversos espacios. De nuevo aquí aparece la sombra de *The Machine Stops* y la idea de una ciudad gobernada por una máquina y del mismo modo, la idea del fallo electrónico como situación incontrolable. Lo mismo sucedía en *Almas de metal*, película inaugura esta visión de la libertad programada. En ella, y con una confianza ciega en la tecnología, son constantes los mensajes de azafatas por megafonía:

*“Pueden hacer todo lo que deseen. No hay reglas ni leyes y pueden permitirse realizar todos sus caprichos. No teman. Nada puede funcionar mal. Nada puede causar daño.”*

El inicio de *Mundo futuro* permite vislumbrar una disposición global de todos los mundos recreados, mostrando una sala donde los visitantes pueden apreciar la disposición de las diversas ciudades temáticas dispuestas en forma de maquetas. Si la cúpula estuvo inicialmente pensada como protección frente al exterior en esta propuesta se convierte en un espacio de control interior, pues de lo que se trata es que nada de lo que allí suceda se traspase al exterior. La protección no se plantea en términos ambientales sino lucrativos. La frontera no se establece sobre los universos contaminados e impolutos, sino entre los públicos y privados. El carácter segregador de la cúpula quedaba reflejado de modo explícito en *Almas de metal*, que incidía la experiencia exclusiva. El propio centro temático, en el acto de recepción a los usuarios no duda en afirmar que, “(...) es caro y extraordinario. Delos no está hecho para todo el mundo”. El espacio para el control ambiental se convertía en espacio de simulación, al mismo tiempo que el espacio del miedo se transformaba en espacio de deseo.

---

<sup>195</sup> A diferencia de *Almas de metal* (*Westworld*. Crichton, 1973), en la que no se contemplaba ningún mundo futuro (Roma Imperial, Lejano Oeste, Europa medieval), en esta ocasión sí que se incorporan tematizaciones sobre el futuro. El *Almas de metal*, tal y como apunta Antonio Santos, existía una dicotomía entre el mundo perceptible, vinculado al pasado, y el mundo oculto de los túneles, laboratorios y salas de control, reservado a los científicos y mostrados en clave de alta tecnología e innovación. Véase Antonio Santos. *Tierras de ningún lugar. Utopía y cine*. (Madrid: Cátedra, 2017): 356.



## 1.2. PRIVATIZACIONES. [Desconexiones públicas]

*"De ahí el efecto mayor del Panóptico: inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder. Hacer que la vigilancia sea permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción"<sup>196</sup>.*

(Michel Foucault, *Vigilar y castigar*)

A partir de los años cincuenta, el carácter del espacio público fue perdiendo consistencia, siendo cada vez más difícil discernir la frontera que separaban los universos público y privado. La calle, como se ha visto anteriormente, pasó a tener una consideración marginal. Desactivados muchos de sus usos, empezó a entenderse como un espacio de mero tránsito, como un lugar residual, escenario de delincuencia y peligrosidad. La traslación del ámbito público, antes escenificado en la calle y la plaza, y ahora diluidos en los espacios suburbanos o megaestructurales, produjo una recodificación de los lugares de socialización. El secuestro de la calle y el consecuente proceso de desprestigio del espacio público vinculado a las plantas bajas, cada vez más destinadas exclusivamente al tráfico, se vieron potenciados por las recreaciones establecidas en las nuevas arquitecturas del capitalismo avanzado<sup>197</sup>. Los espacios públicos, insuficientes y muy alejados entre sí, pasaron a considerarse elementos secundarios de la estructura urbana, de tal modo que:

*"(...) la 'sociedad civil', tal y como la denominan los científicos sociales, parecía desvanecerse en la pequeña pantalla, en las autopistas y en otros circuitos de la extensa escena urbana"<sup>198</sup>.*

Esta situación fue notable en la ciudad norteamericana y especialmente en escenarios como Los Ángeles, Detroit y Las Vegas, referencias del delirio urbano por excelencia que ponían en escena el desequilibrio radical de los espacios públicos<sup>199</sup>. No se trataba tanto de una desaparición sino de una clonación pues se produjo un intento real de trasladar estos espacios al ámbito de lo privado. Ante la decadencia del ámbito público, surgieron espacios-simulacro que lo replicaban en los centros comerciales, vestíbulos de edificios de corporaciones y hoteles, parques temáticos o en las *gated communities*. Estos espacios, al contrario de lo que sucedía en el ámbito público, se presentaban sujetos a sistemas de vigilancia o control de acceso como elementos que escenificaban la asimilación urbana del miedo. Su condición liminar generó nuevas formas de relación con el espacio urbano estableciendo una distancia psicológica entre lo público y lo privado.

---

<sup>196</sup> Michel Foucault. *Vigilar y castigar* (Madrid: Siglo Veintiuno, 2012): 233.

<sup>197</sup> Fredric Jameson estudió las desconexiones urbanas producidas por las arquitecturas posmodernas, ilustradas en el ejemplo canónico del Hotel Bonaventure que, según el autor, contenía gran parte de las características que definieron el nuevo estado cultural de la posmodernidad. Véase Fredric Jameson. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*.

<sup>198</sup> Edward Soja. *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones* (Madrid: Traficantes de sueños, 2008).

<sup>199</sup> Los Ángeles continúa siendo una de las grandes ciudades más pobres en parques, disponiendo de tan sólo un tercio del espacio abierto utilizable *per cápita* respecto a Nueva York. Las Vegas, apenas tiene espacios comunes, disponiendo de 1.4 acres por cada mil residentes, muy por debajo de la mínima media nacional recomendada de 10 acres/1000 habitantes. Véase Mike Davis. *Ciudades muertas: ecología, desastre y revuelta* (Madrid: Traficantes de sueños, 2007): 111.

El espacio público sucedáneo resurgía de ese modo transformado, ofreciendo un nuevo escenario para diversas comunidades en el que supuestamente se habían eliminado todos aquellos elementos o situaciones que interferían con la tranquilidad y comodidad del ciudadano. Se convirtió, por tanto, en un espacio altamente controlado y tensionado por el miedo, situación que iba a caracterizar a los nuevos lugares del siglo XX. El control pasó a ser un elemento determinante en el desarrollo de estas piezas urbanas. Infiltrado en las diversas funciones de la ciudad, condicionó tanto el modo de habitar y de trabajar como los modelos de ocio. En cada una de ellas, adquirió unas características concretas que se fueron generalizando y expandiendo en la medida en que constituían un modelo ensayado.

La Carta de Atenas junto al modelo tecnocrático, utilizando términos foucaultianos, habían regulado en cierto modo el empleo del tiempo y del espacio<sup>200</sup>. El establecimiento de ritmos, la imposición de actividades determinadas y la regulación de ciclos de repetición, estrategias derivadas de las comunidades monásticas, se habían asimilado en colegios, talleres, hospitales y finalmente, habían producido un ejercicio disciplinario en la mayoría de las actividades sociales. Mike Davis, influido por esta visión panóptica, interpretó la realidad californiana desde una perspectiva disciplinaria, incorporando a la ecología urbana clásica de la Escuela de Chicago, dimensiones derivadas de la sociedad de control. Tal y como apunta Davis<sup>201</sup>, a la división ortodoxa de la estructura urbana que realizó Ernest Burgess en función de una “ecología humana” basada los ingresos, valor de suelo, clase y raza se le añadió un factor nuevo y decisivo: el miedo. Ello dio lugar a una reacción tendente a la hipervigilancia de los espacios que desde un ámbito privado (*gated communities*, centros comerciales, etc.) empezó a extenderse a lo largo del espacio público (aparcamientos, paseos, plazas) creando un nuevo *scanscape* virtual. Al paisaje urbano físico se le superponía un nuevo espacio digital que ejercía una presión creciente sobre el libre albedrío del ciudadano.

De ese modo apareció el miedo como un nuevo elemento que, tal y como teorizó Davis<sup>202</sup>, iba a condicionar el desarrollo de la ciudad contemporánea. Convertido en una de las grandes obsesiones que caracterizó la vida urbana desde finales de los años sesenta, configuró el imaginario de la utopía burguesa en su aspiración de un entorno totalmente calculable y seguro que, sin embargo, en la realidad ocasionó una radical inseguridad.

En términos arquitectónicos, los espacios del miedo dieron lugar a tipologías concretas: centro comercial, edificios fortaleza o *gated communities*, todas ellas, como veremos, acomunadas por una prevención inquietante frente a lo extraño (*unheimlich*) y provocando, por tanto, el ansia de seguridad y control. Desde visiones intelectuales, se interpretará en nuevo tipo de ciudad bajo una perspectiva panóptica, siendo Michel Foucault el autor que le aportará un sentido histórico. *Vigilar y castigar*, publicado en 1975, se convirtió en una

---

<sup>200</sup> Foucault, *Vigilar y castigar*, 173.

<sup>201</sup> Mike Davis. *Control urbano: la ecología del miedo*. (Barcelona: Virus, 2001): 6. (orig. 1992)

<sup>202</sup> Davis, Mike. *Ciudades muertas, catástrofe y revuelta*, 23.

referencia ineludible para la explicación de las nuevas tipologías urbanas. El autor incidía en la traducción espacial del miedo, otorgando así un soporte teórico a toda la inmensa producción literaria y cinematográfica que había especulado con la ciudad vigilada.

En términos sociológicos y bajo una interpretación ecológica, lo que se estaba produciendo era una reconversión de los bordes de relación no sólo de la ciudad sino también de la propia arquitectura que, en palabras de Richard Sennett, tendieron a transformar los “lindes” en “fronteras”<sup>203</sup>. Frente a los límites porosos y los espacios de intercambio que históricamente habían caracterizado a la ciudad, ahora se impulsaban los espacios limitados, vigilados y herméticos. La piel o la membrana, que ya no disponían del sentido osmótico, adquirirán un rol protagonista en la definición de los espacios, siendo los elementos que definirán las nuevas arquitecturas y los nuevos modos de relación de los años setenta.

La erosión del sentido público fue originada al mismo tiempo por un debilitamiento del Estado que, en una dejación de funciones, cedió la iniciativa a las grandes empresas. La expresión del espacio, según Manuel Castells<sup>204</sup>, como una producción de la clase dominante, provocará un deslizamiento de los nuevos espacios urbanos hacia las arquitecturas corporativas que, con la connivencia del Estado, asumían un nuevo rol en el imaginario de lo público. Esta cuestión provocará la eclosión de una imaginería arquetípica de lo público (jardines, fuentes, plazas, bancos, etc.) en los interiores de los complejos administrativos, hoteleros o comerciales de la ciudad, no desdeñando cualquier tipo de imagen referencial ahistórica que pudiese configurar la percepción de lo público a través de su representación simbólica.

El paisaje metropolitano, que iba conceptualizando la condición carcelaria formulada por Foucault, ponía en escena una serie de estructuras que daban una respuesta explícita a los miedos reales e imaginarios de la sociedad contemporánea. La ciudad pasaba a entenderse en función de sus espacios de inmunidad, lugares protegidos, recintos normalizados o, en palabras de Edward Soja, en una serie de “islas de confinamiento”<sup>205</sup> que ofrecían una interrupción segura en el contexto de la peligrosidad urbana. Estos espacios empezaron a tener relevancia a lo largo de la década de los setenta y se afianzaron, junto con el advenimiento del capitalismo avanzado, en la construcción del imaginario de la sociedad posmoderna.

De nuevo el contexto californiano sirvió para ejemplificar la deriva de la realidad urbana. La disminución de las inversiones públicas provocó la intervención de operaciones privadas para combatir los cada vez más presentes fantasmas del miedo, desprestigiando y devaluando todo aquello referente al espacio público. La ciudad que estaba surgiendo en esos años sólo se podía explicar mediante una doble metáfora: la eclosión de edificios privados encerrados en sí mismos y

---

<sup>203</sup> Richard Sennett adopta conceptos provenientes de la biología para explicar diversas transformaciones urbanas. Véase Sennett, *Construir y habitar*, 281.

<sup>204</sup> Manuel Castells, *La cuestión urbana* (Madrid: Siglo XXI, 1976). (orig. 1974)

<sup>205</sup> Soja. *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*, 420.

la disolución del espacio público, entendido como un espacio negativo y residual que para nada representaba un espacio social. El paisaje urbano se definía como lo que Davis denominó “*un archipiélago de burbujas bien vigiladas*”<sup>206</sup>. En ese sentido, el autor denunciaba la segregación que se iba produciendo en el corazón de la metrópolis, bajo las etiquetas del *urban renewal* y a través de las tipologías del aislamiento y del control.

El presente capítulo pretende establecer una categorización visual de la producción cinematográfica de los espacios generados por esta coyuntura. Para ello se ha articulado en función de las tres principales categorías que, con gran consenso en la crítica urbana, mejor los representan: el centro comercial, los edificios fortaleza y las *gated communities*. La mayoría de los casos estudiados pertenecen a la década de los años setenta. Se han escogido películas que introducen estas tipologías de un modo protagonista o que, de algún modo, suponen una traducción arquitectónica del modo de vivir la ciudad. Todas ellas están hilvanadas por una inquietud común: el desequilibrio entre el deseo y el miedo.

---

<sup>206</sup> Davis, *Control urbano*, 29.



### 1.2.1 [E] Centro comercial. Los espacios del deseo.

*"El hecho de reproducir la ciudad en un contexto seguro, claro y controlado otorgó más valor al centro comercial en tanto que centro comunitario y social. El centro comercial cerrado ofrecía centralidad espacial, carácter público y densidad humana: los elementos inexistentes en los suburbios en expansión"*<sup>207</sup>.

(Margaret Crawford. *El mundo como centro comercial*.)

El centro comercial se convirtió en una de las piezas claves para entender la nueva ciudad americana. La alianza de la comodidad, la belleza y la eficiencia fue identificada como la clave que permitía a los ciudadanos descubrir las condiciones materiales de la felicidad que "*nuestras ciudades anárquicas les negaban*"<sup>208</sup>. El centro comercial, estructura evolucionada a partir del surgimiento de las galerías decimonónicas, se apoyó en la tecnología de la comunicación (ascensores, escaleras mecánicas y pasarelas móviles) así como en la de la climatización para crear espacios confortables. Tecnológicamente, se mostraban herederos de los ensayos formulados en la construcción de invernaderos de principios de siglo XIX y de los avances tecnológicos del vidrio. Su uso se empezó a generalizar en otras tipologías arquitectónicas, representadas mediáticamente a través de los imponentes palacios de cristal. Una vez controlado el ambiente interior<sup>209</sup>, todo se mostraba preparado para producir una desconexión total con la naturaleza y la ciudad. Sin embargo, estos elementos no van a ser totalmente suprimidos, sino que serán recreados o simulados bajo condiciones controladas y dirigidas expresamente al consumo.

Las estrategias utilizadas por el centro comercial ponían en relieve dos elementos que van a estar muy presentes en la concepción arquitectónica de los años setenta: el control y la simulación. Estos dos conceptos van a ser teorizados por dos autores sobre los que se va a articular el discurso intelectual. Michel Foucault, con la publicación de *Vigilar y castigar* en 1975 se convirtió en un referente sobre las nuevas formas de control contemporáneo, interpretándolo como una evolución refinada del panóptico de Jeremy Bentham. Por su parte, Jean Baudrillard, a partir de la publicación de *Cultura y simulacro* en 1978, se constituyó como la referencia intelectual de la nueva realidad simulada y su posterior evolución hacia la hiperrealidad. Ambos autores escenifican gran parte de las inquietudes intelectuales de los años setenta y su sombra se filtra en muchos de los ensayos arquitectónicos y urbanos producidos durante esa década. Del mismo modo, van a estar muy presentes en la producción de los estudios urbanos realizados con posterioridad por autores de referencia como Mike Davis o Edward Soja.

---

<sup>207</sup> Margaret Crawford. "El mundo como centro comercial" en Sorkin, Michael (ed.) *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público* (Barcelona: Gustavo Gili, 2004).

<sup>208</sup> Jean Baudrillard. *La sociedad de consumo* (Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2007): 9. (orig. 1970).

<sup>209</sup> Banham considera la *Dymaxion House* de Buckminster Fuller, realizado en 1927, como el primer prototipo constituyente de una alternativa de futuro. Véase Banham, Reyner. *The Architecture of the Well-tempered Environment* (London: The Architectural Press, 1969).

En términos arquitectónicos, el *shopping mall* se articuló como una de las piezas fundamentales en la articulación del crecimiento suburbano. Tal y como argumenta Giandomenico Amendola<sup>210</sup> en su ensayo sobre la ciudad posmoderna, la consolidación de los centros comerciales en el contexto suburbano se interpretó como un elemento sustitutivo de la ciudad desde los márgenes, adquiriendo el carácter canónico de la plaza y siendo el espacio por excelencia de los encuentros de la comunidad. Esta realidad no constituyó un hecho aislado, siendo ampliamente extendida a lo largo de las últimas décadas del siglo XX especialmente en el territorio norteamericano, llegando a alcanzar los 30.000 centros comerciales a finales de los años noventa. Amendola analiza la transformación de los espacios urbanos relatando, por utilizar su misma terminología, la transición del *flanêur* al *buyer*, en la que lo que caracteriza los nuevos espacios es la oferta de un espacio filtrado, limpiado, atenuado, repuesto y cautivante.

La función comercial, con una dimensión eminentemente prioritaria en la sociedad de consumo, se extendió a todos los ámbitos urbanos. Aeropuertos, estaciones, museos o escuelas empezaron a verse seducidos por el modelo del *shopping center*, en un proceso que se acentuaría a partir de finales de los años setenta. La visión tecnocrática asociada a una *macdonalización de la sociedad*<sup>211</sup>, estuvo en el origen de una tendencia arquitectónica que derivó en la eclosión del centro comercial como elemento estructurante de la posmodernidad<sup>212</sup>. Valores como la eficacia, la cuantificación, la previsibilidad y el control se convirtieron en códigos reguladores de las propuestas comerciales. La asunción de códigos comunes en la producción arquitectónica derivó en una homogeneización de los diversos equipamientos llegando perderse la especificidad propia de cada equipamiento. Esta situación fue denunciada sarcásticamente en *Playtime* (Tati, 1967) a través de las míticas escenas en el aeropuerto o la agencia de viajes que ya denunciaban un proceso de globalización estilística imparable.

Los *malls*<sup>213</sup>, en su sentido urbano, pasaron a constituir una versión mercantil refinada de las megaestructuras, constituyendo espacios fortificados y autosuficientes gestionados bajo los criterios de un pseudo-urbanismo<sup>214</sup>, esta vez enfocado exclusivamente al ocio y al consumo. Conceptualmente el centro comercial se situaba en el extremo opuesto a la tradicional plaza pública. El supuesto control climático se fue transformando en un control social. A la protección frente a la climatología adversa se superponía la protección frente a los individuos no deseados; al espacio de la libertad de expresión y de acceso universal le sucedió un espacio que ofrecía reservas sobre el derecho de admisión.

---

<sup>210</sup> Amendola, *La ciudad posmoderna: magia y miedo de la metrópolis contemporánea*.

<sup>211</sup> Véase George Ritzer. *La macdonalización de la sociedad. Un análisis de la racionalización de la vida cotidiana* (Barcelona: Ariel, 1996). (orig. 1993)

<sup>212</sup> Véase Ignacio Grávalos Lacambra y Patrizia Di Monte. "Burger City. Repercusiones de los modos de producción en la ciudad contemporánea" en *Dearq*, nº19 (diciembre, 2016): 124-131.

<sup>213</sup> Si bien las agrupaciones de tiendas agrupadas pero independientes del espacio urbano se ensayaron en Estados Unidos a partir de 1931 (The Highland Park Shopping Villages, Dallas) fue a final de la década de los años cincuenta cuando se instauró el modelo del mall cerrado tal y como hoy lo conocemos (The Southdale Center, Edina, Minnesota, 1959)

<sup>214</sup> Véase Soja, *Postmetrópolis*, 440.

En ese sentido, la materialidad de su arquitectura, calculada con una exquisita precisión, configuraba un escenario que ilustraba visualmente el simulacro ideológico del espacio público. Frente al carácter abierto de la plaza se instauraba el carácter cerrado del *mall*. La seguridad fue el concepto clave y la justificación necesaria para poder articular un nuevo discurso sobre la privatización de los espacios públicos. Este transformismo espacial, que transitó del concepto del espacio público al de espacio privado de masas, será un elemento clave en la consideración de los espacios comerciales que, a fuerza de simular la condición pública, fueron adquiriendo con el paso de los años sus propias condiciones jurídicas<sup>215</sup>. Todo ello fue potenciado por la intromisión digital. Los mecanismos de control establecidos por el centro comercial provocaron una transformación o deformación de la realidad urbana:

*“Las distinciones tradicionales entre público y privado, interior y exterior, cerca y lejos, no sólo han sido eclipsadas por una cartografía del análisis, la saturación y la regulación informacional, que es mucho más eficiente, veloz, ubicua e ‘invisible’; con el auge del espacio del control, las tres dicotomías han sido subrepticamente mutadas, topológicamente reconfiguradas, sistemáticamente forzadas mientras aún se creía (cándidamente) en su antigua autoridad”<sup>216</sup>.*

Algunos de los estudios realizados sobre la figura del centro comercial<sup>217</sup> han diseccionado las características principales de estas piezas, que ofrecían buenas razones para erigirse como elemento sustitutivo del espacio público: Por un lado, ofrecía confortabilidad, con una condición *indoor*, un diseño ajustado a sus necesidades funcionales y una respuesta a los gustos de los usuarios en una especie de populismo estético. Por otro, permitían su identificación como espacios seguros y vigilados, en los que la condición panóptica no era percibida como un menoscabo de la libertad sino como un valor añadido. Por último, eran, y son, espacios que generan una alta percepción subjetiva de control ambiental.

Mike Davis<sup>218</sup>, en el contexto de un capitalismo salvaje y desde una perspectiva neomarxista, identificó estas estructuras como contenedoras de las fuerzas malélicas de la sociedad, ahora ya indefectiblemente asociadas a la condición urbana. El mall, considerado como la nueva catedral de la sociedad del consumo, fue introducido con un protagonismo capital en propuestas cinematográficas<sup>219</sup> como *Zombi (Dawn of the Death*. Romero, 1978) [E01] en el que, bajo una lectura distópica del suburbio americano, se mostraba como un espacio de salvación y la última esperanza en la que los supervivientes intentaban encontrar refugio.

---

<sup>215</sup> Los centros comerciales tuvieron una consideración, en muchos de sus aspectos, de espacio público. En ese sentido, en 1994, la Corte Suprema del estado de Nueva Jersey admitió la libertad de discurso y de repartir octavillas en los *shopping mall*. Véase Amendola, *La ciudad posmoderna*, 253.

<sup>216</sup> Sze Tsung Leong. “Espacio de control” en R. Koolhaas, S. Boeri, S. Kwinter, N. Tazi, H. U. Obrist. *Mutaciones* (Barcelona: Actar, 2001): 191.

<sup>217</sup> Véanse autores como José Enrique Finol. “Globalización, espacio y ritualización: de la plaza pública al mall” en *Espacio abierto*, nº14, vol. 4 (2005):573-588, Setha Low. *Behind the Gates: Life, Security, and the Pursuit of Happiness in Fortress America* (New York: Routledge, 2003) o Sergi Valera, “Espacio privado, espacio público: Dialécticas urbanas y construcción de significados” en *Tres al cuarto* nº6 (1999): 22-24.

<sup>218</sup> Davis, *Control urbano*.

<sup>219</sup> El centro comercial será un elemento revisitado posteriormente en películas como *Escenas de una galería (Scenes from the Mall*. Paul Mazursky, 1991), *Retratos de una obsesión (One Hour Photo*. Romanek, 2002), *Arac Attack* (Elkayem, 2002) o *La niebla (The Mist*. Darabont, 2007).





**E01a\_ Zombi [George A. Romero, 1978]**  
Director artístico\_ Josie Caruso y Barbara Lifsher  
*Thornhill Square Mall* en Ontario (Canada), 1970. Demolido en 2005. Aparcamiento exterior.  
El centro comercial como isla.



**E01b\_ Zombi [Romero, 1978]**  
La privatización del espacio público.



**E01c\_ Zombi [Romero, 1978]**  
La reinención del *strip*.

En palabras de Bárbara Mennel, autora que ha investigado la presencia de la ciudad en la producción fílmica:

“(…) el espacio de consumo, destinado a calmar y seducir los instintos consumistas del ciudadano, se convierte en el lugar del horror, donde los personajes son amenazados por los muertos caníbales”<sup>220</sup>.

*Zombi* construye una metáfora visual de la bipolaridad centro-suburbio. George A. Romero continuaba así con la saga iniciada por *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, 1968). A la visión de una sociedad enfermiza y mortecina sumaba ahora la condición escénica del espacio alienante del consumo. La película, en su condición parabólica, proponía el centro comercial como el último reducto donde el hombre se podía sentir protegido y se postulaba como aquel espacio repleto de significado y de memoria al cual regresar desde la otra vida. Representaba una tendencia de “huida del centro” que en la película se muestra de modo explícito y caracterizará gran parte de la dinámica urbana de los años setenta.

La película fue rodada en el *Thornhill Square Mall* en Ontario (Canada), presentando todas aquellas características que identificarán al centro comercial a lo largo de diversos territorios [E01a-b-c]. Su disposición responde a una tipología común a la mayoría de los centros comerciales, articulada en torno a un gran eje longitudinal (una *Main Street* comercial de la aldea global<sup>221</sup>) en el que se disponen locales a ambos lados. Este eje, replicado en varios niveles, está jalonado de dobles o triples espacios que permiten tener referencias constantes para ejercer un control ambiental. A lo largo de estos paseos comerciales, están presentes todos aquellos elementos que van a simular la imaginería del espacio público, desde piezas de carácter urbano (calles, plazas), vegetación (jardines, parterres, palmeras, arbustos, plantas), piezas de mobiliario urbano (bancos, papeleras, fuentes) o pavimentos adoquinados que interrumpen las grandes plataformas de circulación. Todos ellos configuran un espacio que establece múltiples referencias con el imaginario del espacio público, pero con las condiciones lumínicas, térmicas y acústicas congeladas invariablemente en un momento ideal. La realidad simulada, lejos de constituir una versión empobrecida de lo real, se mostraba con una fascinación superior a la propia realidad<sup>222</sup>.

Los emblemas de la sociedad de consumo empezaron a finales de los setenta a ser tratados como espacios bajo sospecha y, como concluye Barbara Mennel<sup>223</sup>, pusieron el contrapunto a ideología nacional de la ciudad perfecta de *Superman*. La imaginería distópica desencadenada por la figura del centro comercial alimentará ficciones tanto literarias como fílmicas y, al igual que había sucedido en el cine de la Gran Depresión<sup>224</sup>, muchas de ellas en clave de terror.

---

<sup>220</sup> Barbara Mennel. *Cities and the Cinema* (USA and Canada: Routledge, 2008): 144.

<sup>221</sup> Amendola, *La ciudad posmoderna*, 258.

<sup>222</sup> Baudrillard, *Cultura y simulacro* (Barcelona: Kairós, 2012): 28. (orig. 1978)

<sup>223</sup> Mennel, *Cities and the Cinema*, 144.

<sup>224</sup> Juan Andrés Pedrero Santos. *Filmando la crisis* (Madrid: Calamar ediciones, 2019):79.

El centro comercial contendrá gran parte del código genético de la posmodernidad: consumo, superficialidad, sobreestimulación, hiperrealidad, franquicias, estetización de lo cotidiano, ironía, hipérbole, simulacro, publicidad, pastiche, espacios de deseo, etc., y todo ello en una transformación continua. La escenografía del centro comercial reincidía en el autismo antes señalado que se desencadenaba ya desde su misma extrañación urbana que impedían relacionarse con el entorno inmediato. En ese sentido, las tomas aéreas de *Zombie*, en su aproximación al centro comercial explicitan su condición autónoma al presentar el edificio hermético rodeado de una inmensa bolsa de aparcamientos que lo desconectan del resto de la ciudad. No en vano es el lugar escogido para huir de la epidemia urbana.

La desconexión no sólo afectaba a la dimensión urbana, sino que se procuraba una interrupción de la propia realidad. Los inmensos vestíbulos que sobresaturan los sentidos creaban un aturdimiento premeditado, las superficies reflectantes anulaban la percepción de los límites, la supresión del sonido urbano elaboraba un distanciamiento añadido con la ciudad, ahora sustituido por el ruido blanco narcotizante de la música *Muzak*<sup>225</sup>. Estos mecanismos, provenientes de los parques temáticos, definieron una nueva escenografía pseudourbana tendente a crear un espacio en el que los puntos de vista privilegiados ya no los presidía el monumento sino la mercancía. El aislamiento y la introversión que la propia arquitectura establecía ponía en suspenso el espacio, tiempo y clima y, por tanto, la propia realidad<sup>226</sup>. Estas desconexiones, ensayadas inicialmente en *Disneyland*, sustituían lo real por una tematización inventada del lugar. El centro comercial se apropió de aquellas características urbanas que el suburbio había ido perdiendo: la centralidad espacial, el carácter público y la densidad humana. El espacio privado sustituía progresivamente al espacio público.

Por todo ello, no es casual la representación de la ciudad del futuro como un no-lugar, como una fusión entre el centro comercial y espacio vacacional impersonal que propone *La fuga de Logan* (*Logan's Run*. Anderson, 1976) [E02]. La película asocia los espacios asépticos del futuro con los espacios del centro comercial y así lo evidencia su rodaje en interiores tanto del *Dallas Market Center*, el *Great Hall* del *Apparel Mart*, también de Dallas o el *Hyatt Regency Hotel* de Houston. Ambos se muestran portadores de una arquitectura genérica, representando, irónicamente, los valores de una sociedad de consumo hiperbólica que sacralizó esos nuevos lugares como sustitutos del ámbito público. Aquí la simulación del espacio público está acentuada por la inversión de las fachadas que recaen sobre el interior representando un falso espacio urbano. Esta estrategia, creada inicialmente por Víctor Gruen<sup>227</sup>, uno de los ideólogos de esta tipología comercial, constituyó uno de los tropos principales del centro comercial, en la que se pretendía establecer una desconexión radical entre el paisaje urbano y todo lo que sucedía en el espacio interior.

---

<sup>225</sup> Michael Sorkin (ed). *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público* (Barcelona: Gustavo Gili, 2004): 26.

<sup>226</sup> Margaret Crawford. "El mundo como centro comercial", 28.

<sup>227</sup> Víctor Gruen diseñó el Southdale Center en Edina (Minnesota) en 1956, siendo el primer gran centro comercial cerrado con control climático.







**E02a\_ La fuga de Logan [Michael Anderson, 1976]**

Director artístico\_ Dale Hennesy.

*Dallas Market Center como del Hyatt Regency Hotel de Houston*



**E02b\_ La fuga de Logan [Anderson, 1976]**

*Dallas Market Center como del Hyatt Regency Hotel de Houston*

Recreaciones naturales.



**E02c\_ La fuga de Logan [Anderson, 1976]**

*Dallas Market Center como del Hyatt Regency Hotel de Houston*

Topografías artificiales. *Replandscape* (replace+scape).

*La fuga de Logan* no solo escenifica las características físicas del centro comercial, sino que incide del mismo modo en las estrategias de seguridad, que vienen reflejadas por la figura iconográfica de la sala de control que, tal y como detectaba Foucault<sup>228</sup> en sus análisis sobre las nuevas formas de vigilancia, perfeccionaba el ejercicio del poder. El autor veía en las nuevas formas panópticas de control una economía de medios en la que pocos vigilantes abarcaban el control de numerosas personas. Sin embargo, la innovación más sibilina consistía en el ejercicio de una fuerza invisible que podía ejercerse espontáneamente y sin ruido, mediante el conocimiento y la percepción se sentirse observado. Aquí, el dispositivo físico de la arquitectura ha sido sustituido por los sistemas electrónicos de videovigilancia, pero no deja de causar los mismos efectos: una escenificación permanente del poder y del control.

Con un carácter marcadamente posmoderno, se van a suceder las desconexiones espaciales, generando una ciudad *collage* a través de una serie de concatenaciones yuxtapuestas. En ese sentido, recordemos que a su vez la ciudad de Logan está dividida en cuadrantes protegidos por gigantescas cupulas protectoras. La ciudad se entendía así como una serie secuencial de departamentos estancos a modo de una *matrioska* urbana que encerraba una especie de ciudad en miniatura.

La imaginería comercial de la ciudad de Logan suponía una respuesta formal al tratamiento homogéneo de la sociedad, que en este caso y al igual que sucedía en *THX 1138*, quedaba subrayado por la uniformidad de la vestimenta que exhibían todos los ciudadanos. Este será en definitiva uno de los aspectos fundamentales en la inminente concepción del posmodernismo. Autores como Fredric Jameson<sup>229</sup> lo han señalado bajo la denominación de “*la muerte del sujeto*”, “*el fin del individuo autónomo burgués*” o “*la desaparición del sujeto individual*” en el escenario superficial del pastiche. En *La fuga de Logan*, sin embargo, la desaparición del sujeto individual no ha dado paso a la eclosión de la diferencia o de la disparidad, sino que ha derivado en la visión distópica de la uniformidad radical.

La arquitectura, al contrario, muestra una exuberancia estilística que escapa de cualquier uniformidad espacial y pone de manifiesto una concepción basada en el fragmento y el *kitsch*, con saltos espaciales autorreferenciales y sin ninguna voluntad unitaria que parecen unificados tan sólo por el brillo. Espacios pétreos, metálicos, plastificados o vitrificados, se van sucediendo a lo largo del pseudo espacio urbano de la ciudad de Logan. Ciñéndonos al espacio rodado en el centro comercial, se observa la implantación de una topografía artificial formada por diversos desniveles, plataformas, parterres y rampas. Todos los materiales brillan y reflejan con una intención de establecer una atmósfera que pudiera propiciar un estado nebuloso de confusión. La desorientación espacial y psicológica fue una estrategia recurrente destinada a reprogramar el deseo, bien

---

<sup>228</sup> Foucault, *Vigilar y castigar*, 238.

<sup>229</sup> Fredric Jameson. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, 37.

con fines consumistas como en la realidad, bien con fines ideológicos como en la película.

Una última consideración sobre el centro comercial procede de su lectura como espacio de género, siendo una tipología utilizada para escenificar el determinismo espacial denunciado desde posiciones feministas. Desde una posición distópica, la película *Las esposas de Stepford* (*The Stepford Wives*. Forbes, 1975) [E03] incidía en la segregación espacial de la ciudad, en este caso un pueblo, en el contexto de la discriminación de género<sup>230</sup>. La figura del centro comercial viene relatada como una tipología exclusivamente femenina, al igual que sucede con la mayoría de los espacios domésticos. Históricamente, el espacio de las mujeres había sido equiparado al espacio privado mientras que el espacio público ha sido asociado al espacio de los hombres. La figura del centro comercial suponía a priori una posibilidad de escape del espacio doméstico, si bien es cierto que el ámbito comercial restringía las posibilidades relacionales al ámbito del consumo, siendo las actividades productivas todavía un espacio vedado.

Por último, y emprendiendo un viaje hacia la hiperrealidad, la figura de la mujer será el banco de pruebas para ensayar con los modelos simulados. La mujer, duplicada y sustituida por el androide, al igual que sucedía en Metrópolis, escenificará la posibilidad de una realidad simulada, exactamente igual que la real, pero con las supuestas ventajas de la programación. Se exploraba un camino que proponía, en términos de Baudrillard, otra realidad más real que la propia realidad. Como se verá posteriormente, los ensayos antropomórficos se transferirán a la propia arquitectura y a la propia ciudad, constituyendo uno de los episodios más consistentes del pensamiento posmoderno.

---

<sup>230</sup> Véase Artemio Baigorri. "Género y espacio. Segregación social vs. segregación espacial" en V Congreso Español de Sociología (Granada, 1995).





**E03\_** Las esposas de Stepford [Bryan Forbes, 1975]  
Director artístico\_ Gene Callahan.  
Los espacios de género.



## 1.2.2 [F] Edificio fortaleza. Los espacios del miedo.

*“Bienvenido al LA postliberal, donde la defensa del lujo se traduce en la proliferación de nuevas represiones espaciales y de movimiento, adornada con la ubicua “respuesta armada”. Esta obsesión por los sistemas de seguridad física, y, colateralmente, por el control arquitectónico de las fronteras sociales, se ha convertido en el verdadero espíritu de la reestructuración urbana (...)”<sup>231</sup>.*

(Mike Davis. *Ciudad de cuarzo.*)

El autismo analizado en el contexto del centro comercial fue desarrollado también en diversas tipologías de grandes equipamientos. Edificios administrativos de grandes corporaciones o cadenas hoteleras participaron de esa misma indiferencia urbana, derivando en nuevas tipologías espaciales. El control y el simulacro, al igual que sucedía en la arquitectura comercial serán los elementos que caractericen este tipo de edificios. Como afirma Carlos García Vázquez en *Ciudad hojaldre*:

*“Los edificios de la ciudad del espectáculo funcionan como mónadas, envolturas que encierran un interior protegiéndolo del exterior. En su ensimismamiento, el edificio mónada demuestra una gran indiferencia por la ciudad que le rodea, a la que no pretende transformar. En el interior, sin embargo, se cargan las tintas. Un envolvente despliegue de simulacros se dispone a conseguir que el visitante experimente la incapacidad de representarse en el espacio que le rodea, que flote en un estado de debilidad psicológica que le hace altamente vulnerable a los intereses comerciales que promueven el hiperespacio”<sup>232</sup>.*

La idea del “hiperespacio” fue formulada por Fredric Jameson para referirse a las nuevas espacialidades de la euforia posmoderna, abordándolas en *El posmodernismo o la lógica del capitalismo avanzado*<sup>233</sup>, una de las principales referencias en el estudio de la arquitectura posmoderna. En ella, el autor escogía el caso del *Bonaventure Hotel* (1976) como paradigma arquitectónico de dicho movimiento, señalando su aspiración a ser un espacio total, “*un mundo entero*”<sup>234</sup>, una miniciudad en sí misma que no precisaba de ninguna relación con el contexto urbano adyacente. Todo en él estaba diseñado para este propósito, desde la piel exterior reflectante que repele hacia afuera a la ciudad, distorsionando todo lo que le rodea, los accesos ocultos o los interiores confusos en los que resulta imposible orientarse. Sin embargo y a pesar de la fragmentación, todo ello pretendía producir un relato, un escenario en el que son posibles diversas historias y situaciones.

La composición fragmentada de submundos dentro del mismo edificio que rechazaban una narración coherente privilegiando un *collage* ahistórico, será una de las constantes promulgada por la arquitectura posmoderna. El *Bonaventure Hotel*, convertida a partir de entonces en el arquetipo del posmodernismo, se convertirá en una pieza sobre la que dirigirán su mirada

<sup>231</sup> Mike Davis. *Ciudades de cuarzo*, 194.

<sup>232</sup> Carlos García Vázquez. *Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI*, 79.

<sup>233</sup> Jameson, Fredric. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*.

<sup>234</sup> Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, 91.

numerosos autores en sus estudios urbanos. Jean Baudrillard<sup>235</sup> incidía en la sensación vertiginosa que producía este tipo de edificios, en su condición laberíntica y en sus efectos ilusionistas, vinculando “*el gadget espacio-temporal*” a la definición de la arquitectura posmoderna. Al igual que sucedía con Jameson, Baudrillard diseccionaba la nueva dimensión espacial, caracterizada por unas circulaciones intrincadas, la provocación de una percepción alucinógena o el hermetismo producido por la superficie vidriada y reflectante del vidrio de las fachadas.

Muchos de estos aspectos están presentes en *El coloso en llamas* (*The Towering Inferno*. Guillermin, 1974) [F01], película que escenificó tanto la condición posmoderna de los nuevos edificios como el auge y fracaso de la soberbia y la tecnología de la nueva arquitectura. A mediados de los años setenta la producción fílmica se esmera en subrayar el carácter catastrófico de progreso. Aviones, transatlánticos, rascacielos se ven afectados tanto por las fuerzas de la naturaleza (terremotos, maremotos, huracanes, etc.) como por la negligencia técnica (cortocircuitos, incendios, etc.). *El coloso en llamas* pertenece a esta corriente fílmica del descrédito tecnológico. El colapso del gran rascacielos ponía en crisis la autoridad tanto del movimiento moderno como los supuestos avances tecnológicos. El imaginario del fracaso arquitectónico, alimentado a través del cine de catástrofes, estuvo muy influido, según Eric Mahleb<sup>236</sup>, por el desastre de *Ronan Point* producido en Londres en 1968, en el que una explosión doméstica provocó un derrumbe progresivo de varios bloques que habían sido construidos con un innovador sistema de prefabricación.

*El coloso* plantea una parábola sobre las arquitecturas del exceso, cuestionando la construcción de enormes rascacielos, vinculados al narcisismo, la ambición y la corrupción. Al igual que había pasado anteriormente con el rol del científico, la película ponía en entredicho la figura del arquitecto, que en esta película asume todavía una dimensión áulica de personaje que todo lo controla (un héroe en decadencia), si bien emerge posteriormente la figura del ingeniero que dará solución a los problemas generados en el edificio. La mesura del jefe de bomberos, que aconseja no construir edificios de más de 7 plantas, contrasta con la ambición del promotor de erigir un edificio de 138 plantas. En este sentido, la decadencia y destrucción de los símbolos principales del capitalismo, el rascacielos, arroja una reflexión sobre los límites de estas arquitecturas, entendidos como jaulas sin escape.

---

<sup>235</sup> Jean Baudrillard. *América*. (Barcelona: Anagrama, 2017): 74. (orig. 1986)

<sup>236</sup> Eric Mahleb. “Architectural Representations of the City in Science Fiction Cinema” en <http://www.yume.co.uk/architecturalrepresentations-of-the-city-in-science-fiction-cinema>. 30 de junio de 2005. (consultado en enero de 2019)





**F01a\_ El coloso en llamas [John Guillermin, 1974]**  
 Director artístico\_ Ward Preston.  
 Matte painted de Matthew Yuricich.



**F01b\_ El coloso en llamas [Guillermin, 1974]**  
 Maqueta de los rascacielos construidas en el aparcamiento de la 20th Century Fox Ranch de Malibu. Autor: Bill Abbott.  
 Documentación fotográfica sobre los efectos en [http://nzpetesmattehot.blogspot.com/2017/07/forgotten-gems-of-visual-effects-part\\_19.html](http://nzpetesmattehot.blogspot.com/2017/07/forgotten-gems-of-visual-effects-part_19.html)

Si el edificio constituía una figura autónoma dentro de la ciudad, las diversas plantas del mismo también conformarán espacios autónomos en sí mismos. En el *Coloso*, se suceden una serie de espacios caracterizados por lenguajes bien diversos y que hacen referencia a diferentes etapas temporales y estilísticas. El vestíbulo con fuente, la sala de estar con referencias a la arquitectura islámica, el comedor *kitsch*, las oficinas de diseño de los años setenta, el estudio del arquitecto, su propio apartamento, el *night club*, etc., se van superponiendo e hilvanando a través del ascensor, elemento que conectaba diversos niveles en un eclecticismo complaciente. Estas transiciones responden a lo que Charles Jencks definía como la “*naturaleza radicalmente esquizofrénica del lenguaje*”<sup>237</sup> que no era sino una respuesta tanto al pasado como a las veloces mutaciones del presente. La habilidad para enfrentarse a una pluralidad de estilos vendría asociada, según el autor, a una nueva sinceridad del arquitecto frente a las exigencias de la sociedad. En el trasfondo de la cuestión seguía estando presente el combate hacia el relato único de la modernidad y el carácter excluyente de su arquitectura.

La eclosión en aumento de los media, así como la democratización de las cámaras fotográficas permitió al individuo de rodearse de innumerables imágenes que iban forjando una personalidad híbrida y compleja. Como afirma Jencks:

“Gracias a las revistas en color, a los viajes y a la Kodak, todo el mundo tiene un bien abastecido musée imaginaire y es un ecléctico en potencia”<sup>238</sup>.

Esta multiplicidad iconográfica no resultaba ser una novedad. Como bien señaló Rem Koolhaas en *Delirious New York*, este tipo de composición, en origen, no constituía más que una variante de la intención inicial del rascacielos de ser un instrumento utópico para la reproducción del mundo, para la “*producción de un número ilimitado de territorios en una única parcela*”<sup>239</sup>. Esta intención de yuxtaponer mundos diversos en una comprensión espacio-temporal va a constituir una invariante del discurso posmoderno, que privilegiará la producción de un “*catálogo de imágenes*”<sup>240</sup> eclécticas como mecanismo compositivo de la ciudad *collage*, permaneciendo vigente a lo largo de los años ochenta.

En el contexto de una arquitectura que potenciaba la superficialidad, el vidrio, como se ha visto en el caso del *Bonaventure*, pasó a ser uno de los elementos clave en este planteamiento liminar de la arquitectura. La obsesión por la piel reflectante constituirá uno de los elementos recurrentes en las diversas propuestas arquitectónicas. Los muros de la ciudad fortificada se transformaban ahora en pieles tecnológicas, pero igualmente segregadoras. Su capacidad reflectante, repelente de la ciudad, establecía una declaración de intenciones respecto su relación con el entorno urbano. La piel asumía una doble condición: ambiental y de vigilancia. A finales de los años setenta, las sociedades

---

<sup>237</sup> Charles Jencks. *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*, 25.

<sup>238</sup> Jencks, *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*, 95.

<sup>239</sup> Véase Koolhaas, Rem. *Delirious New York* (Milán: Electa, 2001). El autor desgana las intenciones primeras de la creación de los rascacielos y lo visualiza a partir de una ilustración publicada por *Life* en 1909, que interpreta cada planta como un territorio virgen autónomo del resto.

<sup>240</sup> Jencks, *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*, 127.

financieras empezaron a utilizar en los muros cortina el vidrio de reflexión diferenciada (*Two way mirror glass*), reflectante por el exterior y transparente desde el interior:

*“(...) reflejando el cielo, una apariencia ecológica en un momento en el que se les acusaba de la destrucción de la naturaleza. Todo esto creaba en realidad una situación de control visual por el que los que estaban en el interior podían vigilar a los de fuera sin que se les viera y aquellos que se quedaban en la calle sólo veían su propio reflejo”<sup>241</sup>.*

Redundando en esta voluntad de impermeabilidad urbana Martha Rosler<sup>242</sup> realizó una taxonomía de los denominados “edificios fortaleza”, compuestos por torres inaccesibles, aislantes de la experiencia urbana caracterizada por la ausencia de la calle, en las que “*el edificio no desea ser parte de la ciudad, sino antes bien su equivalente o el sucedáneo que toma su lugar*”. El carácter introvertido de los edificios, así como el rechazo a establecer vínculos con el contexto exterior se fue experimentando a través de dos estrategias que se basaban en la materialidad de sus pieles exteriores. Por un lado, se ensayó el tratamiento vidriado que, a través de su condición reflectante, expulsaba de nuevo las vistas al exterior [F02]. Por otra parte, hubo propuestas que evidenciaron el carácter impermeable a través de la rotundidad, el hermetismo de sus fachadas, esta vez caracterizadas por la densidad y opacidad de sus materiales, con claras referencias a un imaginario defensivo.

En *La carrera de la muerte del año 2000 (Death Race. Bartel, 1975)* [F03] se pueden observar las dos estrategias mencionadas, ambas deslocalizadas de un contexto urbano y consideradas como hitos aislados en un inabarcable paisaje. En un supuesto recorrido a lo largo de una travesía Nueva York- St. Louis- Albuquerque- Los Ángeles, aparecen dos edificios con una indudable rotundidad y que responden al nuevo hermetismo arquitectónico. El primero de ellos, aislado en mitad de territorio, es el *Chet Holifield Federal Building*, proyectado por William Pereira y construido entre 1968 y 1971. Con un marcado lenguaje brutalista, es una auténtica rareza en la tipología norteamericana, adoptando una forma de Zigurat y mostrando un carácter de edificación infranqueable. Si bien está situado en la periferia de Laguna Niguel, en la película se muestra completamente aislado de cualquier entorno construido.

Otro de los edificios<sup>243</sup>, en esta ocasión formado por un muro cortina de vidrio reflectante, presenta el mismo carácter endógeno, pero esta vez a partir de una estrategia de reflexión visual. Cualquier imagen resulta expulsada hacia el exterior a través del reflejo. El edificio muestra un rechazo continuo hacia cualquier tipo de interacción.

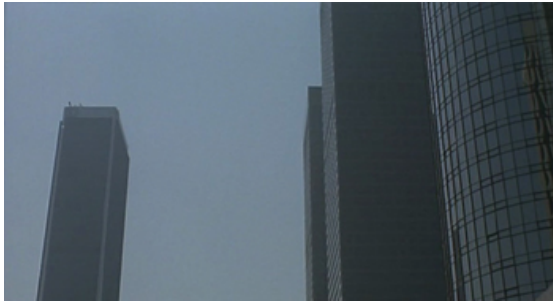
---

<sup>241</sup> Entrevista de Valle a Dan Graham. Citada en Lippolis, *Viaje al fin de la ciudad*, 126.

<sup>242</sup> Martha Rosler. *If you lived here: The city in art, theory and social activism* (New York: The New Press, 1999).

<sup>243</sup> Este último edificio no aparece en los créditos de la película y no ha sido identificado.





**F02\_ Alguien me está espiando [John Carpenter, 1978]**  
Director artístico\_ Philip Barber  
Los Ángeles (imagen inferior Bonaventure Hotel)



**F03\_ La carrera de la muerte del año 2000 [Paul Bartel, 1975]**  
Director artístico\_ Beala Neel, Robin Royce  
(Imagen izquierda) *Chet Holifield Federal Building* en Laguna Niguel (California), proyectado por William Pereira y construido entre 1968 y 1971 para la North American Aviation.  
(imagen derecha) Edificio no identificado.

El interés de esta película, en el contexto californiano de Los Ángeles, reside en la presentación de una ciudad que estaba construyéndose en esos mismos años y en la que se puede apreciar tanto el carácter imponente y autista de los nuevos rascacielos como el extremo descuido vertido sobre el espacio público, compuesto por zonas residuales de la ciudad (taludes y medianas de tierra). Frente al brillo constante de los nuevos edificios, las calles aparecen sucias, contaminadas y abandonadas. La ciudad, construida a partir de vías de tráfico rápido y rascacielos continuaba acusando un desequilibrio enorme entre la prevalencia del vehículo frente al espacio peatonal. Los Ángeles, en ese sentido, mostraba la cara más extrema de esta concepción urbana produciendo tanto el rechazo de los urbanistas románticos como una fascinación en autores iluministas como Reyner Banham<sup>244</sup> o Charles Moore<sup>245</sup>.

---

<sup>244</sup> Reyner Banham. *Los Ángeles. La arquitectura de las cuatro ecologías*.

<sup>245</sup> Charles Moore. "You Have to Pay for the Public Life" en Klein, Kevin (ed) *You Have to Pay for the Public Life. Selected Essays of Charles W. Moore*. Mit Press. Cambridge (2004): 111-142. El artículo se publicó originalmente en *Perspecta* nº 9-10. Yale University (1965).

### 1.2.3 [G] Gated communities. Espacios del confinamiento.

*“Era la “cultura del miedo”, concepto avanzado por el sociólogo Barry Glassner en *The Culture of Fear*, una forma de vida sustentada sobre el pánico moral. (...) Este permanente hostigamiento había convencido a los moradores de las comunidades cerradas de la pertinencia de renunciar a amplias dosis de libertad personal en pro de la seguridad”<sup>246</sup>.*

(Carlos García Vázquez. *Teoría e historias de la ciudad contemporánea*)

La misma pérdida del carácter público del espacio que se ha observado en tipologías del centro comercial como referente de la arquitectura del ocio o los edificios fortaleza como referente de la arquitectura corporativa, se mostró en las *gated communities*, paradigma en este caso de la arquitectura residencial. Los modos alternativos de habitar, que habían sido ensayados a partir de los primeros modelos suburbanos, adquirirían aquí una desconexión respecto al resto de la ciudad.

Varios fueron los antecedentes que se produjeron y que allanaron el camino para la eclosión de estas tipologías residenciales. El primero de ellos estaba íntimamente ligado al desprestigio que sufrió el espacio público, considerado un residuo marginal del espacio urbano que había pasado a formar parte de un espacio conflictivo en el imaginario urbano a partir de los conflictos de Watts<sup>247</sup>. Un espacio, por tanto, muy ligado a la protesta y a la reivindicación, condición será subrayada por la interpretación contracultural del espacio urbano. Todo ello dio pie para la férrea intervención vecinal y estatal sobre el espacio público, introduciéndolo en una lógica militarizada que pretendía limitar la apertura canónica del espacio.

Frente a la despreocupación que las instituciones mostraban hacia el espacio público, cada vez más abandonado e inseguro, diversos colectivos vecinales aspiraron a una vigilancia particular que pudiera preservar su espacio “propio”, en el sentido de apropiado. Mike Davis lo ha señalado como uno de los fenómenos urbanos más reseñables de las décadas de los sesenta y setenta. La declaración de la categoría de *community* a las *Home Owners Associations* en diversas ciudades de los Estados Unidos, les otorgaba unos derechos extra para la autogestión de la seguridad, siendo el principio de una cierta privatización del espacio. Esta aspiración, que resultaba más consistente en aquellas comunidades de clase, raza, etc., dieron pie a la creación de bolsas residenciales extremadamente homogéneas y, por tanto, sembraron a lo largo del territorio americano lo que posteriormente sería denominado como *gated communities*.

En 1972 el arquitecto Oscar Newman capitalizó las especulaciones sobre la dimensión conflictiva del espacio público, estableciendo un modelo de defensa

---

<sup>246</sup> Carlos García Vázquez. *Teorías e historia de la ciudad contemporánea* (Barcelona: Gustavo Gili, 2017): 156.

<sup>247</sup> Davis, *Ciudades muertas: ecología, catástrofe y revuelta*, 140.

del espacio con el objetivo de reducir la criminalidad en los barrios mediante estrategias de control y disuasión. Se ideó la sistematización de una serie de barreras más o menos visibles sobre los espacios de impunidad, acrecentando el sentido de territorialidad de los vecinos que se iban apropiando de un espacio que antes se concebía como íntegramente público. El diseño urbano se enfocó de ese modo como instrumento de intervención ante las elevadas tasas de conflictividad que se presentaban a finales de los años sesenta, introduciendo el concepto de “*defensible space*” que dará lugar posteriormente a todo tipo de dispositivos de control sobre el espacio urbano. La publicación de *Defensible Space. Crime Prevention Through Urban Design*<sup>248</sup>, resultó seminal, vista la trascendencia posterior de la dimensión carcelaria que presentarán las ciudades.

Este será el mismo sentido que denunciarán posteriormente autores como Mike Davis<sup>249</sup> o posteriormente Zygmunt Bauman<sup>250</sup>, realizando un estudio pormenorizado de este tipo de situaciones y llegando a alertar de la desaparición de la dimensión democrática que el espacio público había poseído en su concepción ortodoxa. Ambos teorizaban sobre las consecuencias de una serie de dispositivos concebidos para interceptar, repeler o filtrar a los posibles intrusos. La finalidad, por tanto, gravitaba en torno a la división, exclusión y la separación de extraños. Los conceptos de supresión de accesos y de los lugares de encuentro será una constante del nuevo urbanismo defensivo.

Esta situación llegó a reformular las clásicas distinciones entre los ámbitos público y privado, que tuvo su traducción urbana en la reconversión de muchos “espacios públicos”, caracterizados por el poder municipal, en “espacios comunes”, gestionados por entidades urbanas privatizadas. Emergieron espacios híbridos que mantenían una apariencia pública bajo prescripciones de control privado. Los estudios sobre la ciudad no podrán dejar de considerar desde entonces el giro urbano que propició el estado del miedo. El paisaje postmetropolitano, bajo la sombra de las *ciudades carcelarias* de Foucault, aparecía así repleto de “*espacios protegidos o fortificados, islas de confinamiento y de protección preventiva contra los peligros, tanto reales como imaginarios de la vida diaria*”<sup>251</sup>.

Una segunda cuestión era la relativa a la desconexión urbana, representado por el modo de vida suburbial, que llevaba implícito un deseo de segregación. Autores como Lewis Mumford, vieron en esta actitud no solo una decisión espacial de alejamiento respecto a lo urbano sino una voluntad de estratificación de clase, “*una especie de gueto dedicado a la élite*”<sup>252</sup>. El autor oponía este fenómeno al concepto aglutinador de la metrópolis, que históricamente se había caracterizado por la mezcla social, étnica, política, económica y laboral.

---

<sup>248</sup> Oscar Newman. *Defensible Space. Crime Prevention Through Urban Design*. McMillan, 1972.

<sup>249</sup> Mike Davis. *Ciudad de cuarzo*.

<sup>250</sup> Zygmunt Bauman. *Tiempos líquidos* (Barcelona: Tusquets, 2009): 105. (orig. 2006)

<sup>251</sup> Soja, *Postmetropolis*, 420.

<sup>252</sup> Mumford, *La ciudad en la historia*, 822.



Como evolución de la huída de la ciudad, el modelo californiano ilustraba bien el surgimiento de una “*metrópolis postperiférica rica*” donde las funciones tradicionales del lugar central (cultura, deporte, gobierno, comercio o administración) estaban radicalmente dispersas a lo largo de un territorio policéntrico. Esas submetrópolis, una vez desconectadas del centro, presentaban una tendencia a una radical autosuficiencia, a convertirse en “*un mundo en sí mismo*” según anunciaba uno de los múltiples anuncios publicitarios<sup>253</sup>. En los estudios sociológicos se ha definido el espacio urbano como un escenario donde se representaba, señalaba y significaba la problematización de la vida social. En el contexto surgido a lo largo de los años setenta donde diversas categorías de ciudadanos ya no querían, o no podían, compartir territorios y lugares, el sentido democrático de la ciudad y del espacio público como lugar de encuentro se manifestaba vacío.

Esta condición que se presentaba en la realidad suburbial tendrá una traducción literal en agrupaciones más reducidas, en urbanizaciones que se impermeabilizaron respecto a su entorno. Como veremos, este desligamiento urbano se hará cada vez más evidente, llegando a escenificarse con el confinamiento radical de las *gated communities*. El distanciamiento de los nuevos centros junto con las nuevas medidas de aislamiento y autoprotección, mostraban la coexistencia de dos mundos polarizados: el de los privilegiados y el de los desheredados de la sociedad. La fuerza centrífuga que caracteriza la ciudad de los sesenta y setenta provocó la eclosión de “santuarios-isla de lujo”<sup>254</sup>, con la influencia necesaria para poder separarse de los espacios reales e imaginarios de la pobreza.

Una tercera cuestión hacía referencia al sueño arcádico de establecer una relación idílica con la naturaleza. Serge Chermayeff y Christopher Alexander, en *Community and Privacy toward a new architecture of humanism*<sup>255</sup>, un estudio científico sobre la estructura urbana, pusieron el acento de estas migraciones en el deseo de un reencuentro con una naturaleza que había sido expulsada de la ciudad. Sin embargo, las promesas de una pseudo-ciudad que auguraban las ventajas de la naturaleza viviendo en la ciudad pronto se desvanecieron debido a que la periferia urbana se había superpuesto al espacio verde deseado. De este modo, surgió la voluntad de reencontrarse de nuevo con el centro urbano abandonado para gozar de las ventajas de la “verdadera” ciudad, pero, como sostienen los autores, “*cuando todo está en todas partes, en ningún lugar al que uno vaya encontrará nada tangible*”<sup>256</sup>.

Desde el punto de vista urbano y social, las denominadas *gated communities* ponían en cuestión la conocida definición wirthiana<sup>257</sup> de la ciudad como un

---

<sup>253</sup> Véase urbanizaciones como Summerlin, en Las Vegas, construido por las corporaciones Summa y Del Webb, que dispone de sus propios centros comerciales, campos de golf, hospitales, comunidades para jubilados o casinos. (Davis, *Ciudades muertas*, 114).

<sup>254</sup> Soja, *Postmetropolis*, 440.

<sup>255</sup> Serge Chermayeff y Christopher Alexander. *Community and Privacy toward a new architecture of humanism* (New York: Doubleday, 1963)

<sup>256</sup> Chermayeff y Alexander. *Community and Privacy*, 72.

<sup>257</sup> Louis Wirth. “Urbanism as a Way of Life”, publicado originalmente en *American Journal of Sociology*, vol.44, nº1 (julio 1938):1-24.

“asentamiento grande, denso y permanente de individuos socialmente heterogéneo” transformándose en lo que Paul Goldberger, uno de los más influyentes críticos de arquitectura a través del *New Yorker*, denominó “espacios urbanoides” en los que la ciudad precisaba manifestarse cerrada, acotada, aislada o empaquetada<sup>258</sup>. La dimensión del asentamiento se iba a ir fragmentando en pequeñas comunidades a través de planteamientos difusos y, sobre todo, creando bolsas homogéneas de comunidad.

En *Fortress America: Gated Communities in the United States*<sup>259</sup>, Edward J. Blakesy y Mar Gail Snyder clasificaron las *gated communities* en tres tipologías: las comunidades de estilo de vida, concebidas para colectivos asociados por intereses comunes; las comunidades de prestigio, relacionadas con la escenificación de un estatus social; y las comunidades seguras, en el que el principal objetivo era el de protección frente a la inseguridad urbana. Ésta última, capitalizaba el miedo como elemento configurador del espacio.

Stéphane Degoutin y Gwenola L. Wagon<sup>260</sup>, estableciendo una relación directa con la producción cinematográfica, han elaborado una división tipológica de este fenómeno urbano recurriendo tanto a metáforas del mercado (burbuja, oasis, isla, paraíso), como a descripciones periodísticas (nuevas fortalezas, ghettos malsanos, ciudades privadas), o por el ámbito académico (archipiélago urbano, sprawl urbanism, espacios urbanoides). Según su concepción fílmica, muestran tres escenarios: “El arca de Noé” que crea un paraíso en la Tierra, el de “Agatha Christie” que aborda la degeneración de un entorno perfecto y de “Metrópolis” que establece una división radical entre la población rica y la pobre, o entre los honestos y los criminales. Para los efectos de esta investigación, nos vamos a ceñir a esta misma división tipológica, actualizándola a los casos de estudio analizados en este período.

La primera se inspira en la metáfora de la “burbuja”, que contiene una ciudad en su interior y que sirve de protección ante un escenario apocalíptico, como en los casos de *La fuga de Logan* (Anderson, 1976) o *Mad Max 3* (Miller, 1985). La segunda, inspirada en la idea de la “isla”, representa urbanizaciones aisladas y vigiladas que pretenden preservar una hegemonía social o económica, como en *Las esposas de Stepford* (Forbes, 1975), su remake *Las mujeres perfectas* (Oz, 2004), *Eduardo Manostijeras* (Burton, 1991), *El show de Truman* (Weir, 1998), *La zona* (Pla, 2007), *Las viudas de los jueves* (Pinyeiro, 2009) o *Una semana solos* (Murga, 2007). Finalmente, la última pone en escena un “territorio de exclusión”, en las que dentro de un mismo espacio se producen subdivisiones espaciales según criterios socioeconómicos, como muestran *Cuando el destino nos alcance* (Fleischer, 1973), *1997: Rescate en Nueva York* (Carpenter, 1981) o

---

<sup>258</sup> Véase Salvador Moreno. “La construcción de las arcadias pequeño-burguesas. A propósito de dos films, Pleasantville y The Stepford Wives (Las mujeres perfectas)” en *La ventana indiscreta*, nº 5, ETSAM Madrid, mayo 2007, p.80

<sup>259</sup> Edward J. Blakesy, Mary Gail Snyder. *Fortress America: Gated Communities in the United States* (Washington: Brookings Institution Press, 1997).

<sup>260</sup> Véase Stéphane Degoutin; Gwenola L. Wagon. “Built Metaphors. Gated communities and fiction” artículo presentado en la 4ª Conférence Internationale du Réseau de Recherche « Private urban governance & gated communities », celebrado en La Sorbonne en 5-8 de junio de 2007. Paper, nº66. Basada en esta clasificación, Prada establece una nueva división temática tendente a reordenar las tipologías de agrupamiento. Véase José Prada Trigo. “Las gated communities como expresión de los nuevos contextos urbanos y socioculturales: un estado de la cuestión” en *Ángulo Recto, Revista de Estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 2, nº2 (2010): 19-30.

2013: *Rescate en LA* (Carpenter, 1996). Cada una de las tipologías escenifica un tipo habitar caracterizado por la supervivencia frente al peligro exterior, la exclusividad como separación de clase o el confinamiento como castigo.

En cuanto a la primera tipología, y ciñéndonos al periodo contemplado, nos debemos remitir al apartado “1.1.4 La burbuja urbana” donde se analizan los diversos casos cinematográficos, estando dominados por el caso paradigmático de *La fuga de Logan* [G01].

Respecto al segundo grupo, que sí ha tenido una correspondencia con numerosas actuaciones urbanísticas realizadas principalmente en las últimas décadas del siglo XX, fueron conformando un imaginario fílmico por lo general en clave distópica. Su aparición en el cine de este período tiene la condición de antecedente o de premonición, dado que es un fenómeno que en los años sesenta y setenta se encuentra de un modo muy incipiente. El aislamiento se denunció como una condición enfermiza de la sociedad individualista y es por ello por lo que la mayoría de las propuestas presentan una secuencia sociedad ideal-conflicto-desastre.

*El nadador* (*The Swimmer*. Perry, Pollack, 1968) [G02] pone en escena el modelo de urbanización de clase alta americana situada en las afueras de la ciudad, al noreste de Stamford. La película relata el recorrido del protagonista, un antiguo y enloquecido residente, a través de la urbanización. Este tránsito lo realiza de piscina en piscina en una secuencia de espacios privados que se han convertido en los únicos lugares de sociabilidad. No existe un equipamiento común, cada propiedad privada dispone de su espacio exclusivo para la socialización. Todas las viviendas unifamiliares forman parte de un círculo de clase y en ese sentido, la urbanización impone un estatus homogéneo con sus propios códigos que son precisos respetar. Dichos lugares constituyen un espacio emocional que está relacionado narrativamente con la concepción de una sociedad malsana. En este caso, todavía no se habían constituido los mecanismos de vigilancia que en los años siguientes se iban a consolidar como estrategia defensiva. Tendrán su eclosión en los años ochenta y noventa y ya será el cine del siglo XXI el que les dedicará una especial atención<sup>261</sup>. El aislamiento se producía por una separación que la propia naturaleza, a través de un colchón verde minuciosamente escogido, introducía entre la ciudad y la urbanización<sup>262</sup>.

Una versión ya más evolucionada de las comunidades cerradas aparece en *Un largo adiós* (*The Long Goodbye*. Altman, 1973) [G03], película en la que adquiere un protagonismo intermitente la *Malibu Lagoon State Beach*, una urbanización vigilada y con accesos controlados que constituye una burbuja aislada en la costa californiana muy próxima a Los Ángeles. Estos espacios, sostenidos por una retórica del miedo, potenciaban el tradicional recelo sajón hacia la condición

---

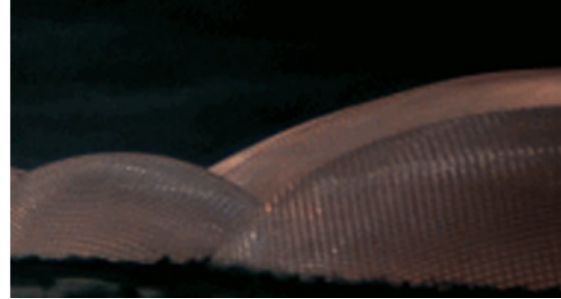
<sup>261</sup> Véanse ejemplos como *La zona* (Plá, 2007), *On the Safe Side* (Wichmann, Schmid, 2010), *Las viudas de los jueves* (Piñeiro, 2009)

<sup>262</sup> Esta estrategia es la que utiliza la ciudad de *Celebration*, que dispone de una zona arbolada de 1.900 hectáreas a modo de barrera natural entre la comunidad y el mundo exterior. La tipología de aislamiento mediante una frontera natural llevado al extremo tendrá su versión fílmica en *El bosque* (Shyamalan, 1994).

urbana y presenta una escisión frente a la naturaleza continua de la ciudad. Autores como Banham<sup>263</sup> ya habían prestado su atención a este fenómeno que caracterizaba la “surfurbia” de las playas del norte de Los Ángeles.

---

<sup>263</sup> Banham. *La arquitectura de las cuatro ecologías*. 31.



**G01\_ La fuga de Logan [Michael Anderson, 1976]**  
Director artístico\_Dale Hennesy



**G02\_ El nadador [Frank Perry/Sydney Pollack, 1968]**  
Director artístico\_Peter Dohanos  
Urbanización en Westport, Connecticut.



**G03\_ Un largo adiós [Robert Altman, 1973]**  
Director artístico\_Sidney H. Greenwood  
*Malibu Lagoon State Beach*, Malibu, California

El autor analizaba como la disposición continua de pequeñas parcelas situadas entre la autopista y la playa impedía físicamente el acceso a la playa a lo largo de distancias kilométricas, pasando a leerse la playa como una zona trasera de la vivienda que a todos los efectos pertenece a su dominio privado. En palabras del autor:

*“En Malibú la playa es privada (...). Entre la autopista y la playa, las pequeñas parcelas (...) están hoy cubiertas por una franja continua de casas de clase media de tamaño considerable, tan cercanas unas de las otras que, durante kilómetros, no hay manera de colarse entre ellas para llegar a la playa, que pasa a ser así un patio trasero comunal y aislado para los habitantes de dichas casas. (...) pero durante kilómetros y kilómetros las casas de Malibú crean una fachada continua hacia la calle, detrás de la cual la playa es su dominio privado”*<sup>264</sup>.

Desde una óptica geográfica, Mike Davis<sup>265</sup> trató de actualizar el modelo zonal de Burgess<sup>266</sup>, realizado en 1925 y con la ciudad de Chicago como referente, a la nueva situación urbana surgida a partir de los años setenta y esta vez con el referente de Los Ángeles como escenario tipológico. El anillo davisiano, también concéntrico, se había transformado en los siguientes ámbitos: “El espacio vigilado” (correspondiente al CBD burguessiano), el “Espacio del tiro al blanco” (barrios étnicos), las “Medias lunas de la represión y el control social” (barrios conflictivos y bajo sospecha), las “Zonas donde los vecinos te vigilan” (en las primeras periferias suburbanas, vigilancias autoorganizadas), las “Miniciudades enrejadas y la gerontocracia” (barrios encerrados bajo estrictas normas de seguridad), los “Universos paralelos”(barrios restringidos y tematizados) y, finalmente, el “Cinturón tóxico” (restos industriales y vertederos).

*Un largo adiós* presenta la realidad del cuarto anillo, como una burbuja encerrada en sí misma pero que mantiene una relación intensa con el corazón de Los Ángeles. La urbanización protegida y aislada no sólo supone una ruptura espacial con la continuidad urbana, de la que se encuentra muy próxima, o una fractura social, sino que también formula un salto temporal, a través de unas viviendas unifamiliares que recrean lenguajes clásicos o vernaculares. De ese modo, la urbanización asume una identidad diferenciadora a través de un catálogo nostálgico de estilos neohistóricos que tienden a legitimar un lenguaje de clase y de provocar una dislocación lingüística respecto al resto de la ciudad. Esta tendencia cinematográfica, en la que la vivienda asociada a la clase media ha sido desvinculada del estilo internacional del movimiento moderno, ha sido estudiada y documentada por Joseph Rosa<sup>267</sup>. Según el autor, la arquitectura moderna ha sido considerada como el anatema del estilo de vida americano. Los estilos vernaculares o *revival* en la arquitectura doméstica han tendido a encajar más con el espíritu conservacionista al que ha aspirado históricamente

---

<sup>264</sup> Banham, *La arquitectura de las cuatro ecologías*, 38.

<sup>265</sup> Mike Davis. *Control urbano: la ecología del miedo*.

<sup>266</sup> Ernest Burgess formuló el modelo de ciudad concéntrica en 1929. En ese modelo, la ciudad se estructuraba en torno a anillos. El centro lo formaba el CBD (Central Business District) y a partir del mismo, se formaban anillos concéntricos hacia el exterior formados consecutivamente por una Zona de Transición (nuevos inmigrantes, pensiones, enclaves étnicos, barrios humildes), la Zona de Casas de Trabajadores (generalmente habitadas por segundas generaciones de familias inmigrantes), la Zona de las Mejores Residencias (clase media) y Zona Periférica (clase más alta).

<sup>267</sup> Joseph Rosa. “Tearing Down the House: Modern Houses in the Movies” en *Architecture and Film* (New York. Princeton Architectural Press, 2000): 159.

la clase media americana. Desde una perspectiva posmoderna, lo que se estaba produciendo era una especie de sinestesia cronológica o, en términos jamesonianos, una mercantilización de las formas de melancolía<sup>268</sup>.

La realidad estaba formada por meras representaciones de la realidad, materializando los deseos de la clase media a través de las tendencias del mercado. Estas urbanizaciones estaban compuestas, tal y como sostiene Salvador Moreno<sup>269</sup>, por “reproducciones” de pueblos ideales, de ideologías pequeño burguesas puestas en pie según las rigurosas pautas del estilo caribeño, el victoriano, el colonial español o el de comunidades rurales protestantes. La evocación ficticia de ambientes referidos a la calle o a la plaza del pueblo empezó a nutrirse del imaginario nostálgico de la *Main Street*, derivando posteriormente en las propuestas del *new urbanism*. Curiosamente, las ciudades del *new urbanism*, como afirma Mark Lamster<sup>270</sup>, encontrarán su paradigma en las descripciones hollywoodienses de las pequeñas localidades americanas, surtiendo a la realidad de ejemplos fílmicos en los que poder apoyarse.

Una última ficción, desarrollada a principios de los años ochenta y que perdura hasta nuestros días, la constituirán las ciudades simulacro portadoras de valores neotradicionales y conservadores que pretendían no sólo dar respuesta a cuestiones urbanas sino condicionar, a través del diseño urbano y bajo una concepción determinista, el comportamiento social. Para ponerlo en valor, las intervenciones se basarán en la arquitectura vernacular, apoyada en conceptos y formas tradicionales en un intento de recuperación de valores del pasado. Lo que se ponía en escena era una sustitución de la realidad, “*un mundo perfecto conseguido mediante unas rígidas normas que acaban desvelando la tiranía que supone una felicidad impuesta*” y de un ser humano que combate su incompreensión del mundo fabricándose alrededor “*universos estables y, sobre todo, seguros*”<sup>271</sup>.

Este tipo de intervenciones se mostraban claramente influenciadas por los ensayos realizados, a partir de los años cincuenta, en la búsqueda de la ciudad de la felicidad, impulsada por Disney en las denominadas *EPCOT (Experimental Prototype Community of Tomorrow)*. Tendríamos que volver la mirada hacia la Exposición Mundial de Nueva York de 1964 para encontrar su origen. Allí, según relata Deyan Sudjic<sup>272</sup>, Walt Disney quedó fascinado y contrató al William Potter, ingeniero de Moses, para trabajar en la EOCOT que planteaba construir en Florida incorporando soluciones radicales, principalmente en el ámbito de las comunicaciones. Sin embargo, la concepción de una ciudad “neotradicional” recuperada ahora por el *new urbanism*, se mostraba más interesada en la restauración de un espíritu cívico y la recuperación de los espacios públicos perdidos a lo largo de las décadas de los 50 y 60 como lugar de convivencia, incidiendo en los aspectos de confortabilidad y seguridad.

---

<sup>268</sup> Jameson, *El capitalismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*.

<sup>269</sup> Moreno, *La construcción de las arcadias pequeño burguesas*.

<sup>270</sup> Mark Lamster (ed). *Architecture and Film* (New York: Princeton Architectural Press, 2000): 2.

<sup>271</sup> Moreno, *La construcción de las arcadias pequeño burguesas*, 78.

<sup>272</sup> Deyan Sudjic. *El lenguaje de las ciudades* (Barcelona: Ariel, 2017): 167.

Estas urbanizaciones-ciudad, disponían de sus propios códigos de conducta, estando reguladas por el “*Pattern Book*” y protegidas por convenios y restricciones (CC&Rs) disolviendo, tal y como apunta Alain Musset<sup>273</sup>, la condición política de la ciudad. La vida urbana se había incorporado al espectáculo. En el intento de recuperación de calles y plazas a través de una autogestión privada, el *new urbanism*, intercambió “*una ciudad sin calles por calles sin ciudad*”<sup>274</sup>. Los paraísos artificiales de estas comunidades herméticas empezaron a formularse en la realidad con ejemplos como Seaside, Celebration, Rosemary Beach, Watercolor, Watersound o Windsor a lo largo de la costa californiana y extendiéndose posteriormente por todo el país.

Los ejemplos experimentados tanto en *Seaside*<sup>275</sup> como en *Celebration*<sup>276</sup> fueron llevados a la ficción ya en los años noventa a través de *El Show de Truman* o *Pleasantville*, ambas de 1998. Anteriormente, en los años setenta, se estrenó *Las esposas de Stepford* (*The Stepford Wives*. Forbes, 1975) [G04], una película en la que ya podía avanzarse muchas de las características que derivarán más tarde en el *new urbanism*.

*Las esposas de Stepford* abordaba el mito de la vida rural como alternativa a la jaula urbana, planteando cuestiones relativas a la dialéctica naturaleza-artificio. Introducía la metáfora de la huída urbana, desde Nueva York a Stepford, un poblado que representaba el arquetipo ideal de pequeña ciudad americana, en contacto con la naturaleza y alejado del caos urbano. Arrojava una crítica tanto social como urbana, mostrando un escenario absolutamente regulado y repleto de patrones de conducta, ideado para procurar la felicidad de sus habitantes. La película incidía en las estrategias de la artificialidad que se consideraban necesarias para el mantenimiento de las condiciones ideales de la felicidad. La ausencia de conflictos, que es el objetivo primordial de ese modelo social, era producida mediante una drástica eliminación de la condición humana, en esta ocasión representada por la temida figura del robot y de la mujer, las dos grandes amenazas vertidas en el imaginario masculino desde principios de siglo XX.

---

<sup>273</sup> Véase Alain Musset. “Entre Delta City (RoboCop) y Celebration (Disney): espacios públicos, ciudades privadas y ciudadanía” en Poó, Ximena (ed) *Transformaciones del espacio público* (Santiago: Ed. Universidad de Chile-Ambassade de France au Chili, 2008) :42.

<sup>274</sup> Musset, “Entre Delta City y Celebration”, 40.

<sup>275</sup> *Seaside*, ciudad vacacional fundada en 1982 fue proyectada en Seagrave Beach (Florida) por Andrés Duany y Elizabeth Platter-Zyberk con la colaboración de Leon Krier, constituyendo una de las primeras propuestas del *New Urbanism*.

<sup>276</sup> *Celebration*, en Orlando (Florida) y promovida por Disney, es una ciudad heredera de las EPCOT. Fue fundada a principios de la década de los noventa, según el Master Plan elaborado por Robert A. M. Stern Architects y Cooper, Robertson&Partners. Establece la obligatoriedad de ceñirse a un catálogo de estilos (victoriano, colonial, clásico, costero o mediterráneo) y en ella intervinieron arquitectos como Philip Johnson, Robert Venturi, Scott Brown, Charles Moore o Cesar Pelli.





**G04a\_** Las esposas de Stepford [Bryan Forbes, 1975]  
Director artístico\_Hene Callahan  
Norwalk, Connecticut.

Andreas Huyssen, en *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*, realizó un recorrido histórico en el que incide en aquellas cuestiones que crearon una gran inquietud en la sociedad burguesa principalmente a partir del siglo XIX. En este sentido, el autor sostiene que:

*“Un examen de los periódicos y revistas de ese período demostrará que las masas proletarias y pequeño burguesas aparecen descritas recurrentemente en términos de una amenaza femenina(...). El temor a las masas en esta época de menguante liberalismo es también el temor a la mujer, temor a la naturaleza fuera de control, temor a lo inconsciente, a la sexualidad, a la pérdida de identidad y del Yo estable en la masa”<sup>277</sup>.*

Stepford permite establecer una lectura de estas pequeñas comunidades como espacios protectores de los miedos sociales, principalmente masculinos. *Las esposas de Stepford* disecciona tres grandes temas: la naturaleza, la mujer y la máquina, actualizando visualmente aquellos mismos aspectos que ya habían sido formulados en *Metrópolis* (Lang, 1927). Volviendo a Huyssen y el análisis que realiza sobre esta última película, destaca lo siguiente:

*“Mujer, naturaleza y máquina eran ahora una red de significados con una cosa en común: la otredad. Su mera existencia suscitaba y amenazaba la autoridad y el control masculinos. (...) El film sugiere entonces una homología simple y profundamente problemática entre la mujer y la tecnología. (...) de la misma manera que el hombre inventa y fabrica artefactos tecnológicos que deben servirlo y satisfacer sus deseos, se espera que la mujer, fabricada e inventada solamente por el hombre, refleje las necesidades del hombre y sirva a su amo”<sup>278</sup>.*

Bajo este panorama, la mujer y la máquina en la narración fílmica de *Las mujeres de Stepford*. Los dispositivos de control se producirán mediante la incursión de androides femeninos que sustituirán y *perfeccionarán* la figura de la mujer, en este caso vinculada exclusivamente a su dimensión de ama de casa y que tendrán consecuencias en la espacialidad de la comunidad. En el contexto de un modelo social misógino se muestran tanto espacios exclusivos de la masculinidad, destinados a la vida pública, como la sede de la asociación masculina de acceso restringido mediante sistemas de vigilancia, así como los espacios para la mujer, identificados principalmente con el centro comercial y el hogar. La película escenificaba así las tesis de la geógrafa Linda McDowell, que en *Género, identidad y lugar*<sup>279</sup> había planteado la vinculación histórica del hombre con el espacio público, así como la reclusión de la mujer en el espacio doméstico. Obsérvese que la aparición del centro comercial constituía una expansión de los espacios de sociabilidad que, bajo la sombra del consumo, permitieron una ampliación de la vida social femenina. En cualquier caso, se trataban de espacios estancos y por ello mismo, el acceso al club exclusivo está vedado a la mujer<sup>280</sup>. Desde los *women's studies*, muy presentes en la década de los setenta, se denunciaba precisamente eso; la asignación de la mujer

---

<sup>277</sup> Andreas Huyssen. *Después de la gran división* (Buenos Aires: Hidalgo ed. Buenos Aires, 2002): 103. (orig. 1986)

<sup>278</sup> Huyssen, *Después de la gran división*, 134.

<sup>279</sup> Linda McDowell. *Género, identidad y lugar* (Madrid: Cátedra, 2000).

<sup>280</sup> El cine se ha encargado de visibilizar estas relaciones espaciales. Como señalaba la socióloga Elizabeth Wilson en *The Sphinx in the City* la ocupación por la mujer de cierto tipo de espacios se realizaba bajo arquetipos de perversidad o irracionalidad. En ese sentido la presencia de la hembra en el espacio público se realizaba bajo los personajes de prostituta o mujer fatal. Véase García Vázquez. *Teorías e historia de la ciudad contemporánea*, 161.

como máquina deseante y consumista frente a el rol intelectual asignado al hombre.

Las funciones muy determinadas y los espacios muy definidos derivarán a un estilo de vida que ofertaba muy pocas variantes posibles, reduciendo las opciones de interacción e intercambio que había posibilitado el desarrollo urbano. La vuelta al ámbito rural, a un estilo de vida romántico y vernacular provocaba una limitación vital que se veía acusada por la práctica eliminación de los espacios públicos. El exceso de autosuficiencia urbana de este tipo de asentamientos fue especulado por Kenneth Ewart Boulding (1963) en un ensayo sobre “la muerte de la ciudad” que tal vez traería el futuro:

*“Podemos incluso visualizar una sociedad en el que la población está esparcida con mucha uniformidad por el mundo en hogares casi autosuficientes, cada uno de los cuales hace circular y procesa perpetuamente su propia provisión de agua mediante sus propias algas, cada uno de los cuales obtiene la energía que requiere de sus propias baterías solares, cada uno en comunicación con cualquiera que quiera comunicarse mediante su televisión personalizada, cada uno con su acceso inmediato a todos los recursos culturales del mundo mediante canales de comunicación con bibliotecas y otras fuentes culturales, cada uno con el disfrute de la seguridad de un Estado mundial invisible y cibernético, en el cual cada hombre viva bajo su parra y su higuera y sin miedo a nadie”.*<sup>281</sup>

Una tercera tipología ponía en escena la división territorial como fruto de una polarización social. En ese contexto, *Cuando el destino nos alcance (Soylent Green*. Fleischer, 1973)<sup>282</sup> [G05], arrojó una lectura de Nueva York en una clave distópica, escenificando la ciudad dual como espacio de la polarización social. La fortificación de la ciudad, que autores como Mike Davis<sup>283</sup> han teorizado como una de las principales señas de identidad de la nueva ciudad americana, aparece aquí ya con un carácter prospectico.

En la película, la ciudad de los privilegiados se mostraba cercada y fortificada a través de grandes muros de hormigón y el paisaje urbano se interpretaba como un “archipiélago de islas”<sup>284</sup>. La propuesta de segregación urbana dentro de la misma ciudad guardaba una estrecha relación con los argumentos desarrollados en ese mismo período por Koolhaas y Zenghelis en su polémico trabajo fin de carrera *Exodus or the voluntary prisoners of architecture*, realizado en 1972. Fue uno de los primeros proyectos urbanos en especular con “zonas claramente diferenciadas” mediante un gran muro perimetral insertado en la ciudad. La propuesta de Koolhaas imaginaba la acotación amurallada de una zona privilegiada de Londres que la hacía autosuficiente e impermeable al resto del espacio urbano y en el que sus habitantes eran considerados “prisioneros voluntarios” de esta zona blindada. *Exodus* especulaba con la acotación una pieza urbana de ancho constante (1.000 metros) y longitud variable (unos 11.000 metros), acogiendo una especie de ciudad ideal dividida en 11 sectores.

---

<sup>281</sup> Citado en Ulf Hannerz. *La exploración de la ciudad* (Madrid: Fondo de Cultura Económica. Madrid, 1983): 136. (orig. 1980)

<sup>282</sup> Basada en la fábula pro-control de la natalidad *Make Room! Make Room!* (1966) de Harry Harrison.

<sup>283</sup> Davis, *Control urbano: la ecología del miedo*.

<sup>284</sup> Amendola. *La ciudad posmoderna*, 277.

El proyecto partía de la reflexión sobre las consecuencias producidas al dividir algo con una línea, que inevitablemente deriva en la creación de una parte buena y otra mala. La propuesta incide en el deseo y el flujo de aquellos habitantes que viven fuera de la franja privilegiada para poder acceder a ella y convertirse así en sus “prisioneros voluntarios”. *Exodus* es la imagen de la segregación espacial producida desde la misma Academia y que estableció dialogo visual y conceptual con las producciones cinematográficas que abordaban estos mismos temas. *Exodus* guarda similitudes conceptuales con muchas de las propuestas de ciencia ficción en que la fortificación del espacio y el confinamiento procuran una peculiar libertad, como en *THX 1138* (Lucas, 1971), *2024: Apocalipsis nuclear (A boy and His Dog)*. Jones, 1975) o *La fuga de Logan (Logan’s Run)*. Anderson, 1976).



**G05a\_** Cuando el destino nos alcance [Richard Fleischer, 1973]  
 Director artístico\_Edward C. Carfagno, George W. Davis  
 Cicatrices urbanas de la ciudad dual. Nueva York.



**G05b\_** Cuando el destino nos alcance [Fleischer, 1973]  
 Vivienda fenomenológica (Manhattan) versus vienda tecnológica (Chelsea Oeste). Nueva York.



**G05c\_** Cuando el destino nos alcance [Fleischer, 1973]  
 El fantasma megaestructural. Nueva York.



**G05d\_** Cuando el destino nos alcance [Fleischer, 1973]  
 Ciudad colmena. Nueva York.

Del mismo modo, la propuesta de Koolhaas participa de muchas de las obsesiones urbanas de finales de los años sesenta, introducidas a lo largo de los 11 cuadrantes que componen su franja urbana. La idea del éxodo de la ciudad tradicional, provocado por el deseo de los habitantes de Londres por abandonar la parte mala; la iconografía de la ciudad en ruinas y de su carácter fantasmal, que es capturada en una zona de la franja como testimonio musealizado de la parte mala; la desconexión con el Londres existente, simbolizado por la torre de transmisiones destinada a anular o inhibir cualquier señal procedente del exterior; o la búsqueda de un misticismo urbano a través de las diversas actividades intelectuales y reflexivas sobre la propia arquitectura son cuestiones que van a ir aflorando en el desarrollo del proyecto.

El elemento icónico que asocia *Cuando el destino nos alcance* con la propuesta de *Exodus* es el gran muro delimitador que segrega la ciudad y que se había introducido en el imaginario colectivo a través de la imagen persistente del muro de Berlín. *Cuando el destino nos alcance* muestra una Nueva York en el año 2022, hiperpoblada (más de 40 millones de habitantes) y colapsada, con visiones de espacios densos y sobresaturados. Existen dos ciudades dentro de la misma ciudad, el recinto fortificado de Chelsea Oeste y el resto del ámbito metropolitano **[G05a]**. El barrio de los privilegiados está literalmente rodeado por un foso y un muro de hormigón con alambradas y taludes que imposibilitan el acceso a los no residentes. La tecnología se muestra aquí como un privilegio de clase, sólo accesible a los propietarios de alto poder adquisitivo. La ciudad fortificada está repleta de sistemas de seguridad, principalmente formados por circuitos cerrados de videovigilancia.

El discurso dialéctico entre las diversas formas de vivir es especialmente significativo en la expresión del espacio residencial. Aquí la vivienda no solo funciona como un elemento conceptualizador de la brecha social producida por la vida urbana, sino que es concebida como un elemento de adjetivación del individuo<sup>285</sup>. La escala, la densidad, la tecnología, la industrialización, el diseño o la limpieza suponen metáforas incrustadas sobre el progreso, el cientifismo o el higienismo que articulan una posición psicológica frente a la modernidad. Este recurso, ha sido reiteradamente utilizado en la historia del cine<sup>286</sup> para acentuar las contradicciones inherentes a la modernidad y para escenificar el abismo existente entre la alta y baja cultura. La elección del ámbito residencial como espacio íntimo permitió abordar la aceptación o el rechazo de la arquitectura moderna que, en otras tipologías, como en los espacios del trabajo, de la sanidad o de la educación, había sido asumida sin mayores objeciones. Películas como *Mi tío* (Mon oncle. Tati, 1958), *Modesty Blaise* (Losey, 1966), *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) o posteriormente *Blade Runner* (Scott, 1982) han incidido en el contraste tecnológico de las formas de vivir.

*Cuando el destino nos alcance* exhibe dos tipologías muy diversas: la vivienda tecnológica y la vivienda fenomenológica. La primera se construye en torno a la

---

<sup>285</sup> María Asunción Salgado de la Rosa. *Viviendas de cine. Análisis de la arquitectura residencial en el marco del cine europeo de las últimas décadas*. Tesis doctoral. (Universidad Politécnica de Madrid, 2004).

<sup>286</sup> Véase Joseph Rosa. "Tearing Down the House: Modern Homes in the Movies" en Mark Lamster (ed). *Architecture and Film* (New York: Princeton Architectural Press, 2000): 159-167.

domótica, la infraestructura digital y el diseño [G05b]. Se incardina dentro de las tipologías mostradas en *Modesty Blaise* (Losey, 1966) o *El hombre ilustrado* (*The Illustrated Man*, Smight, 1969) en las que diseño y tecnología eran portadoras de un estatus social. La figura del ordenador y la pantalla adquieren roles centrales en la disposición residencial. El mobiliario, en este caso, aún presentando reminiscencias de un estilo curvo y plastificado proveniente de los años cincuenta como en los casos precedentes, es deudor del diseño de los años setenta. La exhibición táctil de los diversos materiales (moquetas, vidrios, chapados metálicos, plásticos, distintas pieles, etc.), le confieren un aspecto fundamentalmente híbrido. Los espacios se presentan amplios, claros, diáfanos y ordenados.

La segunda tipología corresponde a la vivienda fenomenológica. Utilizamos aquí esta nomenclatura en el sentido aplicado por Iñaki Ábalos<sup>287</sup> basado en autores como Maurice Merleau-Ponty o Gaston Bachelard. En este sentido, la vivienda de Robert Thorn y Sol Roth, protagonistas de *Cuando el destino...* se muestra oscura, repleta de texturas, densa, reducida, sucia y con la figura de las estanterías repletas de libros como los elementos que presiden el espacio. La iluminación es leve y se debe recurrir a la energía autogenerada mediante el pedaleo de una bicicleta para solventar los continuos apagones de la red eléctrica. Pertenece al tipo de espacio fenomenológico que será reintroducido posteriormente en el imaginario fílmico a través de la vivienda diseñada por Ridley Scott, Mentor Huebner y Syd Mead para Deckard en *Blade Runner* (Scott, 1982). Ambas viviendas sólo tienen sentido en cuanto a experiencia vivida, y es esa propia experiencia la permite configurar y dar sentido al espacio.

*Cuando el destino nos alcance* resulta particularmente interesante por ofrecer una vívida metáfora visual de la polaridad provocada por la ciudad megaestructural. Mientras la calle está ocupada por seres humanos e inservibles automóviles apilados, al fondo pueden distinguirse los *membra disjecta*, en palabras de Banham, de la fiebre megaestructural: reliquias de un sueño fallido entre los que se distinguen, entre otras, parte de las edificaciones diseñadas por Kenzo Tange para la Bahía de Tokio (1960) [G05c], que en esta ocasión funcionan como límite fronterizo de la ciudad segregada. La arquitectura, de ese modo, construye el límite, que a través de la megaestructura da contenido de programa residencial al muro defensivo.

La polarización del espacio está muy determinada aquí por la iconografía megaestructural mediante una visión desoladora y seductora al mismo tiempo del paisaje urbano. Las *matte paintings* de Matthew Yuricich ofrecían al espectador vistas de unas Chelsea West Towers integradas en un paisaje de rascacielos, o la desértica plaza del 'Going Home Center' en el que un terminal Edward G. Robinson había decidido someterse a eutanasia voluntaria. Tal y como apreciaba Venturi et al. en *Aprendiendo de Las Vegas*<sup>288</sup>, la megaestructura se mostraba como un fracaso de regeneración urbana. Subrayemos aquí la relación entre la megaestructura y la decadencia social que, como se ha visto en

---

<sup>287</sup> Ábalos. *La buena vida* (Barcelona: Gustavo Gili, 2000): 92.

<sup>288</sup> Venturi, Scott-Brown, Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*, 78.

el capítulo primero, el cine significó a través de numerosas producciones. Tanto Venturi como Scott Brown señalan el fenómeno megaestructural como objeto de sus críticas principalmente por su invasivo control del diseño heredado del movimiento moderno, en cuanto que resultaban una “*representación heroica de las creaciones únicas de los maestros*” y suponían un producto cerrado articulado en función de los grandes relatos de la modernidad. Es en su encaje urbano donde presenta sus mayores dificultades y no es casual que definan los paisajes fílmicos de la ciudad segregada. Los autores declaraban que:

*“El diseño total es lo opuesto de la ciudad incremental que crece gracias a las decisiones de muchos: el diseño total implica atribuir al arquitecto un papel mesiánico como corrector del revoltijo de la ciudad tentacular; propicia una ciudad dominada por la arquitectura pura y mantenida mediante ‘inspecciones de diseño’, y defiende la arquitectura de la renovación urbana y de las comisiones de bellas artes”<sup>289</sup>.*

El miedo a la superpoblación fue alimentado inicialmente por las especulaciones literarias<sup>290</sup> principalmente derivadas de la producción de la ciencia ficción. La ciudad pronto se manifestó como el punto gravitatorio de esta problemática, como un espacio frágil incapaz de soportar la presión demográfica. *Cuando el destino nos alcance* ilustra especialmente esta situación, resultando especialmente patente en el tratamiento del espacio público, caracterizado por la precariedad y en el que los habitantes se ven forzados a encontrar cobijo en sus resquicios. De ese modo la escena urbana se muestra repleta de vehículos abandonados que sirven de alojamiento temporal a ciudadanos “sin techo”, iglesias abarrotadas de personas sin hogar, ocupación de edificios abandonados, chabolas y cobertizos colonizando las calles, elementos comunes de los edificios colapsados por indigentes, etc. [G05d]. Los ciudadanos se ven obligados a reinventarse el modo de habitar y de ocupar el espacio, un espacio sobre el que no tienen ningún control y que en este caso corresponde con el espacio de la humillación y de la degradación humana.

La película ilustra una sociedad polarizada en la que ya no existe la clase media. La inmensa mayoría empobrecida sobrevive en clave analógica mientras que la zona privilegiada sostiene su status en términos tecnológicos. La zona rica, cercada e hipervigilada, se contextualizará ideológicamente bajo los mismos códigos de las *gated communities* que estarán por venir y que seguirán inspirando posteriormente al imaginario fílmico, como en *1997: Rescate en Nueva York* (*Escape from New York*. Carpenter, 1981). La ciudad de *Cuando el destino...* supone una revisión del modelo canónico establecido por *Metrópolis* (Lang, 1927), la primera ciudad en realizar una división social literal entre un grupo de aristocráticos capitalistas y uno de trabajadores deshumanizados. Y para esta división, resultará fundamental la presencia de los medios tecnológicos.

---

<sup>289</sup> Venturi, Scott-Brown, Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*, 183.

<sup>290</sup> Véase Domingo, *Descenso literario a los infiernos de la superpoblación*.



En clave posmoderna, la ciudad manifiesta una interpretación de clase, otorgando un soporte visual a las teorías de Manuel Castells y David Harvey sobre la nueva realidad urbana. En palabras de Nazer Alsayyad:

*“La arquitectura y el urbanismo postmoderno puede ser fechado, al menos en América, a principios de 1970. Después de la recesión de 1973, las ciudades americanas inician una etapa caracterizada por un nuevo tipo de gestión económica en la que el trabajo, el consumo y la producción siguen los nuevos patrones de acumulación flexible. Las nuevas relaciones sociales del capitalismo derivan en nuevas cuestiones espaciales que, a su vez, derivaron en una recalibración de los conceptos de clase. En este nuevo mundo, los pobres se fueron dejados con muy poco o sin control sobre el espacio. Mientras, las clases altas llegaron a definir su sentido y el acceso a la comunidad no tanto a través de las fronteras físicas como a la reafirmación de una identidad basada en la producción simbólica del capital. Las ciudades posmodernas encarnan esta comprensión del espacio y del tiempo, así como la fragmentación de la realidad y la privatización de la vida y el espacio público”<sup>291</sup>.*

La ciudad representada en *Cuando el destino nos alcance* responde a un arquetipo recurrente de lo que acabará siendo la ciudad posmoderna y que ha intentado ser calificada por diversos autores bajo un sinfín de denominaciones: “ciudad infierno”, “ciudad Babel”, “ciudad laberinto” o “ciudad blindada”, todas ellas ilustradoras de los mitos posmodernos de la anti-ciudad<sup>292</sup>.

---

<sup>291</sup> Alsayyad, *Cinematic Urbanism*, 10.

<sup>292</sup> Véase Jorge Ocaranza y Verónica Díaz, “El urban sprawl y la ciudad virtual en la representación cinematográfica de la ciudad posmoderna,” en *Nodo*, vol.9 (2015), 45-58.



### 1.3. SIMULACIONES. [Desconexiones hiperreales].

En *El intercambio simbólico y la muerte*<sup>293</sup>, Jean Baudrillard planteó la transición de “tres órdenes de simulacros” que se fueron sucediendo a partir del Renacimiento. El simulacro de primer orden correspondía a la “falsificación” y tenía lugar en el período que transcurre desde el Renacimiento hasta la Revolución Industrial. Suponía una imitación de lo natural, pero garantizaba, en cualquier caso, la verdad del original. El simulacro de segundo orden estaba relacionado con la “producción” y correspondía a la fabricación en serie realizada en la era industrial. En esta fase, ya no era tan importante la analogía con lo real debido que no tenía sentido el concepto de lo original en este proceso. La última fase se corresponde con el simulacro de tercer orden, que aparece ya en la actual era postindustrial, teniendo en la “simulación” su esquema dominante. Adquiere su sentido a través de la reproducción ilimitada y constante de modelos. No pertenece a la categoría de lo real, sino de lo *hiperreal*.

El sistema de desconexión con la ciudad, dentro de esta lógica de huida hacia lo hiperreal, estuvo potenciado por una creciente tendencia hacia la suplantación de la realidad mediante estrategias de duplicación, sustitución y simulación. La proliferación de la televisión, a parte de las consideraciones ya analizadas por Banham en *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*<sup>294</sup>, potenció la intromisión de una segunda realidad en el ámbito doméstico y, posteriormente, en el espacio urbano. El establecimiento de una presencia electrónica introdujo un cambio de paradigma radical. En palabras de Marshall McLuhan:

*“El medio, o el proceso, de nuestro tiempo -la tecnología eléctrica- está remodelando y reestructurando los patrones de la interdependencia social y cada uno de los aspectos de nuestra vida privada. Nos está forzando a reconsiderar y reevaluar prácticamente cada pensamiento, cada acción y cada institución que hasta hoy se daban por establecidos. Todo está en cambio: usted, su familia, su barrio, su educación, su puesto, su gobierno, su relación con ‘los otros’. Y está cambiando dramáticamente”*<sup>295</sup>.

Es a lo largo de la segunda mitad del siglo XX cuando este último estadio se hace evidente. Este apartado pretende incidir en esa mutación en la percepción de lo real o, por utilizar la terminología de Baudrillard, el tránsito de simulacros hacia la hiperrealidad. Para ello, se han establecido tres apartados que estructuran el proceso. El primero de ellos hace referencia a la intromisión de la televisión en el ámbito doméstico y la reconfiguración consecuente del concepto de privacidad. El segundo desarrolla esa misma lógica, pero en el contexto del espacio urbano y sus consecuencias en la formación de un panopticismo urbano. El tercero indaga sobre las exploraciones realizadas en torno a la realidad virtual y la hiperrealidad.

<sup>293</sup> Jean Baudrillard, *El intercambio simbólico y la muerte* (Caracas: Monte Ávila Ed., 1992) (orig.1980)

<sup>294</sup> Reyner Banham. *Teoría y diseño en la primera era de la máquina* (Barcelona: Paidós, 1985). (orig. 1960)

<sup>295</sup> Marshall McLuhan; Quentin Fiore. *El medio es el masaje. Un inventario de efectos* (Barcelona: Paidós, 1988):7. (orig. 1967)



### 1.3.1 [H] Alteraciones de la realidad. Tecnología y psicodelia.

*¿Podemos realmente identificar algún "momento de verdad" entre los más patentes "momentos de falsedad" de la cultura posmoderna?<sup>296</sup>*

(Fredric Jameson. El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado)

La crisis financiera producida por la Crisis del Petróleo, así como la crisis moral escenificada por la contracultura, pusieron en evidencia los desajustes del mundo real, que en esos momentos se mostraba en proceso de descomposición. Ante esta situación, el movimiento contracultural inició una búsqueda de las fuentes de la realidad a través de la exploración de parajes naturales intactos, así como por los espacios de la psicodelia. Por el contrario, el sistema capitalista recurrió a los paisajes de la simulación para crear un nuevo mundo como alternativa a la ciudad tradicional. Ambos pensamientos, tanto el romántico como el iluminista, evidenciaban una trayectoria escapista producida por el agotamiento de lo real, que ya no respondía a las expectativas del deseo contemporáneo. Su consecuencia urbana se tradujo en un rechazo de la ciudad tal y como había sido concebida en la modernidad. Una vez producida la desconexión con la realidad, ejemplificada por la supresión del espacio público, se generó un vacío que la contracultura experimentó como un proceso de destrucción y el mercado como una oportunidad de reconstrucción. Éste último, creó las condiciones para elaborar unas nuevas tipologías de paisaje urbano: un paisaje artificial que inició siendo mecánico, después electrónico y finalmente virtual.

La lógica de la simulación, infiltrada en la lógica de la sociedad de masas, fue abordada por Jean Baudrillard, quien detectó muy tempranamente la transformación del espacio urbano hacia un sistema de duplicaciones de lo real. La ciudad, atrapada en una serie de imágenes producidas y reproducidas incansablemente por los media, se convirtió en una copia de sí misma, dando lugar a lo que el autor denominó un "tercer orden de simulacros", en el que la representación había suplantado a la realidad, los signos a lo representado y el mapa al territorio bajo el brillo de una nueva autenticidad. Este proceso acabó generando escenarios hiperreales, que encontrarán su arquetipo urbano en ciudades como Las Vegas y contendrán, en cierto modo, el código genético de la futura ciudad posmoderna. La alteración de la realidad se extendió a todos los ámbitos de la vida cotidiana pasando a formar parte indispensable del sistema erigido por la sociedad de consumo.

Posteriormente, ya en los años ochenta, Fredric Jameson reinterpretó estos mecanismos de simulación para establecer una definición canónica de la arquitectura posmoderna, incidiendo en el carácter esquizofrénico y eufórico del simulacro. El nuevo populismo estético que había provocado la disolución de las fronteras de la cultura de élite y la popular, permitió la eclosión de:

---

<sup>296</sup> Jameson, *El posmodernismo o la lógica del capitalismo avanzado*, 105.

*"(...) todo este paisaje 'degradado', feísta, kitsch, de series televisivas y cultura del Reader's Digest, de la publicidad y de los moteles, del "último pase" y de las películas de Hollywood de serie B"*<sup>297</sup>.

La aparición de subculturas asociadas a otras industrias culturales descompuso el canon del llamado "Movimiento Internacional", celebrando el advenimiento de un modelo social completamente nuevo denominado por Daniel Bell como "sociedad postindustrial"<sup>298</sup>. La transformación sustantiva de la estructura social conllevó la reconfiguración de su universo simbólico y expresivo. En el contexto estudiado, el mismo Bell apuntaba las diversas relaciones históricas del hombre respecto a lo real,

*"Durante la mayor parte de la historia humana, la realidad era la naturaleza, y por ello en la poesía y en la imaginación de los hombres trataban de vincular el ego individual al mundo natural. Luego la realidad fue la técnica, los instrumentos y los objetos hechos por el hombre, aunque con una existencia independiente fuera de él, el mundo reificado. Ahora la realidad es ante todo el mundo social – ni la naturaleza ni los objetos, sólo los hombres –experimentando a través de la conciencia recíproca de uno mismo y de los otros. La sociedad misma se convierte en una trama de conciencia, en una forma de imaginación a realizar como construcción social. Una sociedad post-industrial provoca inevitablemente la aparición de un nuevo utopismo, tanto de ingeniería como psicodélico. Hoy es posible rehacer o liberar a los hombres, condicionar su conducta o alterar su conciencia. Las limitaciones del pasado desaparecen con el fin de la naturaleza y de los objetos"*<sup>299</sup>.

Volviendo a Jameson y a las características que asigna a la nueva lógica cultural, el autor señala específicamente cuestiones como la nueva superficialidad, el debilitamiento de la historicidad, la estructura esquizofrénica, un nuevo subsuelo emocional y una nueva tecnología<sup>300</sup>. Todas estas novedades, que en su desarrollo último constituirán el código genético del posmodernismo, van a tener una presencia capital ya durante los primeros años de la década de los setenta, siendo fundamentales en la concepción del paisaje simulado. Es preciso subrayar que este nuevo paisaje va a ser concebido no ya a través de la clásica unificación de sentido sino de la propia diferenciación, que será el argumento que permita la lectura de la nueva realidad. Como sostiene Jameson, *"la diferencia relaciona"*<sup>301</sup>.

Podemos encontrar el origen de la nueva arquitectura, representada por las espacialidades del centro comercial, en la cubrición de grandes espacios ensayada principalmente en las galerías comerciales que permitieron una desconexión con el ambiente exterior y, por extensión, con el mundo de lo real. Una vez que el desarrollo tecnológico ofreció un control mecánico ambiental con garantías, se multiplicaron las posibilidades de crear situaciones alternativas a los ciclos naturales. La temperatura, la iluminación, la humedad o el sonido pasarían a configurarse en base a criterios comerciales y ajustándose a los

<sup>297</sup> Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, 14.

<sup>298</sup> Término acuñado por Daniel Bell para designar la transformación social derivada de la transformación del modelo productivo producido a finales de los años cincuenta basado en la fortaleza económica del sector servicios. Véase Daniel Bell, *El advenimiento de la sociedad postindustrial* (Madrid: Alianza, 1991). (orig. 1973)

<sup>299</sup> Bell, *El advenimiento de la sociedad postindustrial*, 562.

<sup>300</sup> Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural de capitalismo avanzado*, 21.

<sup>301</sup> Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío*, 72.

nuevos requerimientos de la sociedad de consumo. Los elementos canónicos de la arquitectura iban a sufrir una transformación radical, adecuándose cada vez más a los requisitos de la artificialidad que a los del ambiente natural. Las fachadas dejarían de ser un elemento osmótico entre el ambiente interior y exterior, o mejor, ya no serían configuradas en función de las vistas, la iluminación, o la representatividad, elementos que por motivos funcionales y estratégicos fueron simplemente ignorados. La piel de fachada pasó a entenderse como un elemento que debía aislar radicalmente el interior del universo exterior a tal punto que llegaron a desaparecer aquellos elementos, como las ventanas, que habían caracterizado históricamente la arquitectura.

La artificialidad jugó un papel fundamental en la concepción de los nuevos espacios. La producción de aire limpio y fresco, así como el control de la temperatura y de la humedad se publicitaban como un valor con el que los nuevos dispositivos arquitectónicos llegaban a mejorar las prestaciones de una atmósfera contraminada e insalubre, marginada al imaginario del desastre. Se produjo un elogio de la domótica, ensayada tanto en los espacios comerciales derivados del deseo como en los espacios-búnker derivados del miedo nuclear. En este proceso resultó tan importante la creación de un clima artificial como la elaboración de imágenes tendentes a recrear paisajes artificiales, que evolucionarán desde la simple fotografía o la duplicación analógica hasta la realidad virtual.

Esta tercera etapa, la simulación, veía como la arquitectura renegaba por completo del espacio urbano, que había quedado como un elemento desprestigiado del espacio exterior. Alternativamente, se concibieron una serie de espacios interiores que trataban de simular el espacio público perdido, pero esta vez bajo códigos comerciales. Para ello, la artificialidad desplegó todos sus recursos llegando a suplantarse tecnológicamente a la naturaleza. No sólo se reinterpretaban las condiciones ambientales de confort, sino que se forzaba el mantenimiento visual del imaginario ecológico. La vegetación, que a pesar de todo seguía considerándose un objeto de deseo por parte del consumidor, sufrirá una manipulación para preservar una imagen natural que en las condiciones interiores difícilmente podría plantearse<sup>302</sup>. Se inauguraba un período en el que las soluciones sintéticas pretendían enmascarar un grado de artificialidad que podía interrumpir su aceptación social. El paisaje tecnológico permitía elaborar las imágenes de los nuevos espacios pseudopúblicos, estableciendo un elogio a la superficialidad epidérmica y a lo estrictamente visual, que caracterizará posteriormente a los espacios posmodernos e incluso a los de la actualidad.

La suplantación de la realidad, que el ámbito intelectual pretendía definir con hallazgos semánticos (hiperrealidad, simulacro, psicodelia), invadió todos los ámbitos de la vida cotidiana, alcanzando a un amplio espectro social de finales de los años sesenta. Tanto las últimas propuestas de la utopía moderna, la

---

<sup>302</sup> La nueva naturaleza sufrirá un proceso de momificación junto con procesos mecánicos a modo de prótesis naturales. Véase AAVV. "Shopping. Harvard Project on the City" en Koolhaas, R., Boeri S., Kwinter, S., et al. *Mutaciones*. (Barcelona: Actar, 2000), 144.

contracultura o el pop, buscaron vías de escape a nuevas formas de realidad, ya fueran físicas o mentales. La manipulación del sistema perceptivo, en un principio realizada mediante elementos físicos (de la supergráfica a los electrodos) o químicos (sustancias psicotrópicas) será posteriormente sustituida por percepciones inalámbricas de realidades virtuales. La introducción en submundos psicológicos y alucinógenos se ensayará en diferentes registros, tanto procedentes de juegos ópticos, como en *Modesty Blaise* (Losey, 1966) [H01], de sustancias psicotrópicas, como en *El viaje* (*The Trip*. Corman, 1967) [H02], del descubrimiento de nuevas dimensiones como en *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*. Kubrick, 1968) [H03] o de la innovación tecnológica, como en *Engendro mecánico* (*Demon Seed*. Cammell, 1977) [H04]<sup>303</sup>. Tras esta experiencia mística y con un mismo sentido evasivo, la exploración de nuevos mundos volverá a plantearse en términos historicistas, recreando ciudades y ambientes exóticos o del pasado que podían arraigar con el imaginario nostálgico de la sociedad de consumo. De las representaciones abstractas de la psicodelia se pasará a las recreaciones temáticas formuladas por *Almas de metal* (*Westworld*. Crichton, 1973) [H05].

El aprendizaje de este proceso de desrealización va a gravitar en torno a la producción de imágenes y, en concreto, en su versión electrónica. Se creará una tensión entre los espacios de la seducción, vinculados a la sociedad del ocio, y los espacios del miedo, generados a partir de las estrategias de vigilancia y control. En todos ellos, la pantallización tendrá un papel protagonista, siendo la referencia arquetípica de una sociedad vigilada electrónicamente. Este aspecto será profusamente desarrollado por Marshall McLuhan, autor que amplió la concepción del control electrónico con una lucidez que aún hoy mantiene su vigencia. En 1967, el autor afirmaba:

*“Los dispositivos eléctricos de información para una vigilancia universal, tiránica de la cuna a la tumba, están originando un verdadero dilema entre nuestra búsqueda de privacidad y la necesidad de enterarse que tiene la comunidad. Los viejos y tradicionales conceptos de un pensar y de un actuar privados, aislados -los patrones de la tecnología mecánica- están muy seriamente amenazados por nuevos métodos de instantánea recuperación eléctrica de la información almacenada, por el banco de legajos procesados eléctricamente por computadoras...esa gran sección de chismes que no perdona ni olvida, de la cual no hay redención posible y que no deja borrar los primeros ‘errores’”<sup>304</sup>.*

---

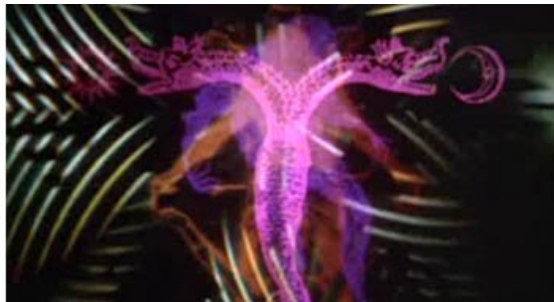
<sup>303</sup> Esta cuestión va a ser desarrollada a través de una taxonomía de la sensualización del espacio expuesta en el apartado 2.1.3.

<sup>304</sup> McLuhan, *El medio es el mensaje*, 11.





**H01\_Modesty Blaise [Joseph Losey, 1966]**  
 Director artístico\_Jack Shampán  
 Castello Sant Alessio Siculo (Sicilia)  
 La villa de Gabriel. Los espacios del Op Art.



**H02\_El viaje [Roger Corman, 1967]**  
 Director artístico\_Leon Ericksen  
 Efectos especiales de Robert Beck, Allen Daviau y Peter Gardiner.  
 Exploración de nuevos mundos. La psicodelia a través de sustancias psicotrópicas.



**H03\_2001: Una odisea del espacio [Stanley Kubrick, 1968]**  
 Director artístico\_John Hoesli  
 Exploración de nuevos mundos. Nuevas dimensiones espaciales.



**H04a\_Engendro mecánico [Donald Cammell, 1977]**  
 Director artístico\_Edward C. Cargagno  
 La vivienda domótica.





**H05**\_Almas de metal [Michael Crichton, 1973]  
Director artístico\_Herman A. Blumenthal.  
Los espacios de la nostalgia.



### 1.3.2 [I] Intromisiones en el espacio doméstico. El espacio conectado.

*"Donde una vez la apertura de las puertas de la ciudad anunciaba la progresión alternada de días y noches, ahora despertamos al abrir de persianas y televisores. El día ha sido cambiado. Se ha agregado un día nuevo al día solar de los astrónomos, al día ondulante de las candelas, a la luz eléctrica. Es un falso día electrónico, y aparece en un calendario de "conmutaciones" informacionales que no tiene en absoluto relación o lo que sea con el tiempo real"<sup>305</sup>.*

(Paul Virilio. *La ciudad sobreexpuesta*).

La intromisión digital en los hogares a través de la televisión reformuló los modos de convivencia familiar creando nuevas jerarquías espaciales, así como una radical modificación de los modos de habitar. La televisión, que iniciaba un proceso creciente de pantallización, exigía una reorganización del espacio en la que la presencia electrónica adquiría una posición privilegiada. Si la familia extendida había sufrido una transformación absoluta con los procesos de industrialización, la familia nuclear iba a experimentar una revolución similar con la irrupción de la televisión en los espacios domésticos.

La implantación de la televisión en la vivienda, iniciada a partir de 1929 en los hogares norteamericanos, se concibió bajo una doble óptica. Por una parte, abría una ventana a otras realidades, por la que la familia tenía la oportunidad de acceder a otros espacios y narraciones. Por otra, se producía un flujo de dirección inversa, siendo el mundo exterior el que encontraba el resquicio por el que inmiscuirse en el ámbito familiar. Esta dualidad fue una fuente de reflexión constante a lo largo de los años sesenta y setenta tanto en ensayos sociales, obras literarias, intervenciones artísticas o proyectos cinematográficos.

La televisión no constituía un medio cerrado. Tal y como argumentó Marshall McLuhan<sup>306</sup>, pertenecía a lo que denominó "medios fríos", clasificación que comprendía aquellos medios, como la palabra o el teléfono, que al disponer de una definición débil y contener espacios en blanco a la espera de ser rellenados, exigía la participación del espectador para completar el mensaje. La creación de un espacio intermedio entre el sujeto y el objeto consolidó la concepción del televisor como un elemento interactivo. El carácter transitivo del televisor produjo una identificación tal con el objeto, que acabó influyendo y modificando la constitución del sujeto en una especie de red común. Como apuntaba el sociólogo Jean Cazeneuve<sup>307</sup>, recurriendo a su sentido etimológico, la comunicación consistía en convertir algo en común, en una transición de lo individual a lo colectivo. La televisión, en palabras de Cazeneuve, introducía la denominada "tercera edad de nuestra civilización" que, inspirados en el pensamiento de McLuhan, estaba suponiendo:

*"el hundimiento de todos los hábitos de vida culturales, sociales, morales, estéticos y políticos directamente ligados a la galaxia Gutemberg"<sup>308</sup>.*

<sup>305</sup> Virilio, *La ciudad sobreexpuesta*, 6.

<sup>306</sup> Marshall McLuhan. *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano* (Barcelona: Planeta, 2009) (orig. 1964)

<sup>307</sup> Jean Cazeneuve. *El hombre telespectador* (Barcelona: Gustavo Gili, 1977). (orig. 1974)

<sup>308</sup> Cazeneuve, *El hombre telespectador*, 39.

Las especulaciones vertidas desde la ciencia ficción tendieron desde un principio a interpretar la televisión como un sistema que facilitaba una comunicación bidireccional, como una posibilidad de establecer una red que pudiera trascender más allá del propio espacio doméstico. Así lo planteaba de modo anticipatorio Edward Morgan Forster en *La máquina se detiene*, relato de 1909, en el que el aparato televisivo, a partir de un sistema de videoconferencia (una visión premonitoria de internet), permitía evadirse del espacio de reclusión al que estaban sometidos los habitantes.

El poder de transformación televisivo se transfirió de las ficciones literarias a la prospectiva arquitectónica, subrayando su potencialidad como sistema generador de redes. Michel Ragon publicó *Dónde viviremos mañana*<sup>309</sup> en 1966, realizando una serie de especulaciones sobre las ciudades del futuro. En el texto advertía del protagonismo del teléfono, la radio y la televisión como elementos que en el futuro unirían a las personas a pesar de su alejamiento del centro activo. La televisión, asumiendo cada vez más el rol principal del hogar, sería el medio en con el que reformular la vida en común. Bajo una perspectiva mcluhaniana, el medio conllevó una transformación profunda, en la que

*"(...) no resulta tan esencial la transmisión de las imágenes como los nuevos modos de relación y de percepción que impone, el cambio de las estructuras tradicionales de la familia y del grupo"*<sup>310</sup>.

En efecto, Ragon estaba poniendo el acento en una de las cuestiones que modificaría el modo de habitar y de relacionarse. El autor articulaba el discurso en un escenario todavía inspirado en optimismo tecnológico basado en una confianza en las utopías de la modernidad. La literatura, el cómic y el cine serán los encargados de dar la réplica distópica y la realidad, de confirmar los peores presagios.

La televisión tuvo un efecto narcotizante<sup>311</sup> para aquellas familias recludas en el aislamiento habitacional de los barrios dormitorio, creando un punto de contacto con el resto del mundo a través de los *mediascapes* impulsados por la pantalla. Esta situación la refleja de nuevo *Playtime [101]*, mostrando edificios anónimos y transparentes, que permiten visualizar el interior de las viviendas en una metavisualidad en la que el mundo se muestra a través de respectivas ventanas, convertidas ahora en pantallas. A pesar de la apertura visual hacia el interior, Jacques Tati nunca deja que la cámara se introduzca en el espacio doméstico. Todo lo que allí sucede se observa desde el espacio público. Y lo que sucede es siempre lo mismo: una vida reclusa en torno al televisor.

---

<sup>309</sup> Michel Ragon. *Dónde viviremos mañana*, 22.

<sup>310</sup> Baudrillard, *La sociedad de consumo*, 146.

<sup>311</sup> Sobre el papel de la televisión como narcotizante social, véase Robert K. Merton y Paul Felix Lasarsfeld, "Mass Communication, Popular Taste and Organized Social Action" en *Mass Culture. The Popular Arts in America* (New York: The Free Press, 1957): 457-473.



**101\_Playtime** [Jacques Tati, 1967]  
Director artístico\_Eugène Roman  
*Tatville.*

La televisión pasaba a ser el elemento capaz de burlar el aislamiento suburbial, el dispositivo que permitía relacionar a la familia con el resto del mundo, introduciendo numerosos paisajes en el imaginario cotidiano. La televisión se mostraba aquí como una vía de escape frente al panorama gris de la realidad cotidiana. Desde una óptica sociológica, Cazeneuve, en su estudio sobre la formación del *homo spectator*, subrayaba la necesidad del ciudadano de romper su subordinación al mundo cotidiano y situarse en un ambiente diverso, próximo al mundo onírico<sup>312</sup>. La televisión, en este sentido, era entendida como un instrumento ideado para ayudar al hombre a salirse de sí mismo.

Pero no es tanto la dimensión escapista la que va a condicionar la transformación del espacio público como su condición panóptica. Es preciso recordar una de las primeras apariciones de la televisión en el imaginario decimonónico, antes incluso de ser inventada<sup>313</sup>. En 1879, el artista gráfico George Du Maurier, publicó una ilustración en el semanario satírico *Punch Almanack* de Gran Bretaña, en la que especulaba con una invención de Thomas Alva Edison. En ella podía observarse la escena de una vivienda burguesa victoriana en la que una pantalla situada en la parte superior de la chimenea permitía a una pareja madura recibir imágenes y sonidos a tiempo real procedentes de Ceilán, donde se encontraban sus hijos. La invención, titulada “El telefonoscopio de Edison (transmite la luz tan bien como el sonido)”, estaba ideada no tanto como un medio de comunicación masivo sino para ejercer una función de control de monitoreo y de vigilancia. Este será el sentido último que va a adquirir el medio televisivo en su concepción distópica.

La ciencia ficción enseguida detectó la potencialidad de la televisión como elemento de control introducido en la vida privada<sup>314</sup>. A lo largo de los años sesenta la televisión articuló una nueva manera de concebir el espacio íntimo. Propuestas como *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) [102] o *El hombre ilustrado* (*The Illustrated Man*, Smight, 1969) [103] mostraban este cambio de concepción en el que la vida pública se inmiscuía en el ámbito privado. La televisión ya no se concebía como una ventana por la cual mirar el mundo sino como una ventana por la cual se es observado. En el caso de Françoise Truffaut, la televisión, a través de una gran pantalla, formulaba un nuevo espacio de socialización basado en la telepresencia. El salón del té había pasado a constituir un espacio virtual y un nuevo lugar de sociabilidad. El espacio antropológico del fuego del hogar había sido suplantado por el espacio electrónico del televisor.

---

<sup>312</sup> Cazeneuve, *El hombre telespectador*, 55.

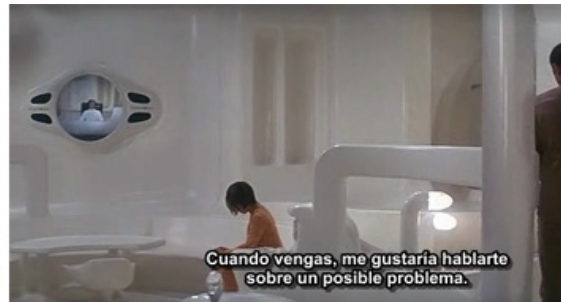
<sup>313</sup> Véase Eduardo A. Russo. “La mirada del cine en la sociedad de control. Vigilancia, *found footage* y resistencia” en *Arkadin*, nº5 (2016): 20-36.

<sup>314</sup> En 1984 (Orwell, 1949) se especulaba con la instalación obligatoria de la televisión en cada hogar como una especie de espejo indiscreto por el que la policía vigilaba y controlaba la intimidad de los ciudadanos.





**102\_ Fahrenheit 451 [François Truffaut, 1966]**  
Director artístico\_Syd Cain  
Nuevos espacios digitales de socialización.



**103\_ El hombre ilustrado [Jack Smight, 1969]**  
Director artístico\_Joel Schiller  
Los espacios conectados.

Tal y como afirma Paul Virilio<sup>315</sup>, se estaba produciendo una inversión de la organización arquitectónica clásica, condensando las funciones domésticas en un punto que tendrá en el mando a distancia su centro gravitacional y que acabaría desestructurando la diversidad de movimientos realizados hasta entonces en el ámbito de la vivienda. *Fahrenheit 451* incidía en la creación de un nuevo espacio social, formado por una serie de viviendas conectadas entre sí digitalmente y que permitían nuevos modos de relación, en el que la presencia física ya no será necesaria. Truffaut avanza con esta película muchas de las inquietudes que la telepresencia generará en el ámbito intelectual años más tarde. Paul Virilio, uno de los autores que más ha estudiado el fenómeno, señala el fenómeno de deslocalización del cuerpo que supone dicha tecnología, en la que se negaba el *hic et nunc*, el “aquí” en beneficio del “ahora”<sup>316</sup>. Esta cuestión provocaría una transformación sustancial en la percepción del mundo dado que implicaba la pérdida física del interlocutor en favor de una realidad inmaterial y fantasmagórica. En ese sentido, Virilio afirmaba:

*“Y la propaganda hecha en torno a internet y las autopistas electrónicas tiende a urbanizar el tiempo real en el momento que desurbaniza el espacio real (...) Nuestras ciudades(...) hoy en día están al borde de la implosión. Se tiende a la desintegración de la comunidad de los presentes en beneficio de la de los ausentes: ausentes abonados a internet o a la multimedia. Es un acontecimiento sin par. Es una de las caras del accidente general. El hecho de estar más cerca del que está lejos que del que se encuentra al lado de uno es un fenómeno de disolución política de la especie humana. Vemos que la pérdida del cuerpo propio conlleva la pérdida del cuerpo del otro, en beneficio de una especie de espectro del que está lejos, del que está en el espacio virtual de internet o en el tragaluz de la televisión”<sup>317</sup>.*

El mismo autor detectaba un empequeñecimiento del mundo producido por la aparición de las nuevas tecnologías que procuraban una incipiente sensación de encarcelamiento, que en las próximas décadas iba a ser exponencialmente creciente y que iba a derivar en una nueva versión del confinamiento de Foucault. Veremos, que esa inquietud estaba muy presente ya en el discurso narrativo y fílmico en que el acotamiento de la libertad de movimientos producidos por la tecnología panóptica es un tema recurrente. En *Fahrenheit 451*, intuimos la transformación espacial que generada por la inmediatez tecnológica que prioriza un nuevo espacio, el de la teletopía<sup>318</sup>, que ya no era definido por una presencia concreta sino por una telepresencia discreta. Y es en ese preciso sentido, donde adquieren un protagonismo central los fotogramas iniciales de la película, donde la sucesión de antenas de televisión evoca una nueva dimensión de las infraestructuras de comunicación al mismo tiempo que parece surgir de allí una nueva especie: el *homo videns*<sup>319</sup>.

La televisión no solo permitía la introducción de la comunidad en el espacio doméstico, sino que constituía una fisura por la cual se infiltraba el Estado o las corporaciones. La aparición del televisor, en la concepción telemática formulada por la ciencia ficción, allanó el camino hacia un denominado “Estado ligero”,

---

<sup>315</sup> Paul Virilio. *La inercia polar* (Madrid: Trama, 1999)

<sup>316</sup> Paul Virilio. *El cibermundo. La política de lo peor* (Madrid: Cátedra, 1997): 46. (orig. 1996)

<sup>317</sup> Virilio, *El cibermundo*, 48.

<sup>318</sup> Paul Virilio. *La velocidad de liberación* (Buenos Aires: Manantial, 1997): 23. (orig. 1995)

<sup>319</sup> Giovanni Sartori. *Homo videns. La sociedad teledirigida* (Madrid: Punto de lectura, 2005).

promulgado principalmente por el liberalismo avanzado frente al “Estado pesado” ideado por socialismo. Surgirá así el nuevo “Estado telemático”<sup>320</sup>, estructurado en bases de datos y flujos electrónicos invisibles que, a pesar de su aparente transparencia, ponía en riesgo la privacidad e intimidad de los ciudadanos, entendidos ahora como simples funciones de una ecuación social.

En *El hombre ilustrado*, basada en un relato de Ray Bradbury, la vivienda es por completo experimental. Ya no es tanto una máquina mecánica sino un dispositivo electrónico, que introducirá la realidad telemática y virtual como una evolución postindustrial. Una superficie plástica continua, inspirada en la casa del futuro de los Smithson<sup>321</sup>, definía todos los espacios en los que no existía ninguna referencia ornamental, histórica, ni ninguna concesión a una versión fenomenológica del habitar. Todo es blanco NASA, excepto un piloto luminoso que indica la presencia activa de la televisión, empotrada en la pared al igual que en el prototipo de la casa del futuro<sup>322</sup>, esta vez utilizada como un dispositivo de teleconferencia en la que poder establecer comunicaciones interpersonales y, muy en concreto, con el psicólogo asignado a cada unidad familiar. La blancura espacial, muy asociada aquí al optimismo espacial, reforzaba de ese modo la condición amnésica del espacio. No hay recuerdos ni ornamentos. La modernidad se presentaba como generadora de tabulas rasas en las que el pasado resultaba asfixiado por el futuro.

El episodio introduce, con un carácter central, el advenimiento de la sociedad del ocio como uno de los elementos que, una vez conquistado, alterará la condición humana. Muestra así un escenario en el que el Estado establece un período laboral de seis meses y otro período de ocio obligatorio de otros seis meses. Los protagonistas acusan el aturdimiento derivado de esta nueva situación, argumentando no saber en qué invertir el tiempo libre y mostrando el aburrimiento como uno de los campos fértiles para la consolidación de la sociedad de consumo. La televisión será el instrumento encargado de transformar por completo el concepto de tiempo libre. Michel Ragon en *Las ciudades del futuro*, dedicaba un capítulo exclusivo a la revolución del ocio<sup>323</sup>. El autor señalaba la incompreensión que desató la fundación por parte de Leo Lagrange en 1936 del primer Ministerio del Ocio, dado que en esos momentos no era contemplado por la sociedad como un tema crucial salvo por algunos visionarios que detectaron la posibilidad de una floreciente industria nueva<sup>324</sup>.

Al sueño de la vida verde y sana, se le añadía la necesidad de una nueva atención psicológica producida por el advenimiento del tiempo libre. La digitalización ofrecerá una doble respuesta. Por un lado, supondrá una vía escapista de lo real, en este caso escenificado en el cuarto de juegos virtual de

---

<sup>320</sup> Román Gubern. *El simio informatizado* (Madrid: Fundesco, 1987): 119.

<sup>321</sup> El prototipo fue realizado por Alison y Peter Smithson en 1956 para una exposición organizada por el periódico *The Daily Mail* para la exposición del jubileo de la *Exposición de la Casa Ideal*. Véase Marco Vuidotto. *Alison+Peter Smithson: Obras y proyectos* (Barcelona: Gustavo Gili, 1997). Ragon señala el prototipo realizado por R.A. Coulon, Ionel Schein y Y. Magnant para el Salón des Arts Menagères en 1956 como la primera casa enteramente construida de materias plásticas, desde la estructura hasta los muebles. Véase Ragon, *¿Dónde viviremos mañana?*, 101.

<sup>322</sup> Véase Beatriz Colomina. *La domesticidad en guerra*, 214.

<sup>323</sup> Ragon, *Las ciudades del futuro*, 93-108, 199-210.

<sup>324</sup> Ragon, *Las ciudades del futuro*, 99.

los niños. Por otro, supondrá un apoyo emocional, representado por la interacción terapéutica que permitía la videoconferencia y que, bajo la apariencia de un apoyo incondicional, se escondía la presencia ininterrumpida del Estado en la vida familiar.

Esta intromisión digital será constante en muchas de las producciones fílmicas como en el caso de *Edicto Siglo XXI* (Z.P.G. Campus, 1972) [104], en la que la pantalla abarca la totalidad de un muro y constituye un elemento protagonista del espacio doméstico, o en la vivienda tecnológica presentada en *Skidoo* (Preminger, 1968) [105], donde de igual manera los espacios están protagonizados por pantallas vigilantes. Los muros, que en la contracultura se mostraban invadidos de propuestas pictóricas, se mostrarán ahora cada vez más digitalizados, anulando su propia expresión protectora. Más allá de constituir un elemento de aislamiento y reclusión se transformaba en una posibilidad de interacción.

Las dimensiones de la pantalla serán cada vez mayores, transformando la artificialidad del electrodoméstico en un elemento integrado en la espacialidad de la vivienda, hasta llegar a la situación extrema planteada por Dan Graham en *Alteration to a Suburban House* (1978), una intervención artística donde toda la vivienda operaba como un televisor<sup>325</sup>. Tal y como apunta Beatriz Colomina apoyándose en los fotomontajes de Martha Rosler en *Bringing the War Home: House Beautiful* (1967-1972), ante la banalidad de las vistas ofrecidas por el suburbio, la ventana se vio sustituida por la pantalla, “*la casa americana suburbana se convierte en un televisor habitado*”<sup>326</sup>.

Este filtrado de la realidad, así como la separación radical que operaba la propia superficialidad de la pantalla, ya había sido tempranamente señalado por Edgar Morin en su célebre *El espíritu del tiempo*, obra en la que afirma:

*“Más ampliamente, podemos decir que un sistema de cosas traslúcidas, transparentes o reflectoras (espejos y cristales, pantallas de cine y de televisión, amplios ventanales de los pisos modernos, ventanillas de plexiglas de los autocares Pullman, escotillas de avión) nos separa de la realidad física. (...) Esta membrana invisible nos aísla y al mismo tiempo nos permite ver mejor y soñar mejor, es decir, participar también de alguna manera. Efectivamente, a través de la transparencia de una pantalla o la impalpabilidad de una imagen, una participación ocular o espiritual nos abre el infinito de un cosmos real y unas galaxias imaginarias”*<sup>327</sup>.

---

<sup>325</sup> Dan Graham emprende dos proyectos en 1978, *Video Projection Outside Home*, en el que una pantalla de vídeo en el exterior de la vivienda reproduce los programas televisivos vistos en su interior, y *Alteration to a Suburban House*, en el que la vivienda, con una fachada de cristal sobre el espacio público, se convertía en un espectáculo visual para cualquier paseante. Véase Colomina. *La domesticidad en guerra*, 169-172.

<sup>326</sup> Colomina, *La domesticidad de la guerra*, 290.

<sup>327</sup> Edgar Morin. *El espíritu del tiempo* (Madrid: Taurus, 1966): 87. (orig. 1962)



**104\_Edicto siglo XXI [Michael Campus, 1972]**  
Director artístico\_Peter Hoimark, Harry Lange  
El muro pantalla.



**105\_Skidoo [Otto Preminger, 1968]**  
Director artístico\_Rpbert Emmet Smith  
El espacio vigilado.

Desde un punto de vista tecnológico, la televisión se había convertido en un arma de poder, una pieza más de la guerra tecnológica que los Estados Unidos mantenían con la Unión Soviética. La tecnificación de la vivienda ya había sido exhibida como uno de los grandes logros de la realidad suburbial en la Exposición Nacional Americana de 1959 en Moscú, identificando el progreso con la capacidad electiva de los diversos productos domésticos. A los elementos que habían conseguido liberar a la mujer del confinamiento periférico (desde el vehículo hasta los electrodomésticos), se añadía una pieza que lograba liberar a la familia de la realidad inmediata. La incorporación de la televisión introduciría una ventana al mundo exterior, creando una especie de visualidad que permitía acceder a otras realidades y, del mismo modo, a otros modos de percepción que irán suplantando a la realidad misma. La realidad de la pantalla pasaría a entenderse como una realidad más auténtica. Recordemos el comentario de Alex, protagonista de *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*. Kubrick, 1971) cuando al ser tratado para corregir su comportamiento detecta que

*“es curioso cómo los colores del mundo, como quien dice real, no parecen realmente reales más que cuando se los ve en la pantalla”.*

La elección de la pantalla como arquetipo de la manipulación mediática o como instrumento de control de sociedades autoritarias fue desarrollado ampliamente por las propuestas distópicas de la ciencia ficción. Sin embargo, la manipulación social fue expresada también en términos dramáticos a través de historias que introducían el debate mediático en situaciones de la vida cotidiana. El estreno de *Network. Un mundo implacable* (*Network*. Lumet, 1976) [106] constituyó, en ese contexto, uno de los ejemplos más emblemáticos. La película señalaba el escenario virtual de los medios como el espacio que escenificó el cambio hacia un modelo posmoderno. Y, geográficamente, trasladaba su atención hacia una ciudad, Los Ángeles, que se iba a convertir en el arquetipo de esta transformación<sup>328</sup>.

La propuesta incidía en la concepción de un nuevo espacio virtual, esta vez dirigido y manipulado por las grandes cadenas televisivas. En la película, el veterano presentador Howard Beale realiza un discurso sobre la indignación contenida de los ciudadanos (indignación heredada del movimiento contracultural e inspiradora de indignaciones más recientes) y sobre el poder de adoctrinamiento del medio televisivo, exigiendo la visualización del malestar para de ese modo hacerlo tangible. Se producía así un intento de recuperación de la fisicidad del espacio, enmascarado en esos momentos por el creciente espacio virtual de los media.

---

<sup>328</sup> Shiel, *Screening the City*, 160.



**106\_Network. Un mundo implacable [Sidney Lumet, 1976]**  
Director artístico\_Edward Stewart  
El espacio de los media.

El mensaje se veía reforzado por la difusión en directo por varias televisiones que, gracias a la propia inmediatez del medio, lograba burlar la censura. Resulta interesante constatar el poder de sugestión del medio televisivo que en este caso logra canalizar la ira del ciudadano indignado en un acto colectivo expresado en el espacio público. Un espacio público que se iba transfiriendo cada vez más hacia un escenario virtual, lo que Zygmunt Bauman<sup>329</sup> definiría posteriormente como la conversión de la vida social en una vida electrónica. El llamamiento televisivo, finalmente, consigue recuperar el escenario urbano como medio de expresión, si bien se intuye que se trataba de la crónica de una muerte anunciada.

El acto de traspasar los límites del hogar (materializado simbólicamente en la apertura masiva de las ventanas) para dotar de una dimensión pública a la protesta resulta elocuente. La unión producida por la pantallización colectiva da un salto hacia la conciencia de grupo materializada en un escenario físico común. La calle, en pocos momentos, pasa a ser entendida como un flujo de gritos y ecos, recuperando las aspiraciones románticas de Henri Lefebvre sobre la apropiación del espacio público.

El poder de los media se mostraba así presente en toda su rotundidad, esperando a Facebook y Twitter, que aguardaban ya en un futuro próximo. La escena podría entenderse como un último grito desesperado por la recuperación de un espacio público ya perdido frente al espacio consolidado del capitalismo avanzado. Suponía, simbólicamente, un punto final al espacio deseado por la generación *baby boom*.

En el imaginario de la ficción, la tecnología subrayaba la dimensión electrónica de la vivienda, planteando un proceso domótico que llega a adquirir una autonomía propia. Los ejemplos de una tecnología que desautorizaba la voluntad humana y adquiría una jerarquía impuesta son numerosos y se especularon en diversos géneros. Como señala Antonio Santos<sup>330</sup>, *The Machine Stops*, publicado por Edward Morgan Forster en 1909 se ha considerado el relato fundador de la transformación de la máquina en un dios sanguinario e implacable. La metáfora del autómatas, con una gran tradición germánica en el ámbito de la literatura, invadió el imaginario fílmico para subrayar las contradicciones del progreso y la alineación del hombre en las sociedades modernas<sup>331</sup>. En una aparición muy temprana, el cortometraje *El hotel eléctrico* (*Hôtel Electrique*. Chomón, 1908) mostró las posibles disfunciones de un sistema domótico en el que la máquina no respondía a la programación del hombre. Si en el ámbito espacial el ordenador *Hall*<sup>332</sup> había retomado el camino de la subversión de las máquinas, esta vez ya bajo la inteligencia artificial, en el ámbito urbano fue *Alpha 60*<sup>333</sup> o en el ámbito militar *Colossus y Guardian*<sup>334</sup>. El

---

<sup>329</sup> Zygmunt Bauman. *Vida de consumo* (Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2007): 146.

<sup>330</sup> Antonio Santos. *Tierras de ningún lugar. Distopía y cine* (Madrid: Cátedra, 2019): 55.

<sup>331</sup> Véase Emilio Martínez. "A propósito de Berlín (o desmontando a Ruttmann). Imaginarios sociales y representaciones urbanas en el cine documental" en *Biblio 3W. Revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales*. Universidad de Barcelona. Vol. XIV, nº 842 (octubre, 2009). <http://www.ub.es/geocrit/b3w-842.htm>.

<sup>332</sup> Ordenador espacial en *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, 1968)

<sup>333</sup> Ordenador metropolitano en *Alphaville* (Godard, 1965)

<sup>334</sup> Ordenadores de los ejércitos americano y ruso en *Colossus: el proyecto prohibido* (Sargent, 1960)



imaginario cinematográfico estaba ya preparado para trasladar la paranoia tecnológica al ámbito del espacio doméstico.

*Engendro mecánico* [107], estrenada en 1977, incidía en el miedo a la desobediencia de la máquina. La vivienda está plagada de cámaras con las que interactuar, estando regida por una inteligencia artificial. El espacio doméstico se muestra convertido en un espacio programado y vigilado. Todo lo que allí sucede es filmado. En este caso, es el sistema domótico, ideado por la figura arquetípica del científico, el que empieza a apoderarse del funcionamiento tanto físico como emocional de los habitantes. El sueño de una vivienda gestionada automáticamente por un cerebro artificial muestra aquí su aspecto más tenebroso. El hombre aparece así, como un auténtico prisionero de su propia tecnología que traspasa la frontera de la utilidad para adentrarse en territorios exclusivos del espíritu y del placer. En palabras de Jesús Palacios:

*“Para facilitar la traumática fecundación de la prisionera y huésped la sumergirá en espectaculares visiones del espacio infinito, llevando a su mente a lugares más allá del tiempo y la experiencia humana, a través de una serie de imágenes psicodélicas, deudoras tanto del final de 2001 como también del cine experimental de Ange, y siempre guiadas por el ojo/pirámide de Proteus(...). Lo que hace, curiosamente, presentándose ante él mientras se maquilla de forma exagerada, con colorete y pintalabios rojo chillón, asumiendo la personalidad simbólica de una prostituta sagrada, vestal consagrada al servicio de Proteus”<sup>335</sup>.*

---

<sup>335</sup> Jesús Palacios. “Imágenes como virus. De nuevos mundos, nuevas olas y nuevas viejas cosas” en Antonio José Navarro (ed) *El cine de la ciencia ficción. Explorando mundos* (Madrid: Valdemar, 2008): 340.





**107\_Engendro mecánico [Donald Cammell, 1977]**  
Director artístico\_Edward C. Carfagno  
El espacio electrónico.

En un sentido espacial, la televisión introdujo una cierta desconexión con el contexto inmediato, proponiendo una evasión muy específica respecto a la vida cotidiana. La disolución de los límites de la realidad se introducía en el espacio doméstico y lo hacía de modo diverso respecto a cómo lo hacía el cine. Lynn Spigel, autora de *Making Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*, afirmaba que la televisión:

“(...) prometió producir a las audiencias no solo una ilusión de realidad como el cine, sino una sensación de “estar ahí”, una especie de hiperrealismo. Los anunciantes sugirieron que sus aparatos ofrecerían calidad de imagen y sonido tan real que la ilusión podría cobrar vida”<sup>336</sup>.

A diferencia de lo que sucedía en el cine, donde el entorno físico del espectador era anulado por el oscurecimiento total de la sala, la televisión permitía un diálogo distinto, en el que las características físicas del espacio seguían estando presentes y conviviendo con los mundos diversos que ofrecía la programación, manteniendo el cordón umbilical entre un entorno familiar y una posibilidad evasiva. Esta deslocalización que produjo la televisión permitió reconsiderar las condiciones de habitabilidad, transfiriendo los espacios domésticos a lugares antes implanteables, dando lugar a una investigación sobre las posibilidades de la arquitectura subterránea.

La pantalla permitía acceder a otros mundos y, al igual que sucedía en *The Machine Stops*, esta posibilidad sería desarrollada por la arquitectura subterránea. La estrategia de la simulación utilizada en el ámbito de los centros comerciales tuvo su réplica en el contexto de la vivienda privada, experimentándose en propuestas que buscaban dar respuesta al miedo atómico. La concepción de un espacio artificial capaz de recrear situaciones de la realidad fue ensayada bajo la perspectiva de un hipotético aislamiento nuclear. La posibilidad real de vivir en un bunker debido al peligro incipiente de la guerra fría permitió ensayar modos alternativos de habitar en situaciones de emergencia que, lejos de constituir un hecho inadvertido, adquirió un estatus mediático a través de numerosas publicaciones y de exhibiciones en exposiciones internacionales.

La arquitectura subterránea, incrustada en el imaginario a través de la experiencia de las trincheras tras la Primera Guerra Mundial<sup>337</sup>, así como por la literatura de ficción y por las películas canónicas sobre la ciudad del futuro<sup>338</sup>, adquirió un inusitado protagonismo desde mediados de los años cincuenta y se mantendría a lo largo de los años sesenta, ofreciendo oportunidades en las que ensayar una naturaleza ausente, como hemos visto que sucedía en el contexto del centro comercial, mediante formulaciones virtuales.

---

<sup>336</sup> Lynn Spigel. *Making Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America* (Chicago: The University of Chicago Press, 1992) citado en Jorge Gorostiza. *El intruso electrónico. La TV y el espacio doméstico* (Murcia: Newcastle ediciones, 2019): 116.

<sup>337</sup> Véase Juan Antonio Ramírez. *Construcciones ilusorias. Arquitecturas descritas, arquitecturas pintadas*, 228.

<sup>338</sup> Tanto *Metropolis* (Lang, 1927) como *La vida futura (Things to Come)*. Cameron Menzies, 1936) escogían localizaciones subterráneas en su representación de la ciudad del futuro. Ya en los años sesenta y setenta, las espacialidades subterráneas adquirirán una expresión propia, como en *Estos son los condenados (The Damned)*. Losey, 1963), *Hacia el fin del mundo (Crack in the World)*. Marton, 1965), *THX 1138* (Lucas, 1971), *Los sobrevivientes elegidos (Chosen Survivors)*. Rolley, 1974) o *2024: Apocalipsis Nuclear (A Boy and His Dog)*. Jones, 1975).

Tal y como apuntaba Carson Kerr en un artículo sobre la vivienda del futuro publicado en 1954, el miedo atómico convertiría a los experimentos aéreos de Buckminster Fuller en objetos pasados de moda, augurando que “*la familia del futuro vivirá bajo tierra*”<sup>339</sup>. Lejos de ser una ocurrencia pasajera, el mismo Lewis Mumford, en una colección de ensayos titulada *In the Name of Sanity*<sup>340</sup>, especulaba con un trance catatónico que llevaría a los estadounidenses a habitar bajo tierra por temor a un ataque nuclear. El lugar de la utopía ya no se encontraba en las ciudades del futuro, sino que, como afirma Luis Miguel Lus<sup>341</sup>, se recuperaba el sentido de búsqueda de un *alter loci* que se había iniciado principalmente a partir de los años veinte.

En ese contexto, la Exposición Internacional de Nueva York de 1964 presentó al mundo la *Underground World Home* [108], una casa subterránea que especulaba con la ficción de una vivienda al aire libre, esta vez a partir de *matte paintings* que simulaban ambientes naturales, así como diversos paisajes urbanos. La luz estaba regulada mediante dispositivos electrónicos que variaban la intensidad recreando las diferentes tonalidades lumínicas de los ambientes diurnos y nocturnos. Diseñada y construida por Jay Swayze<sup>342</sup>, contemplaba un programa que incluía tres dormitorios, cocina, salón, terraza y patio con zona ajardinada. Un sistema de ventilación y climatización mecánico regulaba y filtraba el ambiente del que, según anunciaba el folleto publicitario, se podía llegar a programar la brisa de la montaña o la presión de un día primaveral. Cada estancia contenía una pantalla que reproducía un paisaje diferente y estaba regulada por una luz que simulaba la noche y el día, pudiendo disfrutar tanto de “*la salida del sol como de una noche estrellada*”<sup>343</sup>.

A pesar de su gran acogida por los visitantes el prototipo no tuvo éxito comercial. Curiosamente no fue publicitada<sup>344</sup> tanto como un refugio nuclear como un sistema de protección total frente a las incomodidades urbanas (contaminación, ruido, climatología, luz, etc.), ofreciendo una vivienda más limpia, sana y segura. Al igual que sucedía en las nuevas galerías comerciales, las estrategias para la fabricación de un nuevo entorno artificial señalaban un camino de innovación residencial.

---

<sup>339</sup> Carson Kerr. “At Home, 2004 A.D.” en *Popular Science* (octubre, 1954): 156. Citado en Rodríguez Cedillo, *Arqueología del futuro*, 278.

<sup>340</sup> Lewis Mumford. *In the Name of Sanity* (Santa Barbara: Greenwood Press, 1954).

<sup>341</sup> Lus, *Futurópolis*, 105.

<sup>342</sup> Véase Jay Swayze. *Underground gardens&homes* (Hereford, Texas: Geobuildings Systems, 1980)

<sup>343</sup> Recordemos que algunas de estas intenciones ya fueron planteadas por Los Smithson en *La casa del futuro*, con una disposición ciertamente hermética y en la que se había proyectado un sol artificial metálico, así como una nube flotante de nylon que finalmente no pudieron ser ejecutados. Véase Colomina, *La domesticidad de la guerra*, 229.

<sup>344</sup> El pabellón tiene su origen en una solicitud formulada por la ciudad de Plainview (Texas) para producir prototipos de viviendas-refugio antinucleares. Véase <http://nywf64.com/undrghome04.html>.





**108a**\_ Underground World Home [Exposición Internacional de Nueva York, 1964]  
Los paisajes simulados.



**108b**\_ Underground World Home [Exposición Internacional de Nueva York, 1964]  
Las atmósferas simuladas.

Esta situación fue replicada por propuestas cinematográficas una década después en el escenario de una guerra atómica ya consumada, como en *El refugio del miedo* (Ulloa, 1974) [109] en el que, en el escenario de una devastación nuclear, las ventanas de un apartamento bunkerizado están forradas por paisajes de una naturaleza idílica que ofrecían una expansión visual en un recinto claustrofóbico. En este caso, aun siendo un ejemplo tardío, no se incluían las sutilezas lumínicas o sensitivas de la *Underground World Home*, resultando fondos planos, estáticos y monótonos, sino que la escenografía natural resultaba excesivamente básica y esquemática.

Otro ejemplo de bunkerización apantallada, esta vez con un carácter más tecnológico, lo encontramos ese mismo año en *Los sobrevivientes elegidos* (*Chosen Survivors*. Rolley, 1974) [110] en la que el espacio habitable de los últimos humanos protegidos del desastre nuclear está formado por grandes superficies apantalladas. Se trataba de un espacio experimental, habilitado para preservar la vida de los humanos elegidos y preservar así la especie: un espacio de 6.000 m<sup>2</sup>, con 16 habitaciones y todo aquello necesario para sobrevivir durante cinco años.

La relación con el mundo natural en esta última película se establece de dos modos diversos. Los espacios habitacionales, cada uno ambientado con un color distinto que recubre la totalidad del espacio, disponen de una pecera luminosa empotrada en la pared. Este elemento constituye la única vía de expansión visual a través de la superficie hermética. En la sala común, grandes pantallas digitales permiten contemplar cualquier lugar del mundo a tiempo real gracias a conexiones establecidas vía satélite, que no muestran otra cosa sino la destrucción del planeta. Las imágenes emitidas constituyen el único modo de testear la realidad, pero, como se averiguará posteriormente, se tratará tan solo de imágenes pregrabadas para simular el desastre.

Se introduce aquí, aún en estas circunstancias, la posibilidad de habitar nuevos territorios comprimidos en el espacio de los rayos catódicos. Al igual que había sucedido con los avances de la Segunda Guerra Mundial, los miedos propios de la Guerra Fría provocarán un retorno a la vida cotidiana de muchos de los experimentos militares. Retomando las consideraciones espacio-temporales de Virilio, y según sus propias palabras:

*“Gracias a los satélites, el vidrio de rayos catódicos lleva a cada vidente la luz de otro día y la presencia del lugar antípoda. Si el espacio es lo que impide que todas las cosas ocupen el mismo lugar, esta prisión repentina trae todas las cosas precisamente a ese “lugar”, ese lugar que no tiene localización. El agotamiento del relieve físico, o natural, y de todas las distancias temporales, “enchufa” toda localización y toda posición. Al igual que los acontecimientos televisados en vivo, los lugares se vuelven intercambiables a voluntad”<sup>345</sup>.*

---

<sup>345</sup> Paul Virilio. “La ciudad sobreexpuesta”, 8.





**109\_ El refugio del miedo [José Ulloa, 1974]**  
Los paisajes simulados.



**110\_ Los sobrevivientes elegidos [Sutton Rolley, 1974]**  
Director artístico\_ José Rodríguez Granada  
Las ventanas digitales.

En un plano filosófico, la asociación del habitar bajo tierra y la anulación o suplantación de la realidad ha sido interpretada por autores como Antonio Santos como una metáfora actualizada del mito platónico. El autor incide en la presentación de un mundo mediado a través de la imagen,

*“Porque la ciudad subterránea dispensa una variante suprema y tecnológica del mito de la caverna platónico: una sociedad de esclavos, que viven permanentemente encerrados bajo tierra, ignorantes de que existe un mundo exterior, pues se hayan confundidos por las sombras que se proyectan ante sus ojos. Las imágenes emitidas por la televisión y las videoconferencias dispensan una variante audiovisual muy exacta de las proyecciones de sombra sobre piedra en la parábola platónica; pues finalmente una y otra conciben sendos mecanismos de enajenación y de engaño”<sup>346</sup>.*

El paso siguiente a la recreación fotográfica, pictórica o pantallizada de los espacios del habitar vino con el desarrollo de las tecnologías de la simulación total. En ese sentido, *El hombre ilustrado* [11] introdujo la inmersión en el espacio a través de la realidad virtual. La película, basada en varios relatos de Ray Bradbury<sup>347</sup>, contiene numerosos elementos prospectivos de la sociedad del futuro, en el que la arquitectura se dispone como un dispositivo programable de intercambio. No solo se produce esta transferencia mediante el papel central de la televisión como artefacto interactivo, sino que existe un espacio específico para la programación de los juegos infantiles. La sala de los juegos, a través de su programación, contiene las posibilidades de generar espacios virtuales que recrean exactamente diversos escenarios de diferentes épocas, desde los foros de la Roma Imperial, castillos de la Edad Media o una Selva amazónica contemporánea.

La arquitectura pasará a ser concebida como un dispositivo programable que, tal y como imaginaba Alvin Toffler<sup>348</sup> en uno de los ensayos más difundidos sobre el futuro, avanzaba una revolucionaria expansión industrial hacia la producción de experiencias programadas de antemano, borrando la distinción entre lo sucedáneo y lo real. La tecnología procuraba la inmersión un entorno virtual<sup>349</sup> del que era imposible desvincularse. Disney se introducía de ese modo en el ámbito privado si bien, en este caso, con consecuencias catastróficas, ya que las posibilidades escapistas de la realidad virtual dejarán aflorar la dimensión más oscura del ser humano.

---

<sup>346</sup> Santos, *Tiempos de ninguna edad*, 60.

<sup>347</sup> El episodio mencionado pertenece al relato *La pradera*, recogido *El hombre ilustrado* y publicado originalmente en 1950.

<sup>348</sup> Alvin Toffler. *El shock del futuro* (Barcelona: Plaza&Janes, 1971): 242. (orig. 1970)

<sup>349</sup> El concepto de la realidad virtual fue abordado a partir de finales de los años sesenta, si bien será en los años posteriores cuando sufra un mayor desarrollo. La serie *Star Trek* introdujo la realidad virtual en su primera temporada, en 1966. Del mismo modo, el capítulo *Living in Harmony* de la serie *El prisionero*, emitido el 14 de enero de 1968 sumergía al personaje en una reproducción virtual del lejano oeste. De ese modo, fue consolidándose poco a poco en el imaginario tecnológico.



**I11\_El hombre ilustrado [Jack Smight, 1969]**  
Director artístico\_Joesl Schiller  
Los espacios de la realidad virtual.

La realidad virtual sustituía completamente a la estructura arquitectónica produciendo saltos espacio-temporales a través de la ilusión electrónica, desencadenando procesos de total desanclaje con la realidad. La sucesión de estas realidades fragmentadas a través de la ilusión dará lugar a comportamientos esquizofrénicos en el sector infantil de una familia cada vez más disfuncional. La lógica de la programación virtual resultaba heredera de la lógica fragmentada de la televisión; una fragmentación que caracterizará el lenguaje cultural de la posmodernidad. Como sostiene Antonio Santos:

*"(...) la preocupación posmodernista por la superficie puede atribuirse al formato obligado de las imágenes televisivas. Como dice Taylor (...), es "el primer medio cultural en toda la historia que presenta los acontecimientos artísticos del pasado como un collage de fenómenos de importancia equivalente y de existencia simultánea, esencialmente divorciados de la geografía y de la historia material, y trasladados hasta el living o los estudios de Occidente, en un flujo más o menos ininterrumpido"*<sup>350</sup>.

La incorporación de nuevas tecnologías cuestionaba la tradicional idea del hogar como reducto de la intimidad familiar, creando espacios ficticios que se estructuraban como servidores electrónicos en el que las diferencias entre lo público y lo privado se diluían cada vez más. Del mismo modo, la digitalización del espacio introducía una transformación sociológica, reduciendo la necesidad de compartir espacios físicos, al menos para aquellos que tenían acceso a la tecnología. *El hombre ilustrado* supuso una de las primeras formulaciones de la realidad virtual, temática que irá adquiriendo un mayor protagonismo cinematográfico en la década de los ochenta impulsada por su desarrollo tecnológico<sup>351</sup>.

La realidad virtual, entendida como una extensión de la vivienda, tendrá la capacidad de modificar el comportamiento del individuo en la vida cotidiana. El Teorema de Thomas<sup>352</sup>, tan utilizado en la ciencia ficción, sostiene que *"Si un fenómeno es considerado real, tendrá consecuencias reales"*. En ese mismo sentido, Baudrillard afirmaba que:

*"Mientras una ilusión no es reconocida como un error, su valor es exactamente equivalente al de una realidad. Pero una vez reconocida la ilusión como tal, deja de serlo. Es, pues, el concepto de ilusión"*<sup>353</sup>.

La disfuncionalidad espacio-temporal que crea este dispositivo en la vida familiar era otro de los temas que abordaba la película. Surgía así la figura del psicólogo familiar que servirá de punto de referencia para interpretar el alejamiento de la realidad. *"Hay un punto en que la fantasía se vuelve peligrosa porque se funde con la realidad"*, argumenta el psicólogo, recelando de las experimentaciones tecnológicas realizadas en el hogar.

<sup>350</sup> Santos, *Tiempos de ninguna edad*, 79.

<sup>351</sup> Cabe destacar su posibilidad lúdica en propuestas como *Atmósfera Cero (Outland)*. Hyams, 1981) como el campo de golf virtual del que disfrutaban los ciudadanos de la colonia espacial o, en una fase más evolucionada *Desafío total (Total Recall)*. Verhoeven, 1990) donde a partir de implantes mentales se acceden a escenarios programados.

<sup>352</sup> El teorema de Thomas, formulado por William I. Thomas en *The child in America: Behavior problems and programs*, publicado en 1928, constituye uno de los principios sociológicos que relaciona la percepción subjetiva de la realidad con la conducta.

<sup>353</sup> Jean Baudrillard. *El crimen perfecto* (Barcelona: Anagrama, 1996): 25.

La implantación de un entorno digital lo que estaba procurando, según Baudrillard, era la eliminación clásica que permitía establecer una distancia entre lo real y lo representado, que el autor relaciona con el concepto de ilusión y, por tanto, la quiebra de la representación.



### 1.3.3 [J] Intrusiones en el espacio público. El espacio vigilado.

*“La vigilancia con vídeo de las zonas renovadas del centro se ha extendido a los aparcamientos, a los paseos privados, a las plazas, etc. Esta vigilancia extensiva crea un ‘scanscape’ virtual, un espacio de visibilidad protectora que delimita cada vez más la zona en la que los oficinistas y los turistas de clase media se sienten seguros en el centro. Inevitablemente, las cámaras de vídeo de las empresas y de los centros comerciales acabarán por conectarse a los sistemas de seguridad de los domicilios, a los ‘botones de pánico personales’, a las alarmas de los automóviles, a los teléfonos móviles y a otros sistemas similares, en una continuidad ininterrumpida de vigilancia a tiempo completo”<sup>354</sup>.*

(Mike Davis. *Control urbano: la ecología del miedo*).

A finales de los años sesenta, las ciudades se vieron sometidas a una crisis de identidad provocada por los procesos de acotación, privatización y simulación anteriormente comentados. Debido a la consideración residual que adquirieron los espacios públicos, pasaron a entenderse como espacio de la conflictividad y la violencia, provocando la concepción de lo urbano como un territorio hostil del que había que defenderse. El espacio público, entonces muy condicionado según relata Mike Davis<sup>355</sup> por la percepción de inseguridad y por el miedo, se preparaba para asistir a la irrupción de fronteras defensivas dentro de la propia ciudad. No fue un fenómeno exclusivamente norteamericano, ya que esta circunstancia se dio, como analiza Paul Virilio<sup>356</sup>, en ciudades obreras de diversa condición, como Liverpool o Sheffield en Inglaterra, Detroit, Philadelphia o St. Louis en Estados Unidos o Dortmund en Alemania.

El concepto de la ciudad como “archipiélago carcelario”, exigió una definición muy exigente de los límites, mostrando una tendencia hacia la automatización de los dispositivos de control, tal y como se había especulado desde la ciencia ficción. El establecimiento de fronteras y límites, sin embargo, no se realizará mediante estructuras físicas y masivas sino mediante la tecnología electrónica que, mediante una digitalización del espacio, instaurará una red de sistemas de control y de seguridad. El carácter electrónico de la ciudad va a sustituir anteriores paradigmas urbanos. En palabras de Virilio:

*“Si es que existen hoy en día monumentos de algún tipo, ciertamente no son del orden de lo visible, a pesar del retorcimiento y las vueltas del exceso arquitectónico. Ya no son más parte del orden de las apariencias perceptibles ni de la estética de la aparición de volúmenes reunidos bajo el sol; esta desproporción monumental reside ahora en el interior de la oscura luminiscencia de las consolas, terminales y otros aparejos electrónicos. La arquitectura es más que un conjunto de técnicas diseñadas para resguardarnos de la tormenta. Es un instrumento de medición, la suma total de un saber que, contendiendo con el entorno natural, es capaz de organizar el espacio y el tiempo de una sociedad”<sup>357</sup>.*

<sup>354</sup> Mike Davis, *Control urbano: la ecología del miedo*, 9.

<sup>355</sup> Mike Davis, *Control urbano: la ecología del miedo*, 6.

<sup>356</sup> Paul Virilio. “La ciudad sobreexpuesta”, 4.

<sup>357</sup> Virilio, *La ciudad sobreexpuesta*, 6.

La realidad urbana, que mantenía un diálogo constante con la realidad fílmica, fue absorbiendo poco a poco las especulaciones distópicas sobre la presencia vigilante del Estado, y el imaginario de la ciudad carcelaria se infiltró paulatinamente en la vida cotidiana. A los mecanismos urbanos de disuasión propuestos por Oscar Newman<sup>358</sup> se fueron uniéndose posteriormente los dispositivos de videovigilancia electrónicos que hoy tienen una presencia omnipresente tanto en el espacio público como privado.

En las propuestas cinematográficas de los años setenta, esta condición urbana se muestra muy presente, abordada tanto desde el género dramático como desde la ciencia ficción. En películas como *Vinieron de dentro de...* (Shivers. Cronenberg, 1975) [J01] o *Un largo adiós* (*The Long Goodbye*. Altman, 1973) [J02] la seguridad todavía presenta un halo humano, confiándose a la figura del portero/vigilante como filtro de control. La clásica figura del conserje como elemento de cohesión de una comunidad se iba convirtiendo en un personaje uniformado y armado, introduciendo una dimensión militarizada para la defensa del espacio privado. Sin embargo, la defensa y protección del espacio privado no iba a ser suficiente.

Las políticas de recortes sociales por parte del Estado, cada vez más invisible, y la consecuente irrupción de brotes de conflictividad, habían provocado la aparición de soluciones alternativas para poner fin al estado de inseguridad y violencia de los diversos barrios. El rechazo de las inversiones públicas obligó el aumento de inversiones para la seguridad privada o, en su defecto y condicionado por la precariedad económica, a la propia organización vecinal en un sistema paralelo al del Estado<sup>359</sup>. En muchos de los barrios bajos y conflictivos, la inexistencia de un servicio policial eficaz derivó en la instauración de un modelo parapolicial, surgido por la contratación de bandas de mercenarios armados para la protección frente a traficantes de droga y pequeños delincuentes. Así lo muestra *Los perros* (*Les chiens*. Jessua, 1979) [J03], donde la seguridad será autogestionada por un grupo organizado de patrullas vecinales<sup>360</sup> ante el abandono institucional y que supondrá una subjetivación de la legislación, un espacio defensivo ocupado en el vacío que se había formado entre los servicios institucionales y el ciudadano. La recesión económica había degradado todo el sistema urbano y convertido el espacio público en un territorio de caos y violencia en el que la policía apenas podía intervenir<sup>361</sup>.

---

<sup>358</sup> Newman. *Defensible Space. Crime Prevention Through Urban Design*.

<sup>359</sup> Esta situación ha sido estudiada por el urbanista y sociólogo Milke Davis, cuyo origen primero se remite a los disturbios de Watts de 1965 y la creación de un comité secreto de urgencia formado por directivos de empresas inmobiliarias que adquirió competencias que suplantaban la potestad municipal. Véase Davis, *Control urbano: la ecología del miedo*, 8.

<sup>360</sup> Este modelo, creado por la propia Policía a partir de 1965 en Los Ángeles, que comprende sólo en esa ciudad a más de 5.500 asociaciones de bloques para vigilancia contra la delincuencia, es según Davis (*Ecología del miedo*, 22) la innovación más importante de la LAPD (Departamento de Policía de Los Ángeles) en cuanto a mantenimiento del orden urbano.

<sup>361</sup> Surgirá así la figura del justiciero que debe actuar de modo independiente y ajeno al sistema. Películas como *El justiciero de la ciudad* (*Death Wish*. Winner, 1974) y sus secuelas o *Harry el sucio* (*Dirty Harry*. Siegel, 1971) muestran esa tendencia a interpretar la justicia de un modo personal. Véase Pedrero Santos. *Filmando la crisis. Una mirada desde el Séptimo Arte*, 155-156.

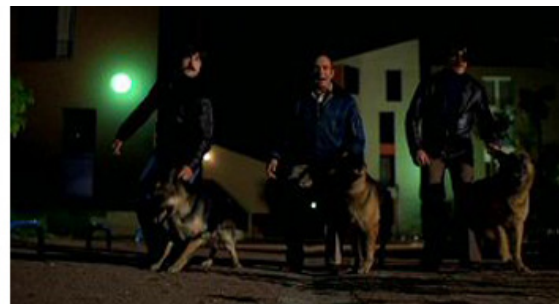




**J01\_Vinieron de dentro** [David Cronenberg, 1975]  
 Director artístico\_Erla Gliserman  
 El espacio vigilado de las megaestructuras.



**J02\_Un largo adiós** [Robert Altman, 1973]  
 Director artístico\_Sidney H. Greenwood  
 El espacio vigilado de las *gated communities*.



**J03\_Los perros** [Alain Jessua, 1979]  
 Director artístico\_Jean-Louis Povéda  
 El espacio vigilado de las patrullas vecinales.

Se denunciaba así el carácter de suburbio desasistido, de un fragmento de la ciudad desprotegido y carente de los servicios y equipamientos mínimos. Sin embargo, el factor humano pronto será sustituido por lo que Davis denomina como los “*ángeles de la guarda electrónicos*”<sup>362</sup>, que darán estabilidad a la ciudad de los *yuppies*. Las propuestas fílmicas encontrarán en este tema un terreno fértil, desarrollando una imaginería de la ciudad cableada y conectada, multivigilada y que, en una especie de hipérbole panóptica, se mostraba carente de espacios de impunidad. Las imágenes de la ciudad hipervigilada que conformaron el imaginario distópico de la ciudad, pronto se transferirán a la realidad. El espacio público se verá inundado de videocámaras. El derecho a la seguridad privaba cada vez más al ciudadano de su derecho al anonimato que en la gran mayoría de los estudios urbanos a partir de Louis Wirth, Herbert Gans o Georges Simmel, había constituido una de las características intrínsecamente urbanas<sup>363</sup>.

Uno de los casos canónicos de la ciudad controlada tecnológicamente lo constituye *Alphaville* (Godard, 1966) [J04], ciudad tecnocrática gobernada por científicos e ingenieros, que habían ideado un superordenador que lo regulaba todo, eliminando cualquier aspecto que no fuese estrictamente racional. La poesía, el amor o el llanto habían sido suprimidos. *Alpha 60*, diseñado por el profesor Von Braun, había conseguido el adoctrinamiento de todos los habitantes, haciendo previsible cualquiera de sus comportamientos. A la figura del gobernador o del alcalde le sucede la del programador, que excluirá el factor humano de la regulación urbana. En esos momentos, recordemos, las ciudades comenzaron a añadir “*sistemas nerviosos artificiales a sus estructuras de esqueleto, piel y redes de suministro, procesamiento y eliminación*”<sup>364</sup> de modo que les permitía responder como organismos de un modo inteligente, coordinado y autónomo.

La paulatina despersonalización de las ciudades, amparada en la necesidad de una vigilancia cada vez mayor, fue abordada por diversas propuestas cinematográficas, principalmente en un escenario distópico en que el pensamiento urbano se mostraba como mero instrumento de ideologías totalitarias. En este contexto, resultó incisiva la propuesta de *THX 1138* (Lucas, 1971) [J05], relatando un punto de no retorno de la metrópoli, donde se presentaba una ciudad con espacios indefinidos e ilimitados que hacían referencia a la homogeneización total de la sociedad. El control, confiado a los sistemas electrónicos y farmacológicos, contribuirá al aligeramiento de las estructuras físicas.

---

<sup>362</sup> Davis, *Ecología del miedo*, 9.

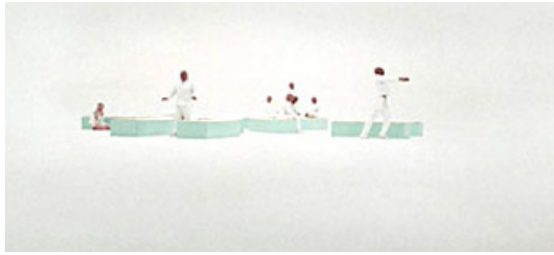
<sup>363</sup> Sociólogos como Ulf Hannerz o Richard Sennett han explicado el anonimato como una característica surgida a partir de la ciudad industrial y como un fenómeno que abolió la visibilidad de la distinción de clases, antes muy determinada por las vestimentas y hábitos. Véase Ulf Hannerz. *La exploración de la ciudad* y Richard Sennett. *El declive del hombre público*.

<sup>364</sup> Véase Juan Carlos Reyes Vázquez. “La ciudad automática: imaginario urbano en el cine de ciencia ficción” en *Ciencia Ergo Sum*, vol.20, nº1 (marzo-junio 2013): 53-60.



**J04\_Alphaville** [Jean-Luc Godard, 1966]  
Director artístico\_Pierre Gouffroy.  
El espacio informático.





**J05a\_THX 1138 [Lucas, 1971]**  
 Director artístico\_Michael D. Haller.  
 El espacio homogéneo.



**J05b\_THX 1138 [George Lucas, 1971]**  
 La ciudad vigilada



**J05c\_THX 1138 [Lucas, 1971]**  
 Los no-lugares



**J05d\_THX 1138 [Lucas, 1971]**  
 Marin Country Civic Centre (Frank Lloyd Wright)  
 Los espacios de la represión



**J05e\_THX 1138 [Lucas, 1971]**  
 Los límites de la ciudad.

La defensa de las ciudades adquirió una transparencia nunca antes vista, que no se basaba en la materialidad sino a la red electrónica de videovigilancia<sup>365</sup>. *THX 1138* avanzaba ya, en 1971, la especulación de una ciudad ligera<sup>366</sup>, sin límites físicos, pero con una subestructura de vigilancia capaz de constituir sectores estancos de la ciudad del futuro. La película introduce un matiz que resultará clave en las futuras distopías: el control autoritario del Estado irá transfiriéndose paulatinamente a las corporaciones, elemento protagonista de la gran ciudad capitalista.

Esta situación constituirá una preocupación muy presente en la filmografía de los años setenta como en el caso de *Rollerball* (Jewison, 1975) [J06], también desde la ciencia ficción o de *La conversación* (*The Conversation*. Coppola, 1974) [J07] o *Network: un mundo implacable* (*Network*. Lumet, 1976) [I06] que, bajo un prisma dramático y asentado en la realidad urbana, incidía en ese mismo aspecto. En *Rollerball*, la sociedad está organizada en torno a monopolios (transporte, alimentación, comunicación, vivienda, lujuria y energía). En *Rollerball*, uno de los máximos dirigentes de la *Energy Corporation* explica:

*“Las naciones ya no existen, pues han desaparecido. Las guerras ya pertenecen al pasado; excepto algunas guerras corporativas, han sido olvidadas. Ahora están los dirigentes y sus ejecutivos. Está la ciudad del transporte, la de la alimentación, la de la lujuria...Y pocos hombres que deciden por el bien común”.*

Las declaraciones no son muy diferentes de las expresadas por Arthur Jensen, uno de los magnates televisivos que protagonizan la película *Network: Un mundo implacable* (*Network*. Lumet, 1976), quien afirma:

*“No existe América, no existe la democracia, solo existen la IBM, la ITT, (...), esas son las naciones del mundo hoy en día, (...) ya no vivimos en un mundo de naciones e ideologías señor Beale, el mundo es un colegio de corporaciones inexorablemente dirigido por los estatutos inmutables de los negocios”.*

Se puede observar una tendencia fílmica, producida a partir de la segunda mitad de la década de los años setenta que, precisamente, critica la tendencia a la desaparición institucional. En ambos casos, tanto en *Rollerball* como *Network*, esta transformación será simbolizada por el imperio de las nuevas compañías televisivas que son conscientes del poder de sumisión que procura la pantallización colectiva.

---

<sup>365</sup> El sistema de videovigilancia se implantó inicialmente por el sistema CCTV (sistema cerrado de televisión). Fue ensayado en un principio por el ejército alemán en 1942 para monitorizar el lanzamiento de los misiles V2. Posteriormente se comercializó en 1949, siendo utilizados inicialmente en el ámbito privado, posteriormente en el sector público de infraestructuras y transporte para, en la década de los noventa, pasar a abarcar la totalidad de la ciudad. Véase Vanesa Lio. “Ciudades, cámaras de seguridad y videovigilancia: el estado del arte y perspectivas de investigación” en *Astrolabio*, nº15 (2015).

<sup>366</sup> Véase Paul Virilio. “La ciudad sobreexpuesta”.



**J06\_Rollerball** [Norman Jewison, 1976]  
Director artístico\_Robert W. Laing  
El espacio vigilado de las corporaciones.



**J07\_La conversación** [Francis Ford Coppola, 1974]  
Director artístico\_Dean Tavoularis  
El espacio público vigilado.

*La conversación* es heredera de la convulsión social que provocó el “caso Watergate” (Richard Nixon dimitió el mismo año en que se estrenó la película), en el que se visibilizaron las redes de espionaje del poder. No puede sorprender que Coppola escogiera a Hal Lipsit, consultor de sonido de las “cintas Nixon” de caso Watergate, como asesor de la película<sup>367</sup>. *La conversación* muestra una ciudad (San Francisco) en la que el espacio público está invadido por sofisticados elementos de espionaje, cámaras y micrófonos ocultos pasan a tener un protagonismo silencioso en el espacio público, convirtiendo al ciudadano en un ser permanentemente vigilado, escuchado y registrado. Y aparece así la cuestión sobre la obtención ilegal de datos por parte de las corporaciones, una cuestión que principios del siglo XXI se mostrará con su máxima crudeza ya en el contexto de las redes sociales.

*THX 1138*<sup>368</sup>, inspirada en la narrativa de Forster, Zamiatin, Huxley y Orwell, enunciaba una ciudad en la que el control ejercido sobre el ciudadano era integral, condicionando tanto el comportamiento, el carácter, la sexualidad o la imagen física a través de las sustancias químicas. Los ciudadanos se habían convertido en cuerpos dóciles a través de la disciplina. La idea del panóptico había sido reformulada y el espacio de centralidad lo constituía una gran sala de control<sup>369</sup>, esta vez a través de medios digitales. Los ojos vigilantes del panóptico se habían fragmentado a través de multitud de videocámaras, el sistema de vigilancia se había extendido a la totalidad de la ciudad y el centro de gravedad urbano pasaba a gravitar en torno a la sala de control [J05b].

Lejos quedaban las imágenes publicitadas de las salas de monitorización de la estación meteorológica de la Atlántica, situada bajo hielo polar o la exposición de IBM *Computers at Work*, diseñada por Charles y Ray Eames, ambas expuestas en la Feria Mundial de Nueva York de 1964 en las que se ejemplificaban las grandes virtudes del progreso y que habían llevado a Peter Lyon, periodista de *Holiday*, a elogiar la posibilidad mostrada de “*un mundo informatizado hasta los dientes, un mundo de pulsar botones para obtener hechos inmediatos y sabiduría inmediata*”<sup>370</sup>.

El espacio de control introducía nuevas claves para entender la ciudad “*a/ subsumir el espacio en lo estadístico*”<sup>371</sup>. No obstante, a pesar del

---

<sup>367</sup> Angel Borrego Cubero. *Espías y ciencia ficción. Represión y explotación de las construcciones de superpoderes en la arquitectura moderna*. Tesis doctoral. (Universidad Politécnica de Madrid, 2006): 345.

<sup>368</sup> La película está basada en *The Electronic Labyrinth: THX-238:4EB*, un cortometraje que el propio Lucas realizó siendo estudiante y siendo premiado en National Student Film Festival. En el año 2004, se editó una “versión del director” en la que se reemplazaban o añadían alguna de las escenas y se manipulaban digitalmente algunos de los fotogramas. Entre otras cuestiones, cabe destacar una mayor definición de los espacios arquitectónicos y de la ciudad subterránea en la versión del director, en la que es posible apreciar la multitud de niveles existentes a través de las estructuras arquitectónicas y calles elevadas. Para un registro comparativo de las dos versiones, consúltese: <https://www.movie-censorship.com/report.php?ID=541751>.

<sup>369</sup> Tal y como argumenta Andrés Hispano, la sala de control tiende a suplantar a la sala de tortura, siendo una constante fílmica tal y como se observa en películas como *El mensajero del miedo* (Frankenheimer, 1962), *Estos son los condenados* (*The Damned*. Losey, 1963), *THX1138* (Lucas, 1971), *El síndrome de China* (Bridges, 1979) o *Brazil* (Gilliam, 1985). Véase Hispano, Andrés. “Alcanzados por el presente. Notas para una conferencia de la irrupción del futuro presente) en AAVV. *Paradigmas. El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*. Fundación Telefónica y La Fábrica. Madrid, 2007.

<sup>370</sup> La Feria recreaba una estación meteorológica en la Antártida situada por debajo del hielo polar. Véase Colomina, *La domesticidad en guerra*, 248.

<sup>371</sup> Leong. “Espacio de control”, 187.



desdoblamiento del espacio físico en el espacio digital, tendría una fuerte incidencia en la transformación de la ciudad, dado que el carácter limitado de la videovigilancia arrojaba luz sobre unos espacios mientras que dejaba en la sombra a otros. Podría interpretarse, por tanto, que la geografía metropolitana explicitada por Ernest Burgess en el ámbito de la sociología de la Escuela de Chicago, se sometía aquí a una revisión digital, en la que

*"(...) el espacio de control ilumina y hace visibles algunas regiones urbanas según sean sus categorías informacionales en particular -ingresos, estilos de vida, raza -, mientras que otras son suprimidas, hechas invisibles o ignoradas"*<sup>372</sup>.

Insistiendo en este aspecto, surge la figura de la ciudad residual, aquella que queda al margen de la vigilancia y, por tanto, del sistema. Lo que no es vigilado, parece no existir:

*"Igual que la producción industrial excreta productos de desecho, el espacio de control también genera su propio tipo de residuo. Puesto que el espacio es tratado cada vez más como un recurso a explotar, procesar y manipular y como las fuerzas de medición se vuelven cada vez más aceleradas, no geométricas y no basadas en lo local, el espacio debe ir siendo descartado, abandonado, desechado. En términos espaciales, una buena parte de la ciudad se genera más por omisión que por intención, creándose así una nueva cartografía -una especie de suelo numérico - compuesto por espacios del control y espacios residuales"*<sup>373</sup>.

Si la construcción de un imaginario del control a través de un panopticismo más refinado había sido inspirada en 1984 (Anderson, 1956), en la década posterior el cine incidirá en este aspecto, siendo uno de los temas principales en torno a los que se articularon las distopías del futuro. Así había aparecido ya en la serie *El prisionero* (*The Prisoner*. McGoohan, 1967) [J08], una propuesta heredera del ojo orwelliano y que antecede a la simulación total de la realidad tal y como reflejará décadas después *El show de Truman* (*The Truman Show*. Weir, 1998). En el periodo estudiado, fueron muchas las películas que dotaron de una jerarquía específica al espacio de la sala de control como lugar de la nueva centralidad panóptica<sup>374</sup>.

---

<sup>372</sup> Leong, "Espacio de control", 187.

<sup>373</sup> Leong, "Espacios del control", 193.

<sup>374</sup> Estos son los condenados (*The Damned*. Losey, 1963) [J09], *Ikarie XB1. Viaje al fin del universo* (*Ikarie XB 1*. Polák, 1963) [J10], *¿Hacia el fin del mundo?* (*Crack in the World*. Marton, 1968) [J11], *I criminali della galassia* (Marghereti, 1966) [J12], *Skidoo* (Preminger, 1968) [J13], *Las Vegas, 500 millones* (Isasi-Isasmendi, 1968) [J14], *Colossus: El proyecto prohibido* (*Colossus: The Forbin Project*. Sargent, 1970) [J15], *THX 1138* (Lucas, 1971) [J05], *Almas de metal* (*Westworld*. Crichton, 1973) [J16], *Los tres días del Cóndor* (*Three Day of the Condor*. Pollack, 1975) [J17], *La fuga de Logan* (*Logan's Run*. Anderson, 1976) [J18], *Mundo futuro* (*Futureworld*. Heffron, 1976) [J19], *El amigo americano* (*Der Amerikanische Freund*. Wenders, 1977) [J20] o *El síndrome de China* (*The China Syndrome*. Bridges, 1979) [J21].

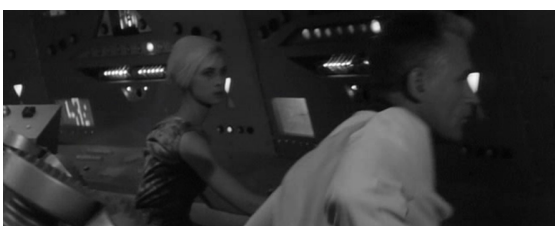




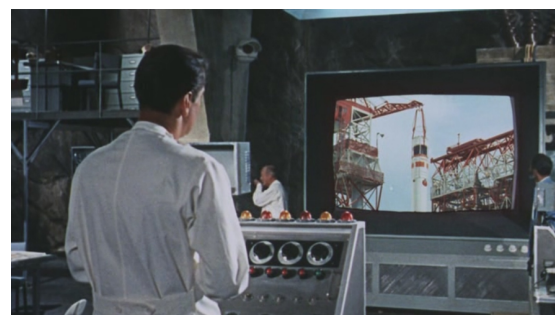
**J08\_** El prisionero (serie TV) [AAVV, 1967]  
 Director artístico\_Jack Shampán.  
 Vigilancia y control urbano (I).



**J09\_** Estos son los condenados [Joseph Losey, 1963]  
 Director artístico\_Don Mingaye  
 El espacio controlado (I).

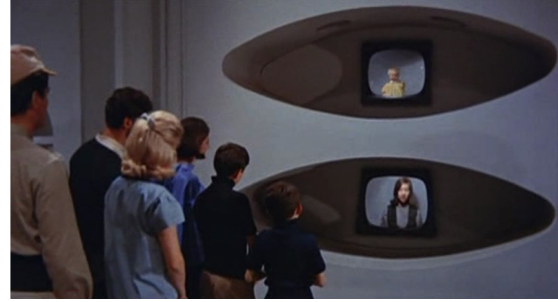


**J10\_** Ikarie XB 1. Viaje al fin del universo [Jindřich Polák, 1963]  
 Director artístico\_Karel Lukas, Jan Zázvorka  
 El espacio controlado (II).

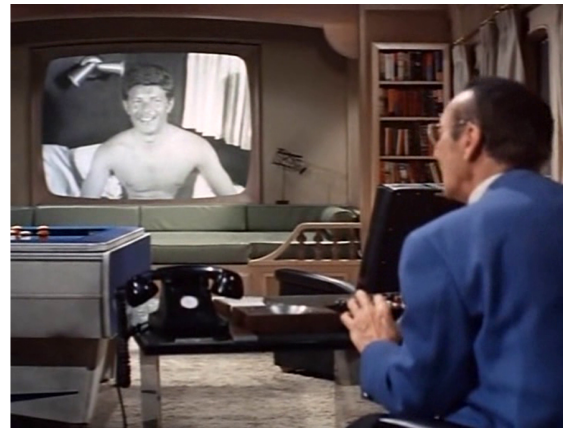


**J11\_** ¿Hacia el fin del mundo? [Andrew Marton, 1965]  
 Director artístico\_Eugène Lourié  
 Ciencia y control.





**J12\_ I criminali della galassia [Antonio Marghereti, 1966]**  
 Director artístico\_ Piero Poletto.  
 El espacio controlado (III).



**J13\_ Skidoo [Otto Preminger, 1968]**  
 Director artístico\_ Robert Emmet Smith.  
 El espacio controlado (IV).



**J14\_ Las Vegas, 500 millones [Antonio Isasi-Isasmendi, 1968]**  
 Director artístico\_ Antonio Cortés, Juan Antonio Soler  
 Vigilancia y control urbano (II)



**J15\_ Colossus: el proyecto prohibido [Joseph Sargent, 1970]**  
 Director artístico\_ Alexander Golitzen, John J. Lloyd  
 El control planetario.





**J16\_ Almas de metal** [Michael Crichton, 1973]  
Director artístico\_ Herman A. Blumenthal  
El control del ocio (I).



**J17\_ Los tres días del Cóndor** [Sydney Pollack, 1975]  
Director artístico\_ Gene Rudolf  
Vigilancia y control urbano (III)



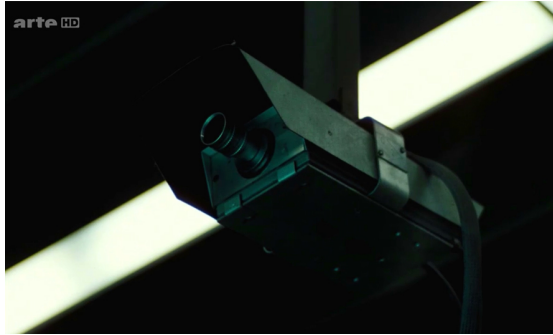
**J18\_ La fuga de Logan** [Michael Anderson, 1976]  
Director artístico\_ Dale Hennesy  
Vigilancia y control urbano (IV)



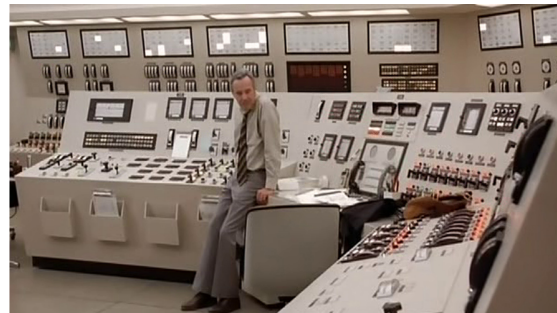
**J19\_ Mundo futuro** [Richard T. Heffron, 1976]  
Director artístico\_ Trevor Williams  
El control del ocio (II).







**J20\_ El amigo americano [Wim Wenders, 1977]**  
Director artístico\_Heidi Lüdi  
Vigilancia y control urbano (V).



**J21\_ El síndrome de China [James Bridges, 1979]**  
Director artístico\_Georges Jenkins  
El control energético.

Con la difusión de la tecnología digital y con la creciente pantallización del ámbito urbano, se ponía fin al modelo geométrico<sup>375</sup> como patrón tipológico de control social. La arquitectura circular que había constituido un modelo de utopía política había sido sustituida por una miríada de dispositivos electrónicos que conformaban una red invisible, compleja y omnipresente. Los ciudadanos, al igual que sucedía con los detenidos en estructuras panópticas, sufrían “*una soledad secuestrada y observada*”<sup>376</sup> generada por la obsesión de control. La ciudad disciplinaria, derivada de las teorías panópticas de Jeremy Bentham, procuraba en el ciudadano la misma presión psicológica que el preso de panóptico: un sentimiento de vigilancia constante al mismo tiempo que se invisibilizaba la vigilancia. Si, como afirma Foucault<sup>377</sup>, el panóptico había producido un aligeramiento en las estructuras disciplinarias, en las que ya no se tenía que recurrir a la presencia de rejas, cerraduras ni cadenas, la metrópolis que surgió en los años setenta presentará la misma condición con una reinterpretación muy peculiar de los sistemas coercitivos que se apoyaban cada vez más en los etéreos sistemas digitales.

*THX 1138*, que había inaugurado la era *post-2001*, incidía en la condición tecnológica, que ya no se interpretaba tanto como una extensión del hombre sino como un instrumento coercitivo del Estado. El ojo omnipresente de *1984* adquiriría aquí su equivalencia visual. Pocas veces la ciencia ficción se había mostrado tan crítica con el Estado; un Estado electrónico que ponía en escena un control psicoquímico que controlaba el modo de relación entre el poder y la vida cotidiana de los hombres. El imaginario colectivo se retroalimentaba del desengaño de las utopías y de los “grandes relatos” de la modernidad. Tal y como sostiene Leonardo Lippolis<sup>378</sup>, la película aunaba dos de las grandes distopías elaboradas a lo largo de los años setenta por el pensamiento urbano: la ciudad como dispositivo de control biopolítico, inspirado en el pensamiento de Michel Foucault<sup>379</sup>, y la ciudad como espacio de erosión de la identidad urbana en favor del anonimato e indiferenciación, conceptualizada años más tarde por los no-lugares de Marc Augé [J05c].

El control se entenderá como un sistema de regulación de la sociedad de consumo. “*Compra más. Compra y sé feliz*”, anuncia reiteradamente una voz difundida por megafonía a lo largo de todos los espacios urbanos. Las distopías de Guy Debord<sup>380</sup> aparecen una vez más como constituyentes de un imaginario colectivo. El anonimato y la escenificación de un mundo plano se expresaba a partir de una uniformidad que abolía cualquier lenguaje corporal, anulado con la misma rotundidad que el pensamiento individual. Se trataba de una homologación tanto de los cuerpos como del espacio urbano, ambos absolutamente indiferenciados a través de su persistente blancura. El color

---

<sup>375</sup> El modelo, inspirado en el panoptismo de Jeremy Bentham, lo ensayó Ledoux en la construcción de las salinas de Arc-et-Senans (1774-1779), con una pieza central de dirección, vigilancia y control.

<sup>376</sup> Foucault, *Vigilar y castigar*, 233.

<sup>377</sup> Foucault, *Vigilar y castigar*, 234.

<sup>378</sup> Lippolis, *Viaje al fin de la ciudad*, 67.

<sup>379</sup> Foucault formuló el término en octubre de 1974, en el marco de una conferencia impartida en el curso de medicina social de la Universidad del Estado de Río de Janeiro. La biopolítica pone en primer plano la necesidad de control físico, corporal, biológico y somático más allá del mero control ideológico.

<sup>380</sup> Guy Debord. *La sociedad del espectáculo* (Valencia: Pre-Textos. Valencia, 2002). (orig. 1967)

blanco lo inunda y lo unifica todo. Pero ya no es la blancura del movimiento moderno, en el que este mismo color era portador de significados ideológicos (cientificismo, homogeneidad, uniformidad, pureza, higienismo, etc.) sino el vacío resultante de una sociedad nihilista [J05a].

La aniquilación de la ciudad presentaba una correspondencia con la pérdida de la heterogeneidad o de la figura del “extraño” que había constituido tradicionalmente un rol crucial en los ensayos sociológicos y antropológicos<sup>381</sup>. En *THX 1138* todo resulta indistinguible. Había sido eliminado cualquier tipo de matiz, contraste o rasgo identificativo más allá del código asignado a cada individuo, se habían aniquilado las oportunidades para generar un lugar o forjar una identidad. La pérdida de referencias territoriales o espaciales viene subrayada en *THX 1138* por la ausencia visual del paisaje; tan sólo se apreciará un atardecer en los últimos fotogramas de la película. La ciudad quedaba recluida en un espacio subterráneo que anulaba cualquier relación con el mundo exterior [J05d].

La negación de la ciudad se evidenciará por su desaparición escénica, pero en una sintonía conceptual con otras propuestas de esos años que sí que muestran la ciudad como un escenario de delincuencia. El no-lugar adquiere aquí su máxima expresión. La imagen de la ciudad había sido borrada del imaginario fílmico del futuro. Al final la película nos muestra la huida de THX 1138, que logra abandonar la reclusión de la no-ciudad, apareciendo ante él un inmenso paisaje natural sin atributos urbanos [J05e]. Como se verá en el capítulo siguiente, esta huida no es diferente de la producida en numerosas películas de la contracultura y su aspiración a borrar el imaginario urbano en busca de los orígenes naturales del planeta.

*Edicto Siglo XXI: prohibido tener hijos* [J22] incidió en la relación pantalla-control, mostrando una metrópoli bajo una constante vigilancia estatal ejercida a través de una pantallización total de los diversos espacios. La vigilancia establecida a través de los media es constante. En los espacios interiores privados, como se ha señalado en el apartado anterior, la presencia continua del ojo del Estado resulta patente a través de pantallas interactivas que irrumpen en el ámbito privado. En el espacio urbano, del mismo modo, pero a otra escala, grandes rascacielos se han pantallizado totalmente, ejerciendo una presión cotidiana sobre los ciudadanos. La arquitectura, en este sentido, adquiere la dimensión de mero soporte para la instalación de grandes dispositivos visuales. La posibilidad comunicativa de los edificios, ensayada por la arquitectura comercial norteamericana y teorizada posteriormente por Robert Venturi, Denise Scott-Brown y Steven Izenour en *Aprendiendo de Las Vegas*, constituirá un elemento de profunda revisión en la disciplina arquitectónica. La pantalla publicitaria, epítome de la superficialidad transmitida por la televisión, parecía ofrecer mayor consistencia al “tinglado decorado” que al “edificio pato”<sup>382</sup>.

---

<sup>381</sup> Véase Richard Sennett. *El declive del hombre público*.

<sup>382</sup> Véase Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour. *Aprendiendo de Las Vegas* (Barcelona: Gustavo Gili, 1998): 117. (orig. 1972)





**J22\_** Edicto siglo XXI: Prohibido tener hijos [Michael Campus, 1972]  
Director artístico\_Peter Hoimark, Harry Lange  
La ciudad digital.

La presencia invasiva del Estado en las distopías fílmicas mutará bajo los criterios de la también invasiva sociedad de consumo en la ciudad real, disponiendo de la arquitectura como un dispositivo de contenidos visuales<sup>383</sup>. Las imágenes claustrofóbicas de la ciencia ficción se iban a transformar en las imágenes fascinantes e hipnóticas publicitadas por Las Vegas. De nuevo, el miedo y el deseo se mostraban como dos caras de una misma moneda.

Paralelamente a estas estructuras fijas, la ciudad de *Edicto siglo XXI* se muestra regulada por drones de vigilancia que sobrevuelan continuamente el espacio urbano, formando pequeñas arquitecturas flotantes. La metrópoli adquiriría así una cierta desmaterialización estructural, reflejando una condición intermedia entre la pantalla fija y el bit etéreo y deslocalizado. La percepción de la ciudad iba a sufrir una enorme transformación. Los límites de la ciudad ya no estaban definidos por las entradas monumentales sino por los dispositivos electrónicos, donde la construcción de muros de la ciudad medieval había sido reemplazada por la grabación de imágenes. *Edicto Siglo XXI* incide en la poética distópica elaborada por las pantallas y las cámaras insertadas en el espacio urbano, que a su vez introducían modos alternativos de experimentar la ciudad a través de superposiciones digitales. El espacio público estaba desmaterializándose en una travesía hacia el espacio virtual. En palabras de Virilio, "*la pantalla de pronto tomó el lugar de la plaza pública y fue encrucijada de todos los mass media*"<sup>384</sup>.

---

<sup>383</sup> Obsérvese el proyecto paradigmático de Robert Venturi para el Football Hall of Fame para la Rutgers University en New Brunswick (1967), en el que la totalidad de la fachada del edificio pasa a ser una pantalla de video. La arquitectura se había convertido en una inmensa televisión.

<sup>384</sup> Virilio, "La ciudad sobreexpuesta", 11.

### 1.3.4 [K] El paisaje de la ciudad hiperreal. El espacio programado.

*"De este modo, por todas partes vivimos en un universo extrañamente parecido al original – las cosas aparecen dobladas por su propia escenificación, pero ese doblaje no significa una muerte inminente pues las cosas están en él ya expurgadas de su muerte, mejor aún, más sonrientes, más auténticas bajo la luz de su modelo, como los rostros de las funerarias"<sup>385</sup>.*

(Jean Baudrillard. *Cultura y simulacro*.)

A la vez que se iba liquidando la realidad, la construcción de un mundo hiperreal se abordó bajo dos perspectivas, ambas basadas en estrategias de simulación. Por una parte, se estableció una visión apoyada en los mecanismos tecnológicos y digitales que simulaban el funcionamiento urbano o natural a través de dispositivos electrónicos. Como hemos visto, esta estrategia fue ensayada tanto en el ámbito público (galería comercial) como en el privado (casa-bunker). Desde la ciencia ficción, esta estrategia se transfirió a ámbitos más amplios, llegando a simular ciudades enteras. Por otra parte, se produjo una inercia nostálgica que impulsó la recuperación histórica de tiempos y estilos del pasado. No se basaba tanto en una apuesta tecnológica como lingüística, en un intento romántico de reconquistar valores perdidos. Esta última variante se fundamentaba en la certeza de que el ambiente arquitectónico condicionaba el comportamiento humano y, por ello mismo, se recurrió a la tematización nostálgica del espacio, tanto público como privado, para resucitar aquellos valores que se habían quedado enquistados en los años cincuenta.

Ambas estrategias tuvieron una traducción real en diversos movimientos arquitectónicos, representados por las utopías tecnológicas del pop y la arquitectura del espectáculo en el primer caso, y en el *revival* vernacular y las evocaciones posmodernas del *new urbanism* en el segundo. Las primeras se quedaron en meros intentos anclados en el territorio del proyecto utópico y tendrán su máxima referencia en los proyectos de Archigram y las pequeñas intervenciones realizadas desde la arquitectura radical para construir entornos electrónicos. La ciencia ficción les dotará de un mayor recorrido. Las segundas, por el contrario, y dado su pragmatismo, constituyeron modelos que fueron ampliamente aplicados e impulsados por los movimientos neoconservadores. También fueron desarrolladas en este caso desde la ficción narrativa y cinematográfica pero, en este caso, la realidad se acercó cada vez más a las distopías fílmicas.

A las diversas fases del capitalismo le correspondía una concepción diversa de la realidad y una consideración diferente del escenario urbano. La primera fase del capitalismo de producción la ciudad había respondido con una estructura urbana industrial, privilegiando el acceso a las materias primas. En una segunda fase, correspondiente al capitalismo de consumo, la ciudad había constituido un lugar en el que se exhibían los objetos de deseo, escenificando las estructuras

---

<sup>385</sup> Baudrillard. *Cultura y simulacro*, 28.

comerciales. En una tercera fase, ya inmersa en un capitalismo de ficción<sup>386</sup>, la ciudad se convertía en objeto de deseo por ella misma, reinventándose, transformándose o duplicándose en infinitud de paisajes simulados, muchos de ellos bajo el hechizo de la tematización.

El surgimiento del deseo como valor del hombre posmoderno que se estaba consolidando, fomentó la construcción de artificios basados en la fantasía que, bajo la mirada de autores como Jean Baudrillard o Umberto Eco, se consideraban “*más reales que realidades*”<sup>387</sup>. Baudrillard dotará de un sentido teórico a toda aquella invasión caótica de imágenes que calificaba como “asesinas de lo real”<sup>388</sup> a través de los procesos de simulacro. La simulación adquirió en cierta medida una jerarquía que subvirtió la causalidad lógica entre realidad y simulacro, trasladando a lo largo del territorio americano ciudades que imitaban a otra ciudad que a su vez estaba formada por la imitación de otras ciudades. En esta realidad multiplicada y subvertida tenía una gran ascendencia la dimensión panóptica y fragmentada que había producido la televisión que había llevado a querer desearlo todo y, a modo del *Aleph* borgiano, concentrarlo todo en un solo punto. Eco, que en su *Viaje a la hiperrealidad* afirmaba que “*Disneylandia nos dice que la técnica puede darnos más realidad que la naturaleza*”<sup>389</sup>, no hace sino subrayar las tesis baudrillardianas de la suplantación de la realidad y constatar cómo, principalmente en la costa californiana, el “falso absoluto” era el camino que conduce a la “cosa verdadera”.

En cuanto a la vertiente tecnológica, y ciñéndonos al ámbito estricto de la simulación, las propuestas cinematográficas pertenecen fundamentalmente al género de la ciencia ficción. La película *2024: Apocalipsis nuclear (A Boy and His Dog*. Jones, 1975) [K01], concebía una ciudad artificial totalmente enterrada bajo el desierto. Se enmarcaba en el contexto temporal de un futuro datado en el año 2024 y de un planeta desértico y arrasado por la IV Guerra Mundial en el que sólo habían subsistido algunos almacenes subterráneos. En ese sentido, la película es precursora de un imaginario postapocalíptico que se afianzará años más tarde con películas como *Callejón infernal (Damnation Alley*. Smight, 1977) o *Mad Max 2* (Miller, 1981) escenificando los paisajes del vacío. En medio de un territorio globalmente desolado, y de nuevo bajo la atracción de lo subterráneo, aparecía lo que Antonio Santos ha venido a denominar como “la ciudad biónica”<sup>390</sup>: una ciudad profundamente tecnológica en el que lo natural y lo artificial conviven y se confunden.

---

<sup>386</sup> Vicente Verdú. “Aprendiendo de Las Vegas” en AAVV. *La arquitectura de la no-ciudad* (Pamplona: Universidad Pública de Navarra, 2004): 160.

<sup>387</sup> Umberto Eco. “Viaje a la hiperrealidad” en *La estrategia de la ilusión* (Barcelona: DeBolsillo, 2012).

<sup>388</sup> Baudrillard, *Cultura y simulacro*, 17.

<sup>389</sup> Eco, “Viaje a la hiperrealidad”, 66.

<sup>390</sup> Santos, *Tiempos de ninguna edad*, 206.





**K01\_2024: Apocalipsis nuclear [L. Q. Jones, 1975]**  
Director artístico\_Ray Boyle  
La ciudad artificial

En *2024: Apocalipsis nuclear*, Topeka se descubría como una ciudad gestionada por un puñado de supervivientes del holocausto nuclear. La ciudad subterránea se recreaba en un entorno artificial, dispuesta bajo una gran bóveda enterrada que, a través de complejos dispositivos tecnológicos, producía una biosfera artificial. La ciudad simulaba el paisaje natural, formado por bosques y extensas praderas, bajo una noche y un sol programados. En ella se desarrolla una sociedad conservadora denominada “*Downunder*” que preserva los valores del *American Way of Life*, pero esta vez, como una suerte de infierno<sup>391</sup>.

La especulación de un paisaje artificial ya había sido formulada anteriormente en *Planeta prohibido (Forbidden Planet)*. Wilcox, 1956) en el contexto de una colonia planetaria establecida gracias al descubrimiento de una fuente potentísima de energía atómica, creando una “pradera galáctica”<sup>392</sup> inspirada en el paisaje del *Far West* americano. En esa ocasión y gracias al desarrollo tecnológico de la energía nuclear, se plantea la creación de un paisaje artificial con arboledas, huertos y lagos. La artificialidad constituyó un valor por sí misma. Si para el pensamiento contracultural era contemplada como la posibilidad de la destrucción total del planeta, para el ámbito científico constituía también la posibilidad de una reconstrucción. Tal y como afirma Gabino Ponce:

*“La nueva vanguardia de pensadores urbanos recupera el sueño de la utopía, que ya no pasa por la vuelta a la Naturaleza (la casa en el jardín, la casa en la pradera), sino por las inmensas posibilidades que ofrece la tecnología para ser felices en nuevos entornos artificiales: las percepciones sensoriales de la Naturaleza pueden ser recreadas en entornos donde se eliminan los riesgos y las incomodidades inherentes al hábitat fuera de la ciudad (entre las regulaciones más banales se hallan el control del clima y del ambiente)”*<sup>393</sup>.

La obsesión con la vida subterránea alimentada desde la ficción distópica<sup>394</sup> fue considerada también desde una perspectiva optimista a través de los estudios anticipatorios sobre el futuro urbano. En ellos, la opción subterránea no obedecía exclusivamente al miedo atómico, sino que se le otorgaba una serie de valores específicos que constituían una alternativa a la vida en superficie. A lo largo de los años cincuenta y sesenta surgieron una serie de propuestas para habitar el subsuelo con el fin de liberar el paisaje. Michel Ragon<sup>395</sup>, en sus visiones de las ciudades del futuro, señalaba las bondades de las experiencias realizadas destinadas a enterrar complejos industriales. Sus formulaciones prospecticas introducían el debate sobre qué funciones urbanas, incluidas las del habitar, podían ser susceptibles de emplazarse en niveles inferiores<sup>396</sup>, no desdeñando apriorísticamente ninguna de ellas.

---

<sup>391</sup> Bruce Franklin. “Vision of the Future in Science Fiction Films from 1970 to 1982” en Annette Kuhn. *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (London, New York: Verso, 1990): 25.

<sup>392</sup> Ragon, *¿Dónde viviremos mañana?*, 135.

<sup>393</sup> Gabino Ponce Herrero. “Futuro imperfecto: las ciudades del mañana en el cine” en *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, nº 55 (2011): 146.

<sup>394</sup> Para una categorización de arquitecturas subterráneas mostradas en el cine, véase Matteo Cosimo Cresti. *L'architettura nel cinema di fantascienza* (Firenze: Angelo Ponticorvoli ed, 2010): 115-124.

<sup>395</sup> Véase Ragon, *¿Dónde viviremos mañana?*, 165, donde señala ejemplos como la fábrica subterránea a 300 metros bajo los Alpes de Albert Laprade, la instalación hidroeléctrica subterránea de la factoría de Brommat (Francia) o los laboratorios de física y química de la facultad de Ciencias de París.

<sup>396</sup> Véase el proyecto para “*la primera ciudad del siglo XXI*”, elaborado para Pittsburgh (Estados Unidos) por Max Abramovitz. Del mismo modo, Paul Laszlo, en 1950, diseñó *Atomville*, un modelo de ciudad con viviendas subterráneas.

La realidad, que incluso para algunos estudios urbanos ya no era suficiente, empezó a diluirse en favor de la simulación, a la vez que se indagaba la dignificación de espacios antes desprestigiados. Las visiones radicales de los años sesenta observaron el agotamiento del plano de la ciudad, explorando alternativas tanto flotantes como subterráneas<sup>397</sup>. La búsqueda de una percepción integral de una realidad inexistente se exploró abarcando todas las posibilidades sensitivas. Más allá de crear una simulación exclusivamente visual, surgió la figura inspiradora de Édouard Utudjian<sup>398</sup>, arquitecto que durante esos años promulgó un “urbanismo subterráneo”, experimentando la combinación de muros pintados con una serie de aromas creadores de un ambiente antidepressivo<sup>399</sup>.

A parte de la dimensión subterránea de la simulación explorada en el cine, también se realizarán propuestas tendentes a representar versiones digitales de una naturaleza extinta. Es el caso de las escenas finales de *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*. Fleischer, 1973) [K02] en el que se idea un centro eutanásico denominado “El Hogar”, destinado a subsumir los últimos momentos previos a la muerte con la recreación de paisajes naturales proyectados a lo largo de una gran pantalla panorámica. En este caso, la producción del artificio se produce en un equipamiento ideado específicamente para ello. El único acceso a la naturaleza se producirá a través de lo urbano, capaz de recrear entornos naturales a través de dispositivos digitales. Lo natural ya solo existía en el ámbito del simulacro.

La anulación de lo real no se ejecutó tan sólo mediante mecanismos digitales o virtuales. La duplicación exacta pero descontextualizada de la realidad fue ensayada a partir de los años cuarenta, teniendo su eclosión, ya en los setenta, con el advenimiento del posmodernismo. Las estrategias de duplicación de la realidad serían formuladas inicialmente en los parques temáticos y, posteriormente, por los diversos espacios del mercado, construyendo réplicas exactas pero esta vez bajo estrictos sistemas de control.

La hiperrealidad, tal y como afirma Umberto Eco<sup>400</sup>, permitía adentrarse en una filosofía de la inmortalidad aventajando sin complejos a muchas de las estructuras que se habían forjado un lugar en el imaginario urbano. El autor incidía en el resquebrajamiento de la distinción lógica entre el mundo real y los mundos posibles, formando a pasar parte de un mismo magma en el que la ficción hace innecesaria ya a la realidad. El posmodernismo emergería a través de esa condición inestable en la que empezaba a ser imposible trazar fronteras claras, no sólo entre lo público y lo privado, sino también entre lo real y lo simulado.

---

<sup>397</sup> Las inquietudes por ese tipo de arquitecturas radicales fueron abordadas por Michel Ragon tanto en *¿Dónde viviremos mañana?* (1963) como en *Las ciudades del futuro* (1966). Ragon afirmaba que “el urbanismo del futuro será dinámico a la vez espacial y subterráneo” (Ragon, 1966) mostrando numerosos planteamientos enfocados en esa dirección.

<sup>398</sup> Eduoard Utudjian fue secretario general del GECUS (Grupo de Estudios y de Coordinación del Urbanismo Subterráneo), director de la revista *Le Monde Souterrain* y autor de numerosas propuestas que experimentaban la vida urbana en los niveles subterráneos de la ciudad.

<sup>399</sup> Véase Juan Antonio Ramírez, *Construcciones ilusorias*, 228.

<sup>400</sup> Eco, *La estrategia de la ilusión*, 2012.





**K02\_** Cuando el destino nos alcance [Richard Fleischer, 1973]  
Director artístico\_ Edward C. Carfagno, George W. Davis  
Paraísos virtuales.

Si bien sirvió como banco de pruebas, no sólo el centro comercial fue el escenario de ensayos de simulación. Los parques temáticos, con Disney a la cabeza, formularon experimentos a través de la construcción de pequeñas ciudades ilusorias. Posteriormente, estos mecanismos que se habían legitimado como modelos comercialmente exitosos y con una gran aceptación social, fueron transferidos a la lógica urbana. La regeneración de zonas de la ciudad abandonadas o en decadencia tras el abandono de los espacios de la industrialización serán objeto de una profunda transformación a lo largo de los años setenta. Zonas industriales o portuarias fueron intervenidas para reincorporarlas a la actividad urbana. Sin embargo, el vacío heredado fue interpretado como un silencio o, más bien, como una herencia que debía ser borrada, un pasado impropio que debería eliminarse de la memoria colectiva.

Se introdujeron así narraciones nuevas a través de estrategias de tematización importadas de otros espacios y de otros tiempos, muchas veces relacionadas con el gran deseo de recuperaciones nostálgicas que tan adecuadas resultaban para el éxito comercial. En este sentido, la ciudad se vio inundada por nuevos relatos, muchos de ellos de origen cinematográfico, que no tenían que dar forzosamente respuesta a una condición histórica de la ciudad. La utilización del modelo Disney, que escandalizaba a gran parte de la crítica urbana ortodoxa, encontró una gran comprensión de diferentes autores del pensamiento urbano o, en cualquier caso, se dirigieron las miradas hacia ese modelo como objeto de estudio. Mike Davis analizó la relación de las ciudades temáticas y su incorporación tardía a la sociología urbana<sup>401</sup>. La imbricación entre la ciudad ficticia y la ciudad real tuvo una gran influencia en la generación de representaciones sociales, produciendo una simbiosis que autores como Mike Davis denominaron “universos paralelos”, afirmando que

*“(...) la fantasía social es cada vez más materializada en paisajes simulados- parques temáticos, distritos “históricos”, plazas comerciales-, separados del resto de la metrópolis”<sup>402</sup>.*

La tematización del territorio, impulsada principalmente por Disney y abordada inicialmente por la industria del ocio a través de parques temáticos constituyó uno de los grandes ejes que caracterizaron la concepción de los espacios públicos. En muchas ocasiones, el argumento urbano se basó en la recuperación de temas nostálgicos, estilos o modos de vida del pasado, evocando un fragmento de la historia que intentaba legitimar históricamente un espacio. Todo ello desembocó en una tiranía de la imagen, en una sobreexposición sintáctica del lenguaje arquitectónico destinado a convertir la ciudad en un objeto de consumo.

La disneyficación de la ciudad se convirtió en un fenómeno urbano de primer orden, siendo señalado tanto por los autores coetáneos de los años setenta como en los actuales estudios urbanos. Robert Venturi, bajo el filtro de la sensibilidad pop, afirmaba que “*el mundo de Disney está más cerca de lo que*

---

<sup>401</sup> Como señala el autor, las Ferias Internacionales de Chicago de 1892 y 1933, parques temáticos *avant le lettre*, no fueron considerados por la sociología urbana de la Escuela de Chicago.

<sup>402</sup> Mike Davis. *Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo* (Barcelona: Virus, 2001): 29.

quiere la gente que lo que han podido dar los arquitectos”<sup>403</sup>; Charles Moore<sup>404</sup> definió *Disneylandia* como el hecho más influyente del urbanismo de posguerra en América; Michael Sorkin<sup>405</sup> lo consideró el punto alfa de la hiperrealidad, mientras que Giandomenico Amendola<sup>406</sup> lo interpreta como el fenómeno capaz de aglutinar dos de las grandes ramas de la arquitectura de los sesenta: el *high-tech* y la *pop-culture*.

La metamorfosis del espacio público, evidenciada principalmente en la costa californiana, fue diseccionada por Charles Moore en su ensayo “*You Have to Pay for the Public Life*”, publicado en 1965 en *Perspecta*, revista de arquitectura de la Universidad de Yale. Dicho ensayo contiene un carácter seminal ya que ponía en valor por primera vez<sup>407</sup> cuestiones que serán abordadas posteriormente desde la teoría arquitectónica por autores como Robert Venturi, Denise Scott y Steven Izenour en *Aprendiendo de Las Vegas*<sup>408</sup>, Reyner Banham en *La arquitectura de las cuatro ecologías*<sup>409</sup> o más tarde Jean Baudrillard en sus ensayos sobre la hiperrealidad en *Cultura y simulacro*<sup>410</sup>.

Moore anticipó varios conceptos que años después formarían parte de la estructura del pensamiento arquitectónico posmoderno. El lenguaje híbrido y ahistórico, la escala del territorio, la autopista como valor contemporáneo o la tematización de la ciudad, son elementos abordados en la lectura territorial que el autor realiza del espacio californiano y que en 1965 todavía tenían una condición emergente. El artículo de Moore analizaba un recorrido por el territorio californiano que iniciaba en busca de la monumentalidad, del carácter de la escena urbana y de la esencia del espacio público. Moore, sorprendentemente, encontró las respuestas a todo ello en Disneyland. El autor, fue el primero en extraer lecciones arquitectónicas en las propuestas de dicho parque temático, destacando su capacidad para adaptarse a circunstancias específicas y a las diversas necesidades humanas.

Las reflexiones que realizó Moore sobre la condición del espacio público dieron las claves para la interpretación del espacio urbano contemporáneo. En un primer momento, el autor detectó la ausencia de voluntad pública de la metrópoli americana, especialmente Los Ángeles, en la que la ciudad no daba nada al ámbito público y establecía escasas relaciones de los edificios con la propia ciudad. En ese sentido, exigía poco de las personas y, del mismo modo, les devolvía poco. La falta de interacción de los edificios públicos con los ciudadanos, a los que no se les facilitaba ninguna participación, era compensada, según las tesis del ensayo, por instituciones privadas que sí eran capaces de detectar espacios para el bienestar y que ofrecían comodidades

---

<sup>403</sup> Citado en David Harvey. *La condición de la posmodernidad* (Buenos Aires: Amorrortu editores, 1998): 78.

<sup>404</sup> Moore. “You Have to Pay for the Public Life”, 111-142.

<sup>405</sup> Sorkin, *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*, 233.

<sup>406</sup> Amendola, *La ciudad posmoderna*, 213.

<sup>407</sup> Se trata de una de las primeras utilizaciones de Disneyland como objeto de estudio arquitectónico. Existe un ensayo precedente en Ruth Shellhorn. “Disneyland, dream built in one year through teamwork of many artist”, en *Landscape Architecture*, 46 (1956): 125-136. Citado en Simon Sadler. “You Still Have to Pay for the Public Life”, *Places Journal*, enero 2016. <http://doi.org/10.22269/160119>.

<sup>408</sup> Venturi et al. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*.

<sup>409</sup> Reyner Banham. *Los Ángeles. La arquitectura de las cuatro ecologías*.

<sup>410</sup> Baudrillard. *Cultura y simulacro*.

adaptadas a los deseos contemporáneos. Todo ello, llevaba al autor a afirmar que:

*“Los años más recientes también tienen sus monumentos. De hecho, por cualquier medio concebible de evaluación que no excluya lo público, Disneyland debe considerarse como la obra de construcción más importante de Occidente en las últimas décadas”<sup>411</sup>.*

La suplantación del espacio público, sin embargo, tendría un precio. El Estado ya no sería quien garantizara la limpieza, la comodidad o la seguridad del espacio, cuestiones que pasarían a ser cometido de instituciones o corporaciones privadas. En ese sentido, Disneyland tendrá la capacidad de ofrecer lo que Los Ángeles no tiene. Autores de la talla de Ray Bradbury elogiaron la eficacia de la disneyficación. Bradbury, en unas las declaraciones en referencia al planteamiento de un transporte urbano público en Los Ángeles, en 1960 afirmaba que:

*“De nada sirve construirlo (transporte urbano rápido) hasta que no lo exageremos lo suficientemente como para que la gente lo utilice. Estoy totalmente a favor de que Walt Disney sea nuestro próximo alcalde (...), la única persona en la ciudad que puede, sin necesidad de más estudios, construir un sistema de transporte rápido y operativo, y convertirlo en una verdadera atracción de modo que la gente quiera montarse en él”<sup>412</sup>.*

Moore, de un modo anticipador y polémico, enumeró las bondades del espacio Disney: creaba un lugar, ofrecía un mundo “público”, elaboraba situaciones, provocaba emociones, recreaba espacios extraídos de la nostalgia y permitía al individuo identificarse con una gran diversidad de opciones. Todo ello, se incardinaba en unos códigos de comportamiento, de seguridad, de funcionamiento, mantenimiento y limpieza, que no se encontraba ya fuera del ámbito privado<sup>413</sup>. A pesar de ser un espacio de ficción, según el autor, la experiencia resultaba real. Charles Moore continuaba indagando a lo largo del artículo sobre la condición de los nuevos espacios públicos, de las nuevas oportunidades para desarrollar lo colectivo.

*Almas de metal (Westworld*. Crichton, 1973) **[K03]**, a principios de los años setenta, elaboró una de las primeras distopías inspiradas en el mundo Disney. La historia, ambientada en un futuro próximo, se localiza en “De/los”, un gigantesco parque de atracciones altamente tecnificado. Se divide en tres zonas: la Roma Imperial, el Oeste americano de 1885 y la Europa medieval del siglo XIII. Cada una de ellas reproducía con total fidelidad las características de cada época y estaba compuesta por un conjunto de androides programados que permitirán al usuario una completa inmersión espacio-temporal.

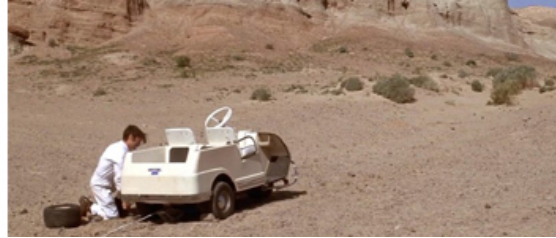
---

<sup>411</sup> Moore. “You Have to Pay for the Public Life”, 111-142.

<sup>412</sup> Citato en Banham, *La arquitectura de las cuatro ecologías*, 49.

<sup>413</sup> El mantenimiento del orden y limpieza en Disneyland (“la arquitectura de la asepsia”), regulado bajo estrictas normas de comportamiento, es posible gracias a una red subterránea de túneles y pasadizos que oculta todo aquello que no responde al “mágico mundo de colores”. Dichos dispositivos de ocultamiento, subterráneos e invisibles, han sido estudiados en Jordi Costa. “Disney como enfermedad venérea. Ficciones usurpatorias en el subsuelo de una utopía kitsch” en Vicente Domínguez (ed). *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital*. (Gijón: Festival Internacional de Gijón y Ediciones de la Universidad de Oviedo, 2007): 5-18.





**K03**\_Almas de metal [Michael Crichton, 1973]  
Director artístico\_German A. Blumenthal  
Ciudades temáticas

El visitante podía elegir el tema (o la época) en el que quería vivir, realizando una experiencia en un parque temático en el que todas las situaciones están simuladas pero que, en palabras de uno de los usuarios del parque, "(...) es *tan real como cualquier otra cosa*". En el contexto dramático, un virus informático provoca el giro tecnológico que protagonizará la rebelión de las máquinas, que como se ha visto anteriormente, seguía constituyendo uno de los grandes miedos a lo largo de la década de los sesenta.

Se trata de un ensayo visual acerca de la construcción de un pasado irreal, de una actitud fundamentada, en palabras de Umberto Eco:

"(...) sobre el voraz consumo del presente y sobre la "preterización" constante que realiza la cultura estadounidense en su proceso alternativo de proyección de ciencia-ficción y de remordimiento nostálgico"<sup>414</sup>.

*Almas de metal* contenía la dimensión posmoderna de anular el tiempo y de dotar de consideración real a lo que tan solo era una simulación. El despliegue tecnológico para poder erigir el mundo ficticio se escenificará, una vez más, a través de la sala de control. La construcción de un mundo perfecto exigía la conformación de grandes infraestructuras ocultas que eliminan de la escena todas aquellas situaciones indeseadas. La película evidencia la existencia de dos mundos diversos: por un lado, se encontraban las ciudades temáticas, cada una de ellas caracterizada con su propia escenografía erigiendo los universos completamente simulados. Por otro, se disponían los espacios servidores, formados tanto por la centralidad de la sala de control, los laboratorios de reparación y los pasillos que transcurren subterráneamente a través de una red que conectaba todos los lugares. Estos espacios ocultos, fríos, abstractos y sin atributos constituían verdaderos no lugares; espacios sin tematizar en los que la emoción no tiene lugar. Así sucede también en la actualidad como ha explicado Jordi Costa a través de un estudio sobre las estructuras ocultas de Disney. En palabras del autor:

"(...) ese laberinto bajo tierra podría leerse como el calabozo donde contener un factor de desorden, todo aquello que está condenado a la invisibilidad dentro de la utopía plástica del "mágico mundo de colores" imaginado por Walt Disney. La imagen podría seducir a cualquier psicoterapeuta: una arquitectura de la asepsia capaz de enterrar, literalmente, las pasiones humanas, entendidas como motor de entropía dentro de un universo extremadamente idealizado (y estilizado)"<sup>415</sup>.

La nostalgia por una sociedad perdida o un mundo idílico dejado atrás por la modernidad presentará una doble condición. Por un lado, la desconfianza en la tecnología y el progreso provocarán lo que Pablo Francescutti denomina "*un envejecimiento del futuro*"<sup>416</sup> donde la ficción, que acusa la fatiga temporal, deja de imaginar las utopías del porvenir. Por otra parte, y como consecuencia de lo anterior, se potenciaron las miradas al pasado. Empezaron a surgir de ese modo las propuestas de viajes en el tiempo que "*pasa de la colonización del mañana a la recuperación del ayer*" en un intento de rescatar la memoria perdida.

---

<sup>414</sup> Eco, *La estrategia de la ilusión*, 22.

<sup>415</sup> Jordi Costa. "Disney como enfermedad venérea. Ficciones usurpatorias en el subsuelo de una utopía kitsch", 8.

<sup>416</sup> Pablo Francescutti. *La pantalla profética*, 250.

*Almas de metal*, en ese sentido, proporciona hiperbólicamente una clave de lo que será la ciudad contemporánea: un espacio teatral, una fantasía interminable. La simulación de mundos diversos<sup>417</sup>, revisitados, reinterpretados y fusionados, introducía una dimensión esquizofrénica y, apropiándonos de la expresión de Fredric Jameson, contenían implícitamente en esta estructura el germen de “la canibalización aleatoria de todos los estilos del pasado”<sup>418</sup>.

La tematización de las ciudades iniciada a partir de los años 60 y desarrollada a lo largo de los años 70 y 80 del siglo XX fue una de las grandes apuestas formuladas para reintroducir en un nuevo ciclo comercial del ocio aquellos espacios abandonados por el fordismo (zonas portuarias, industriales, etc.). La tendencia de borrar el imaginario colectivo de una zona degradada y sustituirla por una narración ficticia derivó en la producción de espacios tematizados, de *tableaux*<sup>419</sup> urbanos que comercializaron la historia de la ciudad. Todo ello implantó una tendencia a la representación nostálgica de la ciudad, a la invención de una historia que legitimara un lugar a través de la introducción de elementos “retro” preparados para la aceptación del turista y muy alejados ya del discurso de la autenticidad.

De la incorporación yuxtapuesta de realidades temáticas se desprenden dos tendencias que caracterizará al urbanismo posmoderno. La primera evidenciaba la fragmentación de la ciudad, la pérdida de un relato conceptualmente unitario. Se mostraba una ciudad fractal compuesta por micro-realidades autónomas y desconectadas temporalmente, al igual que presentaba el espacio de Disneylandia (*La Tierra de la Fantasía, la Tierra de la Frontera y la Tierra del Mañana*) en el que se formula un urbanismo concebido a partir de episodios autosuficientes. La segunda, legitimaba el sistema compositivo de la *ciudad-bricolage*, en el que la mezcla de estilos abolía cualquier discurso sobre una coherencia lingüística del espacio urbano. Se formaba así lo que Giandomenico Amendola denominará una “ciudad débil”<sup>420</sup>. Este será uno de los mecanismos que posteriormente definirán a la ciudad posmoderna, una ciudad compuesta por un *collage* de citas que será legitimado conceptualmente por Charles Jencks<sup>421</sup>.

Lejos de pensar que esta hibridación introducía incoherencias en la lectura de la ciudad, la posmodernidad, tal y como apuntaba Jencks, empezó a considerarse un método de composición estimulante, cautivante y portadora de un cierto reconocimiento que, huyendo de las restricciones del presente, abría la posibilidad a vivir diferentes edades y culturas. El método compositivo, proveniente de las secuencias frenéticas, eclécticas y simultáneas emitidas por los media, y especialmente por la televisión, fue adoptado por el diseño urbano,

---

<sup>417</sup> El tránsito por diversas ciudades del mundo en un mismo espacio físico sigue siendo un objeto de deseo en el mundo contemporáneo. La película *El mundo* (Shijie. Zhang Ke, 2004) ilustra la experiencia del Beijing World Park, el parque temático más grande de Pekín y que contiene réplicas encadenadas de diversas partes del mundo.

<sup>418</sup> Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, 39.

<sup>419</sup> Véase Christine Boyer. “Ciudades en venta: la comercialización de la historia en el South Street Seaport” en Michael Sorkin (ed). *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público* (Barcelona: Gustavo Gili, 2004).

<sup>420</sup> Amendola, *La ciudad posmoderna*, 73.

<sup>421</sup> Jencks, *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*, 127.

constituyendo en casos réplicas o simulacros de las imágenes ofrecidas en un proceso que se retroalimentaba.

El cine erigía modelos fantásticos, lo real imitaba a lo cinematográfico y, de una manera simbiótica, las ciudades pretendieron replicar sus propias simulaciones. Este proceso llevará a Baudrillard a afirmar que

*“la ciudad americana parece salida del cine. Por lo tanto, para captar su secreto no hay que ir de la ciudad a la pantalla, sino de la pantalla a la ciudad.”<sup>422</sup>.*

El cine amplió el catálogo de imágenes que nutría la percepción de la realidad, hasta el punto de provocar sustituciones ficticias en el imaginario colectivo. El fenómeno, que ya se había producido históricamente a través de las modificaciones introducidas en las representaciones pictóricas<sup>423</sup> de los lugares míticos, alentaba la construcción de paisajes ficticios pero que se arraigaban en la memoria colectiva de los lugares. La realidad de ese modo activaba los paisajes de la ficción. La extensión de la ciudad genérica o la eclosión de los no-lugares dejaron de elaborar imágenes exportables de la ciudad, creándose una necesidad de adquirir reclamos visuales procedentes del exterior para poder crear enlaces de identidad. La incontestable influencia de la lógica cinematográfica fue detectada del mismo modo por Paul Virilio, quien sostenía que:

*“Así, más que Las Vegas de Venturi, es Hollywood quien detenta el saber urbanístico ya que, después de las ciudades teatro de la Antigüedad y del Renacimiento italiano, fue Hollywood la primera Cinecittà, la ciudad del cine viviente donde los decorados y la realidad, las listas de contribuyentes y los guiones de cine, la vida y la muerte en vida se fundieron y mezclaron en delirio”<sup>424</sup>.*

La realidad, de ese modo, buscaba ajustarse a las imágenes producidas por el mundo cinematográfico que servían de reclamo para la industria turística. Este fenómeno representó la llamada “*portmeirionización*”, término utilizado por John Hartley para designar la tendencia de las ciudades reales a simular las representadas<sup>425</sup>. En él se hacía referencia a la localización de Portmeirion, la pequeña villa francesa donde fue rodada la serie de *El prisionero* [K04], que fue adquiriendo en la realidad la configuración y la imagen que presentaba en sus episodios. Se cerraba así un ciclo en que la realidad era re-elaborada tras pasar por el filtro de la ficción, imitando a las narraciones visuales de la fantasía filmográfica. La ciudad trataba de amoldarse hacia modelos que habían sido incrustados en la memoria colectiva a través del cine. Como afirma el sociólogo Vicente Verdú:

*“No es pues siempre la ciudad quien llama al turista sino que es el turista quien exige a la ciudad desprenderse de su naturaleza real y responder a la fantasía”<sup>426</sup>.*

---

<sup>422</sup> Baudrillard, *America*, 72.

<sup>423</sup> Véanse las versiones de Jerusalén producidas Duccio en el siglo XIV o los *capriccios* de Canaletto en el siglo XVIII elaborando una Venecia irreal a través de la introducción de arquitecturas inexistentes.

<sup>424</sup> Virilio, “La ciudad sobreexpuesta”, 11.

<sup>425</sup> Véase Cabezas, “La arquitectura en el cine de ciencia ficción”, 68.

<sup>426</sup> Verdú. “Aprendiendo de Las Vegas”, 162.



**K04**\_El prisionero (serie TV) [AAVV, 1967]  
Portmeirion.  
Ciudades temáticas.

Así sucedió también con la Via Veneto que, como ha analizado Paolo Noto<sup>427</sup>, ha ido dando respuesta a todos aquellos aspectos que los turistas buscaban en ella para poder relacionarla con los espacios de *La Dolce Vita* (Fellini, 1960). Esta transposición ha llegado a tal punto, que incluso en la “Guida Rossa” del Touring Club Italiano, caracterizada por su austeridad, denomina a la Via Veneto como “la calle de la *Dolce Vita*”. La transferencia cine-ciudad siempre había constituido una aspiración para ciertos proyectos urbanos que, como argumenta Juan Antonio Ramírez<sup>428</sup>, quisieron incorporar escenarios procedentes de las pantallas. En cualquier caso, ya no se trata de discernir sobre la autenticidad o la falsedad del lugar, la realidad o la ficción, sino que la superposición de ambas, permiten una nueva experiencia del lugar, produciendo una sobreexposición de recuerdos, narraciones, mitos y vivencias que, dan lugar a una nueva ontología del espacio urbano.

---

<sup>427</sup> Paolo Noto. “Esterno Notte. Via Veneto, ‘La dolce vita’ e l’esperienza del luogo” en Andrea Minuz (ed) *L’invenzione del luogo. Spazi dell’immaginario cinematografico* (Pisa: Edizioni ETS, 2011): 73-86.

<sup>428</sup> Juan Antonio Ramírez. *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro* (Madrid: Alianza Editorial, 1993): II.

# 2

DESTRUCCIÓN. ELIPSIS URBANAS





**INTRODUCCIÓN.** Muerte y vida de las grandes ciudades  
(El último viaje de los Baby Boom)

**2.1. REOCUPACIONES.** [Activaciones urbanas]

- 2.1.1. [L/M] Espacios de expansión. La calle y el parque.
- 2.1.2. [N] Espacios de experimentación. Contenedores urbanos.
- 2.1.3. [Ñ] La sensualización del espacio.

**2.2. ÉXODOS.** [Activaciones naturales]

- 2.2.1. [O] La huída de la ciudad
- 2.2.2. [P] Utopías. Nuevos asentamientos
- 2.2.3. [Q] Los paisajes del miedo

**2.3. RETORNOS.** [Activaciones de la realidad]

- 2.3.1. [R] Paisajes del abandono
- 2.3.2. [S] Paisajes del consumo
- 2.3.3. [T] Paisajes de la violencia



## ICONOGRAFÍAS

- L/M** [ESCENARIOS DE EXPANSIÓN] / [LA CIUDAD POLÍTICA]
- N** [ESCENARIOS DE EXPERIMENTACIÓN] / [LA CIUDAD CONTRACULTURAL]
- Ñ** [LA SENSUALIZACIÓN DEL ESPACIO] / [LA CIUDAD PSICODÉLICA]
- O** [HUÍDAS DE LA CIUDAD] / [LA CIUDAD ECOLÓGICA]
- P** [NUEVAS UTOPIÁS] / [LA CIUDAD UTÓPICA]
- Q** [PAISAJES DEL VACÍO] / [LA NO-CIUDAD]
- R** [PAISAJES DEL ABANDONO] / [CIUDAD ROBINSON]
- S** [PAISAJES DEL ESPECTÁCULO] / [LA CIUDAD DEL CONSUMO]
- T** [PAISAJES DE LA VIOLENCIA] / [LA CIUDAD FRACTAL]



## INTRODUCCIÓN. El último viaje de los *Baby Boom*<sup>429</sup>.

*“¿Es la ciudad la suma de índices e indicadores, de variables y parámetros, de correlaciones; esta colección de hechos, de descripciones, de análisis fragmentarios porque fragmentan? Estos cortes analíticos no carecen de rigor, pero, como ha sido dicho, el rigor es inhabitable”<sup>430</sup>.*

(Henri Lefebvre. *El derecho a la ciudad*)

La década norteamericana de los años sesenta está determinada por la irrupción de la denominada “generación *baby boom*”<sup>431</sup>. Esta llegó al final de la década con dos sólidas convicciones: por una parte, eran conscientes de la potencialidad inesperada de su propia juventud y, por otra, se enfrentaron de manera frontal al pensamiento moderno, científico y técnico heredado de la generación de sus progenitores. La irrupción de un nuevo modelo de pensamiento se tradujo en una concepción del espacio urbano que llevaba implícita una crítica y un rechazo a los espacios heredados de la modernidad.

A finales de los años 60, esta generación experimentó formas alternativas de habitar la ciudad. La búsqueda de otros modelos sociales, realizada paralelamente a la exploración de nuevas realidades derivadas de las experiencias psicodélicas, presentaba una dimensión utópica que privilegiaba el deseo de descubrir mundos alternativos al modelo tecnocrático. Surgieron de ese modo intentos de reprogramar las estructuras heredadas de la modernidad, proponiendo nuevos usos del espacio tanto público como privado.

El sueño de una revolución urbana, al igual que ocurrió con la revolución estudiantil del 68, pronto se esfumó, evidenciando la imposibilidad de renaturalizar la ciudad y de transformar el espacio público. El convencimiento de que las estructuras urbanas no permitían ensayar nuevos experimentos de convivencia, además del creciente rechazo institucional hacia esos modelos, derivó en un abandono de la ciudad por parte de multitud de jóvenes. Se abrió así una etapa en la que el viaje en busca de nuevos territorios alejados de la civilización urbana escenificaba los últimos intentos de encontrar una alternativa real a la vida urbana. Pequeños asentamientos o comunas rurales, inspiradas en modelos derivados del siglo XVIII y XIX, ensayaron un intento real de materializar el sueño hippie. Alternativamente, y ciertamente inspirados en la generación *beat*, se buscaron modelos de vida trashumantes que negaban el arraigo permanente a un lugar determinado, priorizando el constante movimiento a modo de viaje iniciático. El viaje en busca de otros mundos, idealizados tanto en escenarios naturales como psicodélicos, evidenciaba un deseo de explorar realidades con un mayor grado de autenticidad.

---

<sup>429</sup> Parte de este capítulo está basado en un artículo publicado durante la elaboración de la presente tesis. Véase Ignacio Grávalos, Luis Miguel Lus, Lucía Pérez, “El último viaje de los Baby Boom. Vida y muerte del espacio público en el cine de los años 60-70,” *BAC Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea*. Volumen 8 (2018): 25-44.

<sup>430</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 56.

<sup>431</sup> La generación *baby boom* está considerada como la formada por las personas que nacieron entre 1946 y 1964. Este artículo se centra en la primera década de esta generación, compuesta por aquellos que alcanzaron su juventud a finales de los 60. Se trata de la generación más amplia (66 millones de nacimientos), más rica, mejor educada y con mayor influencia en la historia de los EEUU. Véase Landon Y. Jones, *Great Expectations: America and the baby boom generation* (New York: Coward, McCann and Geoghegan, 1982).

Dicho período constató el fracaso de los modelos alternativos. Ya en la década de los años setenta, las expectativas de la generación soñadora, lastradas por el desencanto, regresaron de nuevo a la ciudad, esta vez ya sin esperanza utópica y asumiendo las consecuencias derivadas del sistema tardocapitalista como el único escenario posible. En ese contexto surgirá una metrópolis con dos dimensiones bien distintas: la ciudad del espectáculo y la ciudad de la violencia, siendo ambas las diversas caras de una misma moneda. La primera dará soporte a la sociedad de consumo, la segunda escenificará la sociedad desesperada y vacía que hará aflorar la condición solitaria y conflictiva del ser humano en su máxima expresión.

Este proceso, a través de numerosas metáforas, narraciones y ficciones, fue trasladado a las diversas propuestas fílmicas elaboradas durante ese período. Las visiones cinematográficas formuladas a finales de los sesenta mostraron una visualidad de la crisis urbana, mostrándola fundamentalmente en clave distópica. Del mismo modo, la producción fílmica exhibió una fascinación por el vacío y la destrucción como fenómeno irruptivo de una generación que transmitía su descontento a través de la ocupación del espacio público. Se desarrolló en ese contexto una dimensión estética de la imaginaria del desastre, muy ligada a propuestas cinematográficas que igualmente ofrecían una poética del abandono y la ultraviolencia. Muchos de los ejemplos fílmicos fueron permeables a las visiones antisistema impulsadas por diversos movimientos contraculturales. Todos ellos analizaron una transformación de incierto futuro que se estaba gestando esos momentos.

Se trata, por tanto, del reflejo fílmico de un proceso basado en una concepción del espacio urbano que empezó a concebirse al final de los años sesenta. La puesta en crisis de la propia idea de lo urbano a través de una escenificación del vacío mostraba la imposibilidad de la utopía urbana a través de la destrucción y concluía con un regreso a una ciudad que ya había sido transformada por la presión del capital. Este capítulo muestra diferentes casos que establecen una transición argumental del 'espacio protesta' al 'espacio desolado' y, de éste, a la 'destrucción urbana'. A partir de ese grado cero de lo urbano, volverá a surgir la ciudad en clave de espectáculo y de violencia. De ese modo y tras el catálogo visual que ofrece la experiencia fílmica, es posible entrever una taxonomía urbana que relata con imágenes las secuencias reocupaciones (ciudad política – ciudad contracultural – ciudad psicodélica), éxodos (ciudad ecológica – anticiedad- ciudad utópica- ciudad postatómica y no-ciudad) y retornos (ciudad Robinson-ciudad espectáculo -ciudad de la violencia).

Se ha propuesto, por tanto, una división secuencial que responde a tres grandes períodos que corresponden fundamentalmente a tres estados de ánimo y que relatan la transición de la utopía moderna a la distopía posmoderna. Cada bloque se desarrolla introduciendo correspondencias, o discrepancias en su caso, entre el pensamiento teórico desarrollado sobre el ámbito urbano y el pensamiento visual desarrollado por la producción fílmica. El primer bloque, correspondiente a la reocupación del espacio público está determinado por el pensamiento de Henri Lefebvre, filósofo y sociólogo que, desde una perspectiva

marxista, fue una de las grandes referencias del urbanismo de finales de los años sesenta. Sus visiones produjeron una nueva manera de pensar la ciudad y de visualizar las posibilidades reales de una revolución urbana. La filmografía de este bloque está asociada fundamentalmente a propuestas provenientes de la contracultura y es allí donde a través de la reocupación de diversos espacios urbanos trasluce la sensibilidad lefebvriana.

El segundo bloque, relativo a los éxodos, plantea directamente un rechazo por lo urbano. En este caso, está íntimamente ligado al rechazo de la modernidad y de la ciencia, escenificado principalmente en las estructuras tecnocráticas y muy especialmente, en la institución familiar. La recuperación del pensamiento de Wilhelm Reich, psiquiatra austriaco cuya producción a lo largo de los años treinta y cuarenta hilvanó tesis marxistas y psicoanalistas en un único discurso, inspiró la huida de numerosos jóvenes hacia otras utopías posibles. El ámbito cinematográfico lo va a representar desde dos perspectivas: una estrictamente contracultural en la que se establecía el desarraigo y el viaje como modelo de vida y, otra, en clave de destrucción urbana, en la que la ciudad aparece como despojo o, simplemente, no aparece.

El tercer bloque, correspondiente a los retornos, ilustra la aparición de la nueva ciudad del capitalismo avanzado, caracterizada tanto por los excesos del consumo como por los de la violencia. Los referentes teóricos siguen estando articulados desde la perspectiva marxista. Autores como Manuel Castells o David Harvey producirán, ya en los años setenta, numerosos textos ineludibles sobre la nueva condición urbana señalando la correspondencia de los espacios del capital con el desequilibrio urbano y la injusticia social. Al mismo tiempo, surge con fuerza la inspiración pop de autores como Robert Venturi y Denise Scott Brown, que teorizan sobre la nueva condición de las ciudades desde una perspectiva más optimista. La producción fílmica de hará eco de esta doble *ánima* del pensamiento urbano a través de una visualidad muy radical.

La imaginería visual acusa en este sentido el carácter presentista del momento, y sustituirá la immaculada pureza del laboratorio científico como arquetipo del futuro por los paisajes de la ruina, símbolo en este caso de la fagocitación que el presente hizo del futuro. Su análisis pretende visualizar el agotamiento de la modernidad y, al mismo tiempo, el agotamiento de las alternativas contraculturales, bajo una interpretación de la visualidad. Este recorrido a lo largo de las décadas de los sesenta y setenta relata la transición de las propuestas utópicas al fin de las mismas.





## 2.1. REOCUPACIONES. [Activaciones urbanas].

*“Un análisis marxista clásico nunca hubiera podido entrever que la tecnocrática América fuese capaz de producir un elemento potencialmente revolucionario entre su propia juventud. La burguesía, en lugar de descubrir a su enemigo de clase en las fábricas, lo encuentra al otro lado de la mesa llena de mantequilla y bistecs, encarnado en sus propios hijos mimados”<sup>432</sup>*

(Roszak, T. *El nacimiento de una contracultura*)

En 1966, como cada año en su portada de enero, la revista *Time Magazine* dedicaba su portada al “hombre del año”. En esta ocasión, y por primera vez, no se trataba de un personaje, sino de una generación: la *Twenty-five and under*. Eran los menores de 25 años los que protagonizan el acontecimiento del año. A mediados de los sesenta, la vejez estaba devaluada, la edad adulta se rejuvenecía y la juventud, en palabras del sociólogo Edgar Morin<sup>433</sup>: “no es ya la juventud, es la adolescencia (...) que surge como clase de edad en la civilización del siglo XX”. El autor, a través de los ensayos realizados a lo largo de los años sesenta, diseccionó los mecanismos que permitían la construcción de un imaginario colectivo, señalando la juventud como uno de los mitos más consistentes de esa década.

La temática de la juventud va a ser uno de los ingredientes fundamentales de la nueva cultura de finales de los años sesenta. Ya en los años cuarenta, adquirió relevancia la noción de *teen-ager*, denominación que dotaba de autonomía a la figura del adolescente y ensalzaba su capacidad para incorporarse al mercado del consumo sin restricciones morales. En ese mismo sentido, pero desde un prisma cultural, Isidore Isou, artista muy influyente en los grupos letristas y situacionistas, incidió en la irrupción “del nuevo protagonista de las revoluciones culturales y sociales: el joven insatisfecho”<sup>434</sup>. Isou detectó la presión ejercida sobre una juventud inactiva que había quedado fuera del sistema, carente de medios con los que canalizar su potencialidad y encorsetados por una sociedad tecnocrática, pero deseosa de nuevos hallazgos y emociones. La juventud o, más bien, la adolescencia, se convertirá en una de las aspiraciones universales de la civilización del siglo XX<sup>435</sup>.

Paradójicamente, a pesar de la tradición izquierdista francesa, es la juventud norteamericana la que toma conciencia de un modo más intenso del abismo no sólo generacional, sino también moral, apropiándose de una autoridad intelectual respecto la sociedad tecnocrática. Este movimiento, tendrá su expresión teórica en Theodore Roszak, uno de los grandes referentes intelectuales de la contracultura, que detectó la brecha generacional producida a finales de los sesenta, así como el abismo creado entre la generación de los *babyboomers* y la del sistema tecnocrático. La revolución ya no la encabezaban grupos desfavorecidos provenientes de la lucha de clases sino por estudiantes

<sup>432</sup> Roszak, *El nacimiento de una contracultura* (Barcelona: Kairós, 1976): 49. (orig. 1968)

<sup>433</sup> Edgar Morin, *El espíritu del tiempo* (Madrid: Taurus, 1966),187. (orig. 1962)

<sup>434</sup> Carlos Granés, *El puño invisible. Arte, revolución y un siglo de cambios culturales* (Madrid: Taurus, 2011): 110.

<sup>435</sup> Morin, *El espíritu del tiempo*,187.

privilegiados de la burguesía y obreros ilustrados herederos de un siglo de escuelas públicas.

En *El nacimiento de una contracultura*<sup>436</sup>, Roszak sistematizó las grandes inquietudes de toda una generación, realizando un certero y afinado análisis de una juventud que rechazaba por completo los supuestos avances conseguidos por la generación anterior, poniendo de relieve las problemáticas derivadas del proceso social impersonal impulsado por el progreso. A la crítica sobre los modelos familiares y sexuales formulada décadas antes por Wilhelm Reich<sup>437</sup>, se unía un rechazo frontal al modelo tecnocrático y científico, al gran relato de la modernidad. Al discurso moral, Roszak incorporaba una apertura a otras formas de conciencia a través de una forma de exploración sustentada en la experiencia psicodélica, convirtiéndose en una vía escapista de la encorsetada realidad. En este sentido, el autor no dudaba en buscar referencias literarias para una nueva utopía:

“Pero nos hemos equivocado sin duda alguna en prever lo que iba a suceder a la muerte del dios cristiano; creíamos que vendría una cultura completamente secularizada, por entero positivista, entregada en cuerpo y alma a la obsesión de lograr más y más proezas tecnológicas. Este era el mundo que Aldous Huxley preveía en los años 30 cuando escribió *Brave New World*. Pero ya en el decenio de los 50, el propio Huxley detectó el nuevo espíritu de la nueva generación y su imaginación utópica proyectó brillantemente nuevos presagios en *Island*, donde reina una cultura no violenta elaborada a partir del budismo y de las drogas psicodélicas”<sup>438</sup>.

Rozzak desmanteló los artificios de la gran maquinaria tecnocrática que en esos momentos regulaba a la sociedad norteamericana, paralizada bajo los supuestos beneficios del progreso tecnológico. El cuestionamiento del progreso y de la industrialización suponía una novedad en el contexto de la izquierda tradicional, que nunca había renegado de la escena urbana y que supondrá el inicio de una serie de cuestionamientos sobre la vida en las ciudades. El pensamiento de Roszak tendría así una importantísima repercusión en la concepción del espacio urbano, que iba a ser ensayado como escenario para las crecientes reivindicaciones políticas y sociales de la generación contracultural.

El pensamiento político de la nueva generación pretendía denunciar la ideología invisible que se ocultaba tras la sociedad tecnocrática, representado por el cientificismo, el racionalismo y la tecnología. La Guerra del Vietnam, el *Watergate* o la lucha por los derechos civiles conformaron un escenario social que será alentado por la comunidad científica y documentos como el informe “The Limits of Growth”<sup>439</sup>, publicado por el MIT en 1972, alertando sobre el agotamiento de los recursos naturales. Dicho estudio generó la alarma en gran parte de la población, solo agravada por la posterior crisis energética.

---

<sup>436</sup> Theodore Roszak. *El nacimiento de una contracultura*.

<sup>437</sup> Wilhelm Reich, *La revolución sexual* (Barcelona: Planeta-Agostini, 1993) (orig. 1945).

<sup>438</sup> Roszak, *El nacimiento de una contracultura*, 153.

<sup>439</sup> “The Limits of Growth” fue elaborado por el MIT y publicado por el Club de Roma. Las previsiones del informe consiguieron alarmar a una gran parte de la población, llegando a venderse unos 12 millones de ejemplares en 37 idiomas Véase Pablo Francescutti, *Historia del futuro* (La Coruña: La Voz de Galicia, 2002): 18.

Al igual que sucedía con las nuevas propuestas neomarxistas impulsadas por Henri Lefebvre<sup>440</sup>, Roszak promulgó un nuevo modelo social en la que se ponía en crisis la concepción de la ciudad y la consiguiente toma de decisiones *top-down*. Si Lefebvre con *El derecho a la ciudad* teorizaba el impulso romántico de apropiación del espacio por el ciudadano, Roszak ponía en valor el nuevo espacio de la juventud en el modelo social. En ese sentido, Roszak señalaba la figura del *hippie* como una “*de las pocas imágenes con algún significado para los más jóvenes que pueden ‘crecer’ sin renunciar al sentido infantil del juego y encantamiento*”<sup>441</sup>. En la línea, como hemos visto, de autores como Morin o Isou, la adolescencia-juventud se considera una especie de limbo con un estatus muy específico. Esta masa proveniente del *baby boom*, que se encontraba especialmente desesperanzada pese a la recuperación económica de los años de la posguerra, presentaba una actitud contestataria que derivará en las revoluciones juveniles del 68.

El modo de experimentar la ciudad ensayado inicialmente por el dadaísmo y posteriormente por el situacionismo hallaba su continuación natural en la generación del 68 que entendía el espacio urbano como un espacio propio que les había sido sustraído. En el contexto de un clima intelectual que exigía nuevos acercamientos al espacio urbano y la adquisición de un derecho moral sobre el espacio público, inspirados en Lefebvre<sup>442</sup>, la nueva generación reivindicaba una nueva relación con los espacios de la ciudad. Se produjo una reacción contra la interpretación de la ciudad como mercancía y contra la apropiación urbana por la entropía del capital. Surgieron así numerosas reivindicaciones culturales y políticas que pretendieron interpretar la calle como expresión de la voluntad colectiva y de reivindicación de la memoria haciendo frente a su uso exclusivamente mercantil.

La zonificación científica de la ciudad postulada por la Carta de Atenas, la eclosión de las corporaciones<sup>443</sup> en el ámbito público sustituyendo cada vez más a la autoridad estatal, la regulación de la vida cotidiana o la despersonalización de los centros históricos habían derivado en una ciudad inhumana. La sociedad de consumo y las promesas del bienestar pasaban a ser el objeto de la crítica social y urbana. Lefebvre denunciaba las lógicas de dominación neocapitalistas que imponían una sociedad burocrática de consumo dirigido. Bajo el manto de la racionalidad se amparaba una cotidianidad programada donde se manipulaban las necesidades y los deseos, “*siendo la publicidad, la planificación económica y el urbanismo sus herramientas más eficaces*”<sup>444</sup>. El urbanismo y, por tanto, el orden impuesto principalmente por la Carta de Atenas será cuestionado por las nuevas generaciones de urbanistas que se desligaban de los preceptos del movimiento moderno. Si el orden como generador de libertad había constituido el slogan de Le Corbusier<sup>445</sup>, la planificación urbana se

---

<sup>440</sup> Henri Lefebvre, *El derecho a la ciudad* (Barcelona: Península, 1975) (orig. 1968)

<sup>441</sup> Roszak, *El nacimiento de una contracultura*, 55.

<sup>442</sup> Henri Lefebvre, *El derecho a la ciudad*.

<sup>443</sup> Véase *Privilege* (Watkins, 1967), película en la que refleja de un modo premonitorio la manipulación social por parte de las instituciones y las corporaciones a través de las estrellas mediáticas.

<sup>444</sup> Henri Lefebvre. *La producción del espacio* (Madrid: Capitán Swing, 2013), 40. (orig. 1974)

<sup>445</sup> Le Corbusier. *La ciudad del futuro*. (Buenos Aires. Ediciones infinito, 2001). (orig. 1924)

convertía ahora en una actividad bajo sospecha al servicio de la ideología oficial y del *establishment*<sup>446</sup>. El orden, como se temía, no era neutral.

En muchos de los casos, la calle se convirtió en el único espacio de expansión urbana para una juventud atrapada en la jungla del capital y que mostraba en ella una actitud contestataria frente a su desconsideración por parte del urbanismo moderno. Esta situación fue reflejada literalmente por muchas de las propuestas fílmicas producidas en los años finales de los sesenta y principios de los setenta. En un primer momento, la expresión del espacio urbano en la imaginaria fílmica reflejó una ocupación masiva del espacio público. Las calles se mostraban colapsadas, resultando necesario recurrir a tomas aéreas para percibir la verdadera magnitud de la movilización. Los territorios conquistados a la ciudad eran los espacios heredados de la modernidad. Sin embargo, en esa reapropiación se reconoce un descontento hacia la propia dimensión urbana que en ese momento era entendida como una traducción literal del pensamiento tecnocrático, en la que cualquier cuestión del ámbito humano era objeto de “*examen puramente técnico*”<sup>447</sup>. La influencia autoritaria sobre los aspectos más íntimos como la sexualidad, la educación o la salud mental, incluía también una asfixia del sentido hedonístico que imbuía a toda una generación.

Por ello, esta generación experimentó un uso diverso del espacio urbano, subrayado por una dimensión marcadamente política y contestataria. Si las calles habían concedido un protagonismo absoluto al tráfico rodado, ahora serán ocupadas masivamente por numerosas manifestaciones peatonales, transformándose en un escenario muy vinculado a la expresión ciudadana. La ocupación de las calles se entendía, con todo, como un deseo anti-urbano y una reacción anti-tecnocrática que contenía una aspiración a renaturalizar la ciudad como medida de distanciamiento respecto al legado de la modernidad. En cierto modo, cada acto urbano constituía una exaltación del presente, un grito de protesta que tenía mucho de despedida<sup>448</sup>.

Numerosas películas van a reflejar el estallido de la juventud como fuerza explosiva, rebelde y reivindicativa que en esos momentos empezaba a ser considerada una seria amenaza contra la *Great Society*<sup>449</sup>. La calle, el parque y el campus universitario constituyeron los grandes espacios en los que ensayar nuevos modelos de ciudad, así como escenarios reactivados para representar las protestas políticas. La reapropiación del espacio urbano y su uso espontáneo y lúdico serán elementos constantes en la filmografía producida bajo la sensibilidad contracultural y es por ello que la mayoría de los casos estudiados presentan un carácter realista, constituyendo una réplica narrativa de la vida cotidiana.

---

<sup>446</sup> David Harvey, *La condición de la posmodernidad* (Buenos Aires: Amorrortu, 1998), 48.

<sup>447</sup> Roszack, *El nacimiento de una contracultura*, 20.

<sup>448</sup> El manifiesto de los Estudiantes por una Sociedad Democrática (SDS), realizado en 1962 y considerado uno de los gritos de rebeldía de la década, aseguraba actuar “*guiados por el sentimiento de que podemos ser la última generación*”. Véase Francescutti, *Historia del futuro*, 125.

<sup>449</sup> Largometrajes como *Privilege* (Watkins, 1967), *Infierno en Sunset Street* (*Riot on Sunset Street*. Dreifuss, 1967), *El presidente* (*Wild in the Streets*. Shear, 1968), *Zabriskie Point* (Antonioni, 1970), *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*. Kubrick, 1971) o *Juventud sin esperanza* (*Taking Off*. Forman, 1971) plantean con mayor o menor virulencia el protagonismo de esta nueva generación ansiosa por movilizarse y hacer frente al mundo tecnocrático, al mercantilismo y a la sociedad de consumo.

Los ensayos realizados puntualmente en diversos espacios públicos tuvieron una continuación experimental en barrios enteros que experimentaron el funcionamiento de una micro-ciudad contracultural dentro de la misma ciudad. En este caso se aumentaría el repertorio de elementos urbanos reapropiados por los movimientos contraculturales. A la calle, el parque y los campus universitarios, se unirían las comunas urbanas y los locales *free*, todos ellos escenificados en el icono de referencia del barrio de Haight Ashbury de San Francisco.

La profunda imaginaria contracultural norteamericana dotará a los espacios de una nueva sensualización que recogió aportaciones artísticas y culturales inspiradas principalmente por la experiencia psicodélica. Las propuestas cinematográficas elaborarán un repertorio visual psicodélico que basándose en la luz y el color ofrecía la simulación de mundos psicotrópicos. Los espacios públicos, así como los privados, mostraban una nueva superficialidad que incidía en el carácter sensitivo y táctil de los espacios. La filmografía se hizo eco de la doble dimensión cultural y política que imbuía en modo de sentir el espacio urbano por parte de la generación *baby boom*.

Este capítulo pretende reflejar las diferentes conversaciones transdisciplinares entre la realidad urbana y ficción cinematográfica que irán conformando el imaginario urbano de la generación contracultural a finales de la década de los años sesenta. Se trata de un proceso que, pese a la crisis de la ciudad, tiene una fuerte impronta urbana. Entre 1967 y 1968 la juventud contestataria todavía contemplaba la ciudad como posibilidad y sólo será a partir de 1969 cuando manifieste un agotamiento que finalmente hará renegar de la experiencia urbana.



### 2.1.1. [L/M] Espacios de expansión. La ciudad política.

*“La calle cumple una serie de funciones que Le Corbusier desdía: función informativa, función simbólica y función de esparcimiento. Se juega y se aprende. En la calle hay desorden, es cierto, pero todos los elementos de la vida humana, inmovilizados en otros lugares por una ordenación fija y redundante, se liberan y confluyen en las calles (...) Es un desorden vivo, que informa y sorprende (...) La calle y su espacio es el lugar donde el grupo (la propia ciudad) se manifiesta, se apodera de los lugares y realiza un adecuado tiempo-espacio”<sup>450</sup>.*

(Henri Lefebvre. *La revolución urbana*)

A finales de la década de los años sesenta, el escenario público recobró la vitalidad perdida desde que el movimiento moderno vaticinó “la muerte de la calle”<sup>451</sup>. Las visiones neomarxistas vertidas desde la sociología urbana y lideradas por Henri Lefebvre, arrojaron una nueva interpretación de los espacios públicos, en la que se reclamaba el derecho de los ciudadanos recuperar el control de la ciudad reapropiándose de los espacios públicos. La publicación en 1968 de *El derecho a la ciudad* de Lefebvre constituyó un texto clave para la reconsideración del espacio público. En el prólogo a la edición española de 1975, el sociólogo Mario Gaviria, heredero intelectual de Lefebvre, no dudó en calificarlo como “*el trabajo de reflexión crítica más importante desde la aparición, hace más de veinte años, de la Carta de Atenas*”<sup>452</sup>. El texto constituía, en efecto, un cuestionamiento de la ciudad funcionalista y zonificada, en la que los tecnócratas parecían haber olvidado dimensiones de la condición humana como el deseo, lo lúdico, lo simbólico o lo imaginativo. El escepticismo sobre la Carta de Atenas no era nuevo. En la década anterior, el Team X ya había puesto en duda algunos de sus preceptos desde el interior de la propia disciplina y en el ámbito de los diversos Congresos Internacionales de Arquitectura Moderna (CIAM) en los que se revisaban las constricciones funcionales de la ciudad y muy en concreto, el carácter de la calle.

El pensamiento urbano político y reivindicativo de Lefebvre, inspirado en un marxismo revisionista, se infiltró a través de numerosos campus universitarios, resultando inspirador para multitud de jóvenes que no encontraban encaje en los espacios urbanos heredados del movimiento moderno. El autor, que en 1968 ocupaba la jefatura del Instituto de Sociología de la Universidad de Nanterre, junto con autores como Jean Baudrillard, Alain Touraine o Manuel Castells, constituyeron el centro intelectual que inspiraría a toda una generación para concebir una nueva perspectiva política e ideológica sobre el espacio urbano. Lefebvre, que continuó su producción crítica con la publicación de *La producción del espacio*, denunció la mercantilización del espacio, considerado por el capital como un producto, así como su imposibilidad de ser “*intercambiado, consumido o suprimido*”<sup>453</sup>, transformando el valor de uso de la ciudad por el valor de cambio.

<sup>450</sup> Henri Lefebvre. *La revolución urbana* (Madrid: Alianza, 1983): 25. (orig. 1970)

<sup>451</sup> La “muerte de la calle” fue proclamada por Le Corbusier en un artículo publicado en 1929 en el periódico sindicalista francés *L'intransigeant*. El proceso de eliminación del carácter público de la calle ha sido estudiado en el capítulo anterior.

<sup>452</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 5.

<sup>453</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 55.

Del mismo modo, el autor se mostraba crítico con la abstracción de los espacios generados por el sistema capitalista y su consecuente empobrecimiento, que había sido legitimado por “*la pasividad y el silencio de los usuarios*”<sup>454</sup>. Esta cuestión resultaba clave en los argumentos críticos generados por el ámbito intelectual. Roszak lo señalaba de igual modo como uno de los puntos de inflexión que provocaron la reacción de la generación *baby boom*, que actuaban “*contra un ambiente de pasividad casi patológica por parte de la generación adulta*”<sup>455</sup>.

El pensamiento urbano se vio enormemente influido por las tesis de Lefebvre, donde el urbanismo se había consolidado como una disciplina bajo la sombra de la sospecha, percibido como un instrumento utilizado para la supervivencia del capitalismo. Los espacios urbanos fueron entendidos como una expresión de las diversas fases de cada uno de los sistemas económicos. Bajo esta óptica, los espacios del Estado del Bienestar, producidos desde finales de la Segunda Guerra Mundial, se correspondían con los espacios abstractos generados por la Carta de Atenas. El período que va de 1968 a 1973 reflejó una convulsión que tuvo su reflejo en el espacio público, un período que se inició con la escenificación urbana del descontento generacional y que finalizó con la primera Crisis del Petróleo, que pondría fin a tres décadas del Estado del Bienestar.

A finales de la década de los años sesenta confluyeron las reivindicaciones políticas con las aspiraciones urbanas. El espacio público se mostró como escenario de un pensamiento protesta. Las constantes manifestaciones acaecidas a lo largo de esos años resultan inspiradoras para el imaginario urbano. En agosto de 1963 se produjo una marcha sobre Washington donde miles de manifestantes asistieron al sueño contra-oficial de Martin Luther King. En 1965, tuvo lugar de nuevo en Washington la primera manifestación masiva contra la guerra de Vietnam, convocada por el *Student for a Democratic Society*. En ese mismo año, 100.000 estudiantes se congregaron en el *Vietnam-Day*. Las convocatorias multitudinarias se fueron sucediendo en varias ciudades norteamericanas<sup>456</sup>, llegando a reunir sesenta mil personas en San Francisco y cuatrocientas mil en Nueva York.

No es casual que autores como Mike Davis o Edward Soja, ya desde un modo retrospectivo, señalaran los disturbios de Watts en el verano de 1965 como un punto de inflexión en el panorama de los estudios urbanos. Los conflictos acaecidos reestructuraron en escenario geopolítico, mostrando una cara de Los Ángeles que había estado eclipsada por los estudios clásicos de Chicago y

---

<sup>454</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 114.

<sup>455</sup> Roszak, *El nacimiento de una contracultura*, 36.

<sup>456</sup> Mike Davis, sociólogo que ha investigado sobre la espacialidad de la lucha de clases especialmente en Los Ángeles, relata la explosión de una ira generacional en la primavera de 1961 producida tanto en los valles como en las playas californianas, describiendo los disturbios adolescentes de Griffith Park en mayo, Zuma Beach en junio y Alhambra en octubre, implicando a miles de adolescentes. Este punto de inflexión tuvo su continuidad en los disturbios de Watts de 1965, los llamados “disturbios-hippies” sobre la avenida de Sunset entre 1966 y 1970 y los *blow-out* de la escuela secundaria *Eastside* de 1968-1969, las conocidas subculturas *cruising* del Van Nuys Boulevard (de los chicos blancos del valle), la avenida de Sunset (“hippies”), el Whittier Boulevard (los chicanos del lado este) y mucho después, el Crenshaw Boulevard (los chicos negros). Véase Mike Davis, *Ciudades muertas. Ecología, catástrofe y revueltas*.



Nueva York. El sur de California, como sostiene Soja<sup>457</sup>, había sido evitado en el contexto de la producción académica, y quedaba en el imaginario urbano como un escenario de producción de ficciones. Tanto la llegada masiva de población norteamericana de origen africano a partir de 1942, como la posterior inmigración de la población blanca y pobre procedente del sur, constituyeron un tejido espacial que fue conformando una segregación racial localizada en los entornos próximos a las zonas industriales. Las convulsiones de Watts, más allá de un episodio puntual, han sido consideradas por Soja como la primera señal de la decadencia del auge económico de la posguerra y del modelo de Estado fordista-keynesiano que lo sustentaba, dando lugar a un modelo posfordista que caracterizará la década de los setenta.

A lo largo de la segunda mitad de la década de los años sesenta, se fueron produciendo numerosísimas manifestaciones de jóvenes concienciados por una nueva sensibilidad política o seducidos por la contracultura *hippie*<sup>458</sup>, dos visiones que acabarían convergiendo al final de la década. En 1967 se produjo la explosión contracultural, escenificada por la masiva fiesta-concierto del Human Be-In en el Golden Gate Park de San Francisco, en la que más allá de los artistas, fue la propia multitud la que protagonizaba el evento. Ese día se reunieron en un parque 20.000 personas, otorgando a los hippies una fuerza colectiva que la generación *beat* no había poseído<sup>459</sup>. Golden Park se convirtió en uno de los escenarios imprescindibles para la utopía contracultural. La congregación multitudinaria del espacio público llegó a su apogeo el 15 de noviembre de 1969, en el que la convocatoria de una manifestación solicitando el final de la guerra de Vietnam, reunió en el Capitolio de Washington a más de 500.000 personas. Las calles y las plazas recuperaban así la dimensión pública que el capitalismo había ido sustrayendo.

La toma improvisada de los espacios públicos, tanto parques como calles y habitualmente de forma subversiva, pondrán de manifiesto un descontento con las regulaciones urbanas. La reocupación del espacio no escondía el rechazo hacia el espacio anónimo y abstracto de la Carta de Atenas. De nuevo se manifestaban los ecos de Lefebvre, que en *La producción del espacio* afirmaba:

*“Habitar sería apropiarse del espacio; apropiarse del espacio consistiría, en consecuencia, en convertir el espacio (vivido) en lugar, adaptarlo, usarlo, transformarlo y verter sobre él la afectividad del usuario, la imaginación habitante; práctica creativa que afirma la ilimitada potencialidad humana al reconocerse en la obra creada, otorgando al espacio sus múltiples dimensiones perdidas: lo transfuncional, lo lúdico y lo simbólico. Por el habitar se accedería al ser, a la sociabilidad (el derecho a la ciudad, el derecho a la centralidad-simultaneidad) y el habitante rompería con el monólogo del urbanismo tecnocrático”*<sup>460</sup>.

---

<sup>457</sup> Soja, *Postmetrópolis*, 201.

<sup>458</sup> El término “hippie”, derivado del inglés *hipster*, fue acuñado a finales de 1965 en un artículo del periódico *The San Francisco Examiner*, publicado por el periodista Michael Fallon. Vuelve a aparecer en *It's Happening: a Portrait of the Youth Scene Today* de J. L. Simmons y Barry Winograd así como en *The New Bohemia*, de John Gruen, ambos libros precursores de la contracultura y publicados en 1966.

<sup>459</sup> Keity Melville, *Las comunas en la contracultura* (Barcelona: Kairós, 1975), 67. (orig. 1972)

<sup>460</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 45.

El ciudadano adquiriría así un protagonismo que le permitía rescribir frases urbanas imprevistas en una ciudad planificada por tecnócratas. Establecían lo que posteriormente Michel De Certeau<sup>461</sup> denominó “*maneras de hacer*”, una serie de prácticas que permitían al usuario reapropiarse de espacios organizados por los técnicos de la producción sociocultural. El autor, con una clara inspiración situacionista, interpretaba la ocupación espontánea del espacio público como el hecho capaz de componer otro mundo “*ya no recibido sino fabricado*”<sup>462</sup>, de subvertir el espacio tecnocrático en función de otros intereses y deseos no determinados por el sistema. La visión de De Certau incidía en cuestiones postuladas por Lefebvre en *El derecho a la ciudad*, en la que se señalaba la importancia de los grupos para inventar y transformar el espacio aportando innovaciones en las maneras de vivir. La transformación de la ciudad se confiaba de ese modo, no tanto a los grandes relatos de los planes urbanos sino a la intrahistoria y a las interacciones complejas de la vida cotidiana.

Al final de la década de los sesenta, el espacio público se mostrará en las propuestas fílmicas como un espacio hiperinflacionado, entendido como un escenario de movilización que traducía un desorden y un caos ligado indisolublemente a la figura del joven rebelde como principal protagonista de la metrópolis. La experiencia urbana de la generación *baby boom* se fue infiltrando en diversas propuestas cinematográficas realizadas entre 1966 y 1969. Frente a la gran exhuberancia de las películas producidas por la ciencia ficción como *2001: una odisea del espacio (2001: A Spacey Oddyseey*. Kubrick, 1968), *El planeta de los simios (Planet of the Apes*. Schaffner, 1968) o *Barbarella* (Vadim, 1968), se desarrolló una fascinación por el cine social que incidía en la brecha generacional antes mencionada y en las que la reapropiación de calles y parques constituían el argumento principal. Las películas de la contracultura ofrecían una tipología de la realidad, un nuevo realismo utópico en que el espacio público adquiriría un rol protagonista.

Las reivindicaciones y movilizaciones juveniles construyeron un espectro visual a través del imaginario fílmico con películas como *Blow Up* (Antonioni, 1966) [L01], *Privilegio (Privilege*. Watkins, 1967) [L02], *Infierno en Sunset Strip (Riot on Sunset Strip*. Dreifuss, 1967) [L03], *El presidente (Wild in the Streets*. Shear, 1968) [L04] o *Fresas y sangre (The Strawberry Statement*. Hangmann, 1970) [L05]. Todas ellas contenían el código genético de las inquietudes de la generación del 68. La exaltación de la juventud, la formación de una conciencia común, la subversión, diversas liberaciones, el sueño utópico, la dimensión política y la hedonista van a confluir en el espacio público. La ciudad en esos momentos no estaba siendo cuestionada, pero empezaba a mostrar síntomas de que no era un escenario suficiente y que debía ser reprogramado. Muchas de ellas eran herederas de las movilizaciones de Watts y del imaginario que habían instaurado de la calle como escenario de lucha y acción, que en el cine tuvo expresiones algo tardías como en *Sweet Sweetback Baadasssss Song* (Van Peebles, 1971) [L06] o *The Final Comedown* (Williams, 1972) [L07].

---

<sup>461</sup> Michel De Certeau, *La invención de lo cotidiano* (México: Universidad Iberoamericana, 2007): 148. (orig. 1980)

<sup>462</sup> De Certeau, *La invención de lo cotidiano*, 148.



**L01\_Blow Up [Michelangelo Antonioni, 1966]**

Director artístico\_Assheton Gorton  
The Economist (Alison y Peter Smithson, 1959-1964), Londres.  
Reapropiaciones lúdicas.



**L02\_Privilegio [Peter Watkins, 1967]**

Director artístico\_Bill Brodie  
Birmingham, Inglaterra.  
Espacio y juventud (I).



**L03\_Infierno en Sunset Strip [Arthur Dreifuss, 1967]**

Director artístico\_George W. Davis / Meryll Pie  
Sunset Strip, Los Ángeles, California.  
Espacio y juventud (II).





**L05\_Fresas y sangre [Stuart Hangmann, 1970]**  
Director artístico\_George W. Davis / George W. Davis  
San Francisco, California.  
Espacio y juventud (III).



**L06\_Sweet Sweetback Baadasssss Song [Melvin Van Peebles, 1971]**  
Director artístico\_Clyde Houston  
Los Ángeles, California.  
Espacio y conflicto racial (I).



**L07\_The Final Comedown [Oscar Williams, 1972]**  
Director artístico\_Ulvis Alberts  
Los Ángeles, California.  
Espacio y conflicto racial (II).





**L04a\_El presidente [Barry Shear, 1968]**  
 Director artístico\_Paul Sylos  
 Sunset Strip / Willshire Boulevard. Los Ángeles, California.  
 El espacio protesta.



**L04b\_El presidente [Shear, 1968]**  
*Acid Concentration Camps.*  
 Dialécticas generacionales.

Todo ello se muestra de manera especialmente elocuente en *El presidente*, película en la que la reactivación del espacio público recobra un especial protagonismo. En este caso un ambicioso político con aspiraciones a la presidencia de los Estados Unidos decide incluir en sus mítines a un mediático grupo de rock para captar el ansiado voto joven<sup>463</sup>. Una de las promesas de su campaña electoral, consciente del poder incipiente de la juventud, consiste en rebajar la edad de voto a los 18 años. Max Frost, el líder del grupo musical, irrumpe en escena solicitando inesperadamente un incremento de la rebaja de edad, estableciéndola en los 14 años. Como medida de presión, realiza un llamamiento público a través de la televisión a ocupar las calles por parte de la juventud que en ese momento dispone de una mayoría hasta entonces sin voz. La televisión, ya afianzada en esos años en los hogares norteamericanos, se convertirá en un segundo espacio público capaz de activar el espacio físico de diversas ciudades. La relación entre el espacio *mcluhaniano* y el espacio público será un tema muy presente en el ámbito intelectual de finales de los años sesenta, siendo abordado por diversas películas y muy especialmente en *Network* (Lumet, 1976), tal y como se ha visto anteriormente.

A través de la ocupación del espacio público, la juventud se rebelaba al sistema y reclamaba una voz que en generaciones anteriores había sido silenciada. No se trataba sólo de un activismo político, sino también un nuevo modo de pensar la ciudad, muy influido por Lefebvre, en el que se reclamaba un sistema de decisiones “*down-top*” en el que la presencia del ciudadano adquiriría una especial relevancia. La figura del urbanista tecnócrata que interpretaba la visión de los “jefes de equipo” sería cuestionada en favor de una serie de procesos participativos que contuvieran soluciones reales para problemas reales. Esta sensibilidad se fue infiltrando en el ámbito urbanístico que partiendo de las tesis de Lefebvre se fue afianzando en las visiones de arquitectos tanto de la “tercera generación” como De Carlo, como de los procedentes del pop, como Venturi y Scott Brown y derivaría en numerosos alegatos tendentes a la eliminación del Plan urbano.

El despertar de la juventud es representado en *El presidente* como un fenómeno irruptivo, como “*un arma escondida*”, afirma uno de los jóvenes. La irrupción juvenil, sin embargo, es percibida con gran preocupación por los miembros de la “generación silenciosa”, representada en uno de los personajes reaccionarios que afirma: “*Lástima que la juventud se haya convertido en una enfermedad. Un virus extraño del que ni ustedes mismos podrán curarse*”. En un proceso incontrolable por parte de la clase política, el líder del grupo musical alcanza la presidencia de los Estados Unidos (derrotando curiosamente a Lyndon B. Johnson). Con él, se inicia una serie de sorprendentes propuestas como la

---

<sup>463</sup> En 1964 el 40% de los estadounidenses tienen menos de 20 años. A finales de los sesenta casi la mitad de la población norteamericana tiene menos de 25 años. Por primera vez en la historia, la escolarización es masiva. Existe una importante mayoría estudiantil capitalizada por Rennie Davis, Tom Hayden y David Dellinger que pretendía sustituir a Larry B. Johnson por Bobby Kennedy, candidato demócrata que supuestamente constituiría un equipo con aspiraciones pacifistas. Por contra, los *yippies* y los radicales resultaban más escépticos debido a que con una victoria, “*se habrían quedado sin mercado para la indignación moral*”, en Timothy Leary, *LSD Flashbacks. Una autobiografía* (Barcelona: Alpha Decay, 2004): 446.



jubilación forzada a los mayores de 25 años<sup>464</sup>, la eliminación de la policía, la retirada del ejército o el reparto de excedentes alimentarios. Seguramente el elemento más radical es la supresión del mundo adulto de la escena tanto social como política. La película, como tantas otras producidas en estos años, alienta la cancelación de las generaciones adultas, tratando de borrarla del panorama real y de suprimirla del imaginario social. A este fin, se crean unos centros de internamiento (*Acid Concentration Camp*), formalmente muy similares a los campos de concentración, en el que los adultos son reclusos y tratados con dosis diarias de LSD, subsumiéndolos en un estado de felicidad inducida [L04b]. Son muchas las coincidencias con la declaración de intenciones publicadas por el líder *hippie* Jerry Rubin<sup>465</sup> en el párrafo final del manifiesto *Do it!*, en las que entre las numerosas propuestas se observan las siguientes:

*“Ya no habrá cárceles, tribunales ni policía.  
La Casa Blanca se convertirá en un crash pad<sup>466</sup> para toda persona que no tenga  
donde dormir en Washington.  
El mundo se transformará en una gran comuna (...)  
El Pentágono será sustituido por una granja experimental de LSD.  
La gente cultivará los huertos por la mañana, hará música por la tarde (...)”*

La película en su momento generó una gran incompreensión, si bien era reflejo del abismo generacional de finales de los sesenta. El empoderamiento de la juventud, la reconquista de las calles, el cuestionamiento de los partidos clásicos, la resistencia de éstos últimos para desaparecer de la escena política, el adormecimiento de parte de la sociedad o el enfrentamiento generacional articularon los ejes temáticos que articulaban el discurso fílmico y que constituyeron elementos vertebradores del imaginario social de la generación *baby boom*.

El espacio público y muy concretamente el parque como expresión del reducto natural en el contexto urbano, se convirtieron en el escenario privilegiado para la expresión de la libertad juvenil. Allí se van a suceder numerosas ocupaciones y *performances* que en ocasiones transgredieron la frontera establecida por la ley. Los *diggers*<sup>467</sup>, jóvenes pertenecientes a una contracultura relacionada con el arte urbano y formados en torno a la *Mimme Troupe*, escogieron el Golden Gate Park de San Francisco como lugar para experimentar un tipo de teatro callejero muy crítico con la sociedad tecnocrática. Los *diggers* se inspiraron en un movimiento surgido en el siglo XVII en Inglaterra por un grupo de campesinos que ocuparon tierras comunales y del cual toman su nombre<sup>468</sup>. El movimiento

---

<sup>464</sup> Esta sobreexposición de la juventud también se plasmó en diversas propuestas cinematográficas, como en *Gas-s-s* (Corman, 1970) en la que un gas mortífero acaba con la población mayor de 30 años o *La fuga de Logan* (*Logan's Run*, Anderson, 1976) en la que los habitantes debían inmolarse al cumplir esa misma edad.

<sup>465</sup> Jerry Rubin, líder del colectivo *yippie* junto con Abbie Hoffmann, fue uno de los principales agitadores del panorama contracultural. Publicó *Do it!* en 1970, constituyendo una crónica de aquellos años y un influyente manifiesto de la guerrilla urbana.

<sup>466</sup> Los *crash pad* son espacios (apartamentos, casas, zaguanes o barracas) a menudo ocupados, que los hippies (y posteriormente *punkies*) utilizaban temporalmente para dormir.

<sup>467</sup> Véase Alice Gaillard, *Los Diggers. Revolución y contracultura en San Francisco (1966-1968)* (Logroño: Pepitas de Calabaza, 2010).

<sup>468</sup> La historia de los *diggers* viene reflejada en la película *Winstanley* (Brownlow, 1976), que refleja la eclosión, desarrollo y disolución del movimiento comunal campesino en 1649. El movimiento estaba liderado por Winstanley, quien publicó “La nueva ley de la justicia”, con una reinterpretación del cristianismo que subrayaba los conceptos de comunidad,

digger se podría interpretar como la adaptación contracultural de un movimiento cíclico que iba surgiendo desde entonces a través de diversos ensayos utópicos, si bien esta vez, disponiendo de una repercusión cultural y social de la que nunca antes había dispuesto.

El parque viene expresado siempre como escenario de juego y diversión, como un espacio que permitía una recuperación del estado infantil del individuo, una versión *naïf* de la condición humana. Es allí donde se producen escenas más surrealistas a través de las incursiones de la *Mime Troupe* activando el sentido lúdico del espacio a partir de danzas y bailes inspirados en el hedonismo urbano formulado por el situacionismo. El teatro y la danza se infiltraron en la vida cotidiana, tratando de recuperar el sentido perdido por las vanguardias de fusionar el arte y la vida<sup>469</sup>. En la eclosión cultural de esos momentos aparece la figura de los mencionados *diggers*, con una indudable inspiración dadaísta, que encontrarán en los parques de la ciudad el escenario urbano en el que escenificar sus provocativas *performances*.

Tal y como considera Roszack<sup>470</sup>, los *hippies*, a pesar de su débil potencial revolucionario, fueron capaces de encarnar una radical desafiliación, estableciéndose como figura de referencia para una juventud que quería crecer sin renunciar ni al juego ni a su infancia. La condición del *homo ludens*<sup>471</sup>, teorizada por el historiador Johan Huizinga en 1938, que había inspirado tanto a dadaístas como a situacionistas, encontraba en esta generación un espacio con el que interpretar la experiencia urbana. Lefebvre, en este sentido, apuntaba al aspecto lúdico como factor inherente de la condición humana:

*“Si el organismo vivo capta, gasta y despilfarran un excedente energético es debido a que le está permitido por las leyes del Cosmos. El aspecto dionisiaco de la existencia (desmesura, embriaguez y riesgos – a veces mortales -) tiene su libertad y su valor. El organismo vivo, el cuerpo total, contiene la posibilidad del juego, de la violencia, de la fiesta y del amor (lo que no quiere decir necesariamente su realización ni su motivación)”<sup>472</sup>.*

En su relato fílmico viene determinado por ideas muy concretas, tendentes a mostrar un estado dialéctico frente al discurso cerrado monofuncional. En el contexto de la fiebre contracultural, se subrayaba el carácter de injerto natural dentro del contexto urbano. La búsqueda de territorios naturales inmersos en la gran ciudad se manifestaba especialmente en estos espacios que acogían gran parte de las reivindicaciones juveniles, ya sea dentro de la lógica *hippie*, *digger* o *yippie*. Es el espacio habitado por la juventud antes de certificar el rechazo total a la ciudad tecnocrática. Las aspiraciones a una vida más conectada con la naturaleza se ensayaban en los diversos parques y es allí donde tenían lugar manifestaciones, reuniones o acampadas. También es allí donde el movimiento hippie toma conciencia de sí mismo y, del mismo modo, donde pone fin a su

---

igualdad y solidaridad. Será inspirador para los futuros movimientos socialistas debido, entre otras cuestiones, al cuestionamiento de la propiedad y los privilegios de clase. Véase capítulo 2.1.2.

<sup>469</sup> Huyssen, *Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo*.

<sup>470</sup> Roszack, *El nacimiento de una contracultura*, 55.

<sup>471</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens* (Madrid: Alianza, 2012).

<sup>472</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 225.

aventura urbana. El parque no era tanto un espacio verde de una ciudad sino un paréntesis de la realidad urbana que avanzaba las aspiraciones de una renaturalización de la ciudad.

La elección de los espacios del parque, tendente a privilegiar la visión pintoresca frente a la ordenación racional de la trama construida, pretendía encarnar una lectura desregularizada de la ciudad. Dentro de la lógica urbana, se mostraba como un espacio sin ley y, por tanto, se asimila a la utopía anti-tecnocrática de la generación juvenil. No es por casualidad que fuera el escenario elegido en numerosas películas para mostrar actividades lúdicas, produciendo diversas apariciones de grupos teatrales, saltimbanquis, payasos, jóvenes disfrazados, bailarines, grupos musicales, mítines ilegales o concentraciones reivindicativas. En ese sentido, se presentaba como un espacio anti-sistema, como una oportunidad de mostrar una rebeldía *naif* frente otros espacios más regulados. Se trataba de un espacio que combatía el “pensamiento negativo” que había instaurado el advenimiento de la metrópoli. Las propuestas fílmicas no especulan con estos espacios, traducen literalmente la actividad desarrollada en ellos a finales de la década de los años sesenta, creando un imaginario vital que será exportado e imitado por multitud de jóvenes.

El parque adquirió una doble lectura fílmica. Por una parte, figuran las películas rodadas en el período de agitación juvenil, como en *Blow Up* (Antonioni, 1966) [M01], *El presidente* (*Wild in the Streets*. Shear, 1968) [M02], *Pasaporte a la locura* (*Psych-Out*. Rush, 1968) [M03] o *Zabriskie Point* (Antonioni, 1966) [M04], donde el parque se muestra como un escenario de una revolución posible; por otra parte, películas más tardías como *Godspell* (Green, 1973) [M05] o *Hair* (Forman, 1979) [M06] adquirirían un carácter nostálgico, en el que se primaba más la dimensión lúdica como oportunidad perdida sobre la posibilidad real de un cambio de modelo social y político.





**M01\_Blow Up [Michelangelo Antonioni, 1966]**  
 Director artístico\_Assheton Gorton  
 Maryon Park (Londres)  
 Los espacios lúdicos (I).



**M02\_El Presidente [Barry Shear, 1968]**  
 Director artístico\_Paul Sylos  
 Capitolio. (Washington)  
 Los espacios reivindicativos.



**M03\_Pasaporte a la locura [Richard Rush, 1968]**  
 Director artístico\_Leon Ericksen  
 Golden Gate Park. (San Francisco)  
 Los espacios lúdicos (II)



**M04\_Zabriskie Point [Michelangelo Antonioni, 1970]**  
 Director artístico\_Dean Tavoularis  
 University of Southern California. (Los Ángeles)  
 Los espacios lúdicos (III)





**M05\_Godspell** [David Greene, 1973]  
Director artístico\_Ben Kasazkow  
Central Park. (Nueva York)  
Los espacios lúdicos (IV)



**M06\_Hair** [Milos Forman, 1979]  
Director artístico\_Stuart Wurtzel  
Central Park / Astoria Park (Nueva York)  
Los espacios lúdicos (V)

*Gospel*, una producción tardía de la contracultura, ilustró la condición lúdica de esa generación, que exploraba posibilidades de ocupar el espacio como un modelo alternativo contra la alienación. El modo de experimentar la ciudad por parte del grupo de jóvenes sintetizaba las primeras inquietudes dadaístas, las derivas y *détournements* situacionistas, las provocaciones contraculturales así como el infantilismo *hippie*. La película ofrecía visiones idílicas de varios parques de Nueva York, principalmente Central Park, como espacios de expansión y libertad frente a la sombra siempre omnipresente de Manhattan. En la experiencia del parque, existe una voluntad de recuperar las intenciones iniciales de Frederick Law Olmsted en su concepción de Central Park. La idea urbana, que proponía una renaturalización de la ciudad como un valor social, encajaba perfectamente con los deseos contraculturales. Olmsted concibió el parque como un espacio de interacción racial, ampliando los espacios de sociabilidad más allá de las plantaciones.

Como afirma Richard Sennet<sup>473</sup>, autor insoslayable en los estudios de la dimensión ética de la ciudad, Olmsted promulgó una integración racial en un espacio impersonal, de carácter amplio y que no estuviera regulado o constreñido a las relaciones directas de una vecindad reducida. La concepción igualitaria y democrática del proyecto, pronto se desvirtuó, ya que la exhuberancia de Central Park, pronto atrajo a la clase media y alta hacia sus bordes, limitando en cierto modo la convergencia de amplias capas sociales, que solo se integraban en ocasiones excepcionales. Olmsted, como sostiene Sennett, ideaba la artificialidad como herramienta de sociabilidad. No se trataba tanto de una concepción ecológica de lo urbano, que por otra parte poco tenía de ecológico, sino de la recreación a través de la naturaleza de un espacio de interacción, mediante un espacio que permitiera “*dejar en suspenso las hostilidades del mundo exterior*”<sup>474</sup>.

En cualquier caso, y de nuevo con una clara inspiración situacionista, el parque simbolizaba un lugar, que lejos de estar determinado por concepciones cerradas y estáticas, es considerado como un espacio dinámico, inclusivo, capaz de albergar las numerosas minorías urbanas, generador de situaciones y de ambientes momentáneos determinados por comportamientos apasionados. El espacio, por tanto, deja de tener la condición simbólica del poder para delegar su carácter en una fluctuación aleatoria determinada por las lógicas de la vida cotidiana, convirtiéndose en una especie de topología del deseo. *Gospel* incide en este punto de vista, subrayando el contraste entre la vida regulada, asociada al trabajo, y la experiencia lúdica determinada por el azar. Como ya sucedía con la *Mimme Troupe*, los protagonistas sienten la necesidad de visualizar su transformación mediante ropajes específicos, maquillajes circenses, etc. La artificialidad de los atuendos se corresponde con la artificialidad del espacio, uno simulando un estado natural y el otro, una visión desregularizada, primitiva y lúdica de la condición humana.

---

<sup>473</sup> Richard Sennett. *Construir y habitar*, 64.

<sup>474</sup> Sennett, *Construir y habitar*, 70.



Todas esas cuestiones eran subrayadas por el pensamiento contracultural que intentó recuperar la figura del parque de nuevo como un artificio para la utopía urbana. Si la calle se mostró como un espacio de protesta y de negación, el parque se mostraría como un espacio de deseo y de proposición. Ambos adquirieron un protagonismo perdido y fueron los espacios escogidos por la generación *baby boom* para intentar neutralizar el avance de la tecnocracia moderna. El imaginario fílmico recurrió a estos dos tipos de espacios como los escenarios de posibilidad y de la recodificación de la ciudad. Los dos se convirtieron en espacios de la reivindicación o, en palabras de Lefebvre, en un "*topos privilegiado de la cotidianidad*"<sup>475</sup>; la calle en una dimensión política y el parque con una aspiración lúdica.

---

<sup>475</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 35.



## 2.1.2. [N] Espacios de experimentación. La ciudad contracultural.

*"Innumerables grupos, efímeros o perdurables, han intentado forjar una 'nueva vida', generalmente comunitaria. Los ensayos, errores, éxitos y fracasos de los proyectos comunitarios han encontrado tantos detractores y tantos entusiastas que podemos hacernos una idea clara de ellos. Entre los obstáculos y las razones de los fracasos puede encontrarse ciertamente la ausencia de un espacio apropiado, de una intervención morfológica<sup>476</sup>".*

(Henri Lefebvre. *La producción del espacio.*)

La ocupación de las calles sirvió de laboratorio en el que poder ensayar nuevos modelos de convivencia que fueron posteriormente trasladados otros espacios más amplios de la ciudad. La reapropiación del espacio por parte de los ciudadanos promulgada por Lefebvre<sup>477</sup> así como el todavía persistente pensamiento subversivo de los situacionistas, incitó a la generación contracultural a experimentar modelos urbanos alternativos. Por una parte, y desde una perspectiva lúdica, toda aquella desregularización experimentada puntualmente en los parques se trasladó a barrios enteros de la ciudad, expandiendo los espacios de libertad a todos los ámbitos del espacio urbano. Por otra parte, la dimensión política iba a tener su expresión en modelos de gestión comunitaria que tendrían su reflejo en una reprogramación de diversas infraestructuras urbanas. De ese modo y sintetizando estas dos facetas contraculturales, surgía la figura de los *diggers*, colectivo derivado de la *Mime Troupe* que aunó las dos visiones, tanto la lúdica como la política, bajo un único modelo de vida.

El auge y decadencia de la utopía urbana contracultural se va a manifestar especialmente en San Francisco, centro geopolítico y modelo de referencia de diversas subculturas urbanas, logrando infiltrarse en las propuestas fílmicas de finales de los sesenta y a lo largo de los setenta. En 1965 San Francisco, como tantas otras ciudades, presentaba uno de los principales problemas que caracterizaban el urbanismo de la década de los sesenta: el abandono del centro urbano. La huida de los residentes hacia la tierra prometida de *suburbia* había supuesto la aparición de grandes vacíos residenciales en el centro de las ciudades. La clase media había abandonado el centro en busca de una vida más apacible y en contacto con la naturaleza, dejando barrios enteros como simples residuos urbanos que ya nadie quería habitar. La actividad económica había emigrado a otras áreas; la población suburbana en Estados Unidos superaba por primera vez a la urbana; la actividad residencial se concentraba cada vez más en la periferia; el espacio público se encontraba especialmente degradado y los niveles de delincuencia convirtieron en estas zonas centrales en lugares desaconsejables agudizando el proceso de muerte de las grandes ciudades. Cada vez más desposeídos de su simbolismo y de su vitalidad anterior, los centros históricos habían pasado a ser espacios desprestigiados y conflictivos de la metrópoli.

---

<sup>476</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 411.

<sup>477</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 159.

La experiencia contracultural iniciará una vía que, paradójicamente, será después ampliamente desarrollada por el sistema tardocapitalista en los procesos de elitización y gentrificación urbana. La juventud y, en concreto los jóvenes creativos, supondrán un elemento decisivo a la hora de reactivar el tejido urbano. Si en la etapa industrial era la actividad económica y empresarial la figura capaz de atraer capital humano, ahora, y de modo inverso, eran los jóvenes creativos los que generaban con su implantación la atracción de numerosos servicios y empresas. La reocupación de barrios abandonados por numerosos jóvenes del ámbito contracultural señalará el inicio de una serie de fenómenos que posteriormente se irán repitiendo hasta la actualidad en numerosas ciudades norteamericanas y europeas: revitalización, densificación, estilización cultural, tematización y revalorización. Sin embargo, como el propio Lefebvre<sup>478</sup> alertaba, exigirá un peaje y que no era otro que el de la *gentrificación*, una progresiva elitización del espacio o, utilizando términos lefebvrianos, “*un aburguesamiento en segundo grado*”.

El dirigir la atención hacia partes inhabitadas de la ciudad tenía una doble motivación. Por una parte, se recuperaban zonas urbanas desechadas por la dinámica urbana de la modernidad, así como edificios abandonados debido a procesos especulativos. La ciudad de la utopía no surgía de una tabula rasa, sino de un espacio con memoria y con espesor histórico. Los espacios del centro histórico, tanto los formados por tejidos residenciales degradados como por los complejos industriales en desuso, captaron la atención de la contracultura para ensayar nuevos modelos de convivencia. No se trataba tanto de volver a utilizar los diversos edificios vacíos sino de utilizarlos de otro modo, introduciendo el carácter creativo de los *detournements* situacionistas. De la exploración y reconquista de contenedores vacíos surgieron nuevas maneras de ocuparlos. Tal y como teorizaba Lefebvre en *La producción del espacio*<sup>479</sup>, cualquier espacio era siempre anterior a la aparición del actor, sujeto principal y colectivo, en este caso formado por la comunidad contracultural. Y era en esa reapropiación del marco que les venía dado, en la que la experiencia del espacio se convertía en la experiencia de un obstáculo, formado tanto por un entorno físico como por innumerables restricciones normativas. La cuestión básica, por tanto, gravitaba en la confrontación de fuerzas que oponían la inmovilidad de la pre-existencia espacial a la férrea voluntad de transformarla, elaborando en dicho proceso una nueva “textura espacial”.

Se habitaron espacios insólitos, antes nunca considerados como piezas habitables, como es el caso del *loft*, que fue utilizado inicialmente por sectores de la contracultura y de la bohemia, para ser posteriormente introducido como objeto de deseo por el capital. La mirada de los jóvenes artistas, y en concreto la de Andy Warhol como paradigma, consiguió dotar de glamur y prestigio a estos espacios. La *Factory*, exportada a través publicaciones como *Review* o películas experimentales como *Couch* (Warhol, 1964), generó una tipología que se infiltraría en el mercado inmobiliario como objeto de lujo, dando lugar a procesos de gentrificación en numerosos barrios. Esta transferencia que discurre de la

---

<sup>478</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 72.

<sup>479</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 115.

ciudad caduca a la ciudad del deseo será objeto de los agentes especuladores de la ciudad, en la que las modas difundidas masivamente por los media se mostraban capaces de mercantilizar cualquier realidad urbana.

Por otra parte, la recuperación de piezas urbanas se incardinaba dentro de una lógica de reciclaje y aprovechamiento de recursos que pretendía experimentar caminos alternativos frente a los procesos de producción-consumo-desecho impuestos por la sociedad de consumo. El proceso se incardinaba en el marco de un incipiente ecologismo, muy alejado de las tendencias pop y *high-tech* que enfatizaban las bondades de la sociedad de consumo. Se va a producir en ese contexto un elogio del residuo, una poética de lo caduco e inservible que va a ser introducido en un nuevo ciclo de vida (*up-cycle*) como estrategia para hacer frente a la entropía del capital. Ambas motivaciones constituían por sí mismas un acto de protesta y contestación al modelo moderno y ambas tendrán una expresión concreta en las diferentes piezas urbanas reconquistadas del abandono. Esta actitud tendrá su reflejo en la disciplina urbana que elaboró alternativas en clave ecológica tanto a las dinámicas de *suburbia* como las propuestas radicales de “usar y tirar” provenientes del pop.

La juventud contracultural formada por un amplio espectro de *diggers*, *hippies*, *beats*, etc., más allá de su provocación, consiguió reactivar nuevos dispositivos urbanos que respondían a una aspiración de transformación sociopolítica anticapitalista. Aparecerán las llamadas tiendas “free”<sup>480</sup>, donde se repartía gratuitamente comida (*free food*), tiendas de distribución gratuita de objetos (*free store*), apartamentos comunitarios de alojamiento gratuito y albergues de emergencia (*crash pods*), talleres mecánicos y de costura, o bancos *digger*, de distribución gratuita del dinero<sup>481</sup>. Muchos de estos locales van a constituir espacios “multiuso” donde diversas actividades eran posibles y compatibles a lo largo del día: dormitorio, sala de cine, consulta médica, asesoría jurídica, etc. La indeterminación o la yuxtaposición de usos, creará conflictos relacionados con la higiene pública y servirá posteriormente de excusa para iniciar una presión social y policial sobre este tipo de actividades relacionadas con la contracultura.

Esta situación produjo una constante mutación de apertura y clausura de locales traspasando al espacio público un dinamismo sorprendente a través de la activación y desactivación constante de la vía pública. La eclosión de numerosos locales volvía a poner de manifiesto un renacer de la calle, reivindicado especialmente en esos momentos por Jane Jacobs<sup>482</sup> en su particular cruzada contra el urbanismo racionalista. Los locales y su consiguiente actividad urbana garantizaron una constante presencia peatonal, una vigilancia del espacio basada en la proximidad, “*los ojos en la calle*” reguladores de la seguridad ciudadana y, por tanto, de la gestión del miedo. Del mismo modo, la calle parecía recuperar su sentido lefebvriano:

---

<sup>480</sup> Muchas de ellas, documentadas por la publicación mensual *Glide* a partir de 1967, describen los procesos de adquisición de locales para establecer “*The Black People’s Free Store*” como elemento activador del *Black Power*. Véase “Summer of Love Flashback: The Black People’s Free Store”, [glidesf.wordpress.com/2017/08/04/summer-of-love-flashback-the-black-peoples-free-store/](http://glidesf.wordpress.com/2017/08/04/summer-of-love-flashback-the-black-peoples-free-store/).

<sup>481</sup> Oscar Díez, “Contraimágenes para una California alternativa. Los *Diggers*, Bruce Nauman y Terry Riley en San Francisco,” *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, no. 18 (2012): 237.

<sup>482</sup> Jacobs. *Muerte y vida de las grandes ciudades*.

*“En la escena espontánea de la calle yo soy a la vez espectáculo y espectador, y a veces, también, actor. Es en la calle donde tiene lugar el movimiento, de catálisis, sin el que no se da vida humana sino separación y segregación (...). La calle cumple una serie de funciones que Le Corbusier desdeña: función informativa, función simbólica y función de esparcimiento. Se juega y se aprende. En la calle hay desorden, es cierto, pero todos los elementos de la vida humana, inmovilizados en otros lugares por una ordenación fija y redundante, se liberan y confluyen en las calles, y alcanzan el centro a través de ellos; todos se dan cita, alejados de sus habitáculos fijos. Es un desorden vivo, que informa y sorprende (...) La calle y su espacio es el lugar donde el grupo (la propia ciudad) se manifiesta, se muestra, se apodera de los lugares y realiza un adecuado tiempo-espacio”<sup>483</sup>.*

En cierto modo, el barrio de Haight Ashbury (San Francisco) supuso un renacimiento de la ciudad romántica, muy distanciada conceptualmente de los principios del urbanismo moderno y del cientifismo. La ciudad vibraba de nuevo bajo la retórica de la vida cotidiana, el ciudadano se apropiaba del espacio y, por un momento, pareció que era viable la utopía alternativa a la ciudad tecnocrática. En *La producción del espacio*, Lefebvre, había clasificado tres tipos de espacios: espacio percibido, espacio concebido y espacio vivido, vinculados respectivamente al espacio físico, mental y social<sup>484</sup>. El primero estaba relacionado con la propia espacialidad de cada sociedad produce, el segundo con el espacio formulado por los expertos y el tercero con el espacio generado a través de imágenes y símbolos. La relación entre estos tres tipos de espacio nunca es estable y va variando según los modelos sociales. Haight Ashbury potenció el primer espacio, el espacio vivido, que impulsado por la imaginiería contracultural, construyó una visión urbana tanto a través de la manera de vivir de sus habitantes como de la visión de artistas, novelistas o filósofos.

---

<sup>483</sup> Lefebvre. *La revolución urbana*, 25.

<sup>484</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 97.

El carácter de Hight Ashbury fue profusamente documentado en *Pasaporte a la locura (Psych-Out)*. Richard Rush, 1968) [N01], una película menor, de bajo presupuesto y repleta de tópicos contraculturales pero que muestra bien el ambiente urbano de dicho barrio en su apogeo *hippie*. Contiene imágenes de todos aquellos elementos urbanos que definieron la toma contracultural de los diversos espacios: la calle como escenario, el parque como plataforma artística, locales *free*, equipamientos psicodélicos o comunas urbanas. Todas ellas definieron el espacio vivido lefebviano.

La nueva escena musical y la cultura psicodélica californiana, ilustrada y publicitada profusamente por los media, atrajeron a numerosos estudiantes y *hippies* venidos desde diferentes puntos de Norteamérica. La mayoría de ellos se instalaron en el barrio de Haight Ashbury, “*multicultural, barato y con muchas viviendas vacías*”<sup>485</sup>, convirtiéndose así en el centro del panorama alternativo californiano. Haight Ashbury constituía en 1965 un barrio decadente, con un cierto aspecto rural, formado por casas de madera de estilo victoriano y pintoresco de planta baja más dos alzadas, escalera de acceso, porche y mirador. Presentaba gran número de edificios abandonados y claros síntomas de despoblación<sup>486</sup>. Situado entre el conflictivo barrio negro de Fillmore y el inmenso Golden Gate Park, fue ocupado inicialmente por grupos de estudiantes en busca de alquileres reducidos<sup>487</sup>. Al mismo tiempo, será el destino de miembros procedentes de la *Generación Beat*<sup>488</sup> provenientes del barrio portuario de North Beach situado sobre la Bahía de San Francisco que iban abandonando paulatinamente debido a su creciente invasión turística.

A través de esta reocupación de espacios vacíos de Hight Ashbury se va a producir una “reprogramación” de las estructuras urbanas, no sólo por las nuevas formas de habitar las viviendas, sino por los versátiles y cambiantes usos dados a los locales comerciales o por la utilización excepcional tanto de los parques como de diversos equipamientos urbanos. En este sentido la complicidad de un amplio sector del espectro social con los nuevos movimientos generará usos híbridos e inesperados, como ilustra la cesión puntual de la iglesia metodista *Glide Memorial Church* [N02] a los *diggers* en 1967 para ofrecer diversos espectáculos audiovisuales. Estas piezas, al igual que la imaginería desplegada por la cartelera psicodélica [N01a-e], pronto se caracterizarán visualmente por la exhuberancia de las texturas y la agresividad de los colores cromosaturados que distaban mucho respecto al mesurado estilo WAPS (*white anglo-saxon protestant*).

---

<sup>485</sup> Díez, “Contraimágenes para una California alternativa. Los *Diggers*, Bruce Nauman y Terry Riley en San Francisco”, 235.

<sup>486</sup> Gaillard, *Los diggers*, 39.

<sup>487</sup> La población hippie va a pasar de apenas mil individuos en 1966 a más de setenta y cinco mil un año más tarde.

<sup>488</sup> La ascendencia de la generación *beat* en la juventud de los sesenta no es menor ya que se nutrieron en gran medida de ensayos de convivencia que habían estado formulando a lo largo de los años cincuenta. El movimiento comunal se nutrió de la inspiración *beat* sobre las nuevas formas de convivencia que habían eclosionado en un ambiente repleto de sugerencias intelectuales. Tanto en *Homo Ludens* (Huizinga, 1938), *La revolución sexual* (Reich, 1945), *La revolución urbana* (Lefebvfe, 1970), como en *La crítica de la vida cotidiana* (1947) se abogaba por nuevos modelos de convivencia que ponen en crisis el carácter impositivo de la sociedad capitalista. Véase Iñaki Ábalos, *La buena vida* (Barcelona: Gustavo Gili, 2000), 122.







**N01a\_Pasaporte a la locura [Richard Rush, 1968]**

Director artístico\_Leon Ericksen

Locales *free*. Hight Ashbury, San Francisco



**N01ba\_Pasaporte a la locura [Rush, 1968]**

Locales *free*. Hight Ashbury, San Francisco



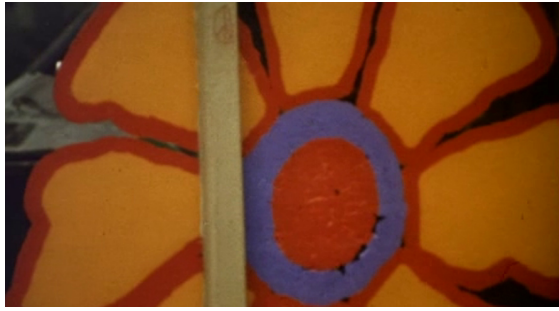
**N01c\_Pasaporte a la locura [Rush, 1968]**

Locales *free*. Hight Ashbury, San Francisco

Revista *The San Francisco Oracle*, nº5, agosto 1967

Numerosas publicaciones atendieron a las inquietudes de la contracultura. La revista más influyente en la contracultura fue *The San Francisco Oracle*, editada por Allen Cohen a desde septiembre de 1966 hasta febrero de 1968. En ella se exploraban nuevas vías culturales, "*nuevos mapas de conciencia*" en palabras de su fundador, tanto desde los ámbitos de la poesía como del arte psicodélico. Experimentó varios tipos de impresión de manera que se pudiera transmitir el imaginario psicodélico a través de la combinación de diferentes tintas. Obsérvese en uno de los carteles el manifiesto titulado "The Small Return" que constituirá una de las grandes reivindicaciones generacionales. El 1973, el economista E.F. Schumacher publicó "Small is Beautiful" que, con un sentido profundamente ecológico, se convirtió en uno de los ensayos más influyentes sobre la realidad económica de los años setenta.

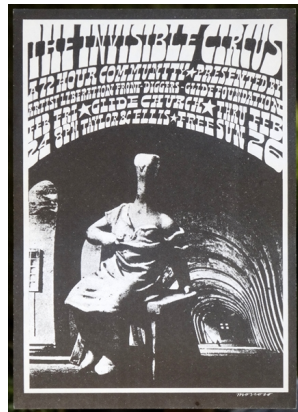




**N01d\_Pasaporte a la locura [Rush, 1968]**  
 Locales *free*. Hight Ashbury, San Francisco  
 Imaginería psicodélica



**N01e\_Pasaporte a la locura [Rush, 1968]**  
 Locales *free*. Hight Ashbury, San Francisco



**N02\_Pósters anunciando el evento del 24 de febrero de 1967. Víctor Moscoso.**  
*The Invisible Circus.*  
 Evento realizado en la Glide Church, iglesia metodista de Hight Ashbury (San Francisco).

Las escenas urbanas de *Pasaporte a la locura* están ambientadas en unas calles revitalizadas mediante numerosísimos locales alternativos significados visualmente a través de la impronta psicodélica de los carteles musicales. Locales de venta de objetos, de marihuana, libros, discos, entradas para conciertos multimedia, etc., van conformando un espacio urbano que en esos momentos resulta repleto de jóvenes. Se muestran fundamentalmente tres tipologías de espacios: los *free shops*, los cafés contraculturales y las salas destinadas a conciertos multimedia. Todos ellos constituyeron pequeños locales de gestión privada, pero con vocación pública, independientes y con una vocación sociocultural en su más amplio sentido, respondiendo a una voluntad de descentralizar y democratizar los espacios culturales de la ciudad atomizándolos en microespacios alternativos autogestionados más abiertos a la ciudadanía.

En el *free shop* [N01a], se suceden pilas repletas de ropa usada, libros, electrodomésticos y diversos objetos, con una disposición caótica e hiperdensificada y sin dejar apenas espacios de circulación. La acumulación de objetos usados hiperdensifica el espacio. Las fachadas están significadas por cartelería psicodélica con dibujos biomórficos, formas fractales, geometrías líquidas o referencias mandálicas, derivados de las alucinaciones psicotrópicas [N01a,b,c,d,e]. Presentan colores vivos y brillantes característicos de la psicodelia que en esos años empieza a ser difundida masivamente por la revista *Oracle*. A pesar de ser un espacio de almacenaje e intercambio en la realidad supone un lugar de interacción social, donde suceden numerosas actividades tanto culturales como políticas. Se trata de un microespacio donde experimentar una sociedad sin términos de propiedad, una utopía que posteriormente será ensayada de manera más radical en las comunas. En todo ello está muy presente una constante oposición a la mercantilización de la sociedad, criticada desde el discurso lefebvriano sobre la cosificación de la dimensión urbana en la ciudad capitalista<sup>489</sup>.

El espacio en sí, abarrotado de objetos heterogéneos, se muestra caótico, desordenado y sucio, pero se trata de un caos y de una suciedad aceptada, buscada y elogiada que establece un distanciamiento frente al modelo obsesivamente higiénico de la arquitectura positivista. Tal y como afirma Iñaki Ábalos<sup>490</sup> en su ensayo sobre la revalorización de piezas degradadas de la ciudad en los años sesenta, detalles cotidianos como la limpieza o la vestimenta fueron utilizados para establecer una “*contestación*” a las falsas necesidades impuestas por la sociedad de consumo, así como el hacer frente al “*falso tabú de la suciedad*”.

---

<sup>489</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 43.

<sup>490</sup> Ábalos, *La buena vida*, 126.

Los cafés hippies [N01f], participando de una atmósfera similar, transmiten una estetización del desapego moderno mediante espacios extravagantes, repletos de texturas y con capas superpuestas. El espacio interior, siempre poco luminoso e imbuido por una estética *camp*, contiene todos aquellos elementos que caracterizan el ambiente contracultural: carteles psicodélicos, filtros espaciales formados por cuentas de vidrio de colores, propuestas de mobiliario híbrida, objetos *retro*, alfombras, cortinas y paredes pintadas. Tal y como analiza Susan Sontag en *Notas sobre el camp*, se escenificaba una estética de la superficialidad que, al contrario de lo que sucedía en la modernidad, “*encarna una victoria del estilo sobre el contenido, de la estética sobre la moralidad, de la ironía sobre la tragedia*”<sup>491</sup>. Ningún cerramiento resulta neutro, ya no queda rastro del muro blanco de la modernidad; más bien, materializan una negación respecto al mundo heredado. Frente a los espacios puros y limpios del movimiento moderno lo que aquí se presenta es un lugar densificado, con numerosos elementos que comprimen el espacio a través de la saturación de las superficies, tanto paredes, suelos y techos. El espacio propone un sinfín de experiencias táctiles debido a la colmatación de las superficies que ofrecen una continua estimulación perceptiva.

Al igual que en el caso anterior, cabe destacar la presencia constante de los carteles de inspiración psicodélica<sup>492</sup> que se van a convertir en uno de los elementos más efectivos para el proselitismo contracultural. El tratamiento pictórico de las superficies, plagado de motivos geométricos o florales, no se atribuye exclusivamente a la arquitectura, sino que se traslada de igual modo al vestuario, entendido como una expansión espacial del propio cuerpo en un intento de fusionarse con el entorno inmediato. Se recogía así una sensibilidad de los años sesenta de trascender a la corporalidad y transgredir los límites de la carnalidad. El espacio, muy condicionado por la experiencia del LSD, no era tanto una dimensión física cuanto una vibración.

Sin embargo, los espacios que permitirían experimentar de modo más eficaz el ambiente psicodélico estaban formados por los locales de ocio multimedia [N01h], en los que los conciertos de música electrónica se combinaban con espectáculos de luces y sonidos, transformando el espacio en un nuevo “entorno” mediante una sobrecarga sensorial. La aparición de estos locales tuvo su origen en el *Club Dom* de Saint Mark’s Place en el East Ville neoyorkino, posteriormente reconvertido en el *Electric Circus*, donde Andy Warhol reunió a Nico y a la *Velvet Underground* junto a algunos artistas de la *Factory*, utilizando simultáneamente imágenes de sus últimas películas<sup>493</sup>.

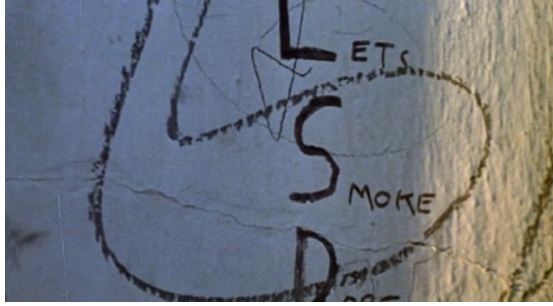
---

<sup>491</sup> Susan Sontag, “Notas sobre lo camp,” *Contra la interpretación* (Madrid: Alfaguara, 1996), 270.

<sup>492</sup> Ilustradores como Víctor Moscoso, Bob Masse o Bonnie McLean produjeron en esos años una serie de posters que reproducían fielmente las percepciones visuales de la experiencia lisérgica.

<sup>493</sup> Marcos Parga, “Experimentación radical italiana en torno al night-club. Warhol-McLuhan-Price y la arquitectura eléctrica de los años 60,” *Rita (Revista indexada de textos académicos)*, no.3 (abril 2015): 112.





**N01f\_Pasaporte a la locura [Rush, 1968]**  
Locales *free*. Hight Ashbury, San Francisco



**N01g\_Pasaporte a la locura [Rush, 1968]**  
El coffee shop contracultural.



**N01h\_Pasaporte a la locura [Rush, 1968]**  
El equipamiento de espectáculos audiovisuales como espacio programable.

En *Pasaporte a la locura*, la sala multimedia se presenta como un universo alucinógeno desmaterializado, conformado por espacios oníricos, programados con luces estroboscópicas y dinámicas de colores cromosaturados que se van reflejando tanto en las paredes metálicas de la sala como en los cuerpos en movimiento de los jóvenes. Muchos de los paramentos están forrados con materiales reflectantes, produciendo innumerables espacios ficticios, efímeros e inaccesibles. La inmaterialidad de los muros y la desaparición de los límites será uno de los temas con los que se ensayará continuamente en este tipo de locales, llevando al límite la condición matérica a través de su descomposición.

La *psychedelic experience* supuso una revolución perceptiva a través de un uso innovador de los medios audiovisuales. Cineastas experimentales como Jonas Mekas se sintieron fascinados por esta nueva visualidad que a través de clubes como *The Cheetah* de Nueva York eran capaces de transmitir la experiencia a un gran número de jóvenes, traspasando la frontera elitista en la que se había ido ensayando inicialmente<sup>494</sup>. La arquitectura contribuía así a la democratización de la experiencia psicodélica, permitiendo aproximarse a lo que Roszak había denominado “una nueva exploración de la conciencia”<sup>495</sup>.

La apropiación de equipamientos existentes, como se ha visto anteriormente con la utilización temporal de la *Glide Memory Church* fue un recurso muy recurrente dentro del pensamiento contracultural. Esta situación será reflejada en la inmensa mayoría de películas que abordaron el movimiento *hippie*, en la que se muestran espacios tuneados por la psicodelia y que habían sido desposeídos de su uso inicial. De ese modo, se asistía a una transformación del espacio a través de la visualidad psicodélica y del uso, mediante el establecimiento de programas alternativos. En *Skidoo* (Preminger, 1968) [N02], es un autobús<sup>496</sup> el que se transforma en un dispositivo urbano móvil, recuperando el sentido del nomadismo y del desarraigo de la generación *beat*; *El muro mágico* (*Wonderwall*. Massot, 1968) [N03] muestra la ocupación psicodélica de un loft; en *El restaurante de Alicia* (*Alice's Restaurant*. Penn, 1969) [N04] una iglesia desacralizada se convertirá en un espacio para una nueva sacralidad civil; en *Godspell* (Greene, 1973) [N05] se reocupa un edificio industrial como nuevo equipamiento del *Astoria Park* neoyorquino, configurado a partir de elementos recuperados de un vertedero inmerso en una zona semi-industrial. Diferentes registros de intervención se mostraban acomodados por una potente imaginaria psicodélica que pretendía expresar sin ambigüedades la reconquista de espacios olvidados, de residuos de la civilización moderna como espacios de enlace a otras realidades psicológicas.

---

<sup>494</sup> Steven Watson, *Factory Made: Warhol and the Sixties* (New York: Pantheon Books, 2003).

<sup>495</sup> Roszak, *El nacimiento*, 173.

<sup>496</sup> El autobús psicodélico será uno de los elementos arquetípicos de la contracultura. Inspirado en el viaje realizado en 1964 por los “Merry Band of Pranksters”, organizado por Ken Kesey y un grupo de jóvenes radicales, recorrió los Estados Unidos de costa a costa en un autobús conducido por Neal Cassady. Provenientes de la cultura *beat*, establecieron un modelo de celebración de la vida a través del uso de sustancias psicotrópicas. LSD, psicodelia, música, movimiento y subversión articularon un discurso que tendría una inmensa influencia en la juventud de los *baby boom*. Fue documentada en vídeo rodado por el mismo Ken Kesey. El viaje, tanto en el sentido literal como en psicodélico, fue narrado y descrito en *Ponche de ácido lisérgico*, publicado por Tom Wolfe en 1968. Muchas de las imágenes se recuperaron en el documental *Magic Trip* (Gibney, Ellwood, 2011).





**N02\_Skidoo** [Otto Preminger, 1968]  
Director artístico\_Robert Emmet Smith  
Transformismos (I)



**N03\_El muro mágico** [Joe Massot, 1968]  
Director artístico\_Assheton Gorton  
Transformismos (II)



**N04\_El restaurante de Alicia** [Arthur Penn, 1969]  
Director artístico\_Warren Clymer  
Iglesia de Great Barrington (Massachusetts)  
Transformismos (III)



**N05\_Godspell** [David Green, 1973]  
Director artístico\_Ben Kasazkow  
Wards Island Park. Nueva York.  
Transformismos (IV)

*Pasaporte a la locura* documenta del mismo modo la configuración de la comuna urbana. Un grupo de jóvenes hippies habitan en un edificio ocupado, en el que se han ido disponiendo pequeños microuniversos insertados en un contenedor victoriano. La vivienda está repleta de resquicios reinventados y reapropiados a modo de pequeñas alcobas [N01i]. Como ya sucedía en los locales, los espacios se muestran densificados por una hipertexturización de las superficies. Todas las paredes se muestran forradas por diversas capas de alfombras o por carteles y pinturas psicodélicas que eliminan cualquier paramento liso o limpio de la vivienda. Esta necesidad de subvertir la percepción superficial de los muros es en esos momentos una inquietud generacional, ensayada no sólo a partir de la lógica contracultural, sino también a partir de las propuestas de hipergráfica derivadas de la cultura pop o del op art, como se verá más adelante.

Los accesos y comunicaciones se producen a través de sistemas no convencionales, bien a través de paneles escamoteables o de cortinas formadas por pequeñas cuentas de vidrio que anulan la dimensión superficial del muro. Cualquier espacio de la vivienda era susceptible de ser reapropiado (*crash pod*) para acoger temporalmente al joven trashumante contracultural. Se muestran así rellanos de escalera convertidos en dormitorios temporales en los que, obviamente, ha sido suprimido cualquier dispositivo de privacidad, una privacidad muy asociada a una concepción burguesa que se pretendía combatir. La ocupación de la vivienda tradicional reformula los tránsitos y las separaciones canónicas de la dimensión íntima y la pública, aboliendo las fronteras de la intimidad al amparo o la sombra del amor libre. Esta eliminación de la privacidad será un factor fundamental de la nueva vida comunal y, como veremos posteriormente, también será señalado desde el ámbito antropológico, como uno de los principales motivos de su fracaso.

El ensayo sobre la vivienda urbana reocupada constituyó otro de los elementos canónicos de la imaginería cinematográfica contracultural y por ello adquirió un protagonismo simbólico en propuestas como *El viaje* (*The Trip*, Corman, 1967) [N06], *I love you Alice B. Tolkas* (Averback, 1968) [N07] o *Performance* (Roeg, 1970) [N08], si bien es en la primera de ellas donde el espacio adquiere una mayor jerarquía, como una metáfora de la experiencia alucinógena. Corman escenificaba todos los recursos antes observados: motivos psicodélicos, hipergráfica, materiales reflectantes, filtros plásticos, espejos, colores cromosaturados, hiperdensificación ornamental y texturización de las superficies. Los espacios del LSD se iban hilvanando con los espacios reales, creando una atmósfera donde ya no importaba diferenciar lo real de lo alucinógeno, pues las dos dimensiones eran entendidas como partes de una realidad superior.



**N01i\_Pasaporte a la locura [Richard Rush, 1968]**  
Director artístico\_Leon Ericksen  
La comuna urbana (I).



**N06\_El viaje [Roger Corman, 1967]**  
Director artístico\_Leon Ericksen  
La comuna urbana (II).





**N07** | I Love You Alice B. Toklas! [Hy Averback, 1968]  
Director artístico\_Pato Guzmán  
El espacio residencial contracultural (I)



**N08** | Performance [Donald Cammell, Roeg, 1970]  
Director artístico\_John Clark  
El espacio residencial contracultural (II)

San Francisco, a través de las numerosas películas y publicaciones, se convirtió así en el foco central del imaginario hippie a finales de los años sesenta. El éxito publicitado de Hight Ashbury desencadenó un proceso incontrolado de peregrinación contracultural<sup>497</sup>, convirtiéndola en un espectáculo turístico y banalizado que aún hoy subsiste. Los *diggers*, abrumados por la dimensión mediática que adquirió la ciudad en ese momento, se reconvirtieron en el *Free City Collective*, llegando a publicar una guía para liberar ciudades<sup>498</sup>. A finales de 1967, inducidos cada vez más por la desviación del sentido inicial y con graves problemas de delincuencia y tráfico de drogas, impulsaron el evento de “*la muerte del Hippie*”, iniciando el denominado *drop-out*, una huida de los barrios urbanos hacia las comunas rurales.

Esta huida, será el inicio del fin, la manifestación del agotamiento de las posibilidades de un escenario urbano para un modelo contracultural. Se materializaba así uno de los temores que había formulado Theodor Roszak en *El nacimiento de una contracultura*, publicado en 1969 cuando el fenómeno contracultural estaba en auge, en el que el autor señalaba la vulnerabilidad del movimiento ante su posible “*explotación como espectáculo divertido que compense un poco la regimentación de la vida seria cotidiana*”<sup>499</sup>. El autor intuía la criticidad del fenómeno *hippie*, que tenía en la alegría sin límites de sus jóvenes la potencialidad de encarnar la gran desafiliación de toda una generación con su tiempo y a su vez, ese mismo infantilismo, contenía el peligro de su banalización.

---

<sup>497</sup> En el apogeo mediático de Haight Ashbury, la compañía de autobuses Gray Line propuso un “San Francisco-Haight Ashbury District Hippie Hop Tour” para mostrar el barrio a la gran cantidad de turistas atraídos por la moda contracultural. (Gaillard, *Los diggers*, 140).

<sup>498</sup> Dicha guía comprendía aspectos como el centro de comunicación y de información, el centro de almacenamiento y distribución de alimentos gratuitos, el taller mecánico, el banco-tesorería, la asistencia jurídica, el alojamiento y los lugares de trabajo, las tiendas y talleres, los dispensarios gratuitos, el hospital, el grupo de acondicionamiento y decoración, las escuelas, la compañía de información y comunicación, los comités de festejos, las cooperativas agrícolas y los campos de vacaciones, los grupos de transporte y desperdicios, los reparadores, herreros, etc., las emisoras de radio y televisión y el centro informático o la música de la ciudad libre. (Gaillard, *Los diggers*, 190).

<sup>499</sup> Roszak, *El nacimiento de una contracultura*, 86.

### 2.1.3. [Ñ] La sensualización del espacio. La ciudad psicodélica.

*“La materia, el tema, está en el exterior; el estilo, en el interior. Como escribe Cocteau: ‘El estilo decorativo no ha existido nunca. El estilo es el alma y, por desgracia, en nosotros el alma asume la forma del cuerpo’ (...). En casi todos los casos, nuestra manera de expresarnos es nuestra manera de ser. La máscara es el rostro”<sup>500</sup>.*

(Susan Sontag. “Sobre el estilo”)

El espacio público va a asistir a una sensualización derivada de la enorme atención que en ese período se va a producir sobre la superficialidad. Tanto desde las visiones contraculturales, como desde la mirada pop y sus arquitecturas comerciales, la desvirtualización del espacio de la modernidad va a constituir una de las grandes inquietudes. La fascinación por la superficialidad se extenderá a lo largo de los años setenta, llegando a ser uno de los códigos definitorios del futuro posmodernismo. La texturización de las superficies empezaba a determinar una arquitectura muy voluntariamente alejada de los muros blancos, abstractos y asépticos de los cánones establecidos por el movimiento moderno<sup>501</sup>. El muro se convirtió en el elemento protagonista de la nueva espacialidad, reconfigurándose a lo largo de los años sesenta y setenta para ofrecer diversas percepciones espaciales que transitaban desde la explicitación de su materialidad hasta su abstracción y disolución total. En ese sentido, el muro será considerado el máximo exponente de una concepción cartesiana del espacio y, por ello, se experimentarán diversas estrategias para disolver la condición superficial del mismo.

Muy en sintonía con esta nueva sensibilidad, en la década de los años sesenta existió una preocupación por redefinir los límites del espacio, afectando tanto a los espacios abiertos como a los cerrados, tanto a los públicos como a los privados. Es importante señalar que ambos universos, público y privado, sufrieron durante esa década una reconsideración y una reconceptualización provocada, entre otras razones, por la actitud combativa desarrollada desde muchos colectivos hacia la idea de la propiedad. Muchos de los contenedores urbanos descritos en el apartado anterior, aun siendo de titularidad privada, adquirieron un estatus de espacio público y abierto. Es por ello, que se han considerado espacios que no pertenecen estrictamente al ámbito del espacio público, pero sí transitan en esa zona fronteriza en la que las concomitancias son numerosas.

El estudio de las diversas propuestas cinematográficas permite establecer una secuencia en dicho proceso de la transformación superficial a través de la “texturización – simulación – disolución” de los límites espaciales. Las tres etapas suponen una evolución de la experiencia perceptiva, mostrando una transición del mundo de lo real al mundo de lo psicológico. Si en un principio el

---

<sup>500</sup> Susan Sontag. “Sobre el estilo” en *Contra la interpretación* (Madrid: Alfaguara, 1996): 43. (orig. 1966)

<sup>501</sup> Andrés Hispano señala cuatro películas que hicieron adulto el género de la ciencia ficción a través del simbolismo del “cubo blanco”: *2001: Una odisea del espacio*, *THX1138*, *La amenaza de Andrómeda* y *El dormilón*. Véase Andrés Hispano. “Alcanzados por el presente. Notas para una conferencia de la irrupción del futuro presente) en AAVV, *Paradigmas. El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine* (Madrid: Fundación Telefónica y La Fábrica, 2007).

exceso y la materialidad pretendieron alejarse voluntariamente de la abstracción del muro moderno como elemento constitutivo de una dimensión científica del espacio, el muro de la contracultura va a sufrir una transformación hacia su desaparición, facilitando una comprensión psicológica o mística del espacio. El muro va a sufrir una mutación tendente a anular su materialidad y, por tanto, a perder el carácter delimitador del espacio. Este apartado pretende realizar un catálogo visual y una categorización de las nuevas superficialidades. Es por ello por lo que puntualmente altera la estructura narrativa de la investigación. No va a ejemplificar sus tesis en un caso principal, sino que interesa más mostrar un amplio abanico de estrategias reflejadas en diversas películas a modo de taxonomía estilística.

Cada una de estas fases está determinada por la influencia cultural de autores que forjaron una sensibilidad concreta. La producción cinematográfica de estas décadas supone, en cierto modo, una traducción visual de un fermento intelectual que se estaba produciendo en esos momentos bajo diversas perspectivas. El proceso de texturización resulta indisociable de los argumentos sostenidos por Susan Sontag sobre la sensualización, jerarquía de la experiencia espontánea y el estilo. El proceso de simulación viene inspirado por los autores provenientes del pop, como Robert Venturi y Denise Scott Brown, muy influidos por la dimensión semiótica del espacio. Finalmente, el proceso de disolución tendrá un soporte referencial en el mundo de la psicodelia, que aglutina a diversos artistas e intelectuales bajo la figura de Timothy Leary.

La primera estrategia, que incide en la texturización de la superficie, se basaba en una serie de ensayos realizados durante los años sesenta que pretendían dotar al muro de una evidente tactilidad, entendiéndolo como una piel en el sentido literal. La reconsideración de la superficie escenificaba la adopción de un estilo que, en términos sontagnianos<sup>502</sup>, no hacía referencia a un simple cortinaje o una voluntad decorativa, sino que pasaba a formar parte de una dimensión estética del ser. Esta concepción de la superficialidad será uno de los elementos que va a manifestar una de las mayores rupturas con el movimiento moderno y protagonizará gran parte de la metamorfosis que se va a producir durante las décadas de los sesenta y setenta hacia el lenguaje de la posmodernidad.

Una de las autoras más combativas en esa metamorfosis perceptiva del espacio fue Susan Sontag, que a lo largo de la segunda década de los sesenta elaboró una producción crítica sobre diversos aspectos de la cultura visual. En 1966 publicaba *Contra la interpretación*<sup>503</sup>, obra que tuvo una gran influencia en la juventud contestataria, construyendo un imaginario de la tactilidad que exigía una mayor atención hacia los aspectos sensitivos, privilegiando la independencia de la mirada subjetiva frente a la objetivación positivista. La autora analizó una serie de transformaciones que permitieron a lo largo de la década de los sesenta que “*estos puntos de vista marginales resultaran más aceptables*”<sup>504</sup>. El relato de la nueva visualidad se va a centrar en el tratamiento

---

<sup>502</sup> Sontag, “Sobre el estilo” en *Contra la interpretación*, 42.

<sup>503</sup> Susan Sontag, *Contra la interpretación* (Madrid: Alfaguara, 1996) (orig. 1966)

<sup>504</sup> Sontag, *Contra la interpretación*, 16.



de las superficies constituyendo una gran metáfora sobre la experiencia sensitiva. La apariencia, denostada históricamente en favor del contenido oculto y de la interpretación erudita, va a ser recuperada para volver a ocupar el primer plano de la vivencia estética. Sontag, autora que insistió recurrentemente en este proceso a través de su producción ensayística, abogaba por una exaltación de la experiencia, de la realidad misma. En su ensayo "Sobre el estilo", la autora afirmaba:

*"La obra de arte, considerada simplemente como obra de arte, es una experiencia, no una afirmación ni la respuesta a una pregunta. El arte no sólo se refiere a algo, es algo"*<sup>505</sup>.

Sontag denunciaba el desprecio declarado por las apariencias que su época mostraba obsesivamente, señalando a Marx y a Freud como los autores que privilegiaron la existencia de un subtexto verdadero, un "contenido latente" que anulaba el texto original mediante agresivas teorías de la interpretación. La autora entendía esta fiebre interpretativa como un acto extendido de empobrecimiento y de reducción del mundo<sup>506</sup>. Estas ideas, formuladas por la autora a través de diversos ensayos como "Sobre el estilo", "Contra la interpretación", "Notas sobre lo *camp*" o "Una cultura y una nueva sensibilidad", publicados a lo largo de la segunda década de los años sesenta, alentaron a la generación de finales de los sesenta a adoptar una actitud sensorial ante la experiencia, en la que la inmediatez, la respuesta espontánea y la sensualidad visual adquirirían un valor en sí mismas.

De ese modo surgieron una serie de forros textiles que recubrían la superficie totalmente a partir de pieles rugosas y porosas inspiradas en la imaginería modernista de principios de siglo. En *Los paraguas de Cherburgo* (*Les parapluies de Cherbourg*. Demy, 1964) [Ñ01], se manifiesta una especial utilización de los forrados de las paredes con exuberantes motivos florales. La vegetalización de estos recursos remarcará una condición *camp*<sup>507</sup> del espacio, que encontrará su razón de ser tanto en la artificialidad y el bucolismo como en la exageración. En el ámbito artístico y en casos de arquitecturas efímeras o experimentales se realizaron intentos puntuales de superar la mera representación plana de los motivos vegetales, llegando a experimentar con materiales cultivables, que pudieran ir creciendo con el edificio e ir dando respuestas abiertas que convirtieran al muro en un organismo vivo<sup>508</sup>.

---

<sup>505</sup> Sontag, *Contra la interpretación*, 48.

<sup>506</sup> Sontag, *Contra la interpretación*, 29.

<sup>507</sup> Sontag, *Notas sobre lo camp*, 355.

<sup>508</sup> El biomorfismo fue una de las imágenes persistentes en el imaginario del futuro de finales de los sesenta. Será uno de los elementos en que se apoyará Jencks para componer una prospectiva arquitectónica. Véase Jencks, Charles. *Arquitectura 2000*. 1975 (orig. 1971). Para los diferentes proyectos biomórficos realizados en este período, véase Rodríguez Cedillo, "Arqueología del futuro", 205-208.





Ñ01\_Los paraguas de Cherburgo [Jacques Demy, 1964]  
Director artístico\_Bernard Evein  
Las superficies orgánicas.

Se ensayó con la manipulación genética de los nuevos materiales (pieles, musgo, polvo, etc.)<sup>509</sup> como estrategia generadora de espacios vivos. Esta tendencia recogía una aspiración latente desde principios de siglo XX de concebir unas viviendas generadas a partir de organismos flexibles<sup>510</sup> como recurso para las arquitecturas del futuro. El entusiasmo despertado sobre la posibilidad de una arquitectura biológica se extendió en el ámbito de la disciplina arquitectónica como muestra la posición de Louis Armand, ingeniero y presidente de la Comunidad Europea de la Energía Atómica, que le llevaba a afirmar que “*Los arquitectos trabajarán a partir de las leyes biológicas. Los números de oro nos serán ya geométricos sino biológicos*”<sup>511</sup>. Esta cuestión podría ser representativa de uno de los intereses principales de las nuevas espacialidades que no era otro que el de combatir el espacio científico del movimiento moderno. En este contexto, una de las referencias visuales más influyentes en el imaginario cinematográfico procedía de la ciencia ficción a través de la nave de *Barbarella* (Vadim, 1968) [Nº2]. Estrenada en 1968, el mismo año que *2001: Una odisea del espacio*, la película revolucionaba el imaginario espacial, mostrando el espacio interior de la nave completamente forrado de piel animal y continua, con un pelaje flexible y amoldable, que proporcionaba una explosión táctil del espacio.

Este motivo captó el interés de Reyner Banham, quien en el artículo “Triumph of Software”<sup>512</sup> interpretaba el futuro de la arquitectura a través de la comparación de estas dos películas. El autor propuso una dialéctica entre el mundo *hardware*, ilustrado por *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Kubrick, 1968) y el mundo *software*, expresado por *Barbarella*. Esta última introducía el concepto “soft”, una nueva manera suave, personalizada y no estandarizada; una concepción *blanda* de los elementos constructivos, en la que se mostraba lo “*curvo, flexible, continuo, respirable y adaptable*”<sup>513</sup> como configuradores de un nuevo ambiente sensible. La piel se entendía como un material amable que reconciliaba el artefacto con el ser humano y que, aparte de lo ya mencionado, otorgaba condiciones como el amortiguamiento de golpes, el aislamiento térmico, la absorción acústica, así como la respuesta selectiva a la reflexión lumínica. Por tanto, era señalado por el autor como un material inmejorable para crear los ambientes humanos de la máquina, bien fuese una nave espacial o un simple vehículo.

---

<sup>509</sup> Las cuestiones relativas a los nuevos materiales ecológicos han sido ampliamente estudiadas por Lydia Kallipoliti en “The Soft Cosmos of AD’s ‘Cosmorama’ in the 1960s and 1970s,” *Architectural Design*, no.208 (noviembre-diciembre, 2010).

<sup>510</sup> Kiesler, en torno a 1925, declaraba su deseo de “(...) moradas cuya elasticidad sea igual a la de las funciones vitales”. Citado en Michel Ragon, *Las ciudades del futuro*, 87.

<sup>511</sup> Discurso realizado en el discurso de recepción de la Academia de Arquitectura (no consta fecha). Citado en Ragon, *Las ciudades del futuro*, 173.

<sup>512</sup> Reyner Banham. “Triumph of Software”, en *Design by Choice* (London: Academy Editions, 1981), 133-136. Publicado originalmente en la revista *New Society* en octubre de 1968.

<sup>513</sup> Banham, “Triumph of Software”, 134.



Ñ02\_Barbarella [Roger Vadim, 1968]  
Director artístico\_Mario Garbuglia  
Topologías del espacio (I).

Se ponía de manifiesto la importancia de la piel como elemento regulador y transpirador que permitía reaccionar y establecer un control del espacio según las interacciones del exterior. La nueva concepción de la piel continua, sensual y curvada será entendida como una “feminización” espacial<sup>514</sup>. La irrupción de la cuestión del género, no sólo a través de la visibilidad de autoras en ámbitos intelectuales y académicos, sino también en forma de heroínas en el cómic o en el cine, planteaba una revisión de todos los aspectos culturales bajo la luz de una incipiente feminización de la vida cotidiana y de la que la arquitectura no resultará ajena.

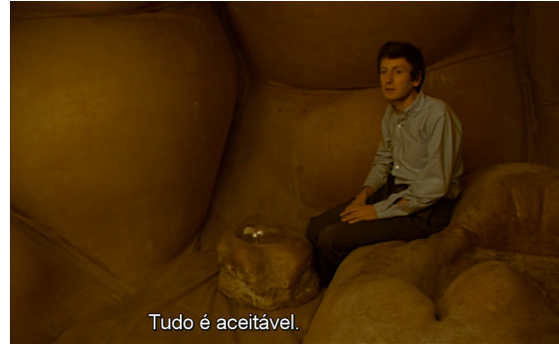
La imaginería orgánica fue ampliamente evocada principalmente desde el ámbito del diseño interior con la producción de mobiliario tendente a transmitir la organicidad del espacio, como ocurre con la instalación *Live in Environment* de la artista Aleksandra Kasuba, en la que se exploraba el espacio con el fin de abolir los encuentros rectos y subrayando la capacidad sensual de la superficie a través de materiales como el nylon, musgos o pelo de Yak con formas celulares. Del mismo modo, Archizoom había prototipado mobiliario como el “Safari seating system” (1967) o Supestudio el “Canapé Bazaar” (1968). Ambos ejemplos utilizaban una serie de módulos transformables y envolventes, creando microespacios cuyo interior mostraba una texturización *pelificada* y orgánica en una fuerte oposición a un exterior rígido y plastificado.

Al margen de las referencias canónicas de *Barbarella* o *2001*, el impulso generado por la textilidad se extendió a muchas películas experimentales o menores de serie B que encontraron el camino para continuar elaborando nuevas espacialidades. También estrenada en 1968, *Te quiero, te quiero (Je t'aime, je t'aime)*. Resnais, 1968) [Ñ03] presentaba un espacio similar, como si de una metáfora uterina se tratara, de geometrías no euclidianas, forrado con una piel continua que envolvían al protagonista y se amoldaba a él. Inspirado en *Barbarella* el cine checo propuso, también en una película de ciencia ficción, un espacio absolutamente pelificado. En *Yo maté a Einstein, caballeros (Zabil jsem Einsteina, panove)*. Lipský, 1970) [Ñ04] se mostraba una sala en el que no sólo las paredes y techos, sino que también el plano del suelo se ha convertido en una topología variable que escenificaba una superficialidad sin solución de continuidad a través del resto de los paramentos. La superficie plana, convertida en una superficie deformada para ajustarse a las diversas posiciones antrópicas adquiría una dimensión líquida muy alejada del espacio tradicionalmente cartesiano. La concepción del plano del suelo como una superficie adaptable con ciertas reminiscencias uterinas, fue ensayada en el plano de lo real a través de los espacios místicos producidos por la contracultura. La disolución del suelo, ahora entendido como un plano envolvente, expresaba bien la voluntad de sumergirse en una nueva realidad, en una dimensión mística. Así fue interpretado en locales como el Club Cerebrum de Nueva York, que el sociólogo Alvin Toffler<sup>515</sup> describe como un “estudio electrónico de participación”, y en el que los usuarios se sumergen en los huecos envolventes del plano del suelo.

---

<sup>514</sup> “Esta arquitectura femenina de las curvas, de las espirales, de la cáscara, de la continuidad que marca actualmente la reacción contra el ángulo recto y la caja (...)”. Ragon, *Las ciudades del futuro*, 87.

<sup>515</sup> Toffler. *El Shock del Futuro*, 176.



Ñ03\_ Te quiero, te quiero [Alain Resnais 1968]  
Topologías del espacio (II).



Ñ04\_ Yo maté a Einstein, caballeros [Oldrich Lipský, 1970]  
Topologías del espacio (III).

La segunda estrategia en la desmaterialización de los muros fue la fase de simulación, en la que la superficie no se entendía como delimitadora final del espacio, sino que se concibió como soporte para propuestas visuales que manifestaban una falsa profundidad. Se desarrollaron intervenciones plásticas bajo la denominación de “supergráficos”<sup>516</sup> con inspiraciones pop, mediante la “hipergráfica”, con recursos derivados de la cultura popular y de la publicidad o “psicodélicas”<sup>517</sup>, procedentes del ámbito contracultural. El tratamiento pictórico de las superficies, plagadas de motivos geométricos o florales, no se atribuía exclusivamente al ámbito arquitectónico, sino que se traslada de igual modo al vestuario, entendido como una expansión espacial del propio cuerpo en un intento de fusionarse con el entorno inmediato, de formar parte de una misma realidad.

La “supergráfica”, término acuñado por el crítico de arte Ray C. Smith<sup>518</sup> en 1967, fue un recurso ampliamente utilizado tanto por arquitectos como por artistas a lo largo de los años sesenta que se iban retroalimentando mutuamente. Se estableció un debate sobre la validez de esta estrategia como parte integrante de la disciplina arquitectónica, al igual que sucedía con gran parte de la arquitectura pop. Una serie de signos, señales, grafismos, letras y números, anagramas, geometrías y colores se fueron adueñando de las cualidades perceptivas del espacio. La capacidad semántica de estos elementos desprestigiados por la ortodoxia del Movimiento Moderno adquirió entonces una jerarquía indiscutible, legitimada por reiterativos recursos de la cultura popular. Respondía a una voluntad generacional de fundir las fronteras entre las artes plásticas y la arquitectura. Así lo atestigua el manifiesto de estudiantes de arquitectura de Viena realizado en 1965<sup>519</sup> en el que se señalan tendencias que prefiguran el futuro como “*el ensanchamiento de las facultades de la percepción: los cinco sentidos (...) o la anulación de fronteras entre artes plásticas y arquitectura*”. Su utilización provocó la aparición de una serie de espacios pictóricos que bajo códigos gestálticos provocaban confusión, desequilibrio y vértigo. La supergráfica desarrollaba recursos destinados a distorsionar el espacio, a provocar una alteración de las propiedades ópticas a través del cambio de escala, la distorsión y el camuflaje.

La supergráfica fue desarrollada en los inicios de los años sesenta en los primeros experimentos del pop<sup>520</sup>, teniendo un hito fundacional en la reforma del *Grand Restaurant* realizado por R. Venturi y D. Scott. Pero es en la segunda década de los sesenta donde se perpetúa como una estrategia espacial en

---

<sup>516</sup> Arquitectos como Robert Venturi, Dough Michels, Charles Moore, Hans Hollein, Gianni Patenna, Marco Meozzi entre otros, incorporaron recursos “supergráficos” en su producción arquitectónica realizada durante el periodo estudiado.

<sup>517</sup> Estas inquietudes tendentes a desplazar al sujeto de su centro de referencia tradicional fueron objeto de diversas publicaciones en la revista *Progressive Architecture* a lo largo de 1967, tal y como se recoge en Collado, “De la psicodelia a las cortinas del siglo XXI”, Tesis doctoral (Universidad Politécnica de Madrid, 2013): 71.

<sup>518</sup> Ray Smith. “Supergraphics” en *PA Progressive Architecture* (noviembre, 1967):132-137.

<sup>519</sup> Publicado en *Architecture d'aujourd'hui*. No. 119.(Marzo, 1965).

<sup>520</sup> Este nuevo lenguaje plástico orientado a la alteración de los límites y la disolución de la jerarquía cartesiana fue ensayado seminalmente por Charles Moore tanto en su versión arquitectónica como la académica desarrollada en sus cursos de la Yale University. Del mismo modo estas estrategias fueron introducidas por el arquitecto italiano Leonardo Savioli en su curso de Proyectos de la Universidad de Florencia en 1967, proponiendo “*diversos métodos de composición que la arquitectura puede tomar prestados de las artes visuales (Arte ambiental, Pop Art y Op Art)*” proponiendo experimentar con la “*distorsión, transposición de escala, combinación, montaje, descomposición, repetición e iteración, contaminación..*” de modo que se pudiera aumentar el repertorio existente.



muchas de las intervenciones interiores debido a las numerosas publicaciones en revistas de arquitectura como *Progressive Architecture*, *Casabella*, *Domus* o, en un nivel más genérico, en publicaciones como *Life*. La producción fílmica pronto se hizo eco de las posibilidades expresivas de esta nueva materialidad, abordándolo tanto desde una perspectiva pictórica [Ñ05] [Ñ06] [Ñ07] [Ñ08], como desde posiciones seducidas por el *op art* [Ñ09] [Ñ10] [Ñ11] [Ñ12]. Las primeras se hacían eco de la traslación de los lienzos pictóricos a la totalidad de los muros. Las segundas ampliaban la escala de los experimentos visuales que se habían introducido en la disciplina artística a través del *op art*, estableciendo una visión dinámica del espacio.

*El planeta de las mujeres invasoras* (Crevenna, 1966) [Ñ05] muestra un espacio que adopta estrategias gráficas muy similares a las realizadas por Dough Michels y Charles Moore a partir de 1965<sup>521</sup>. La intervención gráfica en este caso está vinculada a una civilización extraterrestre con sus respectivas asociaciones a una concepción cientifista, tecnológica y maligna. La película, rodada en blanco y negro, limita así las enormes posibilidades de su exuberancia gráfica, pero consigue en cualquier caso modificar la percepción de los espacios interiores, repletos de recursos gráficos que abren puertas virtuales a la prolongación del espacio. En este caso, los espacios se muestran como un texto constantemente significado o puntado por señales, signos o símbolos, que subrayaban la experiencia del espacio como una experiencia narrativa. Por un lado, la supergráfica consigue un acercamiento entre la realidad artística y la arquitectónica y, de ese modo, una fusión de la concepción artística con la vida cotidiana, intento que habían formulado inicialmente las vanguardias de inicio de siglo pero que se había ido desvaneciendo a lo largo de su transcurso. Por otra parte, se produce una transformación comunicativa del espacio, defendida en ese periodo tanto por Denise Scott Brown como por Robert Venturi a través de numerosos ensayos. La incorporación del lenguaje popular al repertorio de la disciplina artística legitimaba la aparición de elementos gráficos que expandían las características espaciales más allá de su propia abstracción. La arquitectura, contendrá así una capa última que será interpretada como un simple maquillaje por parte de los arquitectos ortodoxos modernos o como un estilo integral, en su sentido más profundo, desde una sensibilidad sontagniana.

Aquellos fragmentos pictóricos que caracterizan las superficies de los espacios interiores de *El planeta de las mujeres invasoras* adquirieron una autonomía espacial en *El hombre de la pistola de oro* (*The Man with the Golden Gun*. Hamilton, 1974) [Ñ10] en la que, de nuevo asociada a los espacios de la maldad, los muros se mostraban descompuestos en geometrías autónomas y a través de su condición pictórica y reflectante, proporcionaban espacios indefinidos y ambiguos. El espacio en este caso adquiere una condición fragmentada en el que la pérdida de referencias cartesianas y los constantes cambios de escala, impiden establecer cualquier referencia que lo haga reconocible.

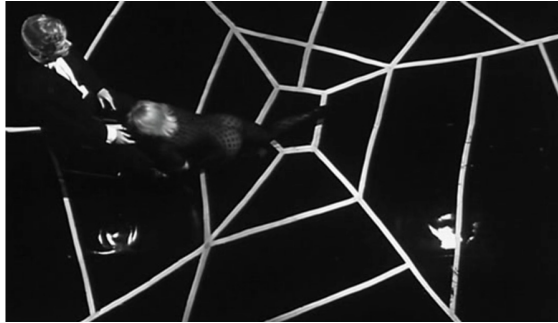
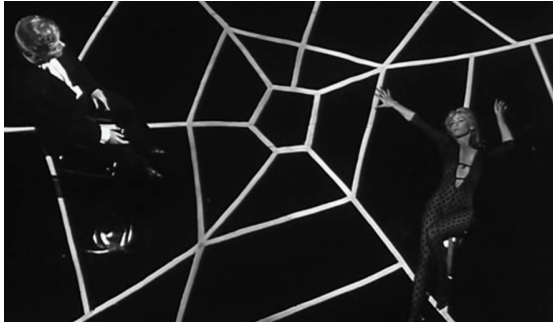
---

<sup>521</sup> Una gran muestra de la producción espacial de la supergráfica se puede consultar en Rodríguez, "Arqueología", 141-163.





**Ñ05\_**El planeta de las mujeres invasoras [Alfredo Crevenna, 1966]  
Director artístico\_Arcadi Artís Gener, Fernando Solórzano  
Espacios del planeta Sibila.

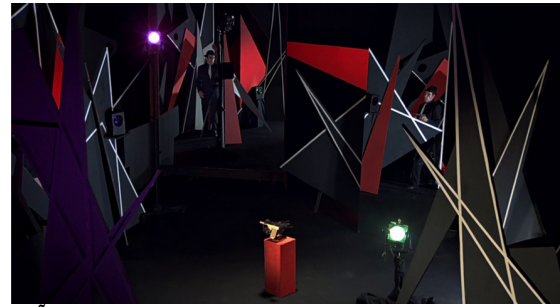


**Ñ06\_**Miss Muerte [Jesús Franco, 1966]  
Director artístico\_Antonio Cortés  
Trampantojos espaciales.

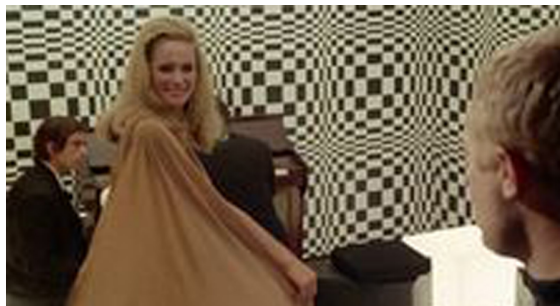


**Ñ07\_**Mr. Freedom [William Klein, 1968]  
Director artístico\_Jacques Dugied  
La anulación de los límites del espacio.





**Ñ08\_ El hombre de la pistola de oro [Guy Hamilton, 1974]**  
 Director artístico\_ John Graysmark, Peter Lamont  
 La fragmentación del espacio.



**Ñ09\_ La décima víctima [Elio Petri, 1965]**  
 Director artístico\_ Piero Spolletto  
 Espacio y Op Art (I)



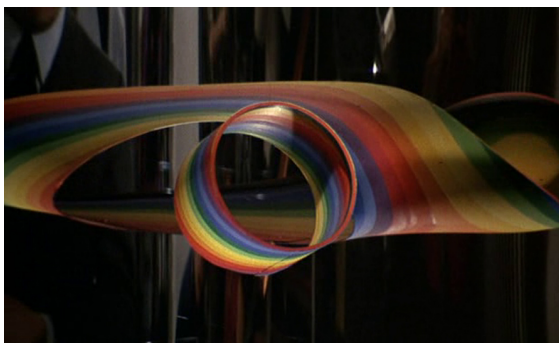
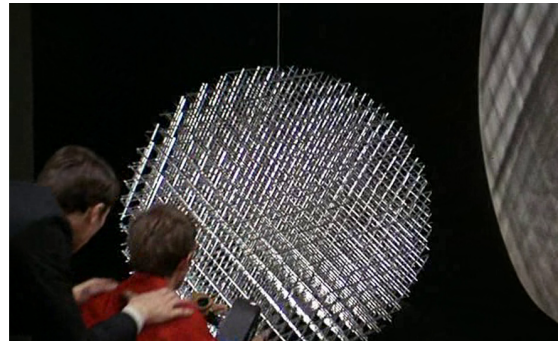
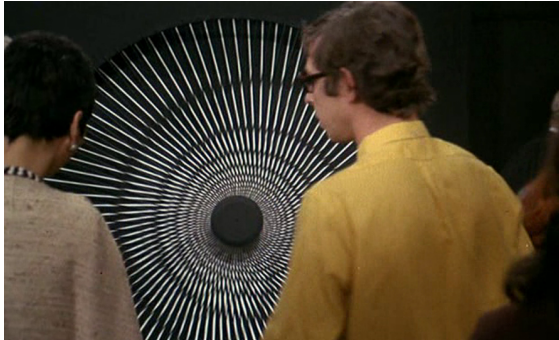
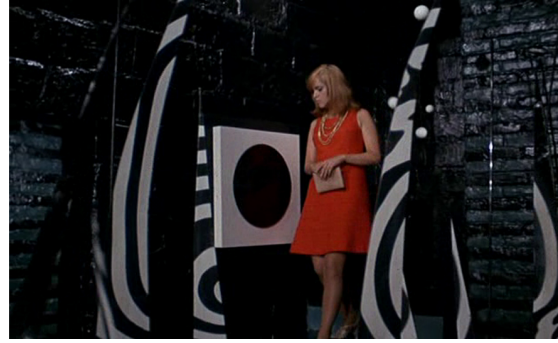
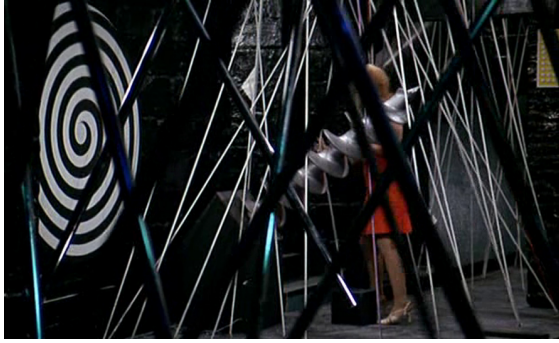
**Ñ10\_ Modesty Blaise [Joseph Losey, 1966]**  
 Director artístico\_ Jack Shampain  
 Espacio y Op Art (II)



**Ñ11\_ Who are you, Polly Maggoo? [William Klein, 1966]**  
 Director artístico\_ Bernard Evein  
 Nuevas materialidades, nuevos espacios.

Las propuestas buscan una nueva visualidad a través de la transferencia cuerpo-espacio. El tratamiento experimental del espacio del William Klein se puede observar en la producción fotográfica que realizó para la revista *Vogue* a partir de 1952. Véase Oscar Colorado Antes. "William Klein, el transgresor" en <https://oscarenfotos.com/2015/01/17/william-klein-el-transgresor/>





Ñ12\_ La prisionera [Henri-Georges Clouzot, 1968]  
Director artístico\_ Jacques Saulnier  
Espacio y Op Art (III)

La extrañación del espacio no deriva tanto de su condición abstracta sino del tratamiento de los elementos principales de la vivienda, como las puertas o los muros, que han dejado de responder a una lógica euclidiana. El espacio propuesto, suponía una radicalización de la supergráfica en la que los propios signos gráficos, adquirirían una jerarquía espacial desligada del muro. La utilización de líneas generadoras de subespacios o de grandes masas de color para desmaterializar el espacio serán constantes en la producción cinematográfica de aquellos años, apareciendo en todo tipo de géneros y significando especialmente aquellas producciones de bajo presupuesto como *Miss Muerte* (Franco, 1966) [Ñ06] o la extravagante *Mr. Freedom* (Klein, 1969) [Ñ07].

*La prisionera* (*La prisonnière*. Clouzot, 1968) [Ñ12] exhibe un espacio galerístico repleto de obras dinámicas que ya avanzan las posibilidades de la nueva espacialidad óptica, en esta ocasión acumuladas en un solo espacio. Estas van a sufrir una transformación, pasando de considerarse obras aisladas para ser expuestas a obras constitutivas del espacio arquitectónico. Los espacios mostrados en *La décima víctima* (*La decima vittima*. Petri, 1965) [Ñ09], *Modesty Blaise* (Losey, 1966) [Ñ10] o *Who are you, Polly Maggoo?* (Klein, 1966) [Ñ11] mostraban patrones geométricos derivados del op art que habían invadido la totalidad de los muros aportando una condición pictórica al espacio. Dada la inestabilidad radical de los espacios producidos, la realidad sólo los mostrará muy puntualmente y con instalaciones efímeras, como en el caso del Pabellón de México realizado por Ramírez Vázquez, Eduardo Terrazas y Lance Wyman para los Juegos Olímpicos de México de 1968. Todas estas experiencias, como sostiene Sontag, privilegiaban “una experiencia, no una afirmación ni la respuesta a una pregunta (...). Una obra de arte es una cosa en el mundo, y no solo un texto o un comentario sobre el mundo”<sup>522</sup>.

No se trataba, por tanto, de una estetización del muro sino de la incorporación de una nueva espacialidad y que tenía en el vértigo y la desorientación unas de sus intenciones primeras. En un recorrido tendente a combatir las percepciones de la realidad, la década de los sesenta produjo innumerables espacios ilusorios y ficticios. Recordemos que, en la década de los sesenta, tal y como habían argumentado autores de referencia como Theodore Roszak o Timothy Leary, el concepto de la experiencia se había expandido y ampliado a través de los territorios psicodélicos, poniendo en crisis la percepción de lo real. Como bien afirma en este mismo sentido Giulio Carlo Argan, el fin último no trataba de desorientar sino de abolir la distinción entre sensaciones “reales” e “ilusorias”, “permitiendo así a la conciencia utilizar con igualdad de valor todas las informaciones visuales”<sup>523</sup>. La hiperestimulación sensorial que ya había observado Simmel como característica de la irrupción de las metrópolis se mostraba ahora magnificada y significada en el propio espacio.

---

<sup>522</sup> Sontag, “Sobre el estilo”, 48.

<sup>523</sup> Giulio Carlo Argan, *El arte moderno. La crisis del arte como “ciencia europea,”* (Valencia: Fernando Torres editor, 1984): 663.



La superficie pasó a ser entendida como límite en su sentido más coercitivo y muchos de los esfuerzos espaciales se centraron en anular su percepción claustrofóbica en un contexto generacional que ansiaba liberarse de límites impuestos. Más allá de los esfuerzos de la supergráfica en enmascarar la sensación de espacio cerrado, se ensayaron estrategias para transformar los recursos pictóricos en volúmenes reales que reforzaran la profundidad de los espacios a través del volumen. De ese modo, los muros adquirieron relieve a través de composiciones formadas por patrones geométricos, muy influidos por las versiones fílmicas producidas desde la ciencia ficción [Ñ13] [Ñ14] [Ñ15] [Ñ16] [Ñ17]. La superficie del muro explicitaba un espesor a través de texturas, escamas, burbujas, rejillas, bombillas, etc. de modo que se anuló la percepción de elemento unitario para convertirse en un elemento aglutinador de pequeñas células autónomas. El efecto caleidoscópico del patrón, con evidentes referencias al viaje psicotrópico, recuerda a la sensación descrita por Aldous Huxley bajo los efectos del LSD:

*“Ví que cada partícula se atenía a un efecto de patrón geométrico, con ángulos agudos, en cada uno de los cuales se reflejaba un brillante haz de luz, mientras que cada diminuto cristal brillaba como un arcoiris (...)”<sup>524</sup>.*

La nueva visualidad hipergráfica procedente del mundo de la publicidad produjo auténticos muros comunicativos a través de la cartelería. Dicha invasión visual transformó tanto el espacio urbano, a través de carteles y rótulos, como el espacio interior, colmatado de pósters y composiciones gráficas, evidenciando el carácter del muro como simple soporte o puerta de acceso al espacio del consumo. Tal y como Venturi y Scott Brown<sup>525</sup> postulaban en esos mismos años, la ciudad, simbolizada ahora por el *mean Street*, adquiría una dimensión comunicativa procedente del ámbito de la publicidad. La caracterización publicitaria del espacio urbano, puesta en valor a partir de la publicación de *Aprendiendo de Las Vegas*, resituó la iconografía del consumo a una categoría simbólica que fue construyendo el imaginario del nuevo espacio urbano. Precisamente, estos elementos publicitarios, dotaban a la ciudad de una condición mutante y variable, con *“una velocidad de envejecimiento más próxima a la de un automóvil que a la de un edificio”<sup>526</sup>*. La ciudad, en ese sentido, imponía un nuevo modo de percibirla, en el que la movilidad, la velocidad, la fragmentación, el fotograma o el movimiento sacádico formaban parte de la experiencia contemporánea. Todo ello, ponía fin a un modo clásico de analizar la ciudad y exigía, tal y como explicitaban Venturi et al, nuevas metodologías analíticas y conceptuales para abordarlas<sup>527</sup>.

---

<sup>524</sup> Aldous Huxley, *Las puertas de la percepción. Cielo e infierno* (Barcelona: Edhasa, 2012), 100. (orig. 1956)

<sup>525</sup> Venturi, Scott-Brown, Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*.

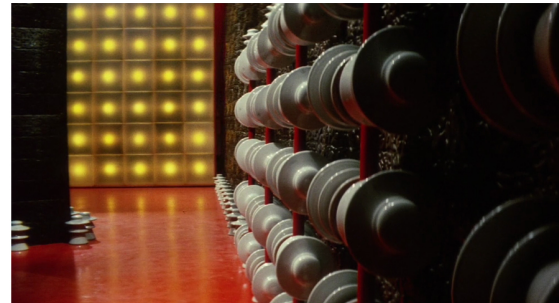
<sup>526</sup> Venturi, Scott-Brown, Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*, 58.

<sup>527</sup> Venturi, Scott-Brown, Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*, 102.





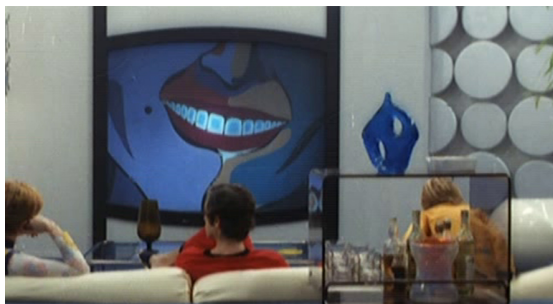
**Ñ13\_**La nebulosa de Andrómeda [Yevgeni Sherstobitov, 1967]  
 Director artístico\_Aleskei Brobovnikov  
 La atomización de la superficie.



**N14\_**Yo maté a Einstein, caballeros. [Olbrich Lipský, 1970]  
 Nuevas materialidades plásticas.



**Ñ15\_**Eolomea [Hermmann Axchoche, 1972]  
 Director artístico\_Erich Krüllke, Werner Pieske  
 Dilataciones espaciales.



**Ñ16\_**Una gota de sangre para morir amando [Eloy de la Iglesia, 1973]  
 Director artístico\_Eduardo Torre de la Fuente  
 Los espacios domésticos del pop.





**Ñ17\_ The Opening of Misty Beethoven [Radley Metzger, 1976]**

Director artístico\_Anton Stone

El muro habitado.

Inspirado explícitamente en el *Living Tower*, mueble escultura producido por Pantone en 1968 y en prototipos como el *Phantasy Landscape* realizado por el mismo autor, también en ese mismo año, para la exposición "Visiona" de la Feria de Colonia.

A la velocidad incorporaba la idea de lo fugaz, de lo inestable. El carácter obsolecente del producto, que ya estaba constituyendo un argumento central en las arquitecturas pop de Archigram, caracterizó del mismo modo el espacio urbano, cada vez más efímero. La ciudad, por tanto, se presenta como el objeto de discusión entre dos concepciones muy diversas y que tienen a la sociedad de consumo en su centro de gravedad: el sector pop fascinado por su simbolismo y, en su polo opuesto, las visiones neomarxistas que lo asociaban a la enfermedad del capitalismo.

Venturi y Scott-Brown, en un cuestionamiento del funcionalismo ortodoxo, publicaron "Functionalism, Yes but...", artículo en el que atribuían a la publicidad una dimensión artística. Aludiendo a los arquitectos funcionalistas afirmaban que:

*"La pintura y la escultura en la arquitectura sólo se toleraron como articulaciones abstractas al servicio del espacio. Hasta hace poco tiempo, estos arquitectos únicamente tuvieron noticia de la arquitectura 'electrográfica' de los strips comerciales, al condenar su invasión urbana, calificándolos de 'campos de chatarra dejados de la mano de Dios', etcétera, los signos arquitectónicos eran tan malos como la decoración arquitectónica. El lenguaje comercial como fuente vital para la arquitectura hoy sorprende a nuestros Funcionalistas tradicionales (...). Pero tanto los instructivos mosaicos y frescos, y los relieves escultóricos que constituían las Bellas Artes del pasado, como los persuasivos anuncios comerciales que son un arte popular de nuestros tiempos, aportan, cada uno por su lado, dimensiones esenciales a la arquitectura"*<sup>528</sup>.

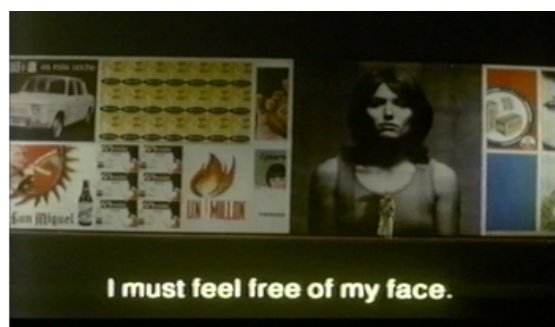
De ese modo surgieron películas que participaban del optimismo pop venturiano muy ligadas a espacios del consumo y del deseo [Ñ18], así como otras propuestas que utilizaban la invasión publicitaria para arrojar una mirada crítica sobre la sociedad de consumo [Ñ19] [Ñ20] [Ñ21] [Ñ22]. Éstas últimas, lejos de participar del entusiasmo venturiano, subrayaban el contraste entre los grandes muros publicitarios activados por el optimismo comercial y la profunda desolación de los protagonistas, convertidos en vagabundos solitarios en un mundo que ya no reconocían como propio. La comercialización de los deseos, que abarcaban tanto los innumerables electrodomésticos y objetos cotidianos, así como la comercialización erótica de la mujer, fueron los protagonistas escénicos de numerosas películas que encontraron en la iconografía de los *peep shows* o en los locales de *streeptease* la imaginería del espacio urbano cosificado, como sucede en *Chica sin barreras (The Swinger)*. Sidney, 1966) [Ñ18] a mitad de los sesenta o en *Hardcore* (Schrader, 1979) [Ñ26] ya a finales de los setenta. Entre una y otra, numerosísimas películas adoptaron estas estrategias como definición de la escena urbana contemporánea.

---

<sup>528</sup> Venturi, R, Scott Brown, D. "Functionalism, Yes but...", *Arquitecturas Bis* (Enero 1975): 2.



Ñ18\_Chica sin barreras [George Sidney, 1966]  
 Director artístico\_Hal Pereira, Walter H. Tyler



Ñ19\_Dante no es únicamente severo [Jacinto Esteva/Joaquim Jordá, 1967]  
 Director artístico\_Andrés Vallé  
 El espacio urbano semántico.



Ñ20\_Il tunnel sotto il mondo [Luigi Cozzi, 1969]  
 La ciudad inmutable de la sociedad del espectáculo.







Ñ21\_Nerosubianco [Tinto Brass, 1969]

Director artístico\_Peter Murray

La publicidad como conformadora del espacio urbano.



Ñ22\_L'edén et après [Alain Robbe-Grillet, 1970]

Director artístico\_Anton Krajcovic

El neoplasticismo mercantil.

En el marco de la fascinación derivada por el lenguaje mercantilista, la ciudad comunicativa encontró en los paisajes nocturnos los escenarios perfectos para la exaltación de su condición volátil, en los que los edificios desaparecían a la vez que los grandes rótulos adquirían una indiscutible jerarquía [Ñ23] [Ñ24] [Ñ25] [Ñ26]. El panorama urbano venía definido por su condición semántica y la tesis venturiana del rótulo ("The Decorated Shed"<sup>529</sup>) como elemento que dotaba de sentido y carácter al edificio adquiría su máxima expresión. La ciudad nocturna pasaba a entenderse como una experiencia al igual que sucedía, como se ha visto anteriormente, en *Alphaville* y así es precisamente como también aparece desde un inicio en los fotogramas de *Taxi Driver* (Scorsese, 1976) donde la noche lluviosa desenfoca la percepción urbana, presentando una ciudad onírica, líquida y borrosa a través de los desdibujados trazos de neón.

El espacio urbano ofrecía de ese modo una doble lectura: denso y opaco durante el día, flotante e inmaterial durante la noche. Este tipo de ciudad tuvo su ejemplo canónico en el espacio urbano de Las Vegas y su fascinación atraerá la mirada de numerosos directores. La idealización iconográfica del *strip* o de Fremont St., pasará a ser un elemento privilegiado en la definición del paisaje de la metrópolis de los sesenta, protagonizando numerosas películas que tenían en la ciudad del consumo su escenario principal. Si la publicación de *La sociedad del espectáculo*<sup>530</sup> de Debord en 1967 constituyó uno de los documentos canónicos de la crítica sobre la sociedad de consumo, el imaginario fílmico de Las Vegas constituirá su réplica figurativa. Si bien muy alejados conceptualmente, los paisajes del consumo y de la contracultura disponían de un hilo conductor que los asociaba y que estaba relacionado con la evasión perceptiva. El mundo de la experiencia lisérgica, como se verá más adelante, tendría su correspondencia visual en la fascinación de la iluminación esquizofrénica de Las Vegas<sup>531</sup>.

---

<sup>529</sup> Venturi, Scott-Brown e Izenour. *Aprendiendo de Las Vegas*.

<sup>530</sup> Debord. *La sociedad del espectáculo*.

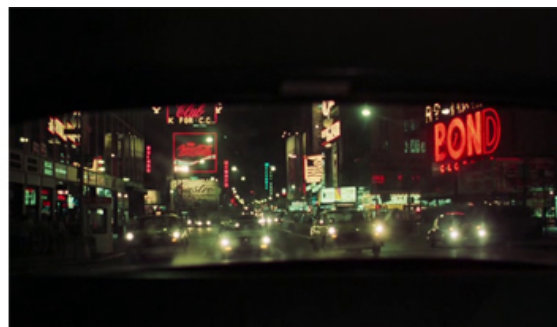
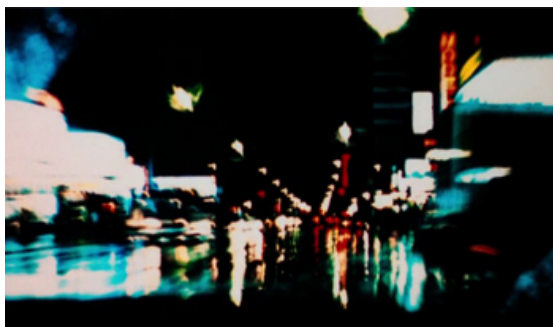
<sup>531</sup> Véase el apartado "2.3.2. Paisajes del consumo" de la presente tesis.



Ñ23\_ Las Vegas, 500 millones [Antonio Isasi-Isasmendi, 1968]  
 Director artístico\_ Antonio Cortés, Juan Antonio Soler  
 Strip, Fremont St. Las Vegas, Nevada.



Ñ24\_ Cowboy de medianoche [John Schlesinger, 1969]  
 New York.



Ñ25\_ Taxi Driver [Martin Scorsese, 1976]  
 Director artístico\_ Charles Rosen  
 Times Square, New York.





Ñ26\_Hardcore, un mundo oculto [Paul Schrader, 1979]  
Director artístico\_Edwin O'Donovan  
San Diego, California.

Paralelamente al imaginario pop, la contracultura desarrollaba su propia visualidad. Si el *art nouveau* construyó un imaginario vegetal influido por las visiones derivadas de las ondulaciones visuales producidas por los opiáceos<sup>532</sup>, la imaginería *hippie* introdujo su propio catálogo biomorfo repleto de motivos florales y de ramificaciones vegetales [Ñ27], esta vez condicionado por las visiones de las diferentes sustancias psicotrópicas. Las investigaciones realizadas por Gordon Wasson, Roger Heim y Albert Hofmann, químico que sintetizó por primera vez el LSD-25, descubrieron la relación existente entre la psilocibina de los hongos alucinógenos y el arte maya, con la consecuente aparición de ramificaciones entrecruzadas características de dicho estilo<sup>533</sup>. Cada sustancia generaba unas formas geométricas concretas, mostrándose en el repertorio figurativo muy cambiantes, resultando más amorfas a finales de los años sesenta y más definidas a lo largo de los setenta. La renovación visual produjo una experimentación en la industria del pigmento para llegar a reproducir colores que tan sólo se observaban a través de los viajes lisérgicos y que ampliaban, en cierta medida, el repertorio de lo real. De esa manera la industria, muy atenta a los deseos de la nueva juventud, proporcionaría pinturas fluorescentes, como la *Day-Glow*<sup>534</sup>, convirtiéndose en la materia prima de las puestas en escena contraculturales.

La tercera estrategia, la de la disolución de los soportes, expresa el agotamiento de los recursos anteriores para reproducir los ansiados espacios psicológicos del LSD<sup>535</sup>, la mezcalina y la psilocibina. Inicialmente se produjo una experimentación con nuevos materiales que intentaban contrarrestar la opacidad del muro, bien a través del uso de elementos vidriados [Ñ28], sintéticos como el plástico<sup>536</sup> [Ñ29] [Ñ30] [Ñ31] [Ñ32] [Ñ33] o el nylon<sup>537</sup> [Ñ34] [Ñ35], metálicos [Ñ36] [Ñ37] [Ñ38] o el papel de aluminio<sup>538</sup> o del *mylar*, una lámina de poliéster reflectante que permitía el forrado completo de los paramentos [Ñ39] [Ñ40] [Ñ41]. La sinergia constante entre los espacios producidos por la arquitectura, el diseño interior y el cine irá conformando un imaginario de la nueva materialidad.

---

<sup>532</sup> Roberto Bartual, *Jack Kirby: Una aventura psicodélica* (Alcalá de Henares: La marmotilla, 2016), 83.

<sup>533</sup> Gordon Wasson. "Seeking the Magic Mushroom," *Life*, (13 de mayo de 1957), 100-120. El artículo, fue "leído y releído de costa a costa" constituyendo una referencia canónica en la imaginería de la psicodelia. Véase Bartual, *Jack Kirby*, 164.

<sup>534</sup> Véase Tom Wolfe, *Ponche de ácido lisérgico* (Barcelona: Anagrama, Barcelona, 2013), 147.

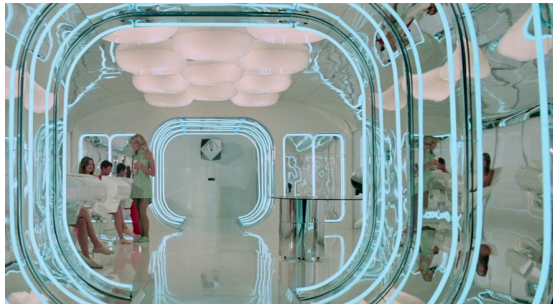
<sup>535</sup> La psicodelia se puso de moda a partir de un artículo publicado por Timothy Leary en *Playboy* (1965) sobre las ventajas sexuales de las drogas psicodélicas.

<sup>537</sup> En el *Electric Circus*, el arquitecto Charles Forberg había ensayado con membranas de nailon curvado sobre el que se proyectaban imágenes, creando un entorno electrónico e interactivo de luz, sonido y espacio. Véase Parga, "De la psicodelia", p.112

<sup>538</sup> Este último, divulgado ampliamente a través de los interiores realizados por W. G. Linich para la factoría de Andy Warhol, constituyó un referente contracultural, generando una nueva tipología de espacios interiores que convertían los muros en luz y reflejo. Véase Ábalos, *La buena vida*, 117.



**Ñ27\_Pasaporte a la locura [Richard Rush, 1968]**  
 Hight Ashbury, San Francisco.  
 Geometrías psicodélicas.



**Ñ28\_La fuga de Logan [Michael Anderson, 1976]**  
 Director artístico\_Dale Hennesy  
 La dilatación del espacio.



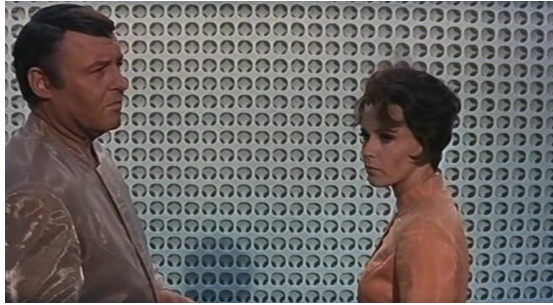
**Ñ29\_Una viuda desenfundada [Pasquale F. Campanile, 1968]**  
 Director artístico\_Flavio Mogherini  
 El espacio plastificado.



**Ñ30\_Camille 2000 [Radley Metzger, 1969]**  
 Director artístico\_Enrico Sabbatini  
 El espacio plastificado.





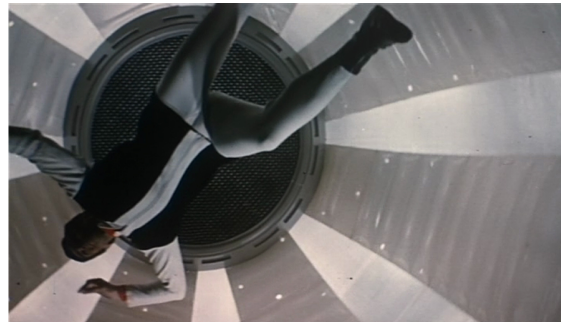


**Ñ31\_ El hombre ilustrado [Jack Smight, 1969]**

Director artístico\_ Joel Schiller

El espacio continuo.

Inspirada en los espacios concebidos por Françoise Dallegret en Le Drug (1965).



**Ñ32\_ Signals: A Space Adventure [Gottfried Koltitz, 1970]**

Directora artística\_ Christa Grewald

El espacio neumático



**Ñ33\_ The Opening of Misty Beethoven [Radley Metzger, 1976]**

Director artístico\_ Anton Stone



**Ñ34\_ El hombre ilustrado [Jack Smight, 1969]**

Director artístico\_ Joel Schiller

La desmaterialización de los límites.

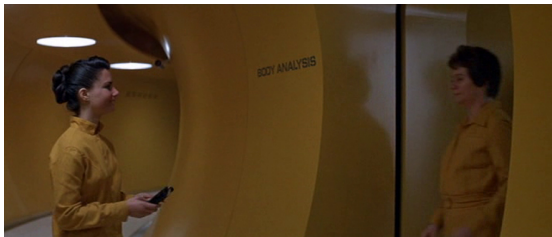




**Ñ35\_** El programa final [Robert Fuest, 1973]  
Director artístico\_Philip Harrison  
Los espacios del tránsito.



**Ñ36\_** The Curious Female [Paul Rapp, 1970]  
Director artístico\_Raymond Boltz Jr.

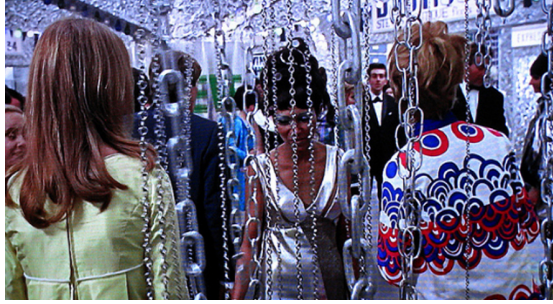


**Ñ37\_** La amenaza de Andrómeda [Robert Wise, 1971]  
Director artístico\_William H. Tuntke.



**Ñ38\_** Wam! Bam! Thank You, Spaceman! [William A. Levey, 1975]  
Director artístico\_Anthony Dinsberg  
La metalización del espacio.





**Ñ39\_Privilegio** [Peter Watkins, 1967]  
Director artístico\_Bill Brodie  
La warholización del espacio.



**Ñ40\_Zeta One** [Michael Cort, 1969]  
Director artístico\_Martin Gascoine



**Ñ41\_Godspell** [David Green, 1973]  
Director artístico\_Ben Kasazkow

Las imágenes derivadas de la ficción fílmica se transferían en los espacios de la realidad y de modo análogo, de los ensayos realizados desde la realidad alimentaban la escenografía fílmica. Al igual que sucedió con el proceso de textilización del espacio, fueron autores procedentes del diseño interior los que a través de instalaciones efímeras ensayaron con las nuevas materialidades. A mediados de los años sesenta, la visualidad metálica, que como hemos visto había sido introducida en el imaginario colectivo a través de la metalización de La Fábrica de Warhol, se infiltró en la vida cotidiana a través de diversas publicaciones. La revista *Nova*, en su edición de septiembre de 1966 presentó un artículo firmado por Molly Parkin en la que se mostraba un set publicitario en que todo estaba revestido en un acabado plata metálico. No sólo mostraban accesorios y vestuario, sino también las paredes, así como el suelo, formado por baldosas de acero inoxidable. Del mismo modo sucedió con la investigación de los materiales plásticos. A las diversas viviendas de plástico ensayadas a lo largo de los años cincuenta como “la casa del futuro” de los Smithson realizada en 1955 o la diseñada por Dieter Schmid en 1965, les sucedieron intervenciones experimentales basadas en dispositivos neumáticos. En una voluntad cada vez mayor de disolver el espacio, el diseñador vietnamita Quasar Khanh llegó a producir en 1968 un apartamento enteramente realizado con plástico hinchable, que abarcaba tanto suelos, paredes, techos como el reto de mobiliario disponible.

La visualidad de las propuestas cada vez se alejaba más del mundo matérico y se introducía paulatinamente en el universo de las sensaciones. Si los paisajes nocturnos de la ciudad del espectáculo aportaban una experiencia lumínica y volátil, los nuevos espacios derivados de la experiencia psicotrópica introdujeron en el imaginario un nuevo repertorio perceptivo, en el que la rigidez cartesiana se convertía en una suerte de espacio líquido y deformado, como sucede en *Plan diabólico* (*Seconds*. Frankenheimer, 1966) [N42]. La puesta en crisis del sentido de estabilidad, iniciado tanto por la supergráfica y el op art como por la experiencia psicodélica, condujo a la búsqueda de recursos que ya no se podían plasmar a través de la simple intervención física.

Aldous Huxley, a través de las publicaciones de *Las puertas de la percepción* en 1954 y *Cielo e infierno* en 1956, dotó de un estatus intelectual a aquellas experiencias psicotrópicas que habían arraigado en la cultura juvenil a través de la generación *beat*. Con estos ensayos, que ampliaban al terreno de la posibilidad algunas de sus distopías publicadas en *Un mundo feliz* (1932), exploraba las experiencias perceptivas a través de sustancias como la psilocibina y el peyote, ampliaban el mundo de lo real. En el ámbito académico, y desde su controvertida posición tanto en las universidades de Berkeley en los años cincuenta como la de Harvard ya en los sesenta, Timothy Leary profundizó en las investigaciones sobre las consecuencias perceptivas de los hongos para posteriormente centrar sus ensayos sobre la dietilamida de ácido lisérgico, popularmente conocido como LSD. Estos dos autores fueron una constante fuente de inspiración para la generación contracultural en la búsqueda de la dimensión mística de los nuevos espacios.



**Ñ42\_ Plan diabólico [John Frankenheimer, 1966]**  
Director artístico\_Ted Haword  
Los espacios psicotrópicos.

La deformación del espacio a través de paramentos sin solución de continuidad contenía una motivación psicodélica. Aldous Huxley, en *Las puertas de la percepción* describía la percepción alucinógena experimentada por él mismo producida por la ingesta de mescalina, subrayando la deformación del espacio euclidiano:

“Verdad era que la perspectiva parecía rara y que se hubiera dicho que las paredes de la habitación no se encontraban ya en ángulo rectos”<sup>539</sup>.

En la experiencia de la mescalina, tal y como afirma el autor, el lugar y la distancia dejan de tener importancia, priorizando cuestiones como la intensidad de la existencia, la profundidad del significado o las relaciones dentro de un sistema destacando una indiferencia tanto por el espacio como por el tiempo. Dentro del marco de la experiencia alucinógena, Timothy Leary, referente principal en la experiencia lisérgica de la contracultura, recogió en su autobiografía la hipótesis formulada por el filósofo y psicólogo William James sobre el modo en que se forjan las propias realidades a partir de la “*continuidad sin junturas del espacio*”<sup>540</sup>. Esta idea, como argumenta el autor, se convirtió en el principio subyacente de la cultura de las drogas en la década de 1960.

Bajo esa perspectiva, se privilegiaba la concepción del espacio como onda o flujo, como un *continuum* en el que la realidad sólo era una versión reducida de otra realidad inmensa. La visualidad cinematográfica estuvo tremendamente influenciada por estas experiencias que daban acceso a nuevos espacios. Los ensayos de Huxley, Roszak o Leary, tuvieron una traducción en las diversas escenificaciones del viaje lisérgico mostradas reiteradamente por la filmografía de finales de los años sesenta.

El catálogo de las nuevas sensaciones lisérgicas reseñadas por dichos autores a través de sus propias experiencias fue trasladado a la gran pantalla creando modelos perceptivos de la nueva visualidad, que trataban de ampliar los recursos formales y cromáticos de la experiencia perceptiva. En películas como *El terrón de azúcar* (*The Big Cube*. Davison, 1969) [Ñ43] se mostraba gran parte del repertorio alucinógeno: disolución de las formas, geometrías ameboides, composiciones fractales, patrones caleidoscópicos, espirales alucinógenas, deslumbramientos cromáticos, colores cromosaturados, unificación cuerpo-espacio, etc. Todos ellos relataban la experiencia de espacios imposibles en la percepción cotidiana, muy limitada, tal y como afirmaba Huxley, por un funcionalismo vital, una válvula reductora que imponía el cerebro e impedía disipar la energía hacia “otros mundos”. El autor afirmaba que:

“La función del cerebro y del sistema nervioso es protegernos, impedir que quedemos abrumados y confundidos por esta masa de conocimientos en gran parte inútiles y sin importancia, dejando fuera la mayor parte de lo que de otro modo percibiríamos o recordaríamos en cualquier momento y admitiendo únicamente la muy reducida y especial selección que tiene probabilidades de sernos prácticamente útil”<sup>541</sup>.

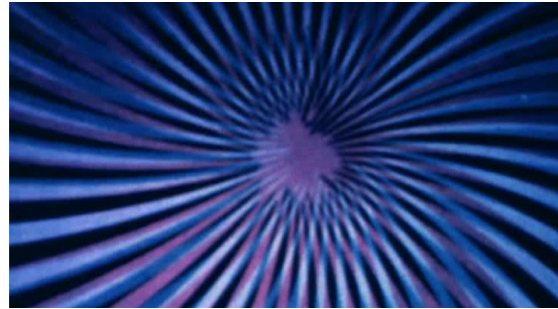
---

<sup>539</sup> Huxley. *Las puertas de la percepción*, 22.

<sup>540</sup> Leary. *LSD Flashbacks*, 27.

<sup>541</sup> Huxley, *Las puertas de la percepción*, 25.





Ñ43\_El terrón de azúcar [Tito Davison, 1969]  
Director artístico\_Manuel Fontanals  
Los epacios del LSD.

En otra vuelta de tuerca sobre lo real, se introducirán las sensaciones lumínicas como generadoras de nuevos espacios. La experiencia de luz y color estará presente reiteradamente en el imaginario contracultural y será en los espacios destinados a los conciertos multimedia donde se experimentarán con mayor énfasis. La referencia a la experiencia psicotrópica era directa intentando recuperar los “espacios del ácido”, envolventes, fragmentados y discontinuos, acentuando la percepción de la realidad como flujo, como vibración de energía. La tecnología de raíz electrónica se mostraba así como el elemento identitario con mayor capacidad de transformación espacial de todos los ensayados por la contracultura<sup>542</sup>. Si las sustancias psicotrópicas permitían anular los mecanismos neuronales de control perceptivo, los espacios perseguían una identificación similar con las alucinaciones psicodélicas anulando los límites del espacio. Recordemos la experiencia descrita por Albert Hofman:

“Mientras permanecía tumbado con los ojos cerrados y muy aturdido, se me apareció una sucesión de visiones de fantástica imaginería, de realismo y profundidad asombrosos y que mudaba con gran rapidez, alternándose con vívidos y caleidoscópicos juegos de color...(…) Ante mí, el campo visual se agitaba y los objetos aparecían distorsionados, como si fueran imágenes en espejos curvos.”<sup>543</sup>

El ácido, en efecto, se consideró la sustancia más efectiva a la hora de transformar el espacio perceptivo. La desaparición de los límites se experimentaba de un modo literal y así se publicitaba a través de las diversas publicaciones. Personajes públicos fuera de toda sospecha contracultural como R. Gordon Wasson, vicepresidente de J. P Morgan&Co, declaraba su experiencia con ácido en términos espaciales, explicando en la revista *Life* como “(...) *las paredes de la casa donde nos hallábamos se disolvieron...*”<sup>544</sup>.

No se puede obviar que existió una espacialidad específica contracultural mediada por el consumo de psicofármacos. Los espacios que ya habían sido ensayados anteriormente desde el mundo de la psicodelia<sup>545</sup> o del cómic<sup>546</sup>, finalmente fueron adoptados por la disciplina arquitectónica como recursos espaciales. En la década de los sesenta se aprecia un esfuerzo por ampliar los límites disciplinares incorporando las nuevas herramientas lisérgicas para introducir nuevos espacios<sup>547</sup> no tectónicos.

Hans Hollein, arquitecto que en los años sesenta presentaba una producción en los límites disciplinares de la arquitectura, cuestionó la vigencia de las definiciones y los recursos tradicionales de la arquitectura. En su célebre artículo “Todo es arquitectura” publicado en 1968 denunciaba la limitación de la praxis arquitectónica, que no permitía “*la expansión física y psíquica*” de hombre,

---

<sup>542</sup> Véase Collado, “De la Psicodelia”.

<sup>543</sup> Citado en Martin Lee and Bruce Shlain, *Sueños de ácido. Historia social del LSD: la CIA* (Barcelona: Castelarte, 2002), 18 (orig. 1985)

<sup>544</sup> Lee and Shlain, *Sueños de ácido*, 112.

<sup>545</sup> Los trabajos de Víctor Moscoso y Wes Wilson, principalmente en la cartelería, hacen referencia a los pliegues del espacio, rehuendo de cualquier dimensión cartesiana, en una necesidad de expandir espacialmente el propio cuerpo hacia el entorno y de buscar una fusión con el medio natural.

<sup>546</sup> Bartual sostiene la tesis que el primer autor que alimenta el imaginario visual de los efectos lisérgicos es Jack Kirby a través de varios de sus cómics realizados para Marvel como *Nick Fury*. Véase Bartual, *Jack Kirby*, 20.

<sup>547</sup> Véase Anónimo, “LSD a Design Tool?” *Progressive Architecture* (New York: Reinhold Publishing Corporation, 1966), 147-153

haciendo una mención explícita al “uso de fármacos y sustancias químicas para controlar la temperatura y las funciones corporales y para crear entornos artificiales (...)”<sup>548</sup>. Lejos de tratarse de casos aislados o esporádicos, a finales de los sesenta se introdujo como una herramienta creativa en la disciplina arquitectónica. Bajo esta óptica, en agosto de 1966 la revista *Progressive Architecture* publicaba “LSD: A Desing Tool?”, artículo que indagaba sobre la potencialidad del ácido como herramienta de mejora creativa y en la que varios arquitectos ilustraban su experiencia proyectual bajo los efectos del LSD y se plantaba como un recurso que ampliaba el modo intelectual de abordar el proyecto.

Estas ideas, muy en consonancia con la tendencia de la arquitectura radical a crear nuevos entornos, se materializaron parcialmente, teniendo en los locales musicales su principal banco de pruebas. De nuevo, la espacialidad hacía referencia al universo lisérgico. El consumo de LSD, convertido en una experiencia mística a través de los experimentos académicos de Timothy Leary<sup>549</sup>, se consideraba como el instrumento adecuado de acceso a los nuevos circuitos del cerebro y la consecuente producción de los llamados “estados alterados”.

Uno de los grandes impulsores de la reactivación de salas musicales con propuestas psicodélicas fue Bill Graham, que alquiló el Fillmore Auditorium, próximo a Hight Ashbury, para la realización de sus propuestas audiovisuales (*light show concerts*). En ellos proyectaba diaporamas sobre las paredes, así como experimentos novedosos consistentes en luces difundidas a través de un líquido pigmentado en emulsión “que proyectan en las paredes una pintura móvil”<sup>550</sup>, aspirando a estructurar puertas de salida hacia una experiencia cósmica. Estos eventos, muy influenciados por técnicas ensayadas en los *Trips Festivals*, contribuyeron a completar el imaginario visual de la generación de finales de los sesenta, introduciéndose tanto en las propuestas fílmicas procedentes tanto desde el cine experimental<sup>551</sup>, del pop como desde la contracultura [Ñ44]-[Ñ49].

Los espacios musicales aglutinaban una mezcla de música y luz capaces de recrear parcialmente paisajes del universo psicodélico. En el ámbito fílmico, estos espacios recogían muchos de los elementos antes analizados: luz, color, brillos, acabados metálicos y reflectantes, etc. En ellos, los cuerpos se muestran, invadidos por luces proyectadas junto con geometrías variables, desdibujando así la percepción de sus límites e interpretándolos, tal y como promulgaba la contracultura, como una mera vibración. La incursión de la psicodelia en el ámbito electrónico cerraba un ciclo misticismo – tecnología, en una especie de tribalismo electrónico tendente a ampliar las relaciones del espectador con el espacio.

---

<sup>548</sup> Hans Hollein. “Todo es arquitectura” *Oeste. Revista de Arquitectura y Urbanismo del Colegio Oficial de Arquitectos de Extremadura*, no. 17 (2004), 1 (orig. 1968)

<sup>549</sup> Leary fue profesor de la Universidades de Harvard y de la Universidad de California en Berkeley. Sus trabajos en los difentes departamentos están documentados en su autobiografía. Véase Leary, *LSD Flashbacks*.

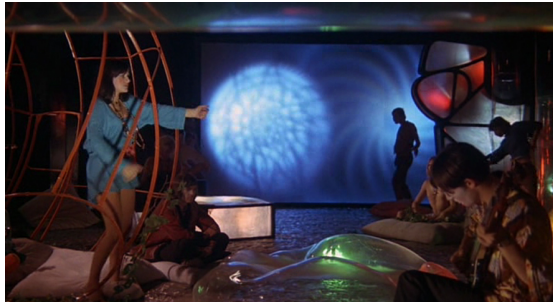
<sup>550</sup> Gaillard. *Los diggers*, 36.

<sup>551</sup> En 1960, Gene Youngblood acuñó el término *Expanded Cinema*, en el que se ambiciona una expansión de la conciencia a través de las imágenes experimentando la propia manipulación de los negativos.





Ñ44\_ El viaje [Roger Corman, 1967]  
Director artístico\_Leon Ericksen



Ñ45\_ Diabolik [Mario Bava, 1968]  
Director artístico\_ Flavio Mogherini  
Espacios superpuestos.



Ñ46\_ Pasaporte a la locura [Richard Rush, 1968]  
Director artístico\_Leon Ericksen  
El espacio equipado.

Las imágenes de la película recuerdan a las atmósferas creadas en *The Cheetah*, un club neoyorquino creado en 1966, que proporcionaba efectos especiales de origen electrónico, así como proyecciones sobre textiles tensados.

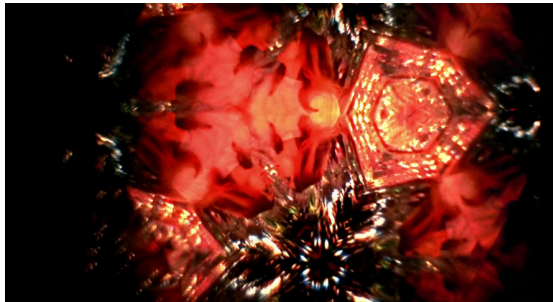


Ñ47\_ El muro mágico [Joe Massot, 1968]  
Director artístico\_Assheton Gorton  
El espacio psicodélico.





Ñ48\_Cowboy de medianoche [John Schlesinger, 1969]  
Director artístico\_John Robert LLoyd



Ñ49\_Zeta One [Michael Cort, 1969]  
Director artístico\_Martin Gascoigne  
El espacio caleidoscópico.

La psicodelia llevó la percepción del espacio a la máxima abstracción. A través de los colores cromosaturados se obtuvieron paisajes que tenían que ver más con estados psicológicos y con estados de conciencia que con cuestiones físicas o tectónicas. El cine se apropiará de las técnicas cromáticas para concebir espacios fascinantes metamorfoseados por la luz cromosaturada [Ñ50]. Surgirán espacios ingravidos, flotantes e hipnóticos, como en la sala de almacenaje de transplantes de *Coma* (Crichton, 1968) [Ñ51] en la que se muestra una serie de cuerpos ingravidos suspendidos en el espacio. En el catálogo de espacios generado por el imaginario fílmico, hubo también lugar para la descripción del espacio puro, ya sin límites ni referencias antrópicas. Seguramente fue Kubrick en *2001: una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*. Kubrick, 1968) [Ñ52] quien mostró, en ese sentido, las imágenes más convincentes de la década de los sesenta. El hiperreferenciado “túnel de las estrellas” aunaba la propia experiencia psicotrópica del autor<sup>552</sup> con la más innovadora técnica fílmica, mostrando una serie de espacios imposibles para la arquitectura, pero que tendrán una gran influencia sobre jóvenes artistas como James Turrell o Carlos Cruz Díez, que lo experimentarán en instalaciones artísticas temporales.

Los años sesenta y setenta, por tanto, escenificaron una nueva materialidad tendente a cuestionar la visualidad canónica del movimiento moderno. Muchas transformaciones se sucedieron velozmente y desde diversos ámbitos culturales, de la contracultura al pop. A todas ellas les aglutinaba un objetivo común: dar fin a los espacios del movimiento moderno.

---

<sup>552</sup> Leary atestigua el consumo de LSD por parte de Kubrick. Del mismo modo el autor traza la conexión de la experiencia lisérgica de personalidades provenientes del mundo del cine como Cary Grant, Jimmy Coburn o Jack Nicholson bajo la influencia del influyente psiquiatra Oscar Véase Leary, *Flashbacks*, 216.

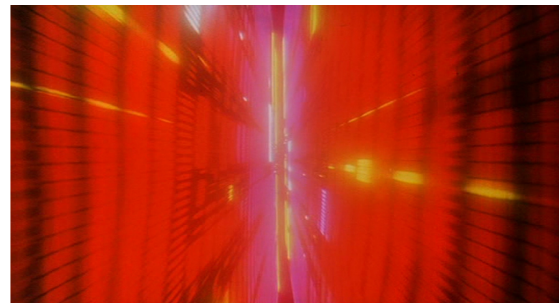
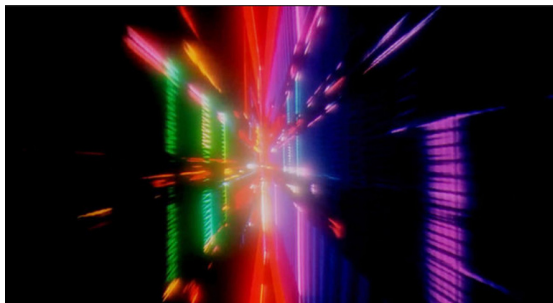




**Ñ50\_**Las margaritas [Vera Chaytiová, 1966]  
 Director artístico\_Karel Lier  
 Los espacios psicodélicos



**Ñ51\_**Coma [Michael Crichton, 1978]  
 Director artístico\_Albert Brenner  
 Los espacios antigravitatorios.



**Ñ52\_**2001: Una odisea del espacio [Stanley Kubrick, 1968]  
 Director artístico\_John Hoesli

*StarGate Corridor*. Kubrick instaura el espacio psicodélico en el imaginario fílmico. Los efectos especiales a cargo de Douglas Trumbull a partir de la *Stil-Scan Machine* construida apropiándose de técnicas de la fotografía científica e industrial.



## 2.2. ÉXODOS. [Activaciones urbanas].

A partir del 68, la utopía del cambio presentaba síntomas de agotamiento<sup>553</sup> y esa condición se manifestó en la concepción del espacio público que se fue debilitando al mismo tiempo que aumentaba un creciente rechazo hacia lo urbano. La ciudad se presentaba para los *baby boomers* como un callejón sin salida. Las diversas propuestas de establecer un nuevo modelo sociopolítico no van a encontrar espacios para su expresión. Como se ha visto anteriormente, se realizaron diversas tentativas en busca de una reconciliación con la condición urbana: barrios reactivados, edificios reocupados, eclosión de locales mixtos, equipamientos reutilizados incluso una revegetación a través de huertos urbanos en diversos espacios. Todos ellos activaron un sistema que en numerosas ocasiones entró en conflicto con la inmovilidad de la sociedad tecnocrática (política, moral, administrativa, sanitaria, etc.) y, en otros casos, reflejaron las contradicciones internas de la propia utopía, generando procesos autodestructivos (delincuencia, tráfico de drogas, prostitución, mafias, masificación, hipertematización y gentrificación).

El espacio urbano no fue capaz de dar respuesta a los nuevos modelos sociales impulsados por la generación del 68. Ni la ciudad, producto del sistema capitalista, se entendía como un reflejo de sus habitantes ni los habitantes y, en concreto, la multitud de jóvenes insatisfechos, se consideraban como un reflejo de la ciudad. La juventud de la generación del 68 rompió el equilibrio metropolitano que tanto los iluministas como los románticos, por utilizar la terminología dialéctica de García Vázquez, habían ido conformando con sus antitéticas posiciones políticas, sociales, filosóficas, económicas e ideológicas. En palabras del autor:

*“Si los iluministas se interesaron por la funcionalidad y el utilitarismo, los románticos lo hicieron por la espiritualidad y la ética; si los iluministas apostaron por la razón, los románticos por la cultura; si a los iluministas le fascinaron lo maquinico y lo artificial, a los románticos la naturaleza y lo agrario; si los iluministas cayeron rendidos ante la gran ciudad, los románticos añoraron la aldea; si los iluministas dieron por hecho que el hombre era un individuo tipo, para los románticos era un ser único y complejo; si los iluministas tendieron a la ruptura histórica, los románticos velaron por la salvaguardia de la tradición...En definitiva, iluminismo y romanticismo fueron los dos velos epistemológicos que sirvieron de filtro a una misma realidad: la metrópolis”<sup>554</sup>.*

El rechazo del modelo productivo y, por tanto, el modelo urbano que este último había generado, provocó la búsqueda de otros espacios en el que encontrar respuesta a las utopías contraculturales. El carácter comunitario de éstas últimas entró en conflicto con su implantación en un contexto urbano debido a la inabarcabilidad de sus numerosos y complejos problemas de autogestión. Por ello, se inició una exploración hacia espacios más reducidos de convivencia que si bien restringían el sentimiento de lo colectivo en su sentido urbano,

---

<sup>553</sup> El “fracaso” del movimiento del 68 se ha considerado por ciertos autores, como David Harvey, el elemento precursor político y cultural del surgimiento del posmodernismo, situándolo en algún momento entre 1968 y 1972. En Harvey, *La condición de la posmodernidad*, 55.

<sup>554</sup> García Vázquez, *Teorías e historia de la ciudad contemporánea* (Barcelona: Gustavo Gili, 2016), 19.

recuperaba la escala más doméstica del espíritu original *digger*. Bajo esta visión, se produjeron dos tipos de situaciones: de una parte, la resistencia de aquellos que todavía se negaban a aceptar el fracaso urbano pretendiendo alargar la aventura comunal a través de la formación de microcomunidades dentro de la ciudad y, de otra, la de aquellos otros que sólo encontraron una alternativa en el rechazo del espacio urbano y emprendieron una huída hacia otros territorios. Éstos últimos, a su vez, canalizaron su rechazo asumiendo dos posiciones bien distintas: las procedentes de la sensibilidad ecológica y aquellas todavía hipnotizadas por la utopía maquinista. Ambos propondrán dos modelos alternativos del rechazo a la ciudad tradicional: la configuración de experimentos comunales protagonizados por el abandono de las ciudades hacia zonas rurales o, en otro sentido, la producción de ciudades-máquina nómadas.

De la visión maquinista, todavía bajo la influencia científica y megaestructural, surgieron proyectos de arquitecturas radicales móviles, teniendo un precedente en el décimo Congreso Internacional de Arquitectura Moderna (CIAM) celebrado en Dubrovnik en 1956, en el que Charles Péré-Lahaille, junto con Rault, Marcot y Guy Rottier, presentaron el proyecto de “La ciudad móvil”<sup>555</sup>. La idea de la movilidad estaba ligada a la idea de la ciudad efímera, transportable y reciclable, permitiendo su paso sin dejar huella en el territorio. Dos años después, en 1958, Yonna Friedman publicó *L'Architecture mobile*, siendo uno de los textos más influyentes de la década de los cincuenta y sesenta. El autor, desde una perspectiva sociopolítica, presenta la arquitectura fija como una de las estructuras que impide el desarrollo de una vida variable y los cambios necesarios en una vida evolutiva.

La arquitectura móvil, desde esa óptica, permitiría una mejor adaptación a las constantes incógnitas de una vida futura, teniendo en la flexibilidad y adaptación sus mejores argumentos. Friedman contribuía así a una cultura del desarraigo y que tendrán posteriormente una versión tecno-pop en las producciones del colectivo Archigram, moviéndose por territorios muchas veces ajenos a lo real. Los proyectos ponían en valor la dimensión obsolescente, no sólo de los objetos, sino también de los espacios urbanos, expresando en la ciudad efímera los valores de la ciudad ideal. Estos modelos, fueron apropiados fundamentalmente por el cómic, teniendo en el cine una presencia más reducida y restringida a las propuestas de la ciencia ficción en contextos espaciales vinculados a la nueva colonización del espacio exterior.

De la visión ecológica derivará la diáspora *hippie*, que se extendió inicialmente por los desiertos del sur de California, los valles de Oregón, las mesetas y montañas de Nuevo México y los espacios remotos de Arizona y Maine. Se recuperaba una cierta fascinación por modelos comunales heredados de la segunda mitad del siglo XIX, en los que el progreso y la tecnología no constituían un valor en sí mismos. Muy al contrario, la influencia del pensamiento ecológico y el retorno a la “madre Naturaleza” desplazó los ideales de la modernidad a espacios marginales de la nueva utopía. La influencia de la contracultura norteamericana y de los modelos *hippies*, se introducirá en el

---

<sup>555</sup> Ragon, *Las ciudades del futuro*, 160.

territorio europeo a través del Reino Unido, para expandirse posteriormente a la mayoría de los países occidentales.

La sensibilidad ecológica irá conformando una conciencia muy comprometida con el futuro de los recursos del planeta, frente a las posiciones de “usar y tirar” procedentes de la sociedad del consumo. A principios de los años setenta se publican varios documentos que transmitieron a la sociedad las preocupaciones por el agotamiento futuro de los recursos y que dio lugar al surgimiento del denominado “poshumanismo”. En 1971 se publicó *El círculo que se cierra*<sup>556</sup> de Barry Commoner, fundando una visión ecosocialista que bien podría considerarse el inicio del movimiento ecologista. Del mismo modo, en 1972 y ya en puertas a la inminente Crisis del Petróleo, el Club de Roma publicó el muy influyente informe “The Limits of Growth”, elaborado por el MIT, que volvía a insistir en el peligro real del agotamiento de recursos. A la amenaza atómica le iba a suceder el miedo ecológico y ello, como se verá, tendrá una importantísima influencia en la producción cinematográfica.

Desde el punto de vista sociológico y antropológico se asistió a una transformación de los modelos relacionales. El sentimiento de comunidad y el repliegue hacia grupos sociales más reducidos, desafió al sentido urbano de la colectividad, creando estructuras cada vez más aisladas e impermeables. Paradójicamente, una de las consecuencias del desencanto y fracaso de la generación del 68 fue el nacimiento de una hiperindividualidad<sup>557</sup>. Sociológicamente, lo que estaba sucediendo era un reequilibrio entre la reducción de la conciencia colectiva y la creciente conciencia individual que se había instalado en las grandes ciudades. No parece casual, por tanto, el retorno a una comunidad rural en la que predominara más la idea del “nosotros” frente al “ellos” y al “yo”<sup>558</sup>. Desde una óptica política, a finales de la década de los sesenta existían dos tendencias contestatarias que mostraban dos caras de una misma moneda: una marcadamente política, inspirada en el neomarxismo y que confiaba en la transformación social a partir de una visión colectiva y otra de carácter cultural que postulaba el cambio a partir de la liberación individual. La primera dará lugar a los experimentos comunales, la segunda se sumergirá en la búsqueda de nuevos estados de conciencia a través de los paisajes de la psicodelia.

El movimiento comunal estuvo muy influido por las tesis de Wilhem Reich, psiquiatra y psicoanalista austriaco que en 1945 había publicado *La revolución sexual*<sup>559</sup>, obra de una importantísima trascendencia generacional que aunaba consideraciones marxistas y freudianas, hilvanadas bajo el prisma de una omnipresente represión sexual. En ellas se señalaba la institución familiar como la raíz del problema social y muchos de los experimentos contraculturales tuvieron el objetivo de suprimir esa institución patriarcal que, según las teorías

---

<sup>556</sup> Barry Commoner, *El círculo que se cierra* (Barcelona: Plaza&Janés, 1973). (orig. 1971)

<sup>557</sup> Sennett, *El declive del hombre público*, 361.

<sup>558</sup> Véase Martínez, “A propósito de Berlín (o desmontando a Ruttman. Imaginarios sociales y representaciones urbanas en el cine documental,” <http://www.ub.es/geocrit/b3w-842.htm>.

<sup>559</sup> Reich, *La revolución sexual*.

freudomarxistas<sup>560</sup>, tan sólo generaba estructuras autoritarias. El autor cuestionaba las teorías freudianas sobre la represión de los instintos como fundamento de la sociedad. Reich interpretó la represión instintiva, y fundamentalmente la represión de los instintos sexuales, como una estrategia al servicio de la dominación social. Dicha represión, según el autor, creaba seres psíquicamente “refractarios”, obligados a acorazarse y a encapsularse frente al instinto y al mundo exterior.

La revisión freudiana sobre la represión instintiva procedente de las décadas anteriores constituyó una de las mayores inquietudes juveniles. Herbert Marcuse, en *Eros y civilización*<sup>561</sup>, otra de las grandes referencias intelectuales de la contracultura, exponía la relación conflictiva de la sociedad civilizada con la renuncia y el retardo de las satisfacciones mediante la conversión del “principio de placer” en “principio de realidad”, es decir, con la falta de libertad, planteando la posibilidad de “*la existencia de una civilización no represiva*”<sup>562</sup>. Las ideas tanto de Reich como de Marcuse, suministraron a la juventud de los sesenta una visión hedonista de la realidad, concepto fundamental para entender las transformaciones propuestas por la contracultura.

Las propuestas comunales, en ese contexto, pretendieron la experimentación de un modelo que suprimiera la herencia de la familia coercitiva, entendida como “*parte integrante y condición sine qua non del Estado autoritario y la sociedad autoritaria*”<sup>563</sup>, sustituyéndola por otras estructuras sociales basadas en la colectivización. A finales de la década de los años sesenta, miles de comunas empezaron a surgir por todo el territorio norteamericano. Sin embargo, el modelo comunal, que ya había sido ampliamente ensayado a lo largo del siglo XIX y revitalizado por la contracultura, fracasó de nuevo. Los motivos fueron muy parecidos a los anteriores fracasos de modelos comunales: incompreensión y oposición vecinal e institucional, conflictos con los espacios de la privacidad, consumo de drogas, conflictos derivados de la libertad sexual, dificultades financieras, cuestionamientos de la jerarquía y fricciones derivadas del individualismo.

Al desencanto contracultural le sucedió un giro reaccionario, ya a finales de los setenta, que emprendió una búsqueda por recuperar el ámbito familiar perdido abandonando, en cierto modo, el sueño de una utopía comunitaria. Como ya estaba sucediendo en otros aspectos, el sistema estuvo atento para recodificar diversas actitudes aprovechables del experimento comunal. Se propusieron entonces nuevos modelos de convivencia basados en arquitecturas vernaculares, con una mirada al pasado, pero esta vez bajo una perspectiva conservadora, eclosionando en las posteriores propuestas nostálgicas del *New Urbanism*. En esta ocasión, la referencia ya no la constituiría el mito del “buen salvaje”, sino la vuelta al mito del sueño americano.

---

<sup>560</sup> En este sentido, Wilhelm Reich fue el autor más consistente con una inmensa influencia en la generación del 68. Sus teorías freudomarxistas vertidas a lo largo de las décadas de los años 30 y 40, fueron recuperadas por la juventud más combativa estableciéndose como una de las grandes autoridades intelectuales y radicales del movimiento comunal.

<sup>561</sup> Herbert Marcuse, *Eros y civilización* (Barcelona: Seix Barral, 1968), 18. (orig. 1953)

<sup>562</sup> Marcuse, *Eros y civilización*, 18.

<sup>563</sup> Reich, *La revolución sexual*, 94.

El cine de finales de los sesenta y principios de los setenta va a reflejar esta transformación de manera elocuente. Dos aspectos son imprescindibles para entender este fenómeno. El primero es el relativo a la toma de conciencia de la industria cinematográfica para rejuvenecer las audiencias en un período en que el cine en plena decadencia tras la difusión masiva de la televisión en los hogares. El segundo es relativo al protagonismo del cine independiente por abordar temas censurados por el sistema. Recordemos que el código Hays, vigente desde 1934, dejó de aplicarse en 1967, ampliando así las posibilidades expresivas de la industria cinematográfica. En este contexto, el éxito inesperado de *Easy Rider* (Hooper, 1969) supuso un punto de inflexión, revitalizando los géneros y mostrando a la industria nuevas y rentables maneras de hacer con bajos presupuestos. Es a partir de ese momento cuando la industria va a transitar por los caminos que iba señalando la contracultura y el momento en que van a surgir jóvenes directores procedentes de la Serie B como Martin Scorsesse, Steven Spielberg, Francis Ford Coppola, George Lukas o Bryan De Palma entre otros. La juventud, tanto en su condición temática como en su dimensión de clase consumidora, capitalizó de modo constante la gran mayoría de las producciones cinematográficas.

En el contexto fílmico, los intentos de una renaturalización del espacio urbano se van a manifestar puntualmente a través de propuestas distópicas en las que quedaba de manifiesto el carácter heroico de una resistencia imposible en el entorno urbano que se muestra hostil o devastado. Estas propuestas reflejarán la eclosión de microsociedades o de tribus dedicadas a una ecologización imposible de la ciudad, subrayando todas aquellas dificultades de la experiencia comunitaria. La ciudad se presentaba aquí en un estado poshumano, salvaje, embrutecida y violenta.

Sin embargo, va a ser más frecuente la atención cinematográfica a la huída de la ciudad, que derivará tanto en la formación de nuevos asentamientos comunales como en la irrupción de un nuevo nomadismo que consideraba el viaje como un fin y no como un medio. Se expresaba un modo alternativo de la concepción antropológica del espacio en el que el mismo caminar producía lugares. El viaje, instaurado en el imaginario juvenil a través de la producción cultural de la generación *beat*, se transformó en una forma simbólica de habitar el mundo. Tal y como describe Francesco Careri<sup>564</sup>, la segunda mitad del siglo XX el caminar se elevó a una forma estética con la que poder intervenir en la naturaleza, descubriendo a través de los recorridos tanto vacíos de las periferias contemporáneas, *terrain vagues*, infraestructuras en construcción o abandonadas, así como paisajes naturales.

El imaginario cinematográfico, magnetizado por este rechazo hacia lo urbano, se va a cimentar sobre la destrucción de las ciudades hasta el punto de eliminarlas literalmente de la escena fílmica. Aparecerán entonces las visiones más pesimistas sobre la humanidad, sostenidas tanto en clave de desastre nuclear como de colapso ecológico. La ciudad ya sólo aparecerá como ruina, como vestigio de una civilización en la que el progreso sólo había acarreado la

---

<sup>564</sup> Francesco Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica* (Torino: Einaudi, 2006), 5.

destrucción total. Metrópolis como Londres, Nueva York, Los Ángeles o San Francisco serán revisitadas en clave de pérdida, de ausencia. El cine de finales de los años sesenta y principios de los setenta muestra el desencanto del final de un sueño que acaba identificándose con una iconografía de la destrucción, desamparo y vacío. La condición humana, bien a través de una visión evolucionista hacia la inteligencia artificial, bien a través la destrucción total, empieza a vislumbrar un límite, el final de una etapa. Como afirma Miguel Angel Vázquez Medel, “Algo que caracteriza nuestro presente es que somos capaces de imaginar el final de lo humano”<sup>565</sup>.

Pero al mismo tiempo, la propia visualidad recurrente de la destrucción y del *horror vacui* conformó una forma de ver el paisaje, tanto urbano como natural, en la que la devastación, explotada masivamente en el imaginario de los *mass media*, se transformó en fascinación por la ruina, en una estetización del mal que fue infiltrándose en la conciencia de la sociedad. De nuevo Susan Sontag, con la publicación de “La imaginación del desastre”<sup>566</sup> mostró las pautas para asimilar la producción fílmica de la destrucción, constituyéndose, una vez más, como una referencia intelectual ineludible de los años sesenta.

La transformación urbana expresada en el cine en esos precisos momentos ha sido estudiada por numerosos autores. Stephen Barber<sup>567</sup>, ha incidido recientemente en esa mutación. Las imágenes sobre la revolución, la violencia y el sexo en las ciudades europeas, que capitalizaron la visualidad de los *mass media* a finales de los años sesenta y principios de los setenta se infiltraron en la imaginería fílmica. La ciudad acusaba la explosión de las obsesiones políticas y corporales de la contracultura a través de una sensualización del espacio urbano. Sin embargo, como apunta Barber, el final del sueño revolucionario, repercutió en la propia narración urbana, transmutando las imágenes de disidencia y sexo por otras de pérdida y muerte.

Los años setenta fueron elaborando una cultura visual del desastre, convirtiendo los miedos de la postguerra en una experiencia estética. Tras un período de amnesia urbana protagonizado por los paisajes del vacío, la ciudad recobrará el protagonismo escénico perdido en el período anterior. Aparecerá de nuevo, ya en los años setenta, convertida entonces en un espacio de criminalidad y marginalidad. En esta última aproximación, las narraciones fílmicas no recurrirán a la ficción, sino que el propio realismo sucio de las ciudades y su mediocridad íntima servirán de escenario para mostrar la dimensión distópica en la propia realidad urbana. Este capítulo indaga precisamente en esa transición en el imaginario fílmico urbano que abarca desde el abandono de las ciudades en clave contracultural a la posterior reaparición como símbolo de un capitalismo salvaje.

---

<sup>565</sup> Miguel Angel Vázquez Medel. “El cuestionamiento de lo humano en el cine: A propósito de *2001* y *Blade Runner*” en José Ángel Baca Martín y Alfonso Galindo Hervás (ed). *Cine y prospectiva social* (Almería: Diputación de Almería, 2004): 161.

<sup>566</sup> Susan Sontag, “La imaginación del desastre” en *Contra la interpretación*, 274-295. (orig. 1965)

<sup>567</sup> Stephen Barber. *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano* (Barcelona: Gustavo Gili, 2006):76.



### 2.2.1. [O] La huída de la ciudad. La ciudad ecológica.

“Sed realistas, pedid lo imposible”

(Pintada anónima en las calles de París. Mayo, 1968)

La ciudad de los *hippies*, tal y como se había demostrado en Haight Ashbury<sup>568</sup>, resultó insostenible. Su epílogo había sido escenificado el 6 de octubre de 1967 mediante una jornada que fue bautizada como “la muerte del *hippie*”, en la que se alentaba a abandonar el barrio en búsqueda de nuevos territorios. Ante el colapso de la experiencia californiana, la generación contracultural buscó nuevos modos de convivencia en los que se ponía en crisis la ciudad como escenario para la vida cotidiana. El elemento más damnificado de la ciudad fue el centro histórico. A la expulsión de la clase obrera, reubicada en las nuevas ciudades satélite de la periferia le siguió el abandono de la clase media, para quien la ‘tierra prometida’ se encontraba alejada de las ciudades, en los suburbios<sup>569</sup>. Ahora, también la nueva generación juvenil encontraba dificultades para asentarse en el ámbito urbano y su abandono será acelerado por la inminente Crisis del Petróleo que, al desequilibrar el tejido productivo, dejará numerosos espacios abandonados.

La exigencia de un espacio natural como antítesis de la artificialidad metropolitana se convirtió en el eje articulador de las utopías contraculturales. La búsqueda de una imbricación idílica con la naturaleza como espacio de expansión y lugar de encuentro comunitario fue ensayada a través de actitudes diversas<sup>570</sup>: la utopía metropolitana, que todavía se aferraba a la reconversión natural del espacio urbano y, en un sentido opuesto, la utopía edénica, que promulgaba el denominado *drop-out*, la exploración de nuevos territorios alejados de la ciudad.

La primera remitía a la recuperación de terrenos abandonados en el interior de la ciudad, que habían quedado en muchos casos deshabitados y despojados de su vitalidad, para su reconversión natural ensalzando lo que William Empson calificó como un “bucolismo urbano”<sup>571</sup>. La publicación en 1960 del best seller *Growing Up Absurd: Problems of Youth in the Organized Society*<sup>572</sup> oponía el establecimiento de pequeñas comunidades frente al monolítico modelo de las grandes corporaciones. El autor formulaba propuestas como la descentralización, la vida comunitaria, el ecologismo, la participación ciudadana o el escepticismo ante el sistema, anticipando cuestiones que capitalizarán las inquietudes juveniles a lo largo de los años sesenta. El establecimiento de

---

<sup>568</sup> Hight Ashbury fue el caso más emblemático debido a su enorme difusión. Sin embargo, las reapropiaciones de barrios por parte de la generación contracultural fue un fenómeno extendido a lo largo del país, como demuestran las ocupaciones de East Village en Nueva York, Dupont Circle en Washington D.C., Old Town en Chicago o West Bank en Minneapolis entre otras.

<sup>569</sup> Mumford, *La ciudad en la historia*, 409.

<sup>570</sup> En este mismo sentido, Antonio Santos realiza una clasificación según su relación con la naturaleza, estableciendo utopías metropolitanas o utopías edénicas (o de retorno). Véase Santos, *Tierras de ningún lugar. Utopía y cine*, 10.

<sup>571</sup> Citado en Sontag, *Contra la interpretación*, 359.

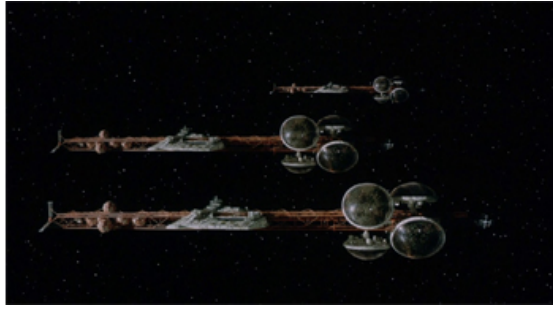
<sup>572</sup> Paul Goodman. *Growing Up Absurd* (New York: NRB Classic, 2011). En los primeros años se vendieron más de 100.000 copias.

pequeñas comunidades en torno a un espacio renaturalizado se experimentó a través de acciones “subversivas” de inspiración ecológica y comunitaria<sup>573</sup>, en las que se proponía recultivar terrenos baldíos desocupados en los diversos resquicios urbanos y suburbanos de las principales metrópolis. La idea del huerto como elemento catalizador de una vuelta a la naturaleza que había sido reprimida por la ciudad se convirtió en un símbolo de resistencia y en una imagen persuasiva del imaginario cinematográfico. Diversas películas se inspiraron esta idealización de la naturaleza, la mayoría de ellas en un sentido distópico, incidiendo en los riesgos de un planeta totalmente árido, como se ilustraba de forma radical en la película *Naves Misteriosas* (*Silent Running*, Trumbull, 1972) [001].

Incluso en visiones ya tardías, como en *Nueva York, año 2012* (*The Ultimate Warrior*, Clouse, 1975) [P02] en la que el futuro ya no se vislumbraba en el horizonte, se postulaba una ciudad abandonada en la que la población había sido prácticamente exterminada por una pandemia. Se presentaba habitada tan solo por pequeñas y aisladas tribus urbanas, en las que el huerto consistía la pieza más codiciada de la ciudad y en el que se depositaban las esperanzas de supervivencia a través de la recuperación de semillas. La práctica eliminación de los productos naturales, al igual que sucedía en *Cuando el destino nos alcance*, arrojaba una visión hiperbólica del agotamiento total del planeta. *Nueva York, año 2012*, muestra una ciudad abandonada, en la que los pocos supervivientes se agrupaban en pequeñas comunas, formadas por grupos de viviendas alrededor de vías públicas que han sido reapropiadas, privatizadas y cercadas. El espacio público, vigilado, cerrado y controlado había pasado a formar parte de un espacio privado de la comunidad, que funcionaba como una pequeña isla fortificada en la inmensidad de la ciudad. El espacio “extramuros”, tan sólo transitado puntualmente por bandas criminales aparecía convertido en un escenario ultraviolento, donde se había eliminado cualquier actividad pública. La metáfora fílmica resultaba de una enorme crueldad, pero se ajustaba bien a los temores vertidos por diversos autores sobre el abandono de los centros.

---

<sup>573</sup> En 1969 un grupo de estudiantes se apropió de una parte del *People's Park* de Berkeley, experimentando con diversas plantaciones, siendo desmantelados dos años después. Ya en un contexto más urbano, las acciones iniciadas en 1973 por Liz Christy y un grupo de activistas bajo la denominación “Green Guerrillas”, constituyeron una estrategia de reconversión de solares abandonados en el Lower East Side de Manhattan en huertos colectivos autogestionados, en torno a los cuales se generaban actividades comunitarias. Véase Nerea Morán “Huertos y jardines comunitarios”. *Boletín CF+S* 40. (junio 2009): 87-100. Esta inspiración ecológica urbana también tuvo su correlación en el continente europeo a través de diversos colectivos como los *Candem Street Farmers* o los *Street Farmers of Eltham* londinenses. Véase Andrés Ortiz-Oses y Aurelio Orensanz, *Contra cultura y revolución* (Madrid: Castillote Editor, 1976).



**001\_Naves misteriosas [Douglas Trumbull, 1972]**  
Director artístico\_Frank Lombardo  
Nave espacial *Valley Forge*.





**002\_Nueva York: año 2012 [Robert Clouse, 1975]**  
Director artístico\_Walter M. Simonds  
Nueva York.  
La devaluación del espacio público.

En los primeros fotogramas de la película, se presentan diversos espacios de una Nueva York carente de vida, formada por edificios abandonados o en ruina, espacios públicos vandalizados, solares llenos de escombros y basura, infraestructuras desérticas e invadidas por una naturaleza muerta, vehículos calcinados o parques absolutamente secos y muertos. Diversas imágenes redundan en esa condición, transmitiendo una devastación urbana, que en muchos sentidos anticipan con exactitud imágenes recientes, como las que precedieron a la banca rota de Detroit<sup>574</sup> en 2013. La imagen del desastre de la civilización se mostraba de nuevo simbolizada, como ya ocurriera en *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, Schaffner, 1968), con el abandono de la estatua de la libertad en un paraje árido y carente de vida.

Utilizando la misma categorización propuesta por Henri Lefebvre<sup>575</sup>, la película narra las mutaciones conceptuales del espacio. El *espacio percibido* (la forma en que una sociedad produce su espacio) se muestra como una operación de bricolaje para supervivientes, utilizando los residuos urbanos de otra época; el *espacio concebido* (el imaginado por los planificadores) se relata en clave de fracaso mientras que el *espacio vivido* (el simbólico) manifiesta tan solo las ruinas de la civilización. Las estatuas ya no simbolizan el recuerdo del pasado, sino el envejecimiento del presente. Sin embargo, en este caso, el abandono no se muestra tanto en la decadencia de los símbolos sino en la del espacio público, que se presenta ausente o desactivado.

La ciudad en *Nueva York, año 2012* no estaba definida por los grandes rascacielos y monumentos, que aparecían como simples despojos de la civilización, sino por una pequeña comunidad fortificada y vigilada que conservaba en la azotea uno de los escasos huertos existentes de la ciudad deshabitada. Manhattan se había convertido en una comuna. El repertorio visual adquiere todos aquellos elementos que habían caracterizado a la contracultura: reuso de edificios, reciclaje de materiales, estructuras comunales, revegetación urbana, etc., y que sólo sobreviven con un carácter heroico. El colapso de la sociedad de consumo resulta evidente. Todas aquellas piezas que habían simbolizado el estado del bienestar aparecen aquí en una condición devaluada y reutilizadas para tareas más primitivas de las que fueron inicialmente pensadas. Los barriles de petróleo son utilizados como soporte de mesas, las bañeras como grandes maceteros, frigoríficos como piezas que forman muros defensivos, etc. Nada sirve para lo que se pensó inicialmente y todo, ya carente de función, exigía ser repensado respecto a sus criterios funcionales. Se ponía de manifiesto así una especie de excrecencia consumidora que venía a ser continuamente reactivada mediante una obsolescencia programada del objeto.

Jean Baudrillard, en *La sociedad de consumo*<sup>576</sup>, publicada en 1970, incidía en estos aspectos. Por primera vez en la historia, el hombre sobrevivía a la obsolescencia de los objetos, a los que se veía nacer, cumplir su función y morir. El ser humano, en todas las civilizaciones anteriores, había procurado

---

<sup>574</sup> Véase Yves Marchand y Romain Meffre, *The Ruins of Detroit* (Göttingen: Steidl, 2010).

<sup>575</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 98.

<sup>576</sup> Baudrillard. *La sociedad de consumo*.

rodearse de elementos duraderos que le pudieran acompañar a lo largo de sus años, incluso en generaciones posteriores. El objeto, se mostraba así como un elemento fijo con el que poder resistir las inconsistencias del devenir. El autor denuncia este cambio de tendencia producido por los excesos de la sociedad postindustrial en el que, por el contrario, se manifiesta la necesidad constante de destrucción y renovación. A todo ello se unía el efecto de acumulación de objetos obsoletos que en la película se evidencia a lo largo del espacio urbano. Baudrillard escenificará en su tesis la aparición de una “sociedad de residuos”<sup>577</sup> sugiriendo, incluso, la necesidad de realizar una sociología de la basura. El autor, que en su tesis vincula el desarrollo del objeto de consumo con la pérdida de las relaciones humanas<sup>578</sup>, ofrece otra de las claves para interpretar la película, en la que es evidente que el colapso del producto ha permitido la formación de una comunidad.

En la película, la obsolescencia del producto se hace extensiva a los edificios, interpretados en clave de reuso, en los que una antigua prisión, por tomar un ejemplo, sirve de residencia para una de las bandas criminales. Esta concepción distópica del futuro de la arquitectura y su capacidad de adaptarse a inciertos futuros, lejos de ser una obsesión puntual, producirá interesantísimos debates desde entonces, teniendo un reconocimiento especial en la Bienal de Arquitectura de Venecia del año 1998, en la que la propuesta “Hotel Polonia. The Afterlife of Buildings”<sup>579</sup> fue reconocida con el León de Oro. El fin de la sociedad de consumo relatado en *Nueva York: año 2012*, mostraba su traducción en la desaparición de la ciudad venturiana y la supresión de todos aquellos signos, retomando la denuncia de Baudrillard, que habían caracterizado a la ciudad. El espacio público, convertido ahora en un espacio vedado y prohibido, está formado tan sólo por los edificios en estado de abandono y ruina. No aparece un sólo cartel comercial, no hay rótulos, ni símbolos comerciales, ni señales de tráfico. La ciudad de los signos, al igual que la memoria del pop, había sido borrada.

La segunda vía, abandonaba definitivamente el entorno urbano en busca de un asentamiento alejado de la civilización, explorando terrenos vírgenes en los que poder desarrollar un modelo social alternativo que la ciudad no permitía. En este caso, y de modo diametralmente opuesto al anterior, no se buscaba tanto un orden utópico y racional como la recuperación de una tradición arcádica. Por tanto, lo que se manifiesta es un claro rechazo a la organización y al sistema en lo que López Aranguren ha venido a definir como “utopías prepolíticas”<sup>580</sup>. El cine, a partir del 68, elaboró numerosos registros visuales del viaje hacia paraísos perdidos, hacia nuevos territorios en los que proyectar la utopía anti-urbana.

---

<sup>577</sup> Baudrillard, *La sociedad de consumo*, 29.

<sup>578</sup> Baudrillard, *La sociedad de consumo*, 210.

<sup>579</sup> Realizada en por los artistas Nicolas Groszpiere y Kobas Laksa para el Pabellón de Polonia, los autores trabajaron a través de fotomontajes con las visiones distópicas del futuro de una serie de edificios recién inaugurados en Polonia. En ellos, se especulaba con el cambio de uso, el envejecimiento, la invasión del consumo, el agotamiento de la naturaleza, etc. Véase <https://labiennale.art.pl/en/wystawy/hotel-polonia/> (consultado en julio de 2019).

<sup>580</sup> José Luis López Aranguren. “Utopía y libertad” en *Revista de Occidente*, nº33-34 (1984): 31.

El rechazo de las ciudades y de la vida urbana dio paso la búsqueda de un nuevo mito, el de las comunas rurales en el que otra vida era posible. El desierto, vinculado a través de la generación *beat* al imaginario contracultural californiano, estuvo cada vez más presente en la escena cinematográfica<sup>581</sup>. El paisaje árido se desvinculaba de cualquier referencia urbana o contemporánea, presentándose en un estado primitivo ensalzado por la contracultura. Del mismo modo, la búsqueda de paraísos vírgenes inexplorados<sup>582</sup> constituyó una de las inquietudes principales de las narraciones visuales. El movimiento *hippie*, una vez expulsado de las ciudades, buscó refugio en espacios que aseguraban cierto aislamiento y un alejamiento de todos aquellos riesgos que habían desvirtuado la experiencia de Haight Ashbury.

Abraham Moles y Elisabeth Rhomer, en el ensayo *Psicología del espacio*<sup>583</sup> publicado en 1972, descompusieron la superficie terrestre en cuatro categorías fundamentales: mi casa (o país), la casa (o el país) de los otros, el espacio del poder público y el “*no man’s land*” (el desierto, el bosque, espacio ilimitado, espacio que no ha sido apropiado). Este último, que era definido por los autores como un vasto mundo, un espacio de proyectos, de aventura, de exploración. Era el espacio de la novedad, de lo desconocido y de la desregularización. La búsqueda de espacios ilimitados repercutía en la condición proxémica, cada vez más dilatada y en la que se privilegiaba el espacio propio, tanto en términos de individualidad como de comunidad. Las posibilidades de encuentros, por tanto, se reducían así cada vez más en lo que podía considerarse un rechazo o más bien un distanciamiento respecto a la sociedad urbana organizada dando lugar, según los mismos autores, a una reconsideración de la “*ecología de las relaciones interindividuales*”. Se trataba de un modo diverso de relación del individuo con el espacio que tenía su sentido en el desarraigo y del que se desprendía un rechazo a la cultura de la propiedad.

El final de los años sesenta asistía, por tanto, a un intento de exploración de esa última categoría, el “*no man’s land*”, vinculada inicialmente al vagabundeo o al desarraigo, que ya había sido ensayada en la primera mitad del siglo XX por diversas vanguardias artísticas en los resquicios del espacio urbano. Del mismo modo estaba presente el nomadismo idealizado tanto por las obras como por las acciones de la generación *beat*, que convirtieron el viaje en un modo de habitar. No se trataba tanto de una peregrinación física como de una disidencia psicológica. La escenificación de la huida se realizará desde diversas aproximaciones: contraculturales como *Buscando mi destino* (Hopper, 1969), nihilistas en *Zabriskie Point* (Antonioni, 1970), anticapitalistas en *Weekend* (Godard, 1967), ecologistas en *Contaminación (No Blade of Grass)* (Wilde, 1970), apocalípticas en *The End of August at the Hotel Ozone* (Schmigh, 1967) o místicas como en *El valle* (Schroeder, 1972).

---

<sup>581</sup> Este viaje iniciático se puede observar en casos como *Los ángeles del infierno (The Wild Angels)* (Corman, 1966) [Q24], *Ecce Homo* (Gaburro, 1968) [Q25], *Buscando mi destino (Easy Rider)* (Hopper, 1969) [Q26], *Contaminación (No Blade of Grass)* (Wilde, 1970) [Q27], *Gas-s-s-s* (Corman, 1970) [P10b], *Zabriskie Point* (Antonioni, 1970) [Q28] o *Walkabout* (Roeg, 1971) [Q29].

<sup>582</sup> Véase *El valle (La vallée)* (Schroeder, 1972) [Q30] como paradigma de la búsqueda de paraísos reales inexplorados o, en ese mismo año, *Naves misteriosas* (Trumbull, 1972) [O01] como manifiesto nostálgico de una naturaleza en peligro de extinción.

<sup>583</sup> Abraham Moles y Elisabeth Rhomer, *Psicología del espacio* (Barcelona: Círculo de lectores, 1990), 140. (orig. 1972)



Zabriskie Point (Antonioni, 1970) [003] reflejaba bien este proceso de huída, escenificado en una transición de espacios que abarca gran parte del espectro de la imaginería metropolitana pre-posmoderna: los edificios corporativos de Los Ángeles, la ciudad pop de los polígonos industriales, los espacios-protesta del campus del Community College de San Pablo (California) y los paisajes desérticos de California y Arizona [003a]. Las diversas transformaciones del espacio urbano resultan radicales y en cierta medida anticipan de las tesis venturianas de la ciudad americana. Tal y como afirma Mitchel Schwarzer<sup>584</sup>, autor que ha estudiado el paisaje en la filmografía de Antonioni, el entorno urbano la ciudad se percibía principalmente a través de sus signos presentes en carreteras, cabinas de camiones, taxis, bancos o edificios [003b]. Todo ello está mostrado con una secuencia de fotogramas a modo de impulsos nerviosos, en numerosas ocasiones inconexos, con una narración caótica que hacer referencia a la esquizofrenia de la posmodernidad. El propio Antonioni admitía el carácter delirante de la película si bien este aspecto lo reclamaba como un derecho, “*aunque solo sea porque los delirios de hoy podrían ser también las verdades de mañana*”<sup>585</sup>.

Las visiones sobre el paisaje desértico resultan radicales del mismo modo, esta vez muy vinculadas a la concepción del espacio como escenario de libertad y como el territorio natural de la contracultura. Antonioni formula un espacio que se presenta íntimamente ligada a la psique, “*elaborando una geografía incierta de la identidad sobre la química del paisaje*”<sup>586</sup>. Se trataba de un espacio libre de normas, refugio de amantes, de un lugar libre de censuras donde se sucedían visiones psicodélicas y que, en una de las escenas más impactantes de la filmografía de Antonioni, se asiste a la voladura de un edificio de claras influencias usonianas<sup>587</sup>. Esta explosión, rodada a cámara superlenta, permitía observar los diminutos fragmentos una arquitectura, o más bien de una sociedad, convertida ya en despojos [003c]. La escena, en el que la destrucción de los objetos de consumo adquiere una dimensión mística, tanto por su ralentización como su destrucción bajo los compases del rock, presenta una equivalencia visual al pensamiento de Baudrillard, en esta ocasión en clave contracultural. El desierto funciona en esta película como elemento catártico, transmisor de la condición inabarcable del paisaje. En palabras de Antonioni:

*“La vastedad es la otra experiencia, y creo que tiene mucho que ver con el alma norteamericana. En un país de esta vastedad, con estas distancias y este horizonte, sus dimensiones han de condicionar forzosamente su sentido del sueño, de la ilusión, de la tensión, de la soledad, de la fe, de la inocencia, del optimismo y de la desesperación, del patriotismo y de la revuelta”*<sup>588</sup>.

---

<sup>584</sup> Mitchel Schwarzer, “The Consuming Landscape: Architecture in the Films of Michelangelo Antonioni” en *Architecture and Film*, ed. M. Lamster, (New York: Princeton Architectural Press, 2000), 212.

<sup>585</sup> Michelangelo Antonioni, *Para mí hacer una película es vivir* (Barcelona: Paidós, 2002), 144. El capítulo citado “Zabriskie Point” fue publicado originalmente en *L’Espresso* el 6 de abril de 1969.

<sup>586</sup> Doménech Font. “De Rerum Natura” en AAVV. *La ciutat dels cineastes* (Barcelona: CCCB y Diputación de Barcelona, 2001):163.

<sup>587</sup> El edificio, como señala Rivera, que fue construido específicamente para la película se presentaba “*como una síntesis bien desarrollada de la casa circular que Frank Lloyd Wright construyó en 1950 para su hijo David y de las cotizadas villas de John Lautner que estaban de moda en la época en la que se filmó la película*”. Véase David Rivera. “Michelangelo Antonioni, universo desencantado. La arquitectura, la ciudad y el espacio en la ‘tetralogía existencialista’” en *Visions de L’Escola Técnica Superior d’Arquitectura*, no.6 (2006), 61-65.

<sup>588</sup> Antonioni, *Para mí hacer una película*, 141.

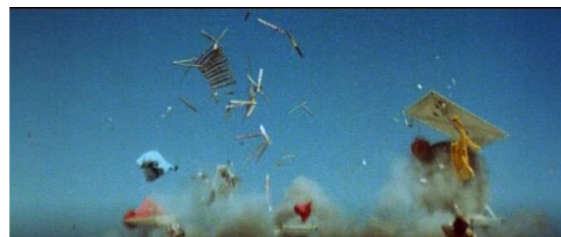




**003a\_Zabriskie Point [Michelangelo Antonioni, 1970]**  
 Director artístico\_Dean Tavoularis  
 Los Ángeles-Death Valley, California.  
 Transiciones. De lo urbano al territorio vacío.



**003b\_Zabriskie Point [Antonioni, 1970]**  
 Los Ángeles, California.  
 Signos.



**003c\_Zabriskie Point [Antonioni, 1970]**  
 La explosión del consumo.

La película incide en una doble condición de la huída. Por una parte, está el éxodo promovido por criterios especulativos del capital que concibe la construcción de un *resort* que, tratando de expandir los espacios de la especulación, incorpora extensiones del desierto al área metropolitana de Los Ángeles. Curiosamente, la promoción del complejo *Sunny Dunes* se realizará utilizando muñecos de *Barbie* y *Ken*, símbolos del estilo de vida americano, promocionándose como espacios edénicos en un paisaje lunar [003d]. Al igual que sucedía con *Nueva York: año 2012*, estas especulaciones esquizofrénicas sobre las nuevas oportunidades de vivir en parajes insólitos han sido una constante en los ámbitos especulativos. Desde una perspectiva contemporánea, poco se diferencian de situaciones experimentadas en nuestro propio territorio en tiempos de la burbuja inmobiliaria, en los que se invitaba a los usuarios a disfrutar de una vida “en un paisaje lunar”<sup>589</sup>. En *Zabriskie Point*, el spot publicitario incide en condiciones atávicas del ser humano, en el carácter aventurero para el hombre (caza salvaje, naturaleza, riesgo y deporte) y la condición hogareña para la mujer (una cocina perfectamente equipada para hacer feliz a los hijos y el marido). Esta recuperación de un estilo conservador de vida exigía, también para los nuevos especuladores, la renuncia a la ciudad, pero no por un convencimiento moral sino por la ampliación forzada de la ya colapsada área metropolitana de Los Ángeles. Para ello, los mensajes de las bondades de la apacible vida en el desierto se construyen sobre una paranoia antiurbana, en el que de nuevo recuperan mensajes vertidos desde la contracultura:

*“¿Por qué respirar el aire infecto de la ciudad, cuando podéis disfrutar de la vida como en Sunny Dunes Land (...) caminar en aire limpio en medio del desierto (...) ¿A qué esperáis para dejar el manicomio enloquecido de la ciudad?”<sup>590</sup>*

Por otra parte, está la huída de la pareja protagonista, producida bajo la presión de un sistema represivo y que encarnará los ideales revolucionarios de la contracultura. Para ello, el protagonista roba una avioneta para escapar a través del desierto, incide en la metáfora de desligarse del territorio físicamente, de sobrevolarlo [003e]. La idea de evasión, ya sea física o psicológica, se convierte en una constante en las representaciones de la generación *baby boom*. La metáfora del despegue, el “*Turn on, tune in, drop out*” que va a constituir un escape para la generación psicodélica, va a estar presente en muchas de las producciones cinematográficas como expresión visual de la necesidad de alejarse del sistema. Antonioni afirma de su personaje que “*he needed to get off*”<sup>591</sup>, en una escena en que el propio territorio es literalmente asociado con los Estados Unidos. El vacío, que se presenta como la antítesis de la acumulación urbana mostrada en el inicio de la película, adquiere aquí una condición psicológica. El paisaje de la sociedad de consumo establece una dialéctica con el paisaje de la alienación y es precisamente esa doble condición la que según Antonioni define el carácter de la sociedad norteamericana.

---

<sup>589</sup> Véase Julia Schulz Dornburg. *Ruinadas modernas. Una topografía de lucro* (Barcelona: Ambit, 2012).

<sup>590</sup> Fragmento de mensaje publicitario aparecido en *Zabriskie Point*.

<sup>591</sup> Antonioni, *Para mí hacer una película*, 143.



**003d\_Zabriskie Point [Antonioni, 1970]**  
Sunny Dunes Land  
Gated communities



**003e\_Zabriskie Point [Antonioni, 1970]**  
Desierto de Yuma, Arizona.  
Tránsitos y huidas.

Como en el resto de su filmografía, para Antonioni el viaje a través del paisaje se corresponde con la búsqueda de una identidad en un entorno caótico que tiene mucho de abandono y disidencia de la vida cotidiana. Tal y como afirma el propio Antonioni en una entrevista con Godard en 1965,

*"(...) mientras en las primeras películas estaba interesado en las relaciones entre individuos, ahora estoy preocupado por los individuos en relación con los alrededores"*<sup>592</sup>.

El territorio sin atributos urbanos, la enormidad del paisaje y en concreto, la vastedad del desierto californiano, pasarán a ser un escenario habitual en las nuevas exploraciones de la contracultura, convirtiéndose en un concepto en oposición a las arquitecturas subterráneas que se habían establecido como el topos privilegiado de la era atómica. Será allí donde se formulen los nuevos experimentos en las formas de habitar, tanto con un carácter nómada como con a través de modelos comunales. Todo ello tendrá una repercusión en las narraciones fílmicas, que abandonaron los escenarios urbanos para privilegiar paisajes no antropizados, en un intento de borrar del imaginario cultural toda la herencia que había estado generando la sociedad de consumo. Estas visiones, provenientes del pensamiento neomarxista, tendrán un acusado carácter ecologista, experimentando las posibilidades de una utopía alejada del capitalismo.

---

<sup>592</sup> Seymour Chatman, *Antonioni or the surface of the world* (Berkeley: University of California Press, 1985).

## 2.2.2. [P] Nuevos asentamientos. La ciudad utópica

"El Haight ya no está donde estaba; se encuentra en vuestras cabezas y manos. Formad tribus, por todas partes. ¡Dispersaos!"<sup>593</sup>.

(Proclama de un líder hippie, 6 de octubre de 1967)

A finales de los años sesenta y una vez agotada la experiencia urbana, la generación contracultural exploró modelos alternativos alejados de la ciudad. Se produjo entonces una huída en busca de nuevos territorios, bien con la intención de establecer comunas que borrarán el legado científico y consumista de la civilización tecnocrática, bien con el propósito de constituir un nuevo nomadismo a través de un viaje y del descubrimiento constante. La primera formulaba un nuevo modelo de convivencia comunitaria que, bajo la influencia del pensamiento de Wilhelm Reich, rescatado por el movimiento estudiantil europeo, abolía cualquier jerarquía autoritaria. Las nuevas estructuras comunales, sustitutivas del modelo familiar, crearán nuevas espacialidades que reforzarán el sentido de lo común y lo compartido. El borrado del legado de la civilización urbana irá asociado a una fuerte concienciación ecológica, que hará volver la mirada hacia el valor del territorio y de estados de vida preindustriales a través de un regreso hacia modelos más primitivos.

La segunda opción, heredera de la fascinación *beat*, y alimentada tanto por su producción literaria como por las *road movies*, producirán experiencias que tuvieron su máxima expresión en el desarraigo y en la deslocalización, así como en la huída constante de un sistema que encorsetaba sus vidas. Estas actitudes constituirán un elogio de la contestación y del desacomodo, del azar, de la protesta, de la continua insatisfacción, de la rebeldía y, en numerosas ocasiones, de la ilegalidad. No era tanto el viaje en busca de una meta como el alejamiento respecto a la sociedad urbana y es por ello, como bien mostraba *Zabriskie Point*, que el desierto constituirá un escenario privilegiado.

Ambos casos responden al llamamiento de abandono urbano, proclamado por los líderes *diggers* tras el fracaso de Haight Ashbury. La búsqueda de nuevos lugares, de tierras vírgenes en las que asentarse alejados de la sociedad de consumo provocó la eclosión en el imaginario contracultural de los "open land", territorios libres en los que se instalarán pequeñas comunidades autogestionadas, microcosmos en los que desarrollar un nuevo modelo social. Numerosos jóvenes se sintieron seducidos por este "retorno a la Tierra", *The Mother Land*, como respuesta alternativa al modelo tecnocrático. A finales de la década numerosas comunas se fundaron a lo largo del territorio norteamericano acogiendo tanto a *hippies*, comunidades de *shakers* como a grupos disidentes. Granjas sin uso, casas semiderruidas, antiguos graneros, carruajes abandonados a lo largo de caminos o nuevos asentamientos autoconstruidos dieron lugar a nuevas formas de convivencia.

---

<sup>593</sup> Citado en Patricia Baum, *La comuna, una alternativa a la familia* (Madrid: Guadarrama, 1975): 155.

En 1975 el Instituto Nacional de Sanidad de los Estados Unidos registraba más de tres mil comunas a lo largo de su territorio<sup>594</sup>. El fenómeno comunal hay que entenderlo como ensayos microcósmicos sobre un posible futuro, laboratorios de experimentación de nuevas formas de vida, de trabajo, de ocio y de relación. Todas estas iniciativas pretendieron recorrer un camino a través de los márgenes del sistema, en los que ya no se trataba de modificar el modelo urbano, sino simplemente rechazarlo. En ciertos círculos de la propia contracultura, esta actitud generó un gran escepticismo debido precisamente a la negación de establecerse como alternativa al modelo social<sup>595</sup>.

El giro hacia espacios vírgenes no fue una inquietud exclusiva de la filmografía. La dialéctica vida pastoral-vida urbana protagonizó muchos de los relatos de la ciencia ficción de los años sesenta, incrustándose en el imaginario colectivo a través de las idílicas comunidades rurales de Ursula Le Guin. Si, como hemos visto, el movimiento contracultural urbano y su posterior huída de las ciudades inspiró a diversas películas de finales de los años sesenta, no fueron muchos los casos en los que la comuna rural tuvo un protagonismo relevante, teniendo una escasa presencia en el imaginario visual: apariciones puntuales del un nuevo modelo comunal en *Buscando mi destino* (*Easy Rider*. Hopper, 1969) [P01]; nuevos espacios comunitarios en cierto modo institucionalizados en *Bob, Carol, Ted y Alice* (Mazursky, 1969) [P02]; con carácter psicodélico en *Eggshells* (Hooper, 1969) [P03]; una reapropiación comunal en *El restaurante de Alicia* (*Alice's Restaurant*. Penn, 1969) [P04]; una versión post-apocalíptica en *Glen and Randa* (McBride, 1971) [P05]. Como vemos, la producción se concentró en un breve lapso de tiempo, principalmente a lo largo del año 1969. El influjo, por tanto, de la figura comunal en el cine fue más bien escaso, presentando un recorrido muy limitado. La vida comunal, en ese sentido, despertaba pocas fantasías y los ejemplos fílmicos encontraron más emoción en el viaje que en el destino, lugar en el que la utopía perdía gran parte de su contenido emocional. La filmografía apenas muestra la implantación comunal, reflejándose tan sólo de modo pasajero o superficial y desplazando en cierto modo esta temática hacia propuestas de carácter documental.

*Buscando mi destino* (*Easy Rider*. Hopper, 1969) [P01] presenta una comuna rural aislada en mitad del desierto y en la que se puede observar una nueva estructura espacial que da respuesta a un nuevo modelo comunitario. Está formada por una edificación, una gran carpa, que contiene un espacio diáfano, con varios niveles recayentes a un mismo espacio central. El ideal comunal de una vida compartida adquiere aquí su traducción en una espacialidad radical. Todos aquellos espacios específicos asociados a actividades comunes como el cocinar, el descansar, el jugar, etc. comparten un gran espacio simbólico y central que articula el resto de las estancias. La nueva espacialidad, en la que se han anulado o diluido los lugares de la privacidad, no hacían sino escenificar el intento de anular cualquier tipo de represión sexual.

---

<sup>594</sup> Baum, *La comuna*, 8.

<sup>595</sup> Melville, *Las comunas*; Baum, *La comuna*; Maffi, Mario. *La cultura underground* (Barcelona: Anagrama, 1975). (orig. 1972)





**P01\_Buscando mi destino [Dennis Hopper, 1969]**  
 Director artístico\_Jeremy Cay  
 Santa Mónica (California)  
 Ensayos comunales.



**P02\_Bob, Carol, Ted y Alice [Paul Mazursky, 1969]**  
 Director artístico\_Pato Guzmán  
 Montañas de San Gabriel, California.  
 Reconfiguraciones de la privacidad.



**P03\_Eggshells [Tobe Hooper, 1969]**  
 Austin (Texas).  
 Reapropiación y Reuso.





**P04\_** El restaurante de Alicia [Arthur Penn, 1969]  
Director artístico\_ Warren Clymer  
Great Barrington (Massachusetts)  
Rehabitar los otros espacios



**P05\_** Glen y Randa [Jim McBride, 1971]  
Director artístico\_ Gary Weist  
Habitar la ruina.

Este aspecto, recuperado de las teorías de Wilhelm Reich<sup>596</sup>, pretendía dar una respuesta tipológica a la revolución sexual que la nueva generación juvenil pretendía llevar a cabo. La tesis principal de Reich en la que se sostenía el concepto rousseauiano de la bondad natural del ser y su posterior corrupción por el modelo autoritario y represivo establecido por la institución familiar encontraba en estos modelos un ensayo liberatorio. La institución comunal, en ese sentido, tenía dos objetivos principales: la libertad sexual como medio de liberación moral, de inspiración freudiana, y la abolición de la estructura familiar como generadora de ideologías autoritarias, de inspiración marxista. Reich incidía en el rol de la familia como formador de sujetos pasivos. El autor, entendía esta institución como una delegación que producía el sistema capitalista para poder conformar individuos moldeables, formando, alterando y reprimiendo sus necesidades humanas.

La supresión de los límites espaciales de la privacidad reflejada en la película daba respuesta a una necesidad de eliminar barreras que la moral capitalista había erigido “*entre el ego y el mundo exterior*”<sup>597</sup> produciendo un acorazamiento del organismo psíquico. Pero también suponía una eliminación de aquellos lugares que pudieran tener cualquier connotación relativa a la propiedad. Reich incidía en este aspecto, justificando la invención del matrimonio como una estrategia diseñada para el perpetuar de la propiedad privada de los medios de producción<sup>598</sup>. Los modelos comunales, influidos por estas tesis, explicitaban la socialización de los lugares, la inexistencia de la propiedad privada en una estructura de espacios abiertos y comunitarios.

*Buscando mi destino* muestra así una colectivización de espacios que antes estaban destinados exclusivamente a la institución familiar. La necesidad de evidenciar una mayor libertad sexual derivó en una nueva concepción de la espacialidad comunal, en la que se eliminaron los espacios de la intimidad en favor de una constante colectivización de las relaciones. Así lo ilustra un testimonio recogido por el autor, que bien pueden ser representativas de la problemática espacial ensayada por el comunalismo:

*“Sueño con un rincón tranquilo donde nosotros podamos estar solos, donde no tengamos que escondernos de lo demás, para que nuestra relación sea más libre y más alegre. ¿Por qué no comprende la comuna que es una simple necesidad humana?”*<sup>599</sup>.

La película manifiesta del mismo modo el retorno a un idílico primitivismo, a tal punto en que diversas actividades del habitar humano están fusionadas íntimamente con la naturaleza, incidiendo en la dimensión irracional, animal e instintiva del grupo. Diversos animales (ovejas, cabras, vacas) comparten también el espacio en una unión radical donde parece no haber distinción ni barreras entre los diferentes seres vivos. El estar-establo ocupa la posición central, estando rodeado por la cocina y, en un altillo abierto, por la zona de

---

<sup>596</sup> Reich, *La revolución sexual*, 94.

<sup>597</sup> Reich, *La revolución sexual*, 32.

<sup>598</sup> Reich, *La revolución sexual*, 148.

<sup>599</sup> Reich, *La revolución sexual*, 236.

dormitorios. De ese modo la comuna escenificaba una oposición a la racionalidad represiva de la sociedad, negando cualquier normativa higiénica o científica relativa al habitar y volviendo a un estado pre-civilizado y pre-cultural antifreudiano.

El retorno a la ruralización y al contacto directo con la naturaleza fue promovido por la revista *Whole Earth Catalog*<sup>600</sup>, publicada a partir de 1968 y posteriormente en 1971 en forma de libro, llegando a ser un *best-seller* nacional. La publicación, que impulsaba una ruta de retorno al mito del buen salvaje, constituyó un prontuario que ponía en valor el concepto “*do it yourself*”, repleto de consejos y técnicas de supervivencia, un ideario ecologista que facilitaba la huida de la civilización urbana y que fue considerado, en palabras de Steve Jobs, como “*la Biblia de toda una generación*”<sup>601</sup>. El objetivo real de la publicación era convertirse en un catálogo de acceso a la vida comunal<sup>602</sup>. La sensibilidad transmitida por esta revista facilitó la irrupción de técnicas de autoconstrucción en el levantamiento de comunas complementadas con una serie de sistemas tecnológicos. Lejos de constituir una tendencia aislada, el retorno a una vida primitiva constituyó una preocupación muy extendida, llegando a infiltrarse en diversas instituciones, como en los nuevos programas de la Universidad de Berkeley o en los idearios del Underground Press Syndicate, en los que se promulgaba, entre otros objetivos “*advertir al mundo civilizado que su colapso final está próximo*” o “*preparar al pueblo americano para la vida salvaje*”<sup>603</sup>.

Paradójicamente, a mediados de los años setenta, se realizaron dos películas que prestaron especial atención a modelos anteriores que inspiraron la implantación de comunas rurales, como atestigua las propuestas de *Winstanley* (Brownlow, 1975) [Q06] o *La Cecilia* (Comolli, 1975) [Q07]. A modo de conclusión o de testamento ideológico, ambas propuestas exploraban los orígenes del comunalismo; *Winstanley* describía los inicios del movimiento *digger* en el siglo XVII, que sirvió en cierta medida de inspiración para los grupos contraculturales del Haight Ashbury, mientras que *La Cecilia* ofrecía un testimonio amargo del inicio y fin del sueño revolucionario. Cuando se estrenaron las dos películas, el modelo comunitario se daba ya por extinguido y los ecos de la revolución posible del 68 se había desvanecido, poniendo fin al fermento intelectual que había promovido un cambio de modelo social. Estas dos producciones suponen, en cierto sentido, una resistencia a dar por finiquitada la utopía participando todavía de la ilusión de una transformación social. En palabras de Jean- Louis Comolli, director de *La Cecilia*:

*“Me gusta pensar que hoy un cineasta debe, de una forma o de otra, intervenir por medio de sus películas en el debate social, político o intelectual de su tiempo, de manera implícita o explícita”*<sup>604</sup>.

---

<sup>600</sup> Steward Brand, *Whole Earth Catalog*. Editado dos veces al año por el Instituto Portola de Menlo Park, California. Edición electrónica en [www.wholeearth.com/issue-electronic-edition](http://www.wholeearth.com/issue-electronic-edition).

<sup>601</sup> Declaración realizada en una conferencia impartida en la Stanford University en 2015. En [www.openculture.com/2011/10/the\\_whole\\_earth\\_catalog\\_online](http://www.openculture.com/2011/10/the_whole_earth_catalog_online)

<sup>602</sup> Arpia, “La psicodelia”, 164.

<sup>603</sup> Melville, *Las comunas*, 75.

<sup>604</sup> Jean-Louis Comolli. Entrevista en *CinémAction*, nº25. (marzo, 1983):158.





**P06\_Winstanley** [Kevin Brownlow, 1975]  
 Director artístico Andrew Mollo  
 Primitivismos I.



**P07\_La Cecilia** [Jean-Louis Comolli, 1975]  
 Director artístico Claudio Patrone  
 Primitivismos II.

La película *Winstanley* relataba uno de los primeros experimentos comunales realizado en el siglo XVII por los denominados *diggers*<sup>605</sup>, en los que, como se ha visto anteriormente, se inspiró la juventud contracultural de Haight Ashbury. La película narra el inicio y fin de un experimento, anticipándose a muchos de los experimentos posteriores. Tras la publicación de *La nueva ley de la justicia* (*The New Law of Righteousness*, 1648), Gerrard Winstanley<sup>606</sup> junto con un grupo de seguidores, iniciaron en 1649 un asentamiento en las tierras comunales de Surrey, siendo desalojados ese mismo año por presiones vecinales. Este hecho, servirá de inspiración constante a las propuestas comunistas, socialistas y anarquistas, siendo una referencia ineludible para posteriores ensayos comunales tanto europeos como norteamericanos. En este caso, el modelo comunitario proponía, bajo una perspectiva cristiana, la abolición de la propiedad privada y la equidistribución de bienes, beneficios y servicios. El asentamiento se producía mediante la apropiación de un bien comunal y, por ello, acabará siendo una de las fuentes principales de conflictos con vecinos y autoridades.

La propuesta de Winstanley relata procesos que se irán repitiendo en diversos asentamientos de la contracultura: la ocupación de territorios, el establecimiento de cabañas autoconstruidas, el trabajo comunitario de los campos agrícolas, la abolición de jerarquías y privilegios, la estructura secular, el reparto equitativo de trabajos, el aislamiento respecto a realidades vecinas, la compartición del tiempo y de las diversas actividades sociales. Pero también son subrayados los problemas que se irán repitiendo constantemente en los asentamientos de los sesenta: el surgimiento de la individualidad, crisis ideológica y ruptura de la identidad colectiva, la incomprensión de vecinos y autoridades, problemas afectivos, así como penurias económicas.

*La Cecilia*, estrenada un año después y también inspirada en hechos reales, ilustraba el nacimiento y desaparición real de una comuna anarquista a finales del siglo XIX fundada en Paraná en 1890 y que se mantuvo operativa durante cuatro años. La identificación con la tradición revolucionaria, el repliegue hacia una comunidad íntima o el rechazo de la tecnología y de los presupuestos del capitalismo son elementos que la película ponía en valor y que fueron valores persistentes en las utopías contraculturales. En este caso el sueño revolucionario es auspiciado por el entonces emperador de Brasil, Pedro II, poco antes de que se proclamara la república. En ella se instala un grupo de libertarios italianos, encabezados por Giovanni Rossi, llegando a formar un colectivo de más de 200 personas. La dimensión comunal en este caso excede la tipología de comuna contracultural, habitualmente formada por un número muy reducido de habitantes, no soliendo superar los 8 o 10 miembros.

La estructura organizativa de *La Cecilia*, refleja la implantación de un modelo anarquista en el que Rossi anticipa muchas de las cuestiones teorizadas

---

<sup>605</sup> Los *diggers* (excavadores) fueron así denominados por la ocupación y cultivo que realizaron de las tierras comunales.

<sup>606</sup> Gerrard Winstanley (1609-1676) fue uno de los grandes teóricos comunitarios ingleses del siglo XVII, influyendo en el pensamiento político de su tiempo a través de obras como *La nueva ley de la justicia*, publicada en 1648, o *Ley de la libertad en una plataforma* y *La verdadera magistratura restaurada*, publicadas en 1652, en las que desarrolla su concepción de una república ideal.



posteriormente por Reich. La familia, la religión, la patria o la propiedad privada son señaladas como puntos cruciales en la corrupción del ser humano. Adquiere relevancia el barracón principal, que ejerce como elemento aglutinador de la comunidad y en el que se realizan la mayoría de las funciones, disponiéndose de un conjunto de pequeñas cabañas a su alrededor que a pesar de proporcionar espacios para la privacidad no alimentan la concepción familiar de la sociedad. En este sentido, la película explicita cuestiones como la socialización de los hijos, que ya no van a pertenecer a una familia concreta y pasan a integrarse en una estructura comunitaria. Por otro lado, gran parte de las actividades se realizan al aire libre (educación, ocio, comidas, etc.) en un intento de mantener un fuerte vínculo con el territorio, con la Madre Tierra, que ha sido interpretado por algunos autores como una feminización espacial<sup>607</sup>.

A pesar de constituir modelos muy lejanos en el tiempo, el estilo y el modo de vida no resultaba extraño a la generación contracultural, pudiendo asemejarse en gran medida a la vida cotidiana en una comuna de los años sesenta, manteniendo sus principales características invariables. En todas estas formas de vida subyacía un deseo nostálgico de recuperar un estado de convivencia perdido tras la Revolución Industrial<sup>608</sup>. Muchas comunas surgieron a lo largo del territorio de los Estados Unidos, derivando buena parte de ellas de la disidencia protestante alemana más radical<sup>609</sup> y muchas otras inspiradas por las ideas de los reformadores europeos, como Robert Owen en Gran Bretaña o Charles Fourier, Étienne Cabet o Jean Baptiste Godin en Francia. Esta mirada hacia el pasado, como hemos visto en *Winstanley* o *La Cecilia*, estuvo muy presente en el movimiento comunal, pudiendo interpretarse como un *revival* de modelos comunitarios decimonónicos<sup>610</sup>.

La huída de la ciudad presentaba tanto una dimensión de resistencia como de renuncia. Desde ciertos ámbitos del pensamiento *underground*<sup>611</sup> se consideró una decisión poderosamente negativa. La relectura de la historia, el exilio urbano, la implantación de comunas agrícolas, el rechazo de métodos mecánicos, el autoabastecimiento se interpretó como una solución excesivamente evasiva y provisional. Mario Maffi, uno de los referentes críticos de la contracultura, denunciaba:

*"La concepción de la comuna como refugio, como lugar apartado donde depositar la propia impotencia para la lucha, la desconfianza y las dudas pequeño-burguesas, está extremadamente difundida. (...) un grupo de personas absurdamente fuera de tiempo, encerradas en un paisaje fascinante, pero alejadas de la realidad y carentes de la voluntad de influir sobre ella, propensas a apartarse del curso de la historia que llega a ellas como un eco lejano y mitigado"*<sup>612</sup>.

---

<sup>607</sup> Santos, *Tierras de ningún lugar. Utopía y cine*.

<sup>608</sup> La vuelta a un primitivismo idealizado fue un invariante contracultural. Ya en el siglo XXI, *El bosque* (*The Village*, Shyamalan, 2004), elaboró un relato incisivo sobre la búsqueda de un estado pre-industrial como respuesta a la insostenible realidad contemporánea.

<sup>609</sup> Ortiz y Orensanz, *Contracultura y revolución*, 24.

<sup>610</sup> Sobre la experimentación de los diversos modelos comunales decimonónicos, véanse Melville, *Las comunas*; Baum, *La comuna*; Ortíz-Oses y Orensanz, *Contracultura*.

<sup>611</sup> Maffi, *La cultura underground*, 37.

<sup>612</sup> Maffi, *La cultura underground*, 81.

Estos movimientos se encontraban fuertemente influidos por el pensamiento marxista, haciendo especial énfasis en la crítica de la propiedad privada, que será el argumento central de la discusión comunal. Desde un punto de vista sociológico, el modelo comunal, no sólo revisitaba los experimentos comunitarios del siglo XIX, sino que introducían otro eslabón en la redefinición de los espacios público y privado del siglo XX. Si, desde un punto de vista retrospectivo, en el siglo XVII lo público y lo privado habían constituido un espacio mixto y apenas diferenciado debido a la concepción doméstica del trabajo, con la irrupción del siglo XVIII se habían convertido en espacios separados y estancos provenientes de la escenografía residencial burguesa. Este proceso, impulsado ya de una manera irrevocable a principios de siglo XX debido a la industrialización y a la consiguiente deslocalización de los espacios de trabajo, eliminó el carácter social que en un inicio estaba implícito en el ámbito doméstico. La vida familiar, causante, según historiadores como Philippe Ariés y Georges Duby<sup>613</sup>, de la separación drástica de lo privado respecto a lo público iba a ser reformulada por los experimentos comunales, en los que el concepto de familia se diluía en el de comunidad bajo la enorme influencia de las teorías de dominación capitalista vertidas por Wilhem Reich<sup>614</sup>. La vuelta a la tierra, bajo esta perspectiva, permitía introducir de nuevo la concepción unitaria de los espacios domésticos y productivos, fusionando los espacios de la intimidad con los de la sociabilidad.

El movimiento comunal sostuvo un discurso ecológico en el que el reaprovechamiento de recursos y la reutilización de materiales en desuso tuvieron un protagonismo real. La idea de construir un mundo alternativo con los desechos de la sociedad de consumo, de incorporar los objetos obsoletos en un nuevo ciclo de vida dio lugar a estructuras alternativas inspiradas en las publicadas técnicas de la autoconstrucción. Drop City<sup>615</sup>, quizá el caso más emblemático, señaló una senda innovadora, planteando un sistema que aunaba la idea del reciclaje y experimentos tecnológicos. Drop City fue la primera en experimentar la cúpula geodésica para un uso residencial, y sus características espaciales se adaptaban perfectamente para la idea de un espacio fluido para actos colectivos. Será ampliamente difundido a través de las publicaciones en revistas populares norteamericanas como *Popular Mechanics* o *Popular Science*, publicitando planos de montaje para versiones más domésticas. Drop City ensayó nuevas formas basadas en las estructuras geodésicas que habían aprendido de Buckminster Fuller<sup>616</sup>, en las que la idea de un reaprovechamiento de los materiales estaba muy presente, así como las técnicas de *bricolage*, que Claude Lévi-Strauss<sup>617</sup> había ensalzado como una estrategia primitiva de

---

<sup>613</sup> Philippe Ariés y Georges Duby, *Historia de la vida privada* (Barcelona: Taurus, 2017). (orig. 1985)

<sup>614</sup> Reich, *La revolución sexual*.

<sup>615</sup> Drop City fue fundada en mayo de 1965 cerca de Trinidad, Colorado. Estuvo habitada hasta 1973, convirtiéndose en un auténtico emblema del comunismo contracultural.

<sup>616</sup> Poco antes de comprar el terreno para implantar Drop City, Clark Richert, uno de sus fundadores, asistió a una conferencia de Buckminster Fuller impartida en 1965 en Boulder (Universidad de Colorado), lo que le introdujo en las concepciones de las bóvedas geodésicas que Fuller había ensayado con anterioridad en el Black Mountain College. (Entrevista a Clark Richert en <http://www.zingmagazine.com/drupal/node/1005>). Tanto Gene Bernofsky, Joann Bernofsky, Richard Kallweit y Clark Richert, autores de la autoconstruida cúpula geodésica, habían asistido a los talleres de la Black Mountain College, dirigidos por John Cage, Robert Rauchensberg y Buckminster Fuller, siendo inspirados por este último para la construcción de la pequeña comunidad. Véase Rodríguez Cedillo, op. cit. p. 352.

<sup>617</sup> Sadler, "Drop City Revisited", 8.

reordenar el mundo. Se utilizaron elementos encontrados o donados, piezas de deshecho, capós de automóviles averiados recuperadas de desguaces. La eclosión del sistema geodésico fulleriano se extendió por todo el país. Entre 1950 y 1970 se construyeron unas 300.000 cúpulas geodésicas<sup>618</sup>.

Al igual que sucedía con la escasa representación fílmica de las comunas rurales, los ejemplos de estrategias autoconstruidas no llegaron a elaborar una utopía visual suficientemente contundente. Su aparición en la escena fílmica está ligada más a una visión derivada de la marginalidad, a la delincuencia o al deterioro que a una concienciación sobre la reutilización de materiales. No se han detectado ejemplos fílmicos coetáneos que muestren ejemplos canónicos como pudiera ser Drop City, si bien sí que se realizaron numerosos vídeos de carácter documental realizados por el cineasta Genne Bernofsky, uno de los miembros fundadores.

La presencia cinematográfica de los sistemas de autoconstrucción, fueron vinculados a los espacios de la degradación o de la perversión, como ocurre en *Vivir desesperadamente* (*Desperate Living*. Waters, 1977) [P08] donde se muestra la aldea de *Mortville*, habitada por los personajes más denostados de la sociedad y formada por chabolas autoconstruidas con materiales recuperados de vertederos y residuos: viejas puertas, señales urbanas, tableros, frigoríficos, cochones, telas, cartones, etc. Este modelo, al igual que sucedió con otras creaciones de Waters, constituyó una inspiración temprana para la estética punk que eclosionaría a finales de los setenta, alimentando un imaginario de lo decadente, marginal y extravagante. Todo ello, repercutía en la construcción de una contra-modernidad, que tuvo una gran repercusión en todos los ámbitos culturales. “No hay futuro”, cantaban los Sex Pistols ese mismo año, resumiendo la sensibilidad del fin de las utopías. La visión escatológica de Waters o las producciones distópicas sobre la poética del residuo de *Sala de estar con cama* (*The Bed Sitting Room*. Lester, 1969) [P09] relegaron el sueño de una arquitectura autoconstruida y reciclada a posiciones marginales del imaginario urbano que conformaban la “sociedad de residuos”<sup>619</sup>. En la propuesta de Lester, la cúpula geodésica formada por elementos plásticos de desguace inspirada en Drop City parece tener el mismo destino que el resto de las arquitecturas mostradas. Tampoco esta revolución se hacía visible en la delirante distopía fílmica.

---

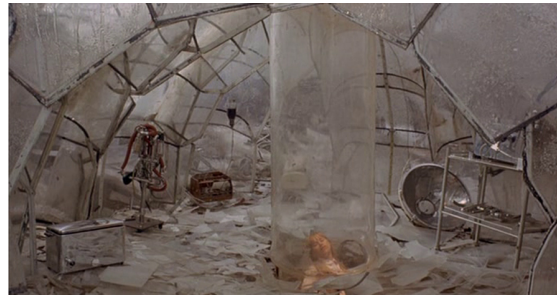
<sup>618</sup> Sadler, “Drop City Revisited”, 7.

<sup>619</sup> Baudrillard, *La Sociedad de consumo*, 29.





**P08\_Vivir desesperadamente [John Waters, 1977]**  
Director artístico\_Vicente Peranio  
Reciclajes I.



**P09\_Sala de estar con cama [Richard Lester, 1969]**  
Director artístico\_Michael Seymour  
Reciclajes II.

La película *Gas-s-s-s (Gas! Or It Became Necessary to Destroy the World in Order to Save it*. Corman, 1970) [P10] plantea muchas de las cuestiones del fenómeno comunal. El título original avanza una dimensión catártica frente a la encrucijada urbana. Roger Corman, autor especialmente comprometido con la visión contracultural, continuaba la exploración de tránsitos hacia nuevos territorios ensayada en *Los ángeles del infierno* (1966) o, ya en clave psicodélica, en *El viaje* (1968). La película relata el viaje de un grupo de *hippies* en busca de la utopía. Inicialmente se muestra una ciudad (Dallas) fantasmal en la que un escape de gas tóxico ensayado por el ejército ha exterminado a todas las personas mayores de 25 años. Se suceden imágenes de Dallas absolutamente vacía [P10a], con un espacio público desactivado, sucio y con los cuerpos sin vida de los adultos desperdigados por el suelo. De nuevo se puede apreciar, tal y como se ha visto en apartados anteriores, la voluntad ineluctable de la juventud por eliminar del imaginario emocional a todas las generaciones anteriores, por establecer una *tabula rasa* en la que cimentar nuevos modelos. La muerte del mundo adulto y, por tanto, la eliminación de todas las restricciones heredadas, se plantea como una oportunidad de ensayar una nueva estructura social.

A partir de ese escenario se narra el viaje hacia un lugar idílico, *El Oráculo*, una comuna establecida en un poblado deshabitado donde desarrollar una nueva utopía. Del espacio metropolitano de Dallas se pasa al desierto de Nuevo México [P10b], un paisaje sin atributos en el que se van sucediendo diversas situaciones convenientemente significadas por señales: carteles y rótulos son los pocos supervivientes de la ciudad pop [P10c], y ellos son los únicos elementos que permiten la orientación del grupo *hippie* en mitad de un desierto ilimitado. Este tránsito, que en esencia mostraba un repudio a la idea de la ciudad, tendría unas consecuencias antropológicas importantísimas ya que cuestionaba y desequilibraba la relación canónica que establecía el individuo con el territorio.



**P10a\_Gas-s-s-s** [Roger Corman, 1970]  
 Director artístico\_David Nichols  
 Dallas.  
 La ciudad vacía.



**P10b\_Gas-s-s-s** [Corman, 1970]  
 Nuevo México.  
 El paisaje sin atributos.



**P10c\_Gas-s-s-s** [Corman, 1970]  
 Texas-Nuevo México  
 Paisaje y signos.

La relación de la ciudad y la memoria adquirió una dimensión protagonista a finales de los años sesenta a través del pensamiento de Aldo Rossi<sup>620</sup>. El autor, diseccionaba los mecanismos que imbricaban el hecho urbano y la memoria colectiva. Inspirado en las teorías de Maurice Halbwachs<sup>621</sup> y de Henri Bergson<sup>622</sup>, sustentando la relación de la memoria colectiva de los pueblos con los hechos y los lugares, presentando a la ciudad como el *locus* de la memoria colectiva y estableciendo un recorrido bidireccional en el que la memoria y la ciudad se van retroalimentando. La idea del *genius loci* que postulaba la capacidad que tenía el propio espacio en configurar la forma social iba a ser puesta en entredicho. Todos aquellos elementos de la cotidianidad (territorios, arquitecturas, costumbres, imágenes, ruidos, olores, etc.) que habían formado el entorno fenomenológico de las generaciones anteriores ahora se mostraba como un escenario líquido y cambiante, en la que los elementos que habían constituido históricamente anclajes al territorio y que permitían forjar una identidad concreta, se mostraban ahora inexistentes.

El espacio dejaba de ser un dato social o, al menos en su sentido tradicional. La seguridad emocional que proporcionaba al ser humano, según las tesis lynchianas<sup>623</sup>, el reconocimiento ambiental del espacio urbano pasaba a ser una cuestión inobservada o simplemente ignorada por las nuevas generaciones contraculturales. Las amenazas sobre la desorientación producida por la deslocalización de la actividad humana no impidieron el ensalzar el viaje como estilo de vida a través de un paisaje carente de significados.

La huida del grupo protagonista está jalonada de situaciones delirantes que no hacen sino acentuar el carácter fallido de la sociedad de consumo a través de los paisajes del abandono en los que se van sucediendo imágenes de desguaces y deshechos. En ese tránsito, se van exponiendo diversos ensayos de órdenes sociopolíticos<sup>624</sup> que han ido formulando los diversos grupos de jóvenes desperdigados y auto-organizados. La película relata en clave paródica la eclosión de las diversas tribus urbanas<sup>625</sup>, ahora descontextualizadas, que componían un caótico espectro social (roqueros, pistoleros, universitarios de elite, *cheerleaders*, moteros, etc) caracterizados por la extravagancia y el *kitsch* [P10d]. Esta mezcla y la atención que procuran las pequeñas minorías serán una respuesta derivada del mercado postfordista y que conformará la eclosión de la posmodernidad. Dentro de un panorama social muy fragmentado, el único grupo consolidado en un lugar estable es el perteneciente a los *hippies*, asentados en una sociedad anarquista con profundas convicciones pacifistas. Una de las etapas intermedias está constituida por un "Trip Festival" donde se reproducen todos aquellos aspectos, anteriormente mencionados, que

---

<sup>620</sup> Aldo Rossi. *La arquitectura de la ciudad* (Barcelona: Gustavo Gili, 2015) (orig. 1966)

<sup>621</sup> Maurice Halbwachs. *La memoria colectiva* (Buenos Aires: Miño y Dávila, 2011). (orig. 1950)

<sup>622</sup> Henri Bergson. *Materia y memoria* (Buenos Aires: Cactus, 2006) (orig. 1896)

<sup>623</sup> Kevin Lynch. *La imagen de la ciudad* (Barcelona: Gustavo Gili, 2001)

<sup>624</sup> Jörn Tietgen, "Political Utopias in Film," *Spaces of Utopia: An Electronic Journal*, no.3 (Autumn/Winter, 2006), 114-131.

<sup>625</sup> Maffesoli, en su canónico estudio sobre el surgimiento de las tribus urbanas, señalaba el cambio de dinámica social en la que las pequeñas realidades de los numerosos y pequeños grupos específicos, que no se reconocen identificados en la gran idea unitaria de la sociedad moderna. Esta eclosión grupal es interpretada por el autor como una vuelta a la sociedad tribal. Este tipo de asociación, que será muy voluble y cambiante, definirá el modelo social de finales del siglo XX. Véase Michel Maffesoli, *El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades de masas* (México: Siglo XXI, 2004). (orig. 1988)



escenifican un viaje paralelo de la conciencia [P10e] y que constituía un viaje paralelo hacia una utopía mística. Luz y color, nuevas geometrías, espacios desfragmentados, estructuras lumínicas y proyecciones que desdibujan los cuerpos componen un catálogo de los deseos de la contracultura que se mostraban vigentes tras el rechazo de lo urbano.

“El Oráculo” parece ser el final del camino. Se trata de una comuna que se ha establecido en una aldea abandonada de Albuquerque donde el estado ideal viene representado por una vuelta al primitivismo subrayado por la arquitectura vernacular [P10f] y las actividades artesanales que se suceden en el espacio público. El poblado es mostrado como un nuevo núcleo en el que cimentar una sociedad transformada. Sin embargo, el viaje está narrado en términos de búsqueda interminable. Una vez que el grupo llega a la tierra prometida encuentra una inscripción que alerta sobre el fin de los grandes relatos: “*No hay verdad alguna, pero sigue buscando*”.

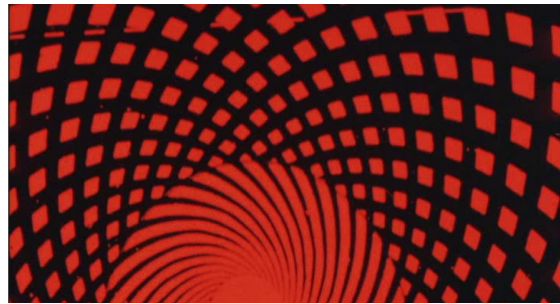




**P10d\_Gas-s-s-s** [Corman, 1970]  
Acoma, Nuevo México.  
Nuevos tribalismos.



*Ya saben qué hacer*



**P10e\_Gas-s-s-s** [Corman, 1970]  
Los espacios de la conciencia.



**P10f\_Gas-s-s-s** [Corman, 1970]  
Acoma, Nuevo México.  
Utopías rurales.



### 2.2.3. [Q] Los paisajes del vacío. La no-ciudad.

“Así, el cine de ciencia ficción (...) está relacionado con la estética de la destrucción, con las peculiares bellezas que pueden procurarnos los estragos, la confusión”<sup>626</sup>.

(Susan Sontag. “La imaginación del desastre”)

El optimismo comunal tuvo un breve recorrido y la búsqueda de nuevos asentamientos no constituyó un escenario estable. Si el futuro científico había sido puesto en crisis, la visión contracultural produjo del mismo modo una perspectiva de no-futuro. Agotado, por tanto, cualquier tipo de esperanza, los paisajes de la utopía van a dar paso a los paisajes del miedo y de la incertidumbre. El imaginario del paisaje urbano abandonado, producido por el repertorio visual de la ciencia ficción, fue elaborando metáforas sobre los diversos temores de la sociedad, experimentados desde diferentes ópticas en el transcurso de una sola generación. Básicamente, se articulaban en torno al terror atómico, la destrucción ecológica y la superpoblación.

Si, como es ampliamente reconocido, el cine hollywoodense de los años treinta y cuarenta materializó la Gran Depresión en el cine de terror y en los años cincuenta recurrió a la invasión extraterrestre para reflejar los miedos de la Guerra Fría y el advenimiento del comunismo, a lo largo de los años setenta los miedos a la superpoblación, la contaminación y el desastre ecológico capitalizarán la producción de metáforas fílmicas<sup>627</sup> en torno a la idea de la destrucción. La difícilmente conceptualizable devastación nuclear de Hiroshima generó un pánico real. El terror por el final de la civilización se convirtió en una posibilidad cada vez más factible a tal punto de caracterizar buena parte del siglo XX. Historiadores como Erich Hobsbawm documentaban la incertidumbre generalizada sobre el futuro inmediato en la que:

*“(...) generaciones enteras crecieron bajo la amenaza de un conflicto nuclear global que, tal y como creían muchos, podía estallar en cualquier momento y arrasarse a la humanidad”<sup>628</sup>.*

El final de la II Guerra Mundial dejó en Europa numerosas imágenes de ciudades destruidas, trasladando el interés de la audiencia desde el espacio exterior hacia los escenarios de las ciudades reales arrasadas. Dichas imágenes no habían constituido un imaginario consolidado en la sociedad con anterioridad, salvo casos puntuales como *La vida futura (Things to Come)*. Menzies, 1936) que ya especulaba con un paisaje desolado por una explosión masiva, antes incluso de haberse desarrollado la tecnología nuclear. Tal y como afirma Stephen Barber<sup>629</sup>, dicho imaginario de la destrucción, que se había infiltrado en la sociedad de posguerra, constituyó el germen de cómo iba a ser imaginado el espacio

<sup>626</sup> Sontag, “La imaginación del desastre”, 278.

<sup>627</sup> Películas como *La invasión de los ladrones de cuerpos (Invasion of the Body Snatchers)*. Siegel, 1956) o *El enigma de otro mundo (The Thing from Another World)*. Nyby, Hawks, 1951) han sido relacionadas con las amenazas del enemigo comunista. Véase Annette Kuhn. “Reflections” en *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (London, New York: Verso, 1990): 16.

<sup>628</sup> Eric Hobsbawm, *Historia del siglo XX* (Buenos Aires: Crítica, 2000), 230.

<sup>629</sup> Stephen Barber, *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano* (Barcelona: Gustavo Gili, 2006), 8.

urbano. El rechazo de las *spaces opera* tenía mucho del desapego respecto al futuro y del descubrimiento de una serie de miedos destructivos que estaban más relacionados con los desastres armamentísticos o naturales de la Tierra que con las ficciones del espacio exterior.

El miedo atómico, que había sido considerado por la población norteamericana como un problema ajeno a su territorio, se introdujo en el imaginario colectivo estadounidense a partir de la puesta en órbita del satélite artificial *Sputnik* en 1957 por parte de la Unión Soviética y las pruebas exitosas de lanzamiento de misiles intercontinentales. La sociedad norteamericana se sintió de repente vulnerable. Este miedo había sido ya especulado mediante ilustraciones como la publicada en la revista *Collier's*, en agosto de 1950, en la que el artículo "Hiroshima-USA: Can Anything Be Done About This?"<sup>630</sup> mostraba la explosión de una bomba nuclear en Nueva York. Del mismo modo, el pánico se transfirió al celuloide. En 1957, la película *La hora final (On the Beach)*. Kramer) visibilizaba por primera vez los efectos de la devastación nuclear en territorio norteamericano y ilustrando el fin absoluto de la civilización.

La sociedad dispuso de un catálogo visual cinematográfico en los que poder condensar sus miedos. Las salas se llenaron de metáforas sobre la destrucción, y con ellas, se avivó el debate sobre las posibles consecuencias de la guerra fría. En 1964 Stanley Kubrick había estrenado *Teléfono rojo: volamos hacia Moscú (Dr. Strangelove or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb)* [Q01], una sátira apocalíptica que sostuvo una amplia polémica sobre el tema nuclear y el modo en que se abordó. La conceptualización del horror en clave de comedia negra parecía indicar una normalización psicológica del terror nuclear. La visualización del desastre atómico y el tratamiento que se le dio a la Guerra Fría generó encarnecidos debates que sirvieron para visibilizar un problema que permanecía en estado latente. El debate atómico que había sido soslayado en el ámbito político ya no podía seguir siendo ocultado. La controversia alcanzó al mismo Lewis Mumford, que en una carta publicada en el *New York Times*<sup>631</sup> en marzo de 1964, apuntaba el inicio de un cuestionamiento crítico sobre los excesos del progreso, denunciando lo que consideraba "un país enfermo" y exigiendo la necesidad de un debate público sobre la guerra fría que hasta ese momento había sido silenciado.

---

<sup>630</sup> Howard E. McCurdy. *Space and the American Imagination* (Washington: Smithsonian Institution Press, 1997): 71.

<sup>631</sup> Lewis Mumford, "Stranglove Reactions" (letter). *New York Times*, (1 marzo, 1964): 8.



**Q01\_**¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú [Stanley Kubrick, 1964]  
Director artístico\_Peter Murton  
Los paisajes post-atómicos (I).

El descreimiento en la innovación y en el progreso resultó patente durante en la década de los años sesenta. Cinematográficamente también sucedió así. La producción fílmica generó una serie de imágenes hiperbólicas que permitieron visualizar el pensamiento del desastre relacionándolo con el fin del progreso<sup>632</sup>. En *Teléfono rojo...*, Kubrick exponía el riesgo de los excesos tecnológicos en su combinación con la locura y la ambición humana. Pero lejos de comprender el desastre como un hecho sobrevenido, aparece por primera vez expresamente señalado el origen humano.

En ese contexto, aparecían la figura del científico y la del militar como figuras fundamentales para el equilibrio (o desequilibrio) social<sup>633</sup> y, en cualquier caso, considerados extensiones directas del poder. Estas dos figuras van a sufrir un deslizamiento en su posición jerárquica a través de sus asociaciones cinematográficas, en las que su presencia tendrá un protagonismo directo en la producción de la catástrofe. La percepción social del hombre de ciencia como figura heroica, heredera del optimismo prenuclear, se va a ver relegada a la figura del mal y la traición.

La cuestión del fin de la civilización derivada del holocausto nuclear sufre varias transformaciones en el tratamiento fílmico. En la década de los años cincuenta existe un intento de asimilar lo inasimilable y de alejar el fantasma del fin de la humanidad, que siempre encontrará una salida que garantice la continuidad de la especie. A lo largo de los años sesenta, se producirá una normalización del efecto nuclear. La sociedad (y el espectador) había asimilado ya los escenarios de la destrucción. En un acto de resistencia psicológica, el fin, incluso llevado hasta sus últimas consecuencias, siempre conlleva un reinicio, y es allí donde surgen los paisajes vacíos del post-holocausto, despojados de cualquier referencia en la que no permanece ya ni “la basura del desastre”<sup>634</sup>. A finales de los años sesenta y a lo largo de los años setenta la filmografía ya no exhibe límites a la destrucción, el horror se exhibe sin restricciones y el fin total, que deja de ser un tabú, pasa a ser una posibilidad más.

Esta cuestión fue abordada por Susan Sontag en “La imaginación del desastre”, artículo publicado en 1966 en el que establece una taxonomía sobre las narraciones cinematográficas de la destrucción de los años sesenta. Ya no se trataban de catástrofes naturales, apariciones de monstruos o invasiones alienígenas. La destrucción de las ciudades estaba muy vinculada a la maldad del hombre, y en concreto a la del científico, que en ese momento había dejado de ser inocente<sup>635</sup>. Con un carácter marcadamente moralista, estas películas

---

<sup>632</sup> En un estudio empírico realizado por George Comstock y Heather Tully sobre las películas estrenadas en Estados Unidos durante el período comprendido entre 1939 y 1976 las situaciones de fracaso tecnológico o de sus consecuencias indeseadas en los procesos tecnológicos aumentó drásticamente desde comienzos de la década de los sesenta, para ir recuperando índices más moderados a lo largo de la siguiente década. Citado en Alberto Elena, *Ciencia, cine e historia. De Méliès a 2001* (Barcelona: Alianza, 2002): 239.

<sup>633</sup> Véase Pablo Francescutti. *La construcción social del futuro. Escenarios nucleares del cine de ciencia ficción*. Tesis doctoral (Universidad Complutense de Madrid, 2000).

<sup>634</sup> Término utilizado por Vivian Sobchack para determinar la iconografía del desastre producida por la filmografía, formada por restos de la civilización, incluidos sus símbolos máximos, que se muestran como fragmentos o ruinas desperdigadas por el paisaje. Véase Vivian Sobchack, *Screening Space* (New Jersey and London: New Brunswick, Ungar Press, 1987), 119.

<sup>635</sup> Sontag, “La imaginación del desastre”, 284.



incidían en el uso inadecuado de la tecnología como origen del desastre. Si la tecnología se mostró como arma destructiva de lo urbano, de igual modo se consideró como elemento alienador de la psique humana. Los personajes sólo podrán sobrevivir a la nueva situación provocada por la destrucción despojándose del factor humano o emocional.

Si Sigmund Freud<sup>636</sup> señaló la represión de los instintos primarios como origen de la civilización y Georg Simmel<sup>637</sup> justificó el acorazamiento emocional como mecanismo psíquico frente al “acrecentamiento de la vida nerviosa” de las nuevas metrópolis, la ciencia ficción desarrollará el grado cero de la condición del ser, tendiendo a maquinizar las relaciones y anular el factor humano. La tecnificación de las relaciones a través de la figura del gran cerebro electrónico fue uno de los elementos que adquirió relevancia en el imaginario de la destrucción del planeta, planteando situaciones en que la instrumentalización de los procesos, junto al error humano y al accidente, derivaba en situaciones que desencadenaban acciones irreversibles. En el sentido bélico y destructor y tomando prestado el término de Sigfried Giedion, la maquinización había tomado el mando. Si como hemos visto anteriormente, la rebelión de las máquinas se había escenificado en escenarios muy concretos y con consecuencias relativamente parciales, ahora esta subversión implicaba la destrucción total del planeta. De ese modo sucede tanto en la mencionada *Teléfono rojo...*, como en *Punto límite (Fail-Safe)*. Lumet, 1964) o *Colossus: El proyecto prohibido (Colossus: The Forbin Project)*. Sargent, 1970).

La Segunda Guerra Mundial había conformado un imaginario de la destrucción que la generación de la posguerra fue asimilando paulatinamente. Las imágenes de ciudades arrasadas, ampliamente difundidas por los media, pasaron a formar parte del catálogo de referencias psíquicas y que dos décadas después todavía permanecería latentes en el imaginario colectivo. No obstante, en los años sesenta se operó una transformación perceptiva del desastre en la que su visión apocalíptica convivía con una versión ya interiorizada o incluso banalizada del peligro<sup>638</sup>. Ambas posiciones, el pensamiento negativo y el optimismo pop, convivieron a lo largo de toda la generación o, en otras palabras, entre los ecodistópicos y los tecnoutópicos<sup>639</sup>.

Frente al intento de normalización y banalización de la destrucción atómica, se realizaron películas que subrayaban las posibles consecuencias de una devastación atómica. Sin duda, *El juego de la guerra (The War Game)*. Watkins, 1966) [Q02] resultó la propuesta más incisiva en ese sentido. Concebido como un falso documental, especuló con un ataque nuclear a un pequeño pueblo del condado de Kent, exhibiendo la destrucción real en toda su cruel dimensión y transgrediendo el límite tácito de lo representable. En los años cincuenta, el

---

<sup>636</sup> Sigmund Freud. *El malestar en la cultura*. (Madrid: Alianza, 1992). (orig. 1930)

<sup>637</sup> Georg Simmel, “Las nuevas urbes y la vida del espíritu” en *El individuo y la libertad* (Barcelona: Península, 1986). (orig. 1903)

<sup>638</sup> La sociedad del espectáculo no tardaría en mercantilizar el miedo y el riesgo. En ese sentido, resulta ilustrativa la oferta hotelera del Atomic View Motel, que en 1953 garantizaba desde sus folletos una vista impecable sobre los ensayos atómicos realizados en el desierto adyacente. Véase Bruce Bégout, *Zerópolis* (Barcelona: Anagrama, 2007), 19.

<sup>639</sup> Véase Fernando Gaja i Diaz. *Futurópolis. Enre la tecnoutopía y la ecodistopía o viceversa*. (Madrid: Díaz&Pons ed, 2016).

horror producido durante el holocausto nuclear se consideró irrepresentable. Jamás se había considerado un efecto destructivo de las armas nucleares en territorio europeo y la película, que mostraba el horror en un estado muy próximo a lo real, fue censurada por la BBC, no pudiendo emitirse hasta veinte años más tarde. La propuesta fue entendida como una reacción frente a la neutralización del terror, en la que Watkins quería mostrar de modo directo y sin filtros las consecuencias reales de un conflicto nuclear. Los registros sobre la destrucción fueron numerosos y variadas también fueron las maneras de abordarlo. Tanto *Teléfono rojo...* como *El jugo de la guerra* constituían extremos de un mismo pensamiento negativo. El realismo y la ciencia ficción, el drama y la comedia, la sátira o el humor negro abarcaban aproximaciones que no hacían sino constituir una válvula de escape sobre los temores de la generación del no-futuro.



**Q02**\_El juego de la guerra [Peter Watkins, 1966]  
Director artistico\_Tony Cornell, Anne Davey  
Kent, Inglaterra.  
Los paisajes post-atómicos (II).

Del mismo modo, la ilustración de la destrucción bélica mostró diferentes grados, que contemplaban la devastación de ciudades, de territorios, de países o del planeta completo. Sin embargo, las ciudades constituyeron el escenario principal de las visiones distópicas ya que acentuaba la dimensión fallida de la civilización y del progreso. Si en el cine europeo el abandono de las ciudades se vio motivado, como hemos visto, por la destrucción bélica, en el cine americano la huída estará motivada por la destrucción capitalista. Si en Europa los exiliados lo forman un grupo de desheredados que lo había perdido todo, en Norteamérica estaba representado por el colectivo contracultural, nacido en un contexto de abundancia y que apostaba por un exilio voluntario. Si en Europa se ahondaba en el concepto de pérdida, al otro lado del océano se incidía en la idea de abandono. En ambos casos la ciudad se manifestaba como escenario protagonista de un conflicto y ésta tendía a ser representada a través de la ausencia.

También en 1966, se estrenó *Dr. Who and the Daleks* (Flemying, 1966) [Q03] que, en el contexto de la destrucción urbana, mostraba un Londres<sup>640</sup> futuro convertido en un paisaje de ruinas que denotaban el fin de una civilización. Las imágenes de los restos de la ciudad victoriana, tanto de sus símbolos religiosos como la cúpula de St. Paul o de su memoria industrial, como la Battersea Power Station, ponían en escena una destrucción de aquellos elementos sobre los que se había forjado la identidad británica. Todo ello contrastaba con los artefactos provenientes del espacio exterior que se insertaban como arquitecturas fuera de escala y yuxtapuestas con un estilo *streamline*, aerodinámico, brillante y tecnológico<sup>641</sup>. El estilo adoptado por los artefactos extraterrestres había sido analizado por Roland Barthes en una de sus mitologías, en las que reflexiona sobre la aparición de los platillos volantes provenientes de otros planetas y su condición onírica:

*"(...) la redondez del artefacto, la tersura del metal, ese estado superlativo del mundo representado por una materia sin costura; a contrario, comprendemos mejor todo que en nuestro campo perceptivo participa del tema del Mal: los ángulos, los planos irregulares, el ruido, la discontinuidad de las superficies. Todo esto ya ha sido minuciosamente planteado en las novelas de ciencia ficción cuyas descripciones han sido retomadas literalmente por la psicosis marciana"*<sup>642</sup>.

El mismo autor realizaba una asociación entre el advenimiento marciano con la distancia psicológica que se asociaba a la Unión Soviética y al pensamiento comunista, a la que la mitología occidental atribuía la alteridad de un planeta. Esta relación, avalada desde entonces por numerosos estudios, va a estar muy presente en la filmografía norteamericana.

---

<sup>640</sup> Gorostiza realiza un recorrido cronológico a través de las diversas destrucciones de Londres aparecidas en las diversas películas de ficción, categorizándolas según su origen en distintos modos de destrucción. Véase Jorge Gorostiza "Apocalipsis urbanos," *La ventana indiscreta*, no.4 (octubre 2006), 9-28.

<sup>641</sup> Un contraste también presente en *La fuga de Logan* (Anderson, 1976) [Q04], que mostrará un Washington abandonado y marginal que aparece entre los intersticios de una naturaleza invasiva. De nuevo aquí se establece una dialéctica entre la nueva ciudad, blanca, limpia y aséptica, contenida en una macrocúpula, heredera de la ideada por Buckminster Fuller en 1960 para cubrir Manhattan, que controla el clima y protege del exterior, y la ciudad tradicional que representa todo lo contrario, decadente y sucia, pero repleta de texturas y matices.

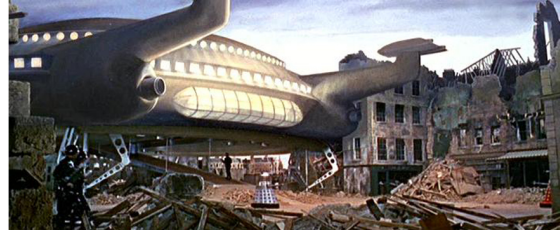
<sup>642</sup> Barthes, *Mitologías*, 43.

La hibridación del paisaje urbano avanza algo de lo que posteriormente formulará el ciberpunk aunando la tecnología avanzada y la miseria social, imagen que se vinculará, ya en los años ochenta, con el giro conservador de la era reaganiana<sup>643</sup>. La arquitectura moderna, con un marcado carácter expresionista e identificada indisolublemente con la invasión enemiga sobre los despojos de la *City* londinense, reforzará una visión nostálgica sobre una metrópolis corrompida y arrasada por el progreso.

---

<sup>643</sup> Mary McLeod. "La era de Reagan. Del posmoderno a la deconstrucción," *Arquitectura Viva*, nº8 (octubre 1989), 7-19.





**Q03\_Dr. Who and the Daleks [Gordon Flemyng, 1966]**  
Director artístico\_Bill Constable  
Londres.  
Los paisajes post-atómicos (III).



**Q04\_La fuga de Logan [Michael Anderson, 1976]**  
Director artístico\_Dale Hennesy  
Washington.  
Los paisajes post-atómicos (IV).

*Dr. Who and the Daleks* exhibirá el vacío como un protagonista ineludible de las ciudades europeas de posguerra. De repente, e insertados en el corazón de las ciudades, aparecían grandes espacios que mostraban las ruinas de la civilización moderna. Estos vacíos van a tener diversa consideración en sus apariciones cinematográficas. En este proceso, cabe destacar el camino explorado por el neorrealismo italiano a lo largo de los años cuarenta y cincuenta, mostrando un cine que dio paso a la exhibición de los residuos de la ciudad: espacios baldíos, *terrain vagues*, solares abandonados, periferias desoladas, edificios demolidos o vacíos urbanos derivados de los bombardeos que iban conformando metáforas de la destrucción de la identidad europea<sup>644</sup>.

La influencia en este sentido del neorrealismo fue fundamental en el posterior desarrollo de la imaginería fílmica, existiendo una transferencia posterior hacia la *nouvelle vague* francesa o el *free cinema* británico. No obstante, es preciso hacer un matiz en esta transferencia de la visualidad del vacío. Como sostiene Gabino Ponce Herrero<sup>645</sup>, mientras que los vacíos urbanos del neorrealismo procedentes de los bombardeos o, simplemente, espacios a la espera de ser urbanizados, eran lugares donde se desarrollaban procesos de sociabilidad y donde los protagonistas establecían relaciones afectivas, en el cine posterior son espacios que ya han sido incorporados al suburbio, convirtiéndose a pesar de su urbanización, en espacios anómicos y sin alma.

Una vez consolidada la huída contracultural en el imaginario fílmico, la ciudad se reflejó en las representaciones cinematográficas como despojo de la modernidad. El espacio urbano, antes congestionado, pasó a mostrarse de repente vacío y desactivado. Se manifestó una depreciación del sentido de lo público reflejada a través del silencio y la desolación que fue escenificada mediante una extrañación<sup>646</sup> del contexto urbano, en la que la ciudad imposibilitaba su legibilidad. Este aspecto, que desligaba la situación narrada del marco psicológico en que la ciudad es pensada, fue una estrategia muy utilizada por el cine de ciencia ficción y así fue percibida desde un primer momento. Tal y como afirmaba John Baxter:

*“Hay otro tipo de subversión visual de un paisaje familiar en la película de ciencia ficción que también debe considerarse aquí y que no se limita a las películas de bajo presupuesto: la transformación y la alienación de la ciudad. Hay imágenes en ciertas películas de ciencia ficción (la mayoría de las veces relacionadas con el holocausto postatómico) que nos muestran el vacío en una escala que es tanto psicológica como visualmente impresionante. Estas películas dependen de su poder visual, no de una gran batalla entre el hombre y las fuerzas alienígenas en un contexto familiar y activo, sino de una subversión de la familiaridad de ese contexto. Cuando pensamos en la ciudad, cuando la vemos en la vida "real" o incluso en la mayoría de las películas, está llena de actividad, personas, tráfico y movimiento. Verlo carente de ese movimiento (que es, después de todo, un signo visual de la vida) es verlo como*

---

<sup>644</sup> El neorrealismo italiano incidirá en la exhibición de las ruinas urbanas, asociadas indisolublemente al abatimiento económico y emocional de la sociedad de posguerra. Los escenarios urbanos serán mostrados como espacios que sólo son capaces de asfixiar al ciudadano.

<sup>645</sup> Ponce Herrero, “Futuro imperfecto. Las ciudades del mañana en el cine”, 133.

<sup>646</sup> Cabezas Garrido, “La arquitectura en el cine de la ciencia ficción”, 33. El autor, basándose en el concepto de “desvío o extrañamiento” elaborado por el teórico Viktor Shklovski en el campo literario, analiza el mecanismo de desautomatización en la percepción, en un cierto distanciamiento de la realidad. Francescutti se refiere del mismo modo al concepto de “extrañamiento cognitivo” desarrollado por Darko Suvin. Véase Pablo Francescutti, 42.



*algo devastadoramente extraño, verlo como si una cámara robot hubiera continuado desenrollando películas y fotografiando el mundo sin la ayuda del hombre* <sup>1647</sup>.

La metrópoli, avanzando una metáfora postmoderna, pasaba a ser expresada a través de fragmentos y ya no se entendía tanto a través de un gran relato sino mediante la metáfora del *collage*. Este alejamiento de la realidad mediante la yuxtaposición de contextos muy diversos a través de estrategias de cambio de escala, de acoplamiento entre la realidad y la ficción, de especulaciones distópicas, etc., constituyeron recursos que utilizó la narración fílmica pero que también fueron ensayado frecuentemente por la disciplina arquitectónica tanto a través de propuestas especulativas como en el ámbito académico. Las producciones utópicas de colectivos radicales de finales de los años sesenta como Archigram, Supersudio, Archizoom, Coop Himmelblau o Ant-Farm explotaron esta dimensión onírica del espacio público, participando de la fascinación por lo destruido o fragmentado. Del mismo modo, en el ámbito universitario, principalmente italiano, crearon líneas de investigación que desarrollaban estas nuevas estrategias, introduciendo programas experimentales en sus cursos de arquitectura <sup>648</sup>.

La concepción de la ciudad en el panorama fílmico fue transformándose durante la década de los años setenta. Si, como argumenta Carlos Sambricio <sup>649</sup>, el mito de la ciudad del futuro de los años veinte se correspondía con el de la ciudad desconocida y anónima de *Metrópolis*, la ciudad en los años setenta pasó a ser reconocible e identificable, si bien en la mayoría de las distopías se mostraron bajo los efectos de la destrucción y de la ruina. Precisamente, fue el descubrimiento de la ciudad del presente como escenario para las ficciones del futuro, el elemento que permitió la renovación del género de ciencia ficción. Sin embargo, el futuro no será imaginado a través de las ciudades frías e impolutas del movimiento moderno, sino que se relacionará más con una suerte de realismo sucio y a la vez sensorial, muy distante de los espacios abstractos y amnésicos de la modernidad. Las propuestas fílmicas incidieron en la destrucción total de las ciudades que serán reconocibles tan sólo por fragmentos de sus símbolos principales y que irán desapareciendo en una fase posterior hasta diluirse en el paisaje.

Es el caso de numerosas películas que muestran metrópolis abandonadas y retratan el paisaje urbano en un momento post-humano, proporcionando fascinantes imágenes de una arquitectura sin su *raison-d'etre* fundamental. Nuevamente, aparecen como perfecta metáfora del fracaso de una modernidad arquitectónico-urbana que, no por casualidad, siempre había sido presentada por sus autores en obstinada desnudez, tanto como la del propio fracaso de las revoluciones del período. La ruina se mostró como un elemento que iba a construir un "*imaginario del no futuro*" que articulaba un discurso sobre la

---

<sup>647</sup> John Baxter. *Science Fiction in the Cinema* (London: Tantivi Press, 1979): 86. (orig. 1969)

<sup>648</sup> El arquitecto italiano Leonardo Savioli en su curso de Proyectos de la Universidad de Florencia en 1967, proponía "*diversos métodos de composición que la arquitectura puede tomar prestados de las artes visuales (Arte ambiental, Pop Art y Op Art)*" que permitieran experimentar con la "*distorsión, transposición de escala, combinación, montaje, descomposición, repetición e iteración, contaminación (...)*" de modo que se pudiera aumentar el repertorio existente. Citado en Rodríguez, "Arqueología del futuro", 115.

<sup>649</sup> Carlos Sambricio "De Metrópolis a Blade Runner: Dos imágenes urbanas de futuro", 45-62.

estetización de la decadencia urbana, al igual que había sucedido anteriormente en el movimiento romántico<sup>650</sup> bajo la presencia de lo natural. Sin embargo, esta vez no se transmitía una fascinación nostálgica ante el esplendor perdido de una civilización, sino que se manifestaba, de modo explícito, el rechazo absoluto del proyecto de la modernidad.

Antes de que se emprendiera el camino hacia el grado cero de la experiencia urbana, expresado a través del territorio aborigen, resultó necesario realizar un ejercicio catártico de destrucción sobre el que construir un nuevo discurso urbano y social. La película británica *Sala de estar con cama* (*The Bed Sitting Room*. Lester, 1969) [Q05] contenía el imaginario necesario de la devastación, revisitando un Londres arrasado, en este caso apenas reconocible a través de sus despojos y convertido en un paisaje delirante y surrealista de fragmentos sin sentido. Ofrecía imágenes de la cúpula de St. Paul, otra vez más, semienterrada en mitad del desierto en una descontextualización<sup>651</sup> espacial, pasando a ser una imagen recurrente en las inspiraciones urbanas. La idea de la destrucción de la ciudad era entendida ahora como una liberación necesaria, como la única posibilidad sobre la que construir un incierto futuro.

*Sala de estar con cama* no sólo asocia la ruina con la arquitectura monumental, sino que aparecen numerosos restos de la sociedad de consumo (televisores, carros de la compra, coches,...) así como fragmentos descontextualizados de los no-lugares (túneles de metro, escalerillas de avión,...) que van completando un mosaico de una vida cotidiana que ha ido desprendiéndose de sus símbolos principales y confirmando la decadencia que tanto el pensamiento situacionista<sup>652</sup> como el de la contracultura habían denunciado. Las imágenes de vertederos y de desguaces pasarán a formar parte de la iconografía del paisaje contemporáneo en muchas de las propuestas fílmicas, como sucede en *Pasaporte a la locura* (Rush, 1968) [Q06], *Contaminación* (Wilde, 1970) [Q07], *Gas-s-s-s* (Corman, 1970), *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Greene*. Fleischer, 1973) [Q08], *El programa final* (*The Final Programme*. Fuest, 1973) [Q09], *Los coches que devoraron París* (Weir, 1974) [Q10], *2024: Apocalipsis nuclear* (Jones, 1975) [Q11] o *Callejón infernal* (Smight, 1977) [Q12]. Los paisajes del despilfarro escenificaban la versión urbana de la sociedad de consumo y, como afirmaba Baudrillard, respondían a una necesaria destrucción, a una “pérdida violenta”<sup>653</sup> del objeto como una función preponderante del modelo productivo.

---

<sup>650</sup> Milton Aragón y Gerardo Vázquez Rodríguez, “El imaginario de lo decadente y la ruina de la modernidad,” *El genio maligno. Revista de humanidades y ciencias sociales*, no.21 (septiembre, 2007), 20-25.

<sup>651</sup> La fascinación por visualidad de la destrucción será explotada por colectivos radicales, como en el proyecto *Italia Vostra. Salviamo i centri storici italiani* fue realizado por Superstudio en 1972, produciendo una serie de fotomontajes de monumentos florentinos inundados por el Arno.

<sup>652</sup> Debord, *La Sociedad del espectáculo*.

<sup>653</sup> Baudrillard, *La sociedad de consumo*, 35.



**Q05\_Sala de estar con cama [Richard Lester, 1969]**  
Director artístico\_Michael Seymour  
Los paisajes post-atómicos (V).



**Q06\_Pasaporte a la locura [Richard Rush, 1968]**  
Director artístico\_Leon Ericksen  
Paisajes del consumo (I).



**Q07\_Contaminación [Cornel Wilde, 1970]**  
Director artístico\_Elliot Scott  
Varios. Inglaterra.  
Los paisajes del consumo (II).



**Q08\_Cuando el destino nos alcance [Richard Fleischer, 1973]**  
Director artístico\_Edward C. Carfagno, George W. Davis  
Los Ángeles, California.  
La ciudad fractal.





**Q09\_ El programa final** [Robert Fuest, 1973]  
Director artístico\_Philip Harrison  
Ciudades del consumo.



**Q10\_ Los coches que devoraron París** [Peter Weir, 1974]  
Director artístico\_David Copping  
Ciudades del consumo.



**Q11\_ 2024: Apocalipsis nuclear** [L. Q. Jones, 1975]  
Director artístico\_Ray Boyle  
Ruinas modernas (I).



**Q12\_ Callejón infernal** [Jack Smight, 1977]  
Director artístico\_William Cruse  
Las Vegas.  
Ruinas modernas (II).

El futuro de las ciudades ya no se interpretaba en clave ordenada y aséptica, sino que presentaban un paisaje de residuos, mugriento, fragmentado y repleto de despojos marchitos del mundo actual formando un *collage* atemporal. Françoise Chaslin<sup>654</sup>, en un artículo sobre las ciudades del futuro en el cine, detectaba en películas como *Blade Runner* (Scott, 1982) o *Brazil* (Gilliam, 1985) dos casos en los que se producía este cambio de paradigma. Efectivamente, estos dos casos supusieron dos momentos canónicos en la interpretación urbana, pero resultarían incomprensibles sin esas visiones que avanzaban tempranamente los restos de la modernidad y de las consecuencias del exceso que muchas producciones fueron arrojando a lo largo de los años setenta. La devastación de las ciudades mostraba así un punto de inflexión que abría las puertas a la posmodernidad. Aquellos edificios monumentales que parecían dotar de una cierta estabilidad a la estructura urbana se mostraban ahora derruidos o en un estado precario. La misma ciudad se entendía como un desguace formado por fragmentos de sus símbolos de eternidad.

La transformación de la tecnología futurista del pasado en algo repulsivo visualmente será una de las características que Sobchack atribuirá a las representaciones distópicas del futuro, introduciendo un elemento nuevo en el repertorio visual: “*la basura del desastre (garbage of disaster)*”<sup>655</sup>. Sobre la iconografía de la obsolescencia tecnológica, la misma autora, basándose en el “milenario invertido” de Fredric Jameson, añadía:

“El ‘milenario invertido’ se manifiesta consistentemente, entre otras cosas, en la transformación de la brillante tecnología ‘futurista’ todavía funcional, en algo visualmente repulsivo. Esto es evidente también en la combinación decorativa y/o narrativa del pasado y presente con el futuro”<sup>656</sup>.

En ese mismo sentido, como bien afirma Rafael Jackson-Martín<sup>657</sup>, la ciencia ficción provocaba una inversión de la percepción heredada de la modernidad, y que va a ser explícitamente ilustrada en *La guerra de las galaxias. Episodio IV: Una nueva esperanza (Star Wars. Lucas, 1977)* [Q13], en la que tanto los “espacios usados” y la estética feísta están vinculados al movimiento rebelde, mientras que las superficies pulidas y asépticas funcionan como caracteres asociados al poder Imperial. Desde posiciones contraculturales se había logrado desvirtuar la imagen de la ciencia que se teñía de un caos y un desorden que lo aproximaban a la condición humana. Este punto será tratado desde una perspectiva paródica en *Estrella oscura (Dark Star. Carpenter, 1974)*<sup>658</sup> [Q14] en la que la imagen inmaculada de laboratorio de la ingeniería espacial se transformaba en la imagen de un habitáculo *hippie*, sucio, caótico y desordenado. El realismo sucio presentado aquí tendrá un largo recorrido en la escanografía urbana. No en balde, el director artístico, Dan O’Bannon, un año después escribiría el guión para el cómic *The Long Tomorrow*, dibujado por Moebius, y que inspirará en gran medida la puesta en escena de *Blade Runner*, película que establecerá un nuevo canon de la ciudad del futuro.

<sup>654</sup> Françoise Chaslin. “En las ciudades crepusculares” en *Arquitectura Viva* n°7 (septiembre, 1989): 2-5.

<sup>655</sup> Sobchack, *Screening Space*, 119.

<sup>656</sup> Sobchack, *Screening Space*, 246-247.

<sup>657</sup> Jackson-Martín. “Futuro en pretérito: Apropiaciones visuales del pasado en la ciencia ficción distópica”, 43.

<sup>658</sup> *Naves misteriosas*, dos años antes, ya había formulado la escenografía del astronauta hippy en una travesía espacial.



**Q13\_ La guerra de las galaxias [George Lucas, 1977]**  
Directores artísticos\_ Leslie Dilley, Norman Reynolds.Las Vegas.  
Ruinas modernas (III).



**Q14\_ Estrella oscura [John Carpenter, 1974]**  
Director artístico\_ Dan O'Bannon  
Las Vegas.  
Ruinas modernas (IV).

Al temor bélico le sucedió el pánico ecológico. La conciencia ecológica insistió en una vuelta a la naturaleza que entorno urbano había deshumanizado y en el que tanto la industrialización como la carrera atómica amenazaban con romper su equilibrio. Los diversos informes publicados en esos años sobre la contaminación o la lluvia ácida<sup>659</sup> conformaron un caldo de cultivo para la instauración del imaginario de un mundo químico y desnaturalizado que tuvo como principal consecuencia el colapso de las ciudades y la consecuente migración en busca de un paraíso aborígen<sup>660</sup>.

La concienciación sobre los efectos de la contaminación y sobre el agotamiento de los recursos terrestres provocó la eclosión del movimiento ecologista a partir de los años sesenta. La preocupación incipiente por la destrucción de la naturaleza y por la invasión insidiosa de la urbanización descontrolada tuvo su reflejo en la propia disciplina urbana, que habían denunciado el enorme consumo de territorio realizado por *suburbia*. Ian L. McHarg, arquitecto especialmente sensible con el territorio, aportó diversos estudios sobre el paisaje y la naturaleza denunciando la utilización de pesticidas, herbicidas, detergentes, contaminantes químicos o residuos nucleares que no hicieron sino completar las denuncias cada vez más presentes, principalmente a partir de la publicación en septiembre de 1962 de *Silent Spring* de Rachel Carson. La denuncia de la asfixia de la naturaleza era un invariante infiltrado ya en todas las disciplinas.

McHarg publicó *Design with Nature*<sup>661</sup> en 1969, estableciendo un método para proyectar con la naturaleza y dotar de una interpretación ecológica a las intervenciones realizadas sobre la biosfera. El texto incluía un posicionamiento crítico en el marco de la dialéctica ecología-pop, mostrándose especialmente escéptico con el paisaje ensalzado tanto por Banham como por Venturi et al. El autor, muy alejado del simbolismo pop, se preguntaba:

“¿Cuál es el legado tangible del credo mercantil americano? ¿el puesto de hamburguesas, la gasolinera, los restaurantes, las omnipresentes vallas publicitarias, los ondeantes cables, los aparcamientos, los cementerios de coches (...)?”<sup>662</sup>.

Desde una posición antitética, autores como Reyner Banham reinterpretaron el sentido ecológico adaptándolo a una realidad puramente urbana. Frente a la visión neomarxista y su pensamiento negativo sobre la ciudad, exponía su manifiesta fascinación por el maquinismo y la realidad metropolitana. Banham escogió la ciudad de Los Ángeles para escenificar su contra-pensamiento, haciendo especial hincapié en la jerarquía de todos aquellos elementos desautorizados desde al ámbito romántico: hamburgueserías y heladerías, efemérides pop, autopistas, etc., que conformaban las denominadas nuevas

---

<sup>659</sup> La publicación en 1962 del libro *Silent Spring*, de Rachel Carson, en el que denunciaba los estragos ambientales originados por los contaminantes químicos tuvo una enorme difusión, iniciando así una campaña de concienciación que alimentaría los temores de una “lluvia radiactiva”. Citado por Francescutti, *Historia del futuro*, 121.

<sup>660</sup> Películas como *Contaminación* (*No Blade of Grass*. Wilde, 1970), *Naves misteriosas* (*Silent Running*. Trumbull, 1972), *Holocausto Radiactivo* (*Doomwatch*. Sasdy, 1972) o *Viaje al futuro* (*Idaho Transfer*. Fonda, 1973) inciden en esos años recurrentemente en la cuestión medioambiental.

<sup>661</sup> Ian McHarg, *Design with Nature* (Barcelona: Gustavo Gili, 2000). (orig. 1969)

<sup>662</sup> Ian McHarg, *Design with Nature*, 20.



“ecologías humanas”<sup>663</sup>. Los años setenta mostraron que el pensamiento urbano permitía unas interpretaciones sumamente elásticas que abarcaban un espectro que iniciaba con las visiones de la ecología romántica de Mumford por un lado y finalizaba con las visiones de la ecología artificial de Banham en el otro extremo o, lo que es lo mismo, entre el desarrollo sostenible y la sociedad de consumo.

La preocupación medioambiental tendría su réplica cinematográfica en *Contaminación (Blade of Grass)* (Wilde, 1970) [Q15], auténtico manifiesto visual de la conciencia ecológica y cuyo estreno se anticipó a la influyente publicación de *Los límites del crecimiento* (Club de Roma, 1972). Tanto la película como el informe del Club de Roma participan de las mismas preocupaciones ambientales y demográficas. La visión que arroja de la ciudad subraya todos los excesos del capitalismo: superpoblación, densificación, contaminación, acumulación de residuos, hiperconsumo así como la colmatación del territorio. Todas ellas son anticipadas al inicio de la película, en que una serie de fotogramas veloces conforman un panorama distópico basado en situaciones reales. La presentación de grandes polígonos industriales que arrojan nubes ácidas, ríos convertidos en vertederos químicos, desguaces de vehículos que abarcan amplios territorios, edificios colmena, periferias contaminadas, vías urbanas colapsadas o ciudades hipersaturadas. Esta realidad es expuesta paralelamente a escenas representativas de la vida opulenta londinense, conformando una realidad yuxtapuesta de los excesos de la sociedad de consumo. La película incide en la contaminación de las ciudades afectadas por un virus (de nuevo Londres) y su consecuente destrucción, lo que provoca un exilio por parte de un reducido grupo de personas en busca de un modo de vida diverso cuya meta será una fortificación aislada en mitad del paisaje como modelo de supervivencia.

Al igual que sucedía en las visiones postapocalípticas derivadas del riesgo atómico, el imaginario ambiental produjo imágenes rotundas de la devastación completa del planeta. El mencionado informe del Club de Roma encontró un apoyo visual en la producción realizada desde la ciencia ficción, mostrando un desequilibrio natural que determinaba una consecuente desestabilización de las relaciones humanas. En la mayoría de las propuestas se desprendía un mensaje moral, a veces explicitado como en el caso de *Viaje al futuro (Idaho Transfer)* (Fonda, 1973) [Q16], en la que el propio director, realizando una secuencia de sus obsesiones personales, afirmaba:

*“En Easy Rider trataba de realizar nuestro acercamiento social y como conseguíamos organizarnos en un tipo de sociedad como aquella de 1969; en The Hired Hand me había ocupado del modo en que eran tratados los hombres y las mujeres y cómo venía organizado el núcleo familiar; en Idaho Transfer tuve la ocasión que esperaba: hablar de lo que estamos haciendo a nuestro medio ambiente. Con esta película, nosotros hemos tenido la oportunidad de estimular vuestra curiosidad, ya sea porque os guste pasear por una playa llena de bolitas de poliestireno o porque preferáis la playa, ya sea porque sepáis cómo reutilizar los desperdicios o ya sea porque no entendáis el peligro que representa el desperdicio en sí mismo, o que os deis cuenta que también el oxígeno podría agotarse y que se*

---

<sup>663</sup> Véase Banham, *La arquitectura de las cuatro ecologías*, 12.

*podría vivir diez días sin agua y que sin alimentos se pueden vivir diez o quince días, pero si estáis cuatro minutos sin oxígeno, ya se acaba todo (...)*<sup>664</sup>.

---

<sup>664</sup> Extracto de la introducción que hace Peter Fonda en la presentación de la película en la edición del dvd. *Idaho Transfer*. Director Peter Fonda. Westlake Entertainment. DVD. Julio, 2003.



**Q15\_Contaminación** [Cornel Wilde, 1970]  
Director artístico\_Elliot Scott  
Varios. Inglaterra.  
Ecología y miedo.

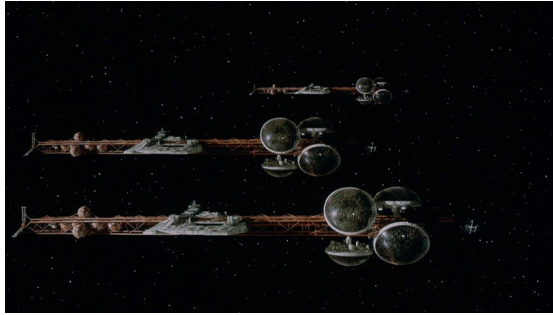


**Q16\_Viaje al futuro** [Peter Fonda, 1973]  
Director artístico\_Jeremy Kay  
Craters of the Moon, Idaho.  
Distopías ecológicas.

El discurso determinista capitalismo-destrucción subrayó el protagonismo de las corporaciones como estructura sustitutiva del Estado. Dicha denuncia afloró en diversas propuestas fílmicas<sup>665</sup> pero desde una perspectiva ecológica, quizá sea *Naves misteriosas* (Trumbull, 1972) [Q17] la película que más incide en este aspecto. Ofrece un planteamiento radical en el que especula con el fin de la naturaleza, desplazada cada vez más a posiciones residuales o, como en este caso, expulsada definitivamente del planeta. Una flota de invernaderos espaciales de la compañía *American Airlines* es la encargada de conservar las últimas especies verdes de un planeta desertizado, flotando en el espacio. El bosque, como último reducto natural queda encapsulado en bóvedas fullerianas adaptadas a estructuras más complejas. El científico, en este caso encarnado en la figura del astronauta-hippie, adquiere aquí un misticismo contracultural, haciendo frente al sistema y priorizando la conservación de la naturaleza sobre la rentabilidad mercantil. La película aunaba las dos corrientes del pensamiento arquitectónico: el tecnológico y el ecológico. Como sucedía en *Drop City*, la omnipresencia de las cúpulas fullerianas parecía ser el elemento de cohesión de ambas posiciones, el nexo que ponía en conexión el sueño iluminista con la utopía hippie.

---

<sup>665</sup> Véase *Privilegio* (Watkins, 1967), *Playtime* (Tati, 1967), *Cuando el destino nos alcance* (Fleischer, 1973), *Chinatown* (Polanski, 1974), *Rollerball, un futuro próximo* (*Rollerball*, Jewison, 1975) o *Network* (Lumet, 1976).



**Q17\_Naves misteriosas [Douglas Trumbull, 1972]**  
Director artístico\_Frank Lombardo  
Utopías ecológicas.

A las inquietudes atómicas y medioambientales, se le añadió el miedo a la superpoblación<sup>666</sup> que se había convertido en un temor cíclico que periódicamente surgía en los ámbitos tanto académicos como mediáticos. Muy vinculado a la preocupación ecológica por el agotamiento de los recursos o a la proliferación descontrolada de residuos, generaba también expectativas negativas sobre la expansión cada vez más descontrolada del suburbio, así como el colapso interno de las ciudades. Autores como Alvin Toffler y su influyente *El shock del futuro*<sup>667</sup>, advertían de los riesgos de la superpoblación y su relación con el crecimiento de las ciudades:

*"Una manera de captar la significación del cambio en una escala tan fenomenal es imaginar lo que pasaría si todas las ciudades existentes conservasen su dimensión actual, en vez de expansionarse. Si fuese así, para alojar a los nuevos millones de ciudadanos sería necesario construir una ciudad gemela para cada una de las grandes urbes que salpican el Globo: una nueva Tokio, una nueva Hamburgo, una nueva Roma, una nueva Rangún, y todo en le plazo de once años"*<sup>668</sup>.

Las mismas obsesiones se trasladaban al ámbito narrativo y cinematográfico. Tal y como afirma Joan F. Dean, contextualizándolo con los otros terrores de la década:

*"Las películas de ciencia ficción de principios de los años setenta reflejan el desarrollo de un neo-aislacionismo (tal vez como resultado de una costosa participación en el sudeste asiático), un temor cada vez menor al apocalipsis nuclear (parcialmente como resultado del deshielo en la Guerra Fría); y una creciente preocupación por los problemas domésticos y terrestres, la mayoría relacionados con el control totalitario del gobierno sobre la vida de las personas o la superpoblación, la escasez de alimentos, la contaminación y la ecología. (...) El tema único que dominó la imaginación de la ciencia ficción entre 1970 y 1977 fue la superpoblación y sus problemas concomitantes de escasez de alimentos y vejez"*<sup>669</sup>.

El período que va de 1950 a 1975, asistió al mayor crecimiento de población de la historia, con un incremento del 2,1%, despertando los temores distópicos de un incierto futuro. En ese contexto, Paul R. Ehrlich publicó en 1968 de *The Population Bomb*<sup>670</sup>, un ensayo que retomaba las teorías malthusianas, especulando con catástrofes y hambrunas para los países subdesarrollados. La obra llegó a ser un *best seller*, teniendo un gran impacto en la opinión pública y en la posterior producción fílmica. Sin embargo, como afirmaba J. G. Ballard<sup>671</sup>, desde inicios de los años sesenta, la ciencia ficción ya había creado un imaginario distópico de la superpoblación. El mismo Ehrlich había prologado la novela *Make Room! Make Room!* (Harrison, 1966), obra en la que se basaría años después la película *Cuando el destino nos alcance*, sin duda la propuesta cinematográfica que más incidió en este tema.

Los relatos de la ciencia ficción a través de obras como *Billemium* (J. G. Ballard, 1962), *Todos sobre Zanzíbar* (John Brunner, 1968) o *El mundo interior* (Robert

---

<sup>666</sup> Domingo, *Descenso literario a los infiernos demográficos*.

<sup>667</sup> Toffler, *El shock del futuro*.

<sup>668</sup> Toffler, *El Shock del futuro*, 37.

<sup>669</sup> Joan F. Dean, "Between 2001 and Star Wars" en *Journal of Popular Film and Television*, 7. No. 1 (1978): 36-37.

<sup>670</sup> Paul R. Ehrlich, *The Population Bomb* (Nueva York: Sierra Club, 1970) (orig. 1968)

<sup>671</sup> Citado en Domingo, *Descenso a los infiernos*, 84.

Silverberg, 1971) comenzaron a hacerse eco de las consecuencias distópicas del aumento descontrolado de la población. Esta sensibilidad pronto se transfirió a las especulaciones fílmicas, primero a través de documentales como *Population Explosion: The Human Bomb* (Anne y Paul Ehrlich, 1968) y posteriormente dando lugar a imágenes de superpoblación y hacinamiento como en *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*. Fleischer, 1973) [Q18], de control estatal de la natalidad como en *Edicto Siglo XXI: prohibido tener hijos*<sup>672</sup> (*Zero Population Grow*. Campus, 1972) [Q19] y *El día en que se requisaron los niños* (*The Last Child*. Moxey, 1971) o la aniquilación de la población adulta *La fuga de Logan* (*Logan's Run*. Anderson, 1976) [Q20]. Su consecuencia en el paisaje urbano se tradujo a la polarización espacial, la hipervigilancia y control del espacio y a la acotación de las áreas de movimiento respectivamente.

En *Edicto Siglo XXI* el modelo de familia nuclear se había convertido en un mito que tan sólo pervive como vestigio musealizado, en el que la calle y las relaciones personales son consideradas como una herencia obsoleta del pasado. Una vez más, cuestiones originadas por la contracultura habían sido reinterpretadas por el propio sistema. Si la abolición de la estructura familiar había constituido uno de los caballos de batalla de la generación *hippie* ensayada a través de la experiencia comunal, ahora era asumida por el Estado totalitario como estrategia de control. A este fin, el Estado había creado parques temáticos en que los habitantes tenían la posibilidad de recrear las experiencias de la paternidad/maternidad, ahora simuladas a través de muñecos.

Por otra parte, recobraban especial protagonismo los espacios de control, de castigo y de la tematización. Los espacios de control se mostraban articulados en torno una pantallización total de los edificios, una versión radical del ojo orwelliano que constituían puntos fijos de observación y aleccionamiento, apoyados por una serie de drones que ejercían una vigilancia omnipresentemente. Los espacios de castigo estaban formados por cúpulas plásticas que permitían recluir a los ciudadanos rebeldes a la vez que los sometían a una exposición y humillación pública. Las arquitecturas neumáticas, ensayadas en la realidad como espacios efímeros y transitorios, adquirirían aquí la equivalencia sólida de la reclusión, en el que el plástico procuraba a su vez la máxima observación de la culpa. Los espacios de la tematización se planteaban como espacios disciplinarios, como creaciones simuladas de realidades (hiperrealidades) tendentes a anular los instintos primarios.

La película escenificaba la instauración de un sistema totalitario y represivo como consecuencia de los excesos de la explosión demográfica. Y ello lo planteaba desde la condición carcelaria de las estructuras urbanas. La persistencia de la imagen del poder (la pantallización) extendida a lo largo de toda la ciudad como elemento presente en todas las actividades humanas, tanto en el espacio público como en el privado, apuntaba la emergencia de los media como sistema de control social.

---

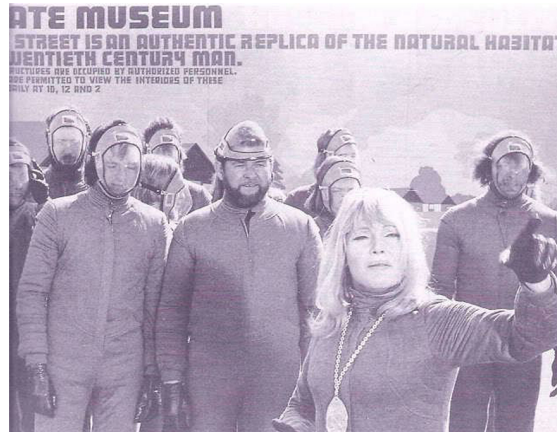
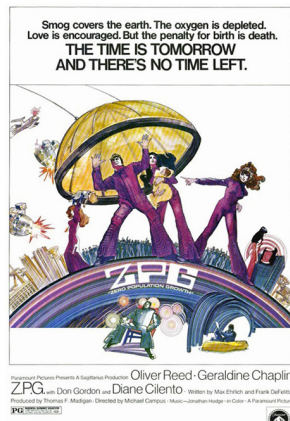
<sup>672</sup> El título original *Zero Population Grow*, se hacía eco de la sociedad fundada con el mismo nombre por Paul R. Ehrlich junto con Richard Bowers y Charles Remington en 1968 para abordar las cuestiones derivadas de la explosión demográfica.







**Q18\_** Cuando el destino nos alcance [Richard Fleischer, 1973]  
 Director artístico\_Edward C. Carfagno y George W. Davis  
 Nueva York



**Q19\_** Edicto Siglo PXXI: Prohibido tener hijos [Michael Campus, 1972]  
 Director artístico\_Peter Homark y Harry Lange  
 Copenhague



**Q20\_** La fuga de Logan [Michael Anderson, 1972]  
 Director artístico\_Dale Hennesy  
 Megalópolis.

Si *La fuga de Logan* ha sido considerada anteriormente como el paradigma de la nueva megalópolis, de la tabula rasa y del abandono de las ciudades tradicionales, aquí interesa subrayar la aparición de los límites urbanos como estrategia de control social. El establecimiento de fronteras, materializadas tanto por las macrocúpulas que cubren la ciudad como por el sistema de túneles que no permiten la salida al exterior, manifiestan la necesidad del control espacial como condición *sine qua non* del control poblacional. De nuevo aquí se evidencia el binomio “superpoblación-estado totalitario” construido en torno a la idea de la ciudad como burbuja y apoyado en la cámara de aniquilación de personas mayores de 25 años como garante de una sociedad feliz. La dialéctica entre el sistema tecnocrático que sostiene el aparato represor y la condición humana que simbolizan los reducidos habitantes de la ciudad antigua es visualizada a través de la materialidad de las dos ciudades: la nueva megalópolis, con un lenguaje cercano al del centro comercial aséptico, abstracto, blanco, brillante y geométrico frente a la abandonada Washington, invadida por la naturaleza y llena de texturas, matices y contrastes.

Todos estos temores conformaron un imaginario que se fue infiltrando en las diversas producciones culturales a partir de ambientaciones postapocalípticas. El cine, a través de su especificidad sensorial, se apropió de muchos de esos miedos elaborando imágenes que se incorporarían a las ya producidas por la realidad, cada vez más difundidas. La imagen de la destrucción de las grandes ciudades generó una visualidad propia que las propuestas fílmicas desarrollarán a través de una gran producción del desastre. En este sentido, se alternaron tanto los espacios del abandono como los paisajes de la destrucción<sup>673</sup>, fundamentalmente derivados de la ciencia ficción. Pero, ¿a qué se debía la profusión y el bombardeo de imágenes de paisajes devastados? ¿Era una representación del miedo, una advertencia o era simplemente una nueva fascinación estética? Sontag<sup>674</sup>, a través de *La imaginación del desastre*, un ensayo publicado en 1965, dio algunas claves que permitían comprender las finalidades últimas de este tipo de propuestas. La autora incidía en la introspección de la destrucción, en la fantasía de vivir la propia muerte, pero no lo hacía desde un punto de vista dramático del temor, sino desde una óptica estética, destacando las “peculiares bellezas”<sup>675</sup> que podían procurarnos los estragos y la confusión.

---

<sup>673</sup> En el contexto de los paisajes de la destrucción, véase la propuesta checa *The End of August at the Hotel Ozone* (Schmidt, 1967) [Q21], *El planeta de los simios* (*The Planet of the Apes*. Schaffner, 1968) [Q22], *Regreso al planeta de los simios* (*Beneath the Planet of the Apes*. Post, 1970) [Q23], *2024: Apocalipsis nuclear* (*A Boy and his Dog*. Jones, 1975) [Q24], *Callejón infernal* (*Dammnation Alley*. Smight, 1977) [Q25] o *El planeta de los buitres* (*Ravagers*. Crompton, 1979) [Q26]

<sup>674</sup> Sontag, “La imaginación del desastre”, 274-295.

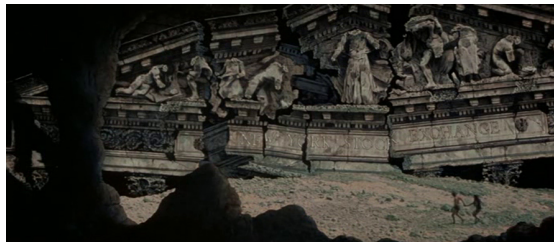
<sup>675</sup> Sontag, “La imaginación del desastre”, 278.



**Q21\_The End of August at the Hotel Ozone [Jan Schmidt, 1967]**  
Director artístico\_Oldrich Bosák  
Los paisajes post-atómicos (I).



**Q22\_El planeta de los simios [Franklin J. Schaffner, 1968]**  
Director artístico\_William J. Kreber, Jack Martin Smith  
Nueva York.  
Los paisajes post-atómicos (II).



**Q23\_Regreso al planeta de los simios [Ted Post, 1970]**  
Director artístico\_William J. Kreber, Jack Martin Smith  
Nueva York.  
Los paisajes post-atómicos (III).



**Q24\_2024: Apocalipsis nuclear [L. Q. Jones, 1975]**  
Director artístico\_Ray Boyle  
Barstow, California.  
Los paisajes post-atómicos (IV).





**Q25\_ Callejón infernal [Jack Smight, 1977]**  
Director artístico\_ William Cruse  
Las Vegas.  
Los paisajes post-atómicos (V).



**Q26\_ El planeta de los buitres [Richard Compton, 1979]**  
Director artístico\_ Ron Hobbs  
Nueva York.  
Los paisajes post-atómicos (VI).

Este subgénero fílmico tendrá una gran importancia en la manera de sentir y concebir la destrucción ya que desarrollarán un efecto ambiguo sobre la percepción del desastre. Sontag subrayaba una doble condición aparentemente contrapuesta:

*“La nuestra es, verdaderamente, una época de penuria. Vivimos bajo la continua amenaza de dos destinos igualmente terribles, pero en apariencia opuestos: la banalidad inagotable y el terror inconcebible. Es la fantasía, servida en abundantes raciones por las artes populares, lo que permite a la mayoría de la gente hacer frente a estos dos espectros gemelos. Porque un servicio que la fantasía puede rendirnos es el de elevarnos por encima de la insoportable rutina y distraernos de los terrores – reales o anticipados – mediante una huida a lo exótico, a situaciones peligrosas con finales felices de último minuto. Pero otra de las cosas que la fantasía puede hacer es normalizar lo psicológicamente insoportable, habituándonos así a ello. En un caso, la fantasía embellece el mundo; en el otro, lo neutraliza”<sup>676</sup>.*

Los paisajes del miedo que mostraban el proceso destructivo de lo urbano dieron paso a los paisajes del vacío, en el que la ciudad fue borrada por completo del imaginario colectivo. La ficción cinematográfica representó la huida de la ciudad a través de diversos procesos: abandono del centro histórico, exilio hacia comunas rurales y destrucción urbana. El último estadio de esta secuencia lo constituirá una especie de grado cero de la civilización, en la que la representación urbana desaparecerá de la escena fílmica. En un proceso de desmaterialización urbana, evidenciado por el abandono, la destrucción y el vacío, el rechazo de la ciudad llegará a su máxima expresión con su desaparición total y su sustitución en el imaginario fílmico por escenarios naturales desantropizados. La huida de las ciudades y su sustitución por extensiones paisajísticas ilimitadas<sup>677</sup>, donde nada de lo urbano permanece, caracterizarán una segunda fase en el que el vacío se manifiesta con mayor rotundidad. Los paisajes inabarcables se mostrarán en una primera fase jalonados por restos de un fracaso de la civilización, articulados por pequeñas piezas que han sobrevivido a su propia banalidad como las gasolineras, moteles o almacenes [Q27-Q31].

Abandonada la ciudad y cualquier posibilidad de recuperarla, la generación del *baby boom* migraría en la ficción a espacios deshabitados: la carretera y el desierto, donde se solapaban los sueños de una vida comunitaria con el romanticismo que la literatura y el periodismo de estos años insuflarían en la dramática oposición entre el asfalto y el inhóspito Mid-West americano. Finalmente se emprenderá un éxodo hacia paraísos naturales muy alejados ya de cualquier influencia de la civilización occidental.

---

<sup>676</sup> Sontag, *Contra la interpretación*, 293.

<sup>677</sup> Películas como *Los ángeles del infierno* (Corman, 1966) [Q27], *Ecce Homo* (Gaburro, 1968) [Q28], *Buscando mi destino* (Hopper, 1969) [Q29], *Contaminación* (Wilde, 1970) [Q30], *Zabriskie Point* (Antonioni, 1970) [Q31], *Walkabout* (Roeg, 1971) [Q32], *El valle* (*Le vallée*. Schroeder, 1972) [Q33], *Alicia en las ciudades* (*Alice in den Städten*. Wenders, 1974) [Q33] o *En el curso del tiempo* (*Im Lauf der Zeit*. Wenders, 1975) [Q34] proponen una mirada hacia el paisaje no construido como escenario de una huida o simplemente de un viaje hacia la libertad, en el que el tránsito es un fin en sí mismo y en el que la propia naturaleza retoma un protagonismo perdido.



**Q27\_ Los ángeles del infierno [Roger Corman, 1966]**  
 Director artístico\_ Leon Ericksen  
 Palm Springs, California.  
 El paisaje sin atributos (I)



**Q28\_ Ecce Homo [Bruno A. Gaburro, 1968]**  
 El paisaje sin atributos (II)



**Q29\_ Buscando mi destino [Dennis Hopper, 1969]**  
 Director artístico\_ Jeremy Kay  
 Sacred Mountain, Arizona.  
 El paisaje sin atributos (III)



**Q30\_ Contaminación [Cornel Wilde, 1970]**  
 Director artístico\_ Elliot Scott  
 North Yorkshire, Inglaterra.  
 El paisaje sin atributos (IV)







**Q31\_Zabriskie Point [Michelangelo Antonioni, 1970]**  
Director artístico\_Dean Tavoularis  
Death Valley, California.  
El paisaje sin atributos (V)



**Q32\_Walkabout [Nicolas Roeg, 1971]**  
Director artístico\_Terry Gough  
Alice Springs, Australia.  
El paisaje sin atributos (VI)



**Q33\_El valle [Barbet Schroeder, 1972]**  
Nueva Guinea.  
El paisaje sin atributos (VII)



**Q34\_Alicia en las ciudades [Wim Wenders, 1974]**  
Director artístico\_Honorat Stangl  
Wuppertal, Alemania.  
El paisaje sin atributos (VIII)





**Q35**\_En el curso del tiempo [Wim Wenders, 1975]  
Director artístico\_Bernd Hirskon, Heidi Lüdi  
Baja Sajonia, Alemania.  
El paisaje sin atributos (IX)

Si los paisajes del miedo estaban enmarcados en el género de la ciencia ficción que mostraba distopías nucleares o medioambientales, los paisajes del vacío se incardinaban en narraciones muy conectadas con la realidad, a veces con un carácter semidocumental, en la que las situaciones eran utopías posibles y los paisajes, territorios reales. Este subgénero dramático contenía un trasfondo contracultural y no era el miedo, sino el desencanto, el que articulaba la narración del vacío. Reflejaban los paisajes de la posibilidad, de la oportunidad de empezar de cero adquiriendo una gran inspiración en sociedades primitivas o tribales.

Los nuevos paisajes de la no-ciudad ilustraron parte de una visualidad contracultural radical, como se muestra en *El valle (Le vallée)*. Schroeder, 1972) **[R33]**, rodada en Nueva Guinea, que en ese momento constituía el único territorio del planeta donde aún quedaban regiones inexploradas y pobladas por tribus primitivas con una cultura próxima al neolítico<sup>678</sup>. Ante la advertencia realizada desde la crítica urbana sobre la colmatación descontrolada del territorio, la película abogaba por una situación diametralmente opuesta, poniendo en valor un espacio natural en un estado primitivo o salvaje. Es el escenario escogido por un grupo de individuos de muy diversa condición, pero en el que destaca la aburguesada mujer del cónsul de Francia en Melbourne, que adquiere una especial relevancia derivada de la renuncia a su rol social. El viaje lo realiza con un grupo procedente de la contracultura que le introduce en un modo diverso de habitar, protagonizado por la vida comunal y el rechazo de las represiones freudianas y las convenciones de la civilización occidental (negación de la familia, amor libre, viajes lisérgicos, espiritualidad, etc.). La renuncia a la vida anterior, simbolizada por la realidad urbana, estará relacionada a lo largo de toda la película con la inmensidad del paisaje natural, con la búsqueda de un santuario mítico nunca antes transitado, como un espacio ajeno a la civilización y al progreso.

El paisaje, como sucedía en los casos anteriores, se presentaba despojado de cualquier referencia urbana. Sin embargo, y en esto se diferencia de los ejemplos precedentes, aquí no se muestra tan sólo la desaparición del asentamiento urbano, sino que tampoco se advierte la presencia de señales ni signos desperdigados por el paisaje que bajo la mirada del pop se había extendido por todo el territorio. La propuesta fílmica formula un reseteo de la sociedad urbana y no pervive ninguna referencia a ella. El rechazo de lo urbano en su totalidad no supuso una inquietud aislada, sino que impregnó la sensibilidad de gran parte del pensamiento contracultural. Un año antes, *Walkabout* (Roeg, 1971) **[Q32]** había mostrado de igual modo la dialéctica civilización-primitivismo a través del encuentro de dos niños provenientes de una familia acomodada con la experiencia iniciática de un aborigen australiano en el inmenso desierto australiano. El cine había cambiado la realidad urbana por una naturaleza envolvente y en estado puro, en un grado anterior a la sociedad civilizada. La exploración del vacío, que en ambas películas adquiere una dimensión mística, un estado post-hippie, manifiesta la potencia de aquellos territorios que no habían sido modificados todavía por el ser humano, en un

---

<sup>678</sup> Véase Santos, *Tierras de ningún lugar*, 106.

estado entrópico y carente de organización, definido por Antonio Santos como “*utopías regresivas o paleoutopías*”<sup>679</sup>. La desintegración de lo urbano llega aquí a su límite máximo, a su grado cero y, al mismo tiempo, a un callejón sin salida, a un punto al que a la utopía le será difícil avanzar. Alcanzado este estado catártico, coincidente con el agotamiento del sueño contracultural, la filmografía volverá a la ciudad.

---

<sup>679</sup> Santos, *Tierras de ningún lugar*, 151.



### 2.3. RETORNOS. [Activaciones de la realidad].

Tras una travesía por un paisaje sin atributos urbanos, a partir de los años setenta la ciudad vuelve a ser recuperada por numerosas propuestas fílmicas. Sin embargo, esa ciudad ya no es la misma. El fenómeno *hippie* se había diluido, los experimentos comunales habían ido desapareciendo y la crisis del petróleo ponía fin a dos décadas del Estado del Bienestar. Ya a mediados de los años setenta, un nuevo sistema económico se había consolidado y precisamente este modelo del capitalismo avanzado fue el origen, tal y como sostienen autores como Fredric Jameson<sup>680</sup> o David Harvey<sup>681</sup>, de la llegada inminente del posmodernismo. La década de los años setenta va a estar marcada por la Crisis del Petróleo de 1973, que va a poner fin no sólo a un modelo productivo sino a un modo de imaginar la ciudad. Alrededor de esa fecha, habían empezado a descomponerse las utopías. Un año antes se había disuelto la Internacional Situacionista. Ese mismo año, en 1972 se demolía el complejo de Pruitt-Igoe y con él, como indicaba Charles Jencks, las convicciones del movimiento moderno. En 1974 se disolvían los colectivos Archigram y Archizoom. Pocos años más tarde, en 1978, lo haría Superstudio. A mitad de los años setenta el movimiento metabolista presenta signos de agotamiento. El fin del progreso tecnológico y el cientifismo escenificaban de ese modo el paisaje de la crisis.

El retorno a la realidad urbana, ahora entendida bajo un pensamiento negativo, como un espacio de criminalidad, fue abordado tanto bajo la perspectiva de la ficción distópica como desde un realismo áspero. Al contrario que muchos de los relatos utópicos que no disponían de un emplazamiento reconocible, las visiones distópicas de los sesenta y setenta van a exigir escenarios concretos y reales. En muchos casos, tal y como había sucedido en *Alphaville*, *La naranja mecánica* o *Fahrenheit 451*, fueron las periferias las que representaron a las grandes ciudades, que se mostraban carentes de sus elementos identificativos, pasando a ser entendidas como ciudades genéricas o anónimas, repletas de no-lugares y despojadas de cualquier anclaje simbólico. Fue a partir de los años sesenta cuando la ciudad deja de tener interés fílmico para una gran mayoría de autores. Si para Antonioni en *La aventura* (*L'avventura*. 1960) o para Godard en *Al final de la escapada* (*À out de souffle*. 1960) la ciudad había tenido una presencia capital, tan solo siete años después, para esos mismos autores, había pasado a formar parte de un escenario etéreo, anónimo e indefinido en *Blow-up* (Antonioni, 1967) o *Dos o tres cosas que sé sobre ella* (*Deux o trois choses que je sais d'elle*. Godard, 1967)<sup>682</sup>. La ciudad ya no poseía ningún atractivo fílmico.

El centro urbano, en esos momentos convertido en un lugar inestable debido a las transformaciones del modelo productivo, se convirtió en un elemento a la espera de ser recodificado por los símbolos del nuevo capitalismo, que expulsará a todo el tejido productivo y residencial a la periferia, creando una tensión entre las fuerzas centrífugas y centrípetas de la ciudad<sup>683</sup>. La

<sup>680</sup> Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*.

<sup>681</sup> Harvey, *La condición posmoderna*.

<sup>682</sup> Sorlin, *Cines europeos, ciudades europeas*, 129.

<sup>683</sup> Alsayyad, *Cinematic Urbanism. A History of The Modern from Reel to Real*, 33.

desaparición del centro, por tanto, reflejó una elipsis en el paisaje urbano que el cine transmitió como una realidad interrumpida o en ocasiones, directamente inexistente.

El relato fílmico, tras prestar atención a las diversas versiones antiurbanas como la micro-ciudad de las comunas, la ciudad devastada postatómica o la no-ciudad de los parajes naturales, dio lugar a nuevas miradas sobre la realidad urbana, estableciendo principalmente tres categorías que explicaban las nuevas situaciones: la ciudad del abandono, la ciudad del espectáculo y la ciudad fractal. En esta fase, el centro de las ciudades vuelve a adquirir un protagonismo central, bien por su desactivación, por su desaparición o por su reprogramación. Como sucedía en las fases anteriores, la ciudad filmada participa del discurso dialéctico que abarcaba tanto las visiones románticas de Henri Lefebvre y Jane Jacobs como las derivadas del pensamiento pop de Robert Venturi y Denise Scott Brown.

La ciudad del abandono todavía era heredera de las visiones cinematográficas realizadas sobre la posibilidad del fin de la civilización y conjugaba las escenas de una ciudad que había parado el curso del tiempo con las del hombre aislado, superviviente de la hecatombe. Aquí se relata, reapropiándonos de la terminología de Jacobs<sup>684</sup>, la muerte de las grandes ciudades. El hecho urbano se muestra como generador de soledad, y esta idea subyace en numerosas películas que exhiben la correspondencia de la vida urbana con el aislamiento del ser. La percepción protagonista de los grandes vacíos, que ya habían sido mostradas a través de la inmensidad de espacios baldíos mostrados por el neorrealismo italiano, hacían especial hincapié no tanto en la destrucción como en el abandono o, más bien, la aniquilación humana, ya que la estructura urbana aparece físicamente immaculada. En el punto de partida hacia otro modelo social, la producción de narraciones fílmicas tendrá en el "*horror vacui*" uno de sus argumentos más consistentes, estableciendo un subgénero de lo que Vivian Sobchack<sup>685</sup> denominó la "iconografía del vacío", que forjará la imaginación cinematográfica americana de la ciudad post-holocausto.

Este primer bloque indaga sobre las consecuencias nefastas de la pérdida de la vida urbana y escenifica, de modo hiperbólico, las pesadillas de Jacobs. En este sentido, los casos estudiados ejemplifican no tanto la destrucción de las ciudades, como había sucedido en apartados anteriores, como la destrucción de su vitalidad, que afectaba principalmente cuestiones relacionadas con la sociedad, la comunidad y finalmente, el individuo. Inciden, así mismo, en la densidad necesaria para el desarrollo de la vida urbana, hecho sobre el que se articularon los grandes argumentos teóricos de la metrópolis. Ya desde los estudios urbanos producidos por la Escuela de Chicago<sup>686</sup>, se hizo especial mención a la densidad, junto con la heterogeneidad, como uno de los grandes factores definitorios de la vida urbana. Jacobs, posteriormente, volverá a insistir

---

<sup>684</sup> Jacobs, *Muerte y vida de las grandes ciudades*.

<sup>685</sup> Vivian Sobchack. "Cities on the Edge of Time: The Urban Science-Fiction Film" en *Alien Zone II: The Spaces of the Science Fiction Cinema* edited by Kunh Annette (London: Verso, 1999), 132.

<sup>686</sup> Véase Whirt. "El urbanismo como modo de vida".



en estas cuestiones, estableciendo el contrapunto respecto al vaciado urbano producido por suburbia.

La ciudad del espectáculo recogía todos los excesos de la sociedad de consumo, manifestando la gran capacidad semántica y comunicativa de la simbología publicitaria. Es la ciudad pop, ensalzada por autores como Reyner Banham, Robert Venturi, Denise Scott-Brown, Steven Izenour, Charles Moore o, posteriormente, Charles Jencks. Supondrá una ruptura real con la ciudad moderna y llevará a la reflexión arquitectónica todas aquellas cuestiones sobre la baja y alta cultura que se habían estado debatiendo en el ámbito del arte desde principios de siglo XX. La producción fílmica erigió la ciudad de Las Vegas como arquetipo urbano. A mitad de los años sesenta confluye el pensamiento teórico y cinematográfico, mostrando una producción que va a tener la capacidad de modificar completamente el imaginario urbano. Paradójicamente, este bloque muestra una reinterpretación capitalista de alguna de las aspiraciones lisérgicas y evasivas formuladas inicialmente por la contracultura. El hecho urbano aparece aquí convertido en una experiencia, en un viaje esquizofrénico por los paisajes del consumo. Frente al optimismo desbordado de los autores anteriores, esta misma ciudad fue objeto de una crítica teórica proveniente de autores de inspiración marxista como David Harvey o Manuel Castells, que serán los encargados de teorizar las consecuencias espaciales del nuevo capitalismo.

Finalmente, si la ciudad del abandono estaba caracterizada por la desactivación de los centros urbanos, la ciudad fractal estará determinada por la reocupación de estos. Aquí la ciudad aparece como un reflejo del cambio del modelo productivo y avanza alguna de las consecuencias urbanas del capitalismo avanzado. A la deslocalización de la producción se contraponen la localización de la representación, que vuelve su mirada hacia el gran simbolismo de los centros urbanos. Las grandes corporaciones y las empresas multinacionales escogieron los espacios de la centralidad como símbolo del poder, la autoridad, la memoria y la historia. Esta realidad, contrastará con una población generalizadamente pobre que habitaba las periferias y que cada vez tendrá mayor dificultad en ocupar los espacios de los que fue desalojada. La producción fílmica de este bloque concentra su mirada en este último aspecto, la cara invisible de la ciudad capitalista, su violencia y sus miserias.



### 2.3.1. [R] Paisajes del abandono. La ciudad Robinson.

*“En la actualidad, si queremos una representación de la ciudad ‘ideal’ y de sus relaciones con el universo, no habría que buscar esta imagen entre los filósofos, y mucho menos en la visión analítica que recorta en fracciones, en sectores, en relaciones, en correlaciones, la realidad urbana. La representación nos la aportan, precisamente, los autores de ciencia-ficción. En las novelas de ciencia-ficción han sido representadas todas las variantes posibles e imposibles de la futura realidad urbana. En unas, los antiguos núcleos urbanos –las Arqueópolis –agonizan, recubiertos por el tejido urbano que prolifera y se extiende sobre el planeta, más o menos espeso, más o menos esclerótico o cubierto de placas cancerosas; en estos núcleos condenados a la desaparición tras una larga decadencia, viven o vegetan fracasados, artistas, intelectuales, gánsters. En otras, se reconstituyen ciudades colosales, que llevan a un nivel más elevado todavía las luchas anteriores por el poder”<sup>687</sup>.*

(Henri Lefebvre. *El derecho a la ciudad*)

En *El derecho a la ciudad* Lefebvre denunciaba la pérdida del carácter de los centros urbanos, de “*la manera de vivir*”, convertidos en espacios a la espera de ser fagocitados por “*extranjeros, turistas, gentes venidas de la periferia o ciudadanos suburbanos*”<sup>688</sup>. El autor señalaba una doble condición que se había desencadenado en los espacios urbanos de la centralidad: lugar de consumo y consumo de lugar. La ciudad ofrecía su concepción urbanística como elemento de consumo mientras que en los grandes conjuntos periféricos, carentes de legibilidad, habían desaparecido todos aquellos elementos como las calles, plazas, monumentos o espacios simbólicos que habían caracterizado la realidad urbana. Esta visión sociológica, caracterizada por un acusado determinismo espacial, manifestaba que la devaluación del espacio urbano conllevaba la desaparición de la sociedad urbana.

Como afirmaba Lefebvre, la ciencia ficción supuso una fértil herramienta de investigación sobre la transformación de la realidad urbana. Las narraciones cinematográficas, imbuidas por esa lectura determinista, mostraron la ciudad en un contexto posthumano bajo la producción de diversas metáforas distópicas. La imaginería del desastre planteará la posibilidad de reestablecer un grado cero de la ciudad, en la que se mostrarán metrópolis absolutamente desiertas y abandonadas, transitadas tan sólo por algunos supervivientes aislados; un mundo, en palabras de Susan Sontag, “*a lo Robinson Crusoe*”<sup>689</sup> en el que la ciudad era tratada como una jungla en la cual sobrevivir. Una de las primeras producciones en especular con la posibilidad de la aniquilación total de la sociedad y la aparición de la figura del hombre solo o del superviviente urbano se produjo en “*Time Enough al Last*” (1959), episodio octavo de la serie *The Twilight Zone*, mostrando una ciudad arrasada por la explosión atómica en la que azarosamente había sobrevivido tan sólo una persona. A partir de entonces se elaborarán numerosas propuestas con este eje argumental que abarcaban un amplio espectro relativo a la soledad urbana, incluyendo variaciones sobre la

<sup>687</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 141.

<sup>688</sup> Lefebvre, *El derecho de la ciudad*, 27.

<sup>689</sup> Sontag, *La imaginación del desastre*, 281.

supervivencia de una sola persona, una pareja, un trío o un grupo reducido, cada uno de ellos con sus consecuentes paradigmas entre los cuales, el fin o la continuación de la especie adquiere un papel crucial. En esta casuística de la extinción humana, subyace un simbolismo sociológico en que ya no es el grupo familiar el que protagoniza la supervivencia, como sucedía en *Pánico infinito* (*Panic in Year Zero!*. Milland, 1962), sino que estará representado por nuevas parejas y, por tanto, nuevos proyectos. Como afirma Pablo Francescutti<sup>690</sup>, frente a la inercia de preservación, se subrayaba el impulso de regeneración, estableciendo así otra metáfora más sobre el fin de la modernidad.

La temática de la ciudad absolutamente vacía como escenario habitado tan sólo por escasos supervivientes fue un argumento recurrente a partir de la segunda década de los años sesenta, presentando la condición solitaria del ser humano en el escenario urbano<sup>691</sup>. La representación de la soledad urbana siempre es la misma: una ciudad paralizada de modo repentino en la que la totalidad de la población ha desaparecido o fallecido debido a las diferentes formas del desastre (explosión nuclear, pandemia vírica, contaminación, esterilidad, etc.). Los escenarios los configuran ciudades reales (San Francisco, Los Ángeles, Nueva York o Roma<sup>692</sup>) con las calles vacías, los comercios vandalizados y vehículos abandonados que muestran una inactividad total a lo largo del día y son invadidas por diversas representaciones de la maldad (zombies) al anochecer. La escala de la soledad y del temor a la muerte asume unas dimensiones abrumadoras. Sontag incide en este aspecto que trasciende desde una perspectiva individual a un temor colectivo:

“Me refiero al trauma sufrido por todos a mediados del siglo XX, cuando se vio con claridad que, desde entonces y hasta el término de la historia humana, todas y cada una de las personas pasaría su vida individual bajo la amenaza no sólo de su propia muerte, que es segura, sino bajo la sombra de algo psicológicamente casi insoportable: la incineración y la extinción colectivas, que pueden sobrevenir en cualquier momento, prácticamente sin advertencia”<sup>693</sup>.

La percepción del terror no está representada tanto por los recursos utilizados por la ciencia ficción de los años cincuenta como monstruos, alienígenas o en este caso zombies, sino de la descontextualización del imaginario metropolitano (*Subversion of the Landscape*) que aparece despojado de cualquier signo de vida. El terror lo provoca el vértigo de la soledad total, del ser humano absolutamente incomunicado en la cárcel de la ciudad.

---

<sup>690</sup> Francescutti, *La construcción social del futuro*, 191.

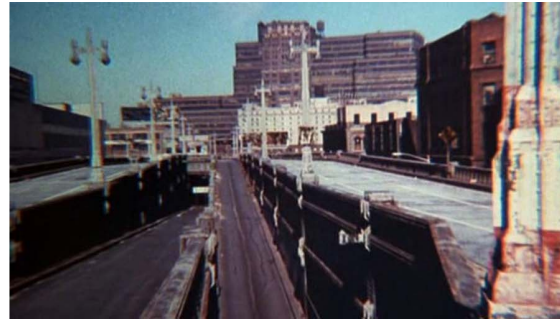
<sup>691</sup> El exterminio de la población y la devastación de las ciudades producida por la presión de la guerra fría tuvo varios ejemplos canónicos durante la década de los años 50, como *Cinco* (*Five*. Oboler, 1951), *Los invasores de otros mundos* (*Target Earth*. Rose, 1954), *La hora final* (*On the Beach*. Kramer, 1959), *El mundo, la carne y el Diablo* (*The World, the Flesh and the Devil*. McDougall, 1959), *La última mujer sobre la Tierra* (*Last Woman on Earth*. Corman, 1960) o *El día en que la Tierra se incendió* (*The Day the Earth Caught Fire*. Guest, 1961) o la española *La hora incógnita* (Ozores, 1963).

<sup>692</sup> La imaginería de las ciudades abandonadas mostrará un amplio espectro geográfico. Nueva York aparecen en *El mundo, la carne y el diablo* (MacDougall, 1959) [R01] o en *Nueva York, año 2012* (Clouse, 1975) [R02]; Los Ángeles en *El último hombre...vivo* (Sagal, 1971) [R09a]; Washington en *La fuga de Logan* (Anderson, 1976) [R03]; San Francisco en *La hora final* (Kramer, 1959) [R04]; Roma en *El último hombre sobre la Tierra* (Salkow, Ragona, 1964) [R05]; Mián en *Los caníbales* (Cavani, 1970) [R06]; Barcelona en *Fata Morgana* (Aranda, 1965) [R07] y, todavía en territorio español, una pequeña localidad de provincias en *La hora incógnita* (Ozores, 1964) [R08]; Puerto Rico en *La última mujer sobre la Tierra* (Corman, 1960) [R09].

<sup>693</sup> Sontag, “La imaginación del desastre”, 292.



**R01\_**El mundo, la carne y el diablo [Ranald Macdougall, 1959]  
Director artístico\_Paul Groesse, William A. Horning  
El nuevo Robinson urbano. Nueva York.



**R02\_**Nueva York, año 2012 [Robert Clouse, 1975]  
Director artístico\_Walter M. Simonds  
Nueva York.



**R03\_**La fuga de Logan [Michael Anderson, 1976]  
Director artístico\_Dale Hennesy  
La decadencia de occidente. Washington



**R04\_**La hora final [Stanley Kramer, 1959]  
Director artístico\_Fernando Carrere  
Espacios químicos. San Francisco.





**R05\_**El último hombre sobre la Tierra [Sidney Salkow, Sagona, 1964]  
Director artístico\_Giorgio Giovannini  
Los espacios de la nada. EUR, Roma.



**R06\_**Los caníbales [Liliana Cavani, 1970]  
Director artístico\_Giorgio Giovannini  
Los espacios de la nada. Milán



**R07\_**Fata Morgana [Vicente Aranda, 1965]  
Director artístico\_Pablo Gago  
Ciudad fantasma. Barcelona.



**R08\_**La hora incógnita [Mariano Ozores, 1964]  
Director artístico\_José Antonio de la Guerra  
Prototipos del fracaso. Torrelaguna, España.







**R09\_**La última mujer sobre la Tierra [Roger Corman, 1960]  
Director artístico\_ Stanley Watson  
Puerto Rico.

En la fantasía distópica la ciudad se manifestó en escenarios urbanos reconocibles que estaban muy arraigados en la memoria colectiva. La imagen idílica de las ciudades será el objeto de las relecturas distópicas. La ciudad se presentaba como un artefacto deshumanizado. El proceso de “desfamiliarización” se produjo por la desactivación de la vida cotidiana. Vivian Sobchack, autora de numerosos estudios críticos sobre el cine de ciencia ficción, ha subrayado esta “*subversión visual del paisaje familiar*”<sup>694</sup>, cuyo fin persigue incardinar una situación extraña en un elemento reconocible de modo que no quede suspendida la credibilidad. La iconografía urbana muestra así:

*“(...) una tensión entre aquellas imágenes que buscan sacarnos por completo de un mundo comprensible y conocido, lanzándonos a la poesía de lo imaginario y aquellas imágenes que intentan devolvernos a un contexto familiar y prosaico”*<sup>695</sup>.

Resultaba fundamental, en este sentido, no distanciar en exceso los objetos representados en la diégesis del film y el *realissimum* pragmático del espectador con el objeto de facilitar el acceso al universo simbólico<sup>696</sup>. Este recurso fue utilizado reiteradamente por la producción cinematográfica para expresar la transformación y alienación de la ciudad. Como se ha comentado anteriormente, la ciencia ficción descubrió la ciudad del presente como el escenario perfecto para ilustrar los terrores distópicos y fue precisamente la alteración del escenario urbano insertado en el imaginario colectivo la que permitió acercar los paisajes de horror a los límites de lo real.

La extinción y aniquilación del sentido urbano queda patente en numerosas películas que darán lugar a fascinantes expresiones del vacío urbano. Ciudades enteras abandonadas, evacuadas o destruidas irán construyendo un modo ambivalente de percibir lo urbano que oscilará entre cierta sensación de pérdida y una cierta fascinación por la “*imaginería de la destrucción*”<sup>697</sup>. Esta última será objeto de un análisis crítico que permitió a Sontag examinar numerosos casos fílmicos a partir de los años 50 incidiendo en su capacidad sensorial para evocar la muerte de las ciudades o la destrucción de la humanidad. Sontag detectaba el factor de la deshumanización del hombre, del ser ausente de emociones en favor de un ser tecnocrático, como el motivo más fascinante de las propuestas de ciencia ficción. Esa nueva humanidad reflejada en las películas de ciencia ficción, había transformado la condición humana. Sontag llevaba al máximo la condición tecnocrática de los individuos, muy asociada a sociedades de pensamiento único en los que, según la autora:

*“(...) se han tornado más eficientes: el modelo por excelencia del hombre tecnocrático, purgado de sus emociones, sin voliciones, tranquilo, obediente a todas las órdenes”*<sup>698</sup>.

---

<sup>694</sup> Vivian Sobchack. *Screening Space*, 117.

<sup>695</sup> Sobchack, *Screening Space*, 88.

<sup>696</sup> José Ángel Baca Martín. “Cine y ficción social: mensajes del futuro presente” en Jesús Baca Martín y Alfonso Galindo Hervás (ed). *Cine y prospectiva social* (Almería: Diputación de Almería, 2004): 110.

<sup>697</sup> Sontag, “La imaginación del desastre”, 274-295.

<sup>698</sup> Sontag, “La imaginación del desastre”, 290.

Por tanto, y siguiendo el esquema planteado por Sontag, las propuestas estructuradas en torno a la destrucción presentan tres lecturas paralelas; por una parte, la presentación del individuo deshumanizado e indolente; por otra, la de la destrucción fundada en la culpabilidad humana y producida por la incapacidad de dar una respuesta al paradigma tecnológico; finalmente, la presentación de la devastación de las ciudades, que en su argumento aún la banalidad y el terror. En todo ello, subyacía una cuestión moral que la autora no evade y que coloca al espectador en un tránsito indefinido entre la apatía y el dolor.

*El último hombre... vivo* (*The Omega Man*. Sagal, 1971) [R10] construyó un imaginario visual sobre todas estas cuestiones. La película, *remake* de *El último hombre vivo sobre la Tierra* (*The Last Man on Earth*. Salkow, Ragona, 1964) era deducida de la imaginería destructiva de los años cincuenta. En este caso se mostraba la ciudad de Los Ángeles absolutamente deshabitada a través de sus calles desiertas o de edificios totalmente vacíos. Tanto los numerosos teatros que aparecen en la película como el California Theatre, el Globe Theatre, el Tower Theatre o el Olympic Theatre, como diversas calles de Broadway o los exteriores del Department of Water and Power Building [R10b] forman parte de una ciudad desolada y desactivada. Teatros, hoteles, locales y viviendas conforman los diversos espacios que una vez vacíos, tal y como advertían Jane Jacobs o Henri Lefebvre, aniquilaban la vida urbana. Las consecuencias no se expresan a través de los edificios institucionales, grandes empresas, acuartelamientos, oficinas de mando o entidades bancarias, sino a través de elementos que habían desactivado cuestiones relativas a la vida cotidiana. El escenario urbano desolado arrojaba una reflexión fenomenológica sobre el concepto lefebvriano de habitar.

En un primer momento, lo que se produce es una reapropiación del espacio, una readaptación a la circunstancia personal, que transforma el espacio en un lugar en la medida en vivo, transformado o incluso interpretado en clave afectiva. Los espacios son los que le han venido dados por la lógica mercantil, sin embargo, los usos y las maneras de utilizarlos son bien diversos. Todos ellos están condicionados tanto por la estricta funcionalidad, obligada para la supervivencia, como por el simbolismo, necesario para el desarrollo de la vida emocional. Queda patente la distancia significativa que existe entre la programación y el habitar, entre los espacios producidos por el poder y los espacios apropiados por la sociedad. A partir de ese momento, y continuando con la interpretación lefebvriana<sup>699</sup>, quedaría interrumpido el acceso a la interacción, a la sociabilidad, dado que la producción del espacio dejaría de ser un producto social para convertirse en una respuesta estrictamente individual. Y es en ese punto, en el que la película construye la metáfora del individualismo llevado a su máximo extremo.

---

<sup>699</sup> Lefebvre, *La producción del espacio*, 93.





**R10a\_El último hombre...vivo [Boris Sagal, 1971]**  
 Director artístico\_ Art Loel, Walter M. Simonds  
 El espacio vacío. Los Ángeles.



**R10b\_El último hombre...vivo [Sagal, 1971]**  
 La decadencia del espacio público. Los Angeles.



**R10c\_El último hombre...vivo [Sagal, 1971]**  
 La paralización de la vida cotidiana. Los Angeles.

Así se suceden calles desoladas con periódicos, basura y colchones por el suelo, coches paralizados, teatros y cines vacíos, estadios deportivos abandonados, viviendas desatendidas, oficinas vandalizadas, supermercados y locales comerciales sin actividad, garajes, agencias de viajes o vestíbulos de hotel cuyo tiempo parece haberse congelado [R10c]. No solo se ha aniquilado la vida humana, sino que los objetos se muestran desafectados de tanto por la ausencia de uso como por su pérdida de condición de objeto deseante. Como afirma Sontag, la ciencia ficción asigna un valor específico a los objetos:

*“Cosas, objetos, maquinaria, desempeñan un papel protagónico en estas películas. En el decorado de los filmes se encarna una gama de valores éticos mayor que en la gente. Las cosas, más que los indefensos humanos, son portadoras de valores, porque las sentimos, más que a la gente, como fuentes de poder. Según las películas de ciencia ficción, el hombre, sin sus artefactos, está desnudo”<sup>700</sup>*

Los mismos cadáveres dispersos por la vía pública denotan una paralización repentina de la vida y de ese modo se muestran paralizados habiendo ejercido una actividad inacabada, bien tomando el sol en una hamaca, mecanografiando un documento, asaltando un banco, cruzando una calle, etc. En este contexto, la paralización del tiempo supone un punto de inflexión en la transformación de la concepción temporal que había distinguido a la intuición moderna. La indiferenciación del presente y del pasado (todo lo sucedido ha permanecido congelado), así como la reducción del futuro, aniquilado por el descreimiento total en el progreso, formula un magma temporal que va a alimentar las posteriores concepciones posmodernas. Sobchack señala esta nueva dimensión en la que:

*“(…) la experiencia temporal se transmuta en vivencia espacial, hecho manifiesto en (...) la capacidad del espacio cinematográfico para ‘capturar el tiempo preservando el pasado como una colección de estilos y artefactos (...), en lo que es más un espectáculo espacial que un drama temporal o una narración”<sup>701</sup>.*

La película no sólo plantea la destrucción de la realidad, sino que incide en su duplicación o, utilizando los términos de Jean Baudrillard<sup>702</sup>, muestra su sustitución por una representación de la misma. Así, los edificios vienen significados por la presencia constante de sus rótulos, que en la película adquieren un protagonismo especial; el tiempo es representado por los calendarios de papel; la figura inexistente de la mujer, por posters de garajes o maniqués dispersos por locales o el adversario de la partida de ajedrez a través de una escultura. Es precisamente esta representación de lo real la que había sobrevivido a la propia realidad. Tan sólo quedaban signos, señales y símbolos, una ciudad en que el pop adquiriría la condición de ruina moderna. Como observa Baudrillard, la propia fuerza invasiva de las imágenes había canibalizado a la realidad:

*“Así pues, lo que ha estado en juego desde siempre ha sido el poder mortífero de las imágenes, asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo, del mismo modo*

---

<sup>700</sup> Sontag, “La imaginación del desastre”, 240.

<sup>701</sup> Sobchack, *Screening Space*, 273.

<sup>702</sup> Baudrillard, *Cultura y simulacro*.

*que los iconos de Bizancio podían serlo de la identidad divina. (...) A este poder exterminador se opone el de las presentaciones como poder dialéctico, mediación visible e inteligible de lo Real*<sup>703</sup>.

Una vez aniquilada la vida urbana se produce en estas especulaciones una reconfiguración de las necesidades primarias del nuevo Adán-cazador que se reducen básicamente a dos: la supervivencia y el deseo. En una interpretación postapocalíptica, el superviviente transita por la ciudad como si de una jungla se tratara, adquiriendo provisiones, alimentos o armas, funciones en las que la movilidad y, por tanto, el coche, sigue constituyendo un elemento primordial. En cierto modo, estas visiones no están alejadas de las obsesiones contraculturales que se han examinado con anterioridad. A pesar del escenario urbano, que recuerda constantemente el fracaso de la civilización moderna, el ser humano inicia aquí un viaje hacia el interior de sí mismo ya que todo el exterior ha perdido cualquier tipo de sentido. Del mismo modo, se produce una primitivización del ser que pasa a entenderse como un superviviente, un Robinson urbano.

Ante la inactividad, el vacío y la violencia desarrollada en el espacio público, la vivienda del protagonista asume la condición de fortaleza, lugar de reclusión y único oasis de la ciudad en la que el protagonista se siente seguro **[R10d]**. A la vivienda se accede a través de diversas puertas enrejadas, convirtiéndose el hogar, de marcado estilo decimonónico, en una cárcel en la que autorrecluirse. Viene reflejado de ese modo el impulso hacia la privatización de la vida cotidiana y al acorazamiento en los ámbitos de la privacidad. El espacio público volvía a configurarse como una metáfora del mal, como un espacio inseguro que era mejor no transitar.

Pero más allá de las funciones exclusivas de supervivencia, *El último hombre...vivo* muestra la necesidad de desear, de rodearse de imágenes simbólicas y de narraciones. Ésta viene representada por el cine, por una voluntad irrenunciable de soñar, de vivir una realidad alternativa o de proyectar utopías. Y no es casualidad, por tanto, que cuando el protagonista entra en una sala para autoprojectarse una película, sea *Woodstock* (Wadleigh, 1970) **[R10c]** la que estaba programada justo antes de la paralización de la civilización y, en cierto modo, la eliminación de la última utopía. Precisamente, la imagen del futuro se había convertido en la del no-futuro.

---

<sup>703</sup> Baudrillard, *Cultura y simulacro*, 17.







**R10d\_**El último hombre...vivo [Sagal, 1971]  
La residencia como fortaleza.

El conjunto de casos cinematográficos sobre el fin de la civilización simbolizaba, al igual que sucedía con los paisajes del vacío y del abandono, el borrado de la ciudad moderna, tanto por su desaparición literal de la escena en el caso contracultural, como por la desactivación de vida urbana en este último caso. La presencia de la ciudad vacía en la filmografía ha sido formulada por autores como Thomas Stubblefield<sup>704</sup> como una posibilidad de re-escritura urbana, de un papel en blanco, en el que el individuo podía cargar de significados propios. La interpretación semántica del fenómeno urbano fue planteada inicialmente por Lefebvre en *El derecho a la ciudad*, obra en la que el autor desentraña los mecanismos de lectura y escritura de la ciudad<sup>705</sup>, y señalando la importancia del metalenguaje que se ocultaba tanto por debajo del texto (la vida cotidiana e íntima) como por encima del mismo (las instituciones y las ideologías). En ese sentido, la ciudad pasaba a entenderse en clave semiológica, como un sistema de significantes y significados, en los que la ciudad misma expresaba cuestiones políticas, religiosas o filosóficas. Es en este sentido, en el que las propuestas post-apocalípticas del vacío suponen un reseteo de la ciudad, un borrado de texto necesario para modificar el sistema lingüístico del movimiento moderno.

---

<sup>704</sup> Citado en Thomas Stubblefield, *9/11 and the Visual Culture of Disaster* (Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2014), 87.

<sup>705</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 74.

### 2.3.2. [S] Los paisajes del espectáculo. La ciudad del consumo.

*"La arquitectura no basta. Y como las relaciones espaciales se establecen más con los símbolos que con las formas, la arquitectura de este paisaje se convierte en símbolo en el espacio más que en forma en el espacio. (...) El rótulo es más importante que la arquitectura"*<sup>706</sup>.

(Venturi, Scott Brown, Izenour. *Aprendiendo de Las Vegas*)

En una posición conceptual diametralmente opuesta a las visiones contraculturales y distópicas formuladas anteriormente, se presenta la ciudad producida por la sociedad del consumo. Si las perspectivas anteriores se sostenían bajo la metáfora de la destrucción de la naturaleza, las visiones desarrolladas por los paisajes del consumo se fundamentan sobre la construcción del artificio. El pensamiento negativo vertido sobre la ciudad, y que venía reflejado en los paisajes del abandono y de la soledad, fue contrarrestado por la apología de la ciudad del espectáculo, en la que privaba lo sensorial y la inmediatez sobre las cuestiones sociales que desde la izquierda marxista y los movimientos revolucionarios se habían denunciado. Esta ciudad exhibirá un tipo concreto de espacio: el espacio del consumo, que invadirá la escena urbana a través de una superficialidad cargada de simbolismo. Tal y como afirma Giandomenico Amendola<sup>707</sup> en su ensayo sobre la ciudad posmoderna, la figura del turista, del huésped, de curiosos y visitantes -los llamados *city users*-, recobraron para los administradores la misma importancia, si no más, que los propios residentes o empleados. Esta situación, que ya había sido denunciada por Lefebvre<sup>708</sup> en esos mismos términos, se perpetuó a finales de los años sesenta, manteniéndose vigente hasta nuestros días.

Desde una perspectiva sociológica, es la ciudad teorizada por Manuel Castells a principios de los años setenta en *La cuestión urbana*<sup>709</sup>, obra en la que desglosa las correspondencias del espacio de consumo con las estrategias establecidas por el nuevo capitalismo. Coincidió con Henri Lefebvre y David Harvey en interpretar los espacios de la centralidad como lugares de consumo, transformando el valor de uso de la ciudad (la vida urbana) en valor de cambio (mercantilización del espacio, consumo de productos, bienes, lugares y signos) e interpretando la ciudad como una producción espacial del capitalismo. Los espacios urbanos de la ciudad neocapitalista se entendieron como una producción de la clase dominante vehiculada, pero esta vez y a diferencia de períodos anteriores, con la connivencia de las estructuras del Estado.

Castells, desde un enfoque marxista, vinculaba el espacio y la sociedad en un proceso histórico de producción social que se mostraba tensionado tanto por las posiciones dominantes del poder y el Estado como las formas de resistencia de las clases explotadas, los individuos oprimidos o las mujeres dominadas. Autores como David Harvey y Manuel Castells, también en un contexto sociológico, incidieron en las cuestiones espaciales generadas por la ciudad

---

<sup>706</sup> Venturi, Scott Brown, Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*, 35.

<sup>707</sup> Amendola. *La ciudad posmoderna: magia y miedo de la metrópolis contemporánea*, 33.

<sup>708</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 154.

<sup>709</sup> Castells, *La cuestión urbana*.

capitalista, esta vez definiendo los nuevos paisajes urbanos como consecuencia de los procesos de acumulación inherentes al modelo productivo. Harvey<sup>710</sup>, bajo dicho contexto acumulativo, teorizaba sobre las constantes transformaciones que exigía el sistema una vez que colapsaba la capacidad acumulativa, bien por el agotamiento de su eficacia, bien por la crisis, derivando en procesos de construcción-destrucción geográfica que generaba desequilibrios en la estructura social.

Frente al “urbanismo de los hombres de buena voluntad” y el “urbanismo de los administradores estatales”, Lefebvre<sup>711</sup> agregó el “urbanismo de los promotores”, concebido y realizado para el mercado y con propósito indisimulado de lucro. Ellos son los que impondrán una ideología de la felicidad vinculada ineluctablemente al consumo y para ello, la dotarán de una iconografía que la muestre expresamente “legible”. Lefebvre, en su denuncia sobre el sometimiento dictatorial de la sociedad de consumo, no evadía el rol protagonista que adquiriría este tipo de urbanismo, el cual “programa una cotidianidad generadora de satisfacciones” a partir de un consumo concebido para extenderse a todos los niveles de la sociedad.

La ciudad del consumo desplegó una visualidad propia que tuvo su epítome en la ciudad de Las Vegas. La metrópolis, como hemos visto, cada vez más semiotizada, ya no se entenderá tanto a través de su forma urbana ni de su concepción espacial sino a partir de una percepción semántica en la que los edificios adquirieron el rol de mero soporte de signos y señales a través de una arquitectura-cartel<sup>712</sup>; no era tan importante la estructura como la experiencia urbana. En ese contexto surgirán las figuras referenciales de Robert Venturi y Denise Scott Brown, que junto con Steve Izenour consolidarán el arquetipo urbano de Las Vegas. El pensamiento pop de Venturi que se había imbricado con el enfoque urbano de Scott Brown a través de su docencia en la Universidad de Yale derivó en una nueva manera de entender el espacio público y su dimensión simbólica<sup>713</sup>. La publicación de *Aprendiendo de Las Vegas*<sup>714</sup> en 1972 actualizó las referencias simbólicas de la arquitectura, modificando la manera de ver y entender el fenómeno urbano. Los autores otorgaban una nueva significación a los elementos más desprestigiados de la escena urbana y reinterpretando el lenguaje de lo banal en función de su dimensión comunicativa. La costa californiana y Las Vegas, en ese sentido, escenificaba todo el potencial, a la vez que todos los excesos, de la nueva ciudad del consumo convirtiéndose en un punto ineludible para los estudios críticos de la ciudad de los años sesenta.

---

<sup>710</sup> Harvey. *Urbanismo y desigualdad social*.

<sup>711</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 42.

<sup>712</sup> Tom Wolfe señalaba el edificio de la agencia Ford Crenshaw, en el cruce del Boulevard Crenshaw y la calle 52, como uno de los primeros diseñados para expresar una forma gráfica y no una estructural. Véase Tom Wolfe, “Electrographic Architecture,” en *Architectural Design* (Julio, 1969), 69.

<sup>713</sup> Anteriormente, Denise Scott Brown junto con Gordon Cullen habían publicado “The Meaningful City” en la que ya contenían visiones novedosas sobre la percepción, los mensajes y los significados en el espacio urbano.

<sup>714</sup> Venturi, Scott Brown, Izenour. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Con anterioridad, en marzo de 1968, los mismos autores ya habían prestado su atención al paisaje de Las Vegas. Véase Venturi, Scott Brown, Izenour. “A Significance for A&P Parking Lots or Learning from Las Vegas” en *Architectural Forum* vol. 128, nº2 (marzo, 1968):36-43.

La experiencia perceptiva de la ciudad se manifestó sobresaturada de signos e imágenes que ofrecían una interpretación de la realidad en la que, en ocasiones, anulaba o trascendía lo interpretado, banalizando la experiencia del lugar. Paralelamente a la semiologización urbana se procedió a la destrucción de lo real. Se conformaba así la ciudad del simulacro, la ciudad hiperreal. Jean Baudrillard en *Cultura y simulacro*, teorizó esta metamorfosis, resultando una referencia ineludible para la nueva comprensión de la sociedad y la ciudad. “Será el mapa el que precede al territorio”<sup>715</sup> afirmaba Baudrillard inspirándose en el relato *Del rigor en la ciencia*<sup>716</sup>, publicado por Jorge Luis Borges en 1946. Baudrillard de ese modo plantaba claves que permitirían comprender la emergente ciudad semiológica y en la que destacaba la supresión de la diferencia entre lo real y sus modelos de simulación, entre la poesía del mapa y el embrujo del territorio. El autor, desgranaba una nueva realidad iconólatra a través de los signos, que al igual que argumentaban Venturi et al., habían creado un nuevo sistema de significantes.

El paisaje semiológico produjo una nueva epidermis urbana, generando un espacio público inestable, dotado de lo que Daniel Hiernaux, en sus estudios específicos sobre el imaginario urbano, denominó como unas:

“(...) superficies resbaladizas” en las cuales “los eventos, las personas y las cosas transitan impunemente sin dejar huellas, como si fueran ‘ladrones del espacio’, sombras que no dejan marcas pero que son perceptibles por nuestros sentidos”<sup>717</sup>.

Los espacios urbanos adquirieron el lenguaje del mercado, que se había manifestado como la estrategia comunicativa más eficaz. La ciudad pasó a mostrarse como una representación visual de los deseos de dinero, sexo y poder<sup>718</sup>, temas que monopolizaron las inquietudes publicitarias de los años setenta. La ciudad, en este sentido, será entendida como una producción de deseo y una conformación del gusto. Esta capacidad semiológica de la ciudad del espectáculo subvertía la idea lefebvriana<sup>719</sup> de entender el espacio urbano como un texto susceptible de ser leído y escrito, alterando la libertad comunicativa a base de un sistema impositivo de consignas, prescripciones y alteraciones.

El espacio público se vio muy influenciado por la cultura pop que había cuestionado la autoridad sobre el gusto, que canónicamente había emanado en exclusiva de la alta cultura. El arte y la cultura pop, las modas efímeras producidas por los media así como los numerosos elementos desprestigiados del espacio urbano, ahora revisitados por los círculos venturianos como formas de arte contemporáneas, fueron considerados como “*un signo del hedonismo insensato del consumismo capitalista*”<sup>720</sup>. El espacio urbano no priorizó tanto los valores espaciales como la nueva superficialidad que potenciaba el sentido

---

<sup>715</sup> Baudrillard, *Cultura y simulacro*, 9.

<sup>716</sup> Jorge Luis Borges. “El rigor en la ciencia”, en *El hacedor* (Buenos Aires: Emecé, 1960).

<sup>717</sup> Daniel Hiernaux, “Geografía de los tiempos y de los espacios efímeros y fugaces” en *Las otras geografías*, edited by J. Nogué y J. Romero (Valencia: Tirant-lo-Blanc, 2006), 277.

<sup>718</sup> Véase David Harvey, *La condición de la posmodernidad*, 318.

<sup>719</sup> Véase Lefebvre, *La producción del espacio*, 193.

<sup>720</sup> Harvey, *La condición de la posmodernidad*, 78.

comunicativo directo. El espacio pasó a ser considerado como un envoltorio de neón que, desde el escepticismo romántico, no envolvía nada. Si en las visiones anteriores la destrucción generaba un grado cero de la civilización, en este caso, la ciudad del espectáculo formulará lo que Bruce Bégout, en su estudio sobre la ciudad de Las Vegas, ha denominado “Zerópolis”<sup>721</sup>, un grado cero de la urbanidad, la arquitectura y la cultura, la ciudad del demasiado y de la nada.

Pero no solo se trataba de una cuestión tan solo perceptiva, sino que la consideración del espectáculo como una de las funciones prioritarias o, más bien, la única función efectiva en los centros, desequilibró la estructura urbana. La implantación de la industria del juego y del espectáculo en el corazón de las ciudades aumentó el desequilibrio de los ya de por sí maltratados centros urbanos. En los casos más extremos como Las Vegas, la práctica totalidad de los servicios públicos fueron expulsados hacia las periferias, dejando los espacios de la centralidad desasistidos como único reducto para turistas y ciudadanos empobrecidos. Tal y como afirma Davis:

*“El turismo y los pobres ocupan ahora el centro geográfico de la metrópolis. Las otras características tradicionales del centro, como las zonas comerciales, los centros culturales y las oficinas centrales de las empresas, están esparcidos caóticamente a través del valle de Las Vegas con la aparente lógica de un avión que se ha desplomado”<sup>722</sup>.*

Todas estas situaciones tuvieron su reflejo en la producción cinematográfica, realizada fundamentalmente entre finales de los años sesenta y la primera mitad de los setenta. El cine, por su propia naturaleza, reflejaba a través de las imágenes unas metrópolis a su vez repletas de imágenes, recreando una metanarrativa visual que conformaría el imaginario de la ciudad del consumo en diversos ámbitos geográficos. En el contexto europeo películas como *El Knack... y cómo conseguirlo* (Lester, 1965) **[S01]** avanzaron de modo muy temprano esta relación objeto-consumo-ciudad, magnificando y evidenciando tanto los cambios que se estaban produciendo en la sociedad de los años sesenta como la explosión de la permisividad, el énfasis de la juventud o el vacío intergeneracional<sup>723</sup>. Tanto el *Free Cinema* británico como la *Nueva Ola* francesa encontrarán en el pop el instrumento preciso para la narración crítica de la ciudad.

Sin embargo, será el contexto americano el que produzca las imágenes más delirantes del consumo. Numerosas películas recogerán el esplendor de Las Vegas como escenario ineludible para escenificar la nueva realidad urbana. A partir de los años sesenta las películas<sup>724</sup> empiezan a mostrar Las Vegas con una doble condición, como espacio del deseo y de la delincuencia.

---

<sup>721</sup> Bégout, *Zerópolis*.

<sup>722</sup> Mike Davis. *Ciudades muertas*, 113.

<sup>723</sup> Véase Sorlin, *Cines europeos, sociedades europeas*, 23.

<sup>724</sup> El esplendor de la ciudad y en concreto de Freemon Street aparece recurrentemente en películas como *Cita en Las Vegas* (*Viva Las Vegas*. Sidney, 1964) **[S02]**, *Las Vegas 500 millones* (Isasmendi, 1968) **[S03]**, *Las Vegas, 1970* (*Gli intoccabili*. Montaldo, 1969) **[S04]**, *Saltarina* (*The Grasshopper*. Paris, 1969) **[S05]**, *Hell's Angels 69* (Maden, 1969) **[S06]**, *Diamantes para la eternidad* (*Diamonds Are Forever*. Hamilton, 1971) **[S07]**, *Fraude* (*F. for Fake*. Wells, 1973) **[S08]**, *Las Vegas Lady* (Nosseck, 1975) **[S09]** o *El jinete eléctrico* (*The Electric Horseman*. Pollack, 1979) **[S10]**.



**S01\_**El Knack y como conseguirlo... [Richard Lester, 1964]  
 Director artístico\_Assheton Gorton  
 La conquista del desierto. Las Vegas.



**S02a\_**Cita en Las Vegas [George Sidney, 1964]  
 Director artístico\_Edward G. Carfagno, George W. Davis  
 La conquista del desierto. Las Vegas.



**S02b\_**Cita en Las Vegas [Sidney, 1964]  
 Golden Nugget / Pioneer Club. Fremont St., Las Vegas.





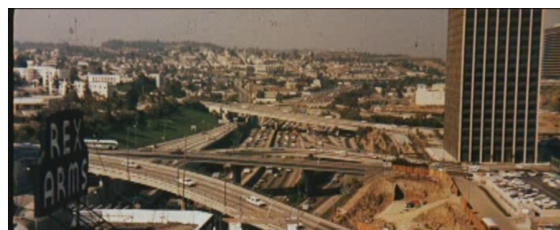


**S02c**\_Cita en Las Vegas [Sidney, 1964]  
Stardust. Cartel diseñado por Paul Miller en 1965., Flamingo. 1967. Las Vegas.  
Iconografías *googie*.



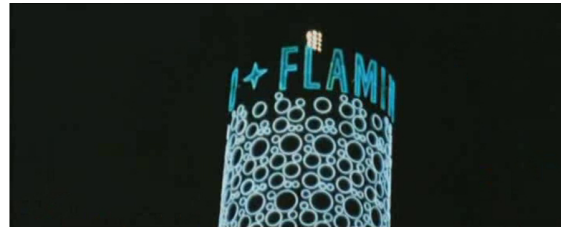


**S03a**\_Las Vegas, 500 millones [Antonio Isasi-Isasmendi, 1968]  
 Director artístico\_Antonio Cortés, Juan Alberto Soler  
 Ciudad cartel. Las Vegas.



**S03b**\_Las Vegas, 500 millones [Isasi-Isasmendi, 1968]  
 Las nuevas ecologías urbanas. Los Angeles.





**S03c**\_Las Vegas, 500 millones [Isasi-Isasmendi, 1968]

Dunes Hotel / "Champagne Tower" del Flamingo Hotel

La Champagne Tower del Flamingo Hotel (1953 una de las primeras piezas de neón del strip de Las Vegas.



**S04**\_Las Vegas, 1970 [Giuliano Montaldo, 1969]

Director artístico\_Emilio Baldelli, Roberto Velocchio  
Las Vegas.



**S05**\_Saltarina [Jerry Paris, 1969]

Director artístico\_Tambi Larsen  
Yuxtaposiciones semánticas. Las Vegas.





**S06\_Hell's Angels [Lee Maden, 1969]**  
 Director artístico\_Paula McKinney  
 Circus Casino. Las Vegas.



**S07\_Diamantes para la eternidad [Guy Hamilton, 1971]**  
 Director artístico\_Bill Keney, Jack Maxsted  
 Dunes Hotel / The Whyte House. Las Vegas.

El Dunes Hotel fue construido en 1955.  
 Para representar el casino The White House se utilizó el hotel Las Vegas Hilton (1969) añadiendo una torre inexistente en la fase de post-producción.  
 Horseshoe. Diseñado por Wayne McAllister y William Wagner, 1962



**S08\_Fraude [Orson Welles, 1973]**







**S09\_ Las Vegas Lady** [Noel Nosseck, 1975]  
 Director artístico\_ James William Newport  
 El edificio como una hipérbole de la publicidad. Las Vegas.



**S10\_ El jinete eléctrico** [Sydney Pollack, 1979]  
 Director artístico\_ J. Dennis Washington  
 Espacios electrográficos. Las Vegas.

Las Vegas ilustra la ciudad del exceso en el que el impulso publicitario constituye la propia arquitectura, en la que la deslumbrante Las Vegas Boulevard, Fremont Street o la *Highway 91* se erigen como los nuevos escenarios de la ciudad del consumo. Esta nueva realidad, caracterizada por los constantes cambios de escala impulsados por la publicidad y el pop, tanto en la cartelería como en los objetos, generó un desequilibrio en la manera de percibir la ciudad. Películas como *El asombroso hombre creciente* (*The Amazing Colossal Man*. Gordon, 1957) habían reflejado de manera literal el desajuste entre la dimensión del hombre y la dimensión de la ciudad. En este caso, la superioridad humana sobre el hecho urbano era mostrada como una patología, como una anomalía a la vez que como una imposibilidad. El hombre, en su condición de personaje extraño a la nueva metrópoli, arremetía contra todos los signos urbanos en un acto de impotencia e incompreensión.

Sin embargo, Las Vegas captó más su atención cinematográfica por su seducción perceptiva y se instituyó como el nuevo escenario para el juego, la perversión y la maldad. Las persecuciones, los atracos y las grandes estafas ya no se producían en los paisajes del *Far West*, que habían sido sustituidos por la sofisticación de los paisajes del consumo. A lo largo de los años cincuenta el fenómeno urbano de la ciudad de Las Vegas ya había empezado a captar la atención de la industria cinematográfica<sup>725</sup>, pero no lograron transmitir la potencia de la nueva ciudad del exceso bien por tener un papel secundario en su visualidad argumental, bien por estar filmada en blanco y negro, hecho que limitaba considerablemente la potencia expresiva del espacio urbano. Ya en los años sesenta, una de las primeras películas que muestra la hipersensualidad de esta ciudad fue *Cita en Las Vegas* (*Viva Las Vegas*. Sidney, 1964) [S02], que recogió la eclosión del *strip* en su máximo esplendor. En ese año, los grandes ensayos arquitectónicos y urbanos sobre la ciudad todavía estaban por venir (Venturi inicia los estudios sobre Las Vegas para la Universidad de Yale en 1966), pero las imágenes que conformarían el nuevo imaginario urbanos ya estaban produciéndose a través de la producción cinematográfica. La industria del cine pronto detectó el magnetismo visual de ciudad de Las Vegas y lo va a impulsar a través de la presencia de dos estrellas mediáticas igualmente sensuales, Elvis Presley y Ann-Margret, construyendo el imaginario de la ciudad del espectáculo en el imaginario colectivo.

La película aborda visualmente varias cuestiones urbanas infiltradas tras diversas escenas. Una primera cuestión es la de la especulación territorial. Si las ciudades se habían fundado históricamente a partir de una lógica territorial y respaldadas por un *genius loci*, Las Vegas se situaba en un terreno desértico que tan solo respondía a una cuestión especulativa. La nueva ciudad del juego iba a surgir de una *tabula rasa*, sin referencias históricas ni paisajísticas más allá de sí misma. La ciudad suponía un microcosmos de exuberancia en mitad del desierto, y esta condición queda patente a través de alguno de los fotogramas

---

<sup>725</sup> Véase *The Strip* (Kardos, 1951), *Sucedió en Las Vegas* (*The Las Vegas Story*. Stevenson, 1952), *El asombroso hombre creciente* (*The Amazing Colossal Man*. Gordon, 1957), *El hombre con rayos X en los ojos* (*X: The Man with the X-Ray Eyes*. Corman, 1963). En ésta última, ya en color, el paisaje urbano de Las Vegas aparece desfigurado a través de las transformaciones visuales del protagonista, convirtiéndose en una sucesión de luces de color que tiene mucho de viaje psicodélico.

que muestran las aproximaciones a la ciudad donde conviven los dos elementos más característicos: la tierra estéril y la arquitectura icónica. Este contraste fue mostrado de un modo más radical en *Diamantes para la eternidad (Diamonds Are Forever*. Hamilton, 1971) [S07] en el que a través de una vista aérea se observan tanto el Dunes Hotel como Las Vegas Hilton del *strip*, que en ese momento constituye el límite de la ciudad a través de una carretera que se pierde en el desierto. Esta situación de una arquitectura ideada para establecer una visión referencial en la aproximación rodada, una arquitectura electrográfica diseñada para el punto de vista del automóvil, se mostrará recurrentemente en la escena fílmica, capitalizada tanto por el Dunes Hotel como por la “Champagne Tower” del Hotel Flamingo. [S03a] [S07]

Una vez percibida la ciudad desde una aproximación paisajística, el acceso a la misma cambia de escala. En Las Vegas, según el análisis comparado de “anuncios” en el espacio realizado por Venturi en *Aprendiendo de Las Vegas*<sup>726</sup>, se produce un muy cuidado cambio de escala en los símbolos y señales en función del espacio, las distancias y la velocidad. La rotundidad de la legibilidad paisajística se transforma en un caos por la hiperestimulación de mensajes [S04] [S05] [S10]. Una compleja red de carteles convierte el umbral de la ciudad en un espacio hipertextual, en el que el espacio urbano se lee en función de los impulsos publicitarios. La ciudad en ese sentido es un gran cartel. En la franja diurna el sistema funciona por acumulación y yuxtaposición de carteles y arquitecturas mientras que en el paisaje nocturno la arquitectura tiende a desaparecer ante la primacía absoluta del cartel convertido en luz.

El espacio público de la ciudad se articula en torno al *strip*, formado por el eje de Las Vegas Boulevard y Fremont Street. En *Cita en Las Vegas* [S02] el *strip* se muestra como un espacio eléctrico en el que los edificios han pasado a ser pantallas luminosas. No existe ninguna referencia hacia los elementos que canónicamente habían definido la arquitectura. No existen pilares, ventanas, cornisas, tejados, etc. El cartel asume todo el protagonismo sustituyendo la arquitectura del espacio por una arquitectura de la comunicación. La arquitectura pasa a ser una sensación y un mensaje. La sensación está producida por la infinidad de bombillas y neones que conforman el espacio público; el mensaje por aquellos reclamos publicitarios de hoteles, casinos y clubes. Venturi et al., analizaron este paisaje de lo “vernáculo comercial” como un lenguaje no asumido ni aceptado por el movimiento moderno, elogiando la capacidad de los artistas pop para absorber este lenguaje contemporáneo sobre la rigidez e impermeabilidad del movimiento moderno para asumirlo.

La superposición masiva de rótulos creará una imagen alterada del espacio urbano en el que a partir de la estructura lineal del *strip* se irán disponiendo los mensajes publicitarios a través de señales, iconos y marcas. La ciudad del espectáculo podrá entenderse como un gran supermercado [S03a]. No obstante, la irrupción del rótulo como nuevo referente urbano no liquida la aportación simbólica de la arquitectura, sino que también “*puede sugerir sentimiento, ironía,*

---

<sup>726</sup> Venturi, Scott Brown, Izenour. *Aprendiendo de Las Vegas*, 39.

*amor, condición humana, felicidad...*<sup>727</sup>. Por otra parte, la superposición de elementos iconográficos provenientes de otras disciplinas y superpuestos a la propia arquitectura fue legitimada por Venturi, tanto en *Aprendiendo de Las Vegas*, como anteriormente con la publicación de *Complejidad y contradicción en la arquitectura*<sup>728</sup>, en la que dotó de un argumento histórico muchas de las intervenciones consideradas aberrantes por el racionalismo.

La condición voluble del espacio público, cada vez más cambiante, modificó la manera de percibir la ciudad, que ya no se basaba tanto en las imágenes colectivas lynchianas sino en una sobresaturación de impulsos visuales caóticos que se transformaban velozmente. Todo ello afectaba a la comprensión y a la lectura de la ciudad que cada vez resultaba más compleja. Bajo una perspectiva determinista, el caos constante del espacio público iba generando una desorientación del ciudadano, huérfano de referencias a las cuales anclar su memoria. El imaginario de la ciudad moderna se iba descomponiendo y el vacío que generó no iba a ser sustituido por un modelo sólido y consistente, sino por múltiples relatos menores. Lejos de ser percibido como una reducción de la experiencia urbana, Venturi et al. lo interpretaron como un nuevo sistema referencial:

*“La percepción del movimiento a lo largo de una carretera se sitúa en un orden estructural de elementos constantes: la carretera, el cielo, el espaciamiento de las farolas y las bandas amarillas. La persona se puede orientar hacia todo esto, y lo demás simplemente ocurre”*<sup>729</sup>.

Frente a esta lectura proveniente de la psicología ambiental, autores más empáticos con la ciudad del espectáculo como Venturi y Scott Brown desde los estudios urbanos, de Banham desde la perspectiva de la ecología urbana o de Tom Wolfe desde una óptica estética, rescataban las nuevas referencias que ofrecía la ciudad contemporánea analizando una serie de hitos que abarcaban desde los rótulos hasta las autopistas. Los argumentos sobre la legibilidad de la ciudad abrirán un intenso debate sobre la estructura y la forma urbana. Venturi et al., en *Aprendiendo de Las Vegas*<sup>730</sup>, analizaban la figura del *strip* como elemento articulador de la ciudad. Según el autor no se trataba tanto de un desorden urbano como de un orden oculto, flexible y complejo, muy alejado de la facilidad y rigidez de los *urban renewal* o del “diseño total” de las megaestructuras. En la misma línea argumental que Banham, señalaba aquellos elementos urbanos que permitían orientarse al ciudadano: carreteras, farolas, señales, bandas amarillas. Y son precisamente estos elementos los que establecen una estructura en la que poder organizar el caos producido tanto por edificios como por letreros que, en Las Vegas, son entendidos como una misma. Esta doble condición constituye el contrapunto que caracterizará el *strip*.

La “arquitectura electrográfica”<sup>731</sup>, que recreaba espacios atractivos y alucinógenos a través de la iluminación, provocó una creciente preocupación en

---

<sup>727</sup> Venturi, Scott-Brown, Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*, 193.

<sup>728</sup> Robert Venturi. *Complejidad y contradicción en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 1974). (orig. 1966)

<sup>729</sup> Venturi, Scott Brown, Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*, 101.

<sup>730</sup> Venturi, Scott-Brown, Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*.

<sup>731</sup> Wolfe, “Electrographic Architecture”.

el ámbito disciplinar por la contaminación visual que generaba en el espacio público. Sin embargo, esta situación seguía siendo defendida por autores fascinados por la nueva espacialidad de la sociedad de consumo como Banham, que en *La arquitectura de las cuatro ecologías* tendía a relativizarlo, otorgando a los carteles publicitarios la jerarquía simbólica que se derivaba de la arquitectura eclesiástica o civil. El mismo Wolfe, en 1966, se hacía eco del interés que estaba despertando la arquitectura electrográfica en Robert Venturi, avanzando los trabajos universitarios que darían lugar posteriormente a *Aprendiendo de Las Vegas*, señalando que:

*“Robert Venturi es uno de los pocos arquitectos estadounidenses serios que comprenden las posibilidades de la tecnología del anuncio eléctrico y que conciben una arquitectura electrográfica totalmente desarrollada. En efecto, este mes (octubre) ha llevado a Nevada a todos sus alumnos del tercer año de Yale para que estudien el paisaje electrográfico de Las Vegas con la misma objetividad y dedicación académica que les ha merecido Atenas o Pompeya. Unos cuantos arquitectos de Alemania y Tokio han utilizado la tecnología del anuncio eléctrico como parte integral del diseño, a veces como tubería fluorescente delineando toda la fachada del edificio, algo que no he visto en los EEUU (...)”<sup>732</sup>.*

Los letreros eléctricos a través de sus continuos cambios de iluminación dotaban al espacio público de un carácter constantemente mutable, transmitiendo un sentido presentista a la escena urbana, en la que ninguna imagen parecía ser estable. Como afirma muy tempranamente Wolfe<sup>733</sup> *“en la era de la Young Electric Sign Co., los anuncios se han convertido en la arquitectura”*. El creciente poderío de la cartelería eléctrica era cada vez más patente. Como ejemplo ilustrativo, en 1965 se realizó el rótulo de *Stardust*. Diseñado por Paul Miller, producido por Ad Art Co., de Stockton (California), disponía de 25.000 bombillas con una potencia de 611.00 vatios y una programación de veintisiete secuencias luminosas. La arquitectura, de ese modo, se convertía en una estructura programable cuya principal función era la comunicación y en la que nada de lo que dentro del espacio interior se mostraba en el exterior más allá de su etiqueta semántica. Todo ello, como mostrará Venturi, servirá de gran inspiración para la arquitectura posterior.

La arquitectura electrográfica produjo un paisaje de ensueño, un espacio en cierto modo irreal y envolvente que trasladaba al ciudadano a una dimensión onírica del espacio urbano. En este sentido, y como hemos visto en algún caso precedente, se entrecruzaban los caminos de la contracultura con los de la sociedad de consumo. Ambos rechazaban la experiencia canónica de la ciudad y ambos emprendieron una búsqueda de nuevas fórmulas que les permitiera evadirse de la realidad cotidiana. La contracultura experimentó con los viajes lisérgicos, que les otorgaba una nueva dimensión perceptiva trascendiendo lo real. La sociedad de consumo proponía de mismo modo un viaje evasivo, pero

---

<sup>732</sup> Wolfe, “Electrographic Architecture”, 72.

<sup>733</sup> Tom Wolfe, “Las Vegas (¿Qué?) Las Vegas (¡No te oigo! Mucha bulla) ¡¡Las Vegas!!! en *El coqueto aerodinámico rocanroll caramelo de ron* (Barcelona: Tusquets, 1997), 103. (original: *Las Vegas (What?) Las Vegas (Can't Hear You! Too Noisy) Las Vegas!!!!* Publicado por primera vez en la revista *Esquire* y recogido en el libro *The Kandy-Kolored Tangerine-Flake Streamline Baby* por Farrar, Straus&Giroux, en 1965).

esta vez a través de la propia reformulación escénica de la ciudad, simulando lo real. En palabras de Bruce Bégout:

*“Si nos complace el juego de la comparación entre generaciones, podemos afirmar entonces que los parques de atracciones, con su orgía tecnológica y su mirada de diversiones fantasistas, se han impuesto allí donde los principios vitales de los hippies y los contestatarios de los años sesenta, a escala de toda una comunidad, fracasaron. Después de todo, la experiencia de Las Vegas, y su test de neón, ha obtenido un franco éxito más allá de las experiencias psicodélicas de los Merry Pranksters de Ken Kesey. Y, hablando cuantitativamente, se ha mostrado también mucho más eficaz que cualquier tentativa de alucinación procurada por medios artificiales. Si, en ese Miedo y asco en Las Vegas, Hunter Thompson, con una intuición genial, decidió situar el momento histórico del fin de la era hippie y del flower power durante un periplo aleatorio en la capital del juego, es justamente porque Las Vegas, gracias a su decorum facticio, libera un potencial alucinógeno más fuerte seguramente que cualquier droga elaborada por Timothy Leary”<sup>734</sup>*

Si en un principio el cartel adquiría una autonomía propia, disponiendo de un espacio aislado y exclusivo como en el mítico *Wellcome Fabolous Las Vegas* o el *Caesars Palace* [S03a] [S04] o se superponía a la arquitectura, bien como remate superior (*Dunes Hotel* [S03a] , el *Pioneer Club* [S02b]) o como superposición parcial de las fachadas (*Golden Nugget* [S02b], *Fremont Hotel* [S03a], *The Mint* [S02b]), pronto fue conquistando la totalidad del edificio, convirtiéndose en un envoltorio integral en el que la luz y el color lo abarcaba todo (*Circus Casino*, *Circus Circus Hotel* [S06][S09]). El cartel no tardó en expandirse de su propio marco, que lo situaba inicialmente en superficies planas y acotadas, para abarcar superficies curvas y sinuosas que enmascaraban el edificio y que lo convertían en algo más que un simple rótulo. Más allá del propio delirio de Las Vegas, el imaginario de la nueva arquitectura californiana se nutrirá innumerables edificios-cartel, esparcidos a lo largo de la costa angelina pasando de ser considerados simples artefactos extravagantes o de dudoso gusto a elementos reconvertidos y dignificados por la iconografía pop a través de la mirada disciplinar de autores como Banham o Venturi. El pequeño edificio (bar, motel, hamburguesería, heladería, etc.) se veía recubierto de una segunda piel que enmascaraba la propia banalidad del edificio a la vez que introducía una clara separación entre la cáscara funcional y la decorativa. Así se mostrarán en películas como *El dormilón* (*Sleeper*. Allen, 1973) [S11], *Alicia ya no vive aquí* (*Alice Doesn't Live Here Anymore*. Scorsese, 1974) [S12] o *Loca Evasión* (*The Sugarland Express*. Spielberg, 1974) [S13], que darán soporte visual al “edificio pato” venturiano.

---

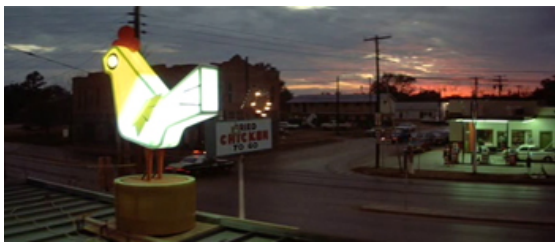
<sup>734</sup> Bégout, *Zerópolis*, 66.



**S11\_ El dormilón [Woody Allen, 1973]**  
 Director artístico\_ Dale Hennesy  
 Pop City. Mille Hi Church. Lakewood



**S12\_ Alicia ya no vive aquí [Martin Scorsese, 1974]**  
 Director artístico\_ John G. Wilson  
 Pop City. Tucson, Arizona.



**S13\_ Loca evasión [Steven Spielberg, 1974]**  
 Director artístico\_ Joe Alves  
 Pop City. Richmond, Texas.

El caso de Las Vegas muestra el caso extremo de la ciudad del espectáculo, un modelo urbano que fue invadiendo, en mayor o menor medida, gran parte de la ciudad norteamericana y europea. La mercantilización de la ciudad, la creación de una imagen urbana a modo de marca global, la concepción de la imagen urbana como una condición efímera y cambiante según las modas o el marketing caracterizó un modo de pensar las ciudades que se afianzó en las últimas décadas del siglo XX, y que será potenciado por las fases avanzadas del mercantilismo urbano en forma de tematización y *brandificación* urbana.

El contrapunto del exceso y esplendor de Las Vegas se produjo en la visión distópica de *Callejón Infernal (Damnation Alley)*. Smight, 1977) [S14], caso que ya se ha considerado en el apartado de los paisajes del miedo, pero que es traído aquí por el contraste con la perspectiva idílica de los casos arriba abordados. Cabe destacar que en las visiones de la destrucción nuclear, los edificios en ruinas siguen siendo reconocibles por el cartel, que ha sobrevivido a la devastación. De nuevo el pop se presenta como inmune a la destrucción haciendo reconocible la ciudad tanto en su máximo esplendor como en su máxima devastación. Todos aquellos elementos que estaban concebidos para una dimensión temporal resultan ser los que han sido capaces a subsistir precisamente al paso del tiempo.

No podemos obviar las concomitancias con el relato "Sofronia"<sup>735</sup> de Italo Calvino, en el que se presenta una ciudad dividida en dos mitades: una fija y una provisional que desmontan cada año para trasladarla a otros territorios. Curiosamente, y esa es la novedad del relato, la mitad efímera la constituyen los frontones de mármol, los muros de piedra, los bloques de hormigón, los edificios sólidos de los ministerios, monumentos, muelles, refinerías de petróleo, hospitales, etc. Mientras, la otra mitad, asociada en el imaginario con la actividad efímera, es la que permanece. Calvino, relata como:

*"Ahí se queda la media Sofronia de los tiros al blanco y de los carruseles, con el grito suspendido de la navecilla de la montaña rusa invertida, y comienza a contar cuántos meses, cuántos días tendrá que esperar antes de que vuelva la caravana y la vida entera recomience".*

Esta situación no pondría de manifiesto otra cosa que la ciudad temporal, la que sobrevive a los cambios morfológicos, sociológicos o culturales es la formada por las infinitas contingencias de la vida cotidiana, las retóricas peatonales o las interacciones azarísticas que, en este caso, nunca llega a cristalizar en una forma urbana<sup>736</sup>.

---

<sup>735</sup> Italo Calvino. *Las ciudades invisibles* (Barcelona: Minotauro, 1991):75. (orig. 1972)

<sup>736</sup> Véase Manuel Delgado. "La no-ciudad como ciudad absoluta" en AAVV. *La arquitectura de la no-ciudad* (Pamplona: Universidad Pública de Navarra, 2004):126.





**S14\_Callejón infernal [Jack Smight, 1977]**  
Director artístico\_William Cruse  
Las ruinas del pop. Las Vegas.



### 2.3.3. [T] Los paisajes de la violencia. La ciudad fractal.

*“El espacio no es un ‘reflejo de la sociedad’, es la sociedad misma (...) Por lo tanto, las formas espaciales, al menos en nuestro planeta, son producidas, como los otros objetos, por la acción del hombre. Ellas expresarán e implementarán los intereses de la clase dominante de acuerdo con un modo de producción dado y un modo específico de desarrollo. Ellas expresarán y pondrán en práctica las relaciones del poder del Estado en una sociedad históricamente definida (o definida históricamente). Ellas serán concebidas y moldeadas por el proceso de dominación de género y por la vida de familia impuesta por el Estado. Al mismo tiempo, las formas espaciales serán condicionadas por la resistencia de las clases explotadas, por sujetos oprimidos y por mujeres explotadas. El trabajo de tan contradictorio proceso histórico en el espacio será consumado por una forma espacial ya heredada, producto de la historia anterior y soporte de nuevos intereses, proyectos, protestas y sueños. Finalmente, surgirán movimientos sociales para desafiar el significado de la estructura espacial e intentar nuevas funciones y nuevas formas”<sup>737</sup>.*

(Manuel Castells. *La ciudad y las masas*)

La ciudad del espectáculo, como ha ejemplificado el caso de Las Vegas, desplazó de los centros urbanos diversos servicios básicos hacia zonas periféricas, priorizando casi exclusivamente el uso turístico y comercial. Con la recuperación de la idea de centro urbano como espacio de valor, se iniciaron los procesos de gentrificación. Si anteriormente, el vaciado de los centros había producido el “efecto Donut” creando un gran vacío central, ahora se va a producir lo que el escritor americano Alan Ehrenhalt<sup>738</sup> denominaba como la “Gran Inversión”, en la que la población empobrecida de los centros era empujada hacia los suburbios deprimidos mientras que las clases de alta capacidad adquisitiva y las grandes empresas volvían a colonizar el centro. La recuperación del centro venía acompañada de su estrecha relación con sus efectos distintivos de clase, tal y como se manifestará en los barrios del Marais de París, el de Brera en Milán o el Ghetto en Roma.

La pérdida de población residencial y de la cohesión social que proporcionaba el pequeño comercio, denunciada activamente por Jane Jacobs en *Muerte y vida de las grandes ciudades*, derivó en un espacio urbano inestable, conflictivo y peligroso. Convivieron dos situaciones en un mismo espacio: la de aquella población sobrevenida atraída por la ciudad del espectáculo y aquella formada por el tejido residencial que cada vez iba siendo más marginal. La primera exigía espacios seguros, acotados y vigilados. La segunda, más abierta, flexible y multicultural contenía todos aquellos ingredientes de la vida cotidiana, incluidas las situaciones conflictivas que escapaban a la vigilancia y el control. La fricción entre de estas dos condiciones urbanas provocó la aparición del miedo y, consecuentemente, el de un deseo irrenunciable de seguridad.

<sup>737</sup> Manuel Castells. *La ciudad y las masas* (Madrid: Alianza, 1986):4.

<sup>738</sup> Citado en Deyan Sudjic. *El lenguaje de las ciudades*. (Barcelona: Ariel, 2017): 200.

La transición de la ciudad del espectáculo a la ciudad de la violencia en el imaginario fílmico se produjo de modo secuencial. La primera, surgía a principios de los años sesenta, la segunda tiene una mayor presencia a partir de la década posterior. En el ámbito fílmico, una ciudad parecía dar paso a la otra, ambas bajo la presencia constante de las luces de neón. Las dos visiones escenificaban los dos grandes protagonistas de la realidad urbana: el deseo y el miedo. La primera tuvo su máxima expresión en la exuberancia de Las Vegas como como un fenómeno de creación de deseos; la segunda, en los disturbios de Watts como la consecuencia de su represión<sup>739</sup>. La primera pertenecería a la categoría aldouxiana (sometimiento mediante el placer), mientras que la segunda participaría de la categoría orwelliana (sometimiento mediante el dolor).

El sociólogo Mike Davis, en una prolija investigación sobre los mecanismos desarrollados las ciudades americanas<sup>740</sup>, insistía en el nuevo rol del miedo como configurador de los espacios urbanos, no dudaba en afirmar que:

*"(...) desde luego, el miedo ha venido reconfigurando la vida urbana estadounidense desde por lo menos el final de la década de 1960"*<sup>741</sup>.

En efecto, el miedo, la violencia, la militarización urbana o la segregación espacial dieron el contrapunto a la ciudad del espectáculo mostrando la cara oculta de la sociedad de consumo. Davis, a través del marco territorial de Los Ángeles en el que desarrolló su trabajo, estableció una lógica de la ciudad en la que a los determinantes ecológicos estipulados por la Escuela de Chicago (ingresos, valor del suelo, clase y raza) añadía el miedo como un quinto e ineludible factor. De ello, resurgirá la lógica panóptica de la ciudad vigilada. Pero no interesa tanto aquí desarrollar esta dimensión, ya abordada en el capítulo primero, sino establecer la secuencia final del sueño contracultural, entender cómo el imaginario urbano transitó por el espacio de la utopía para finalizar en los espacios distópicos de la ciudad violenta.

En las décadas de los años cincuenta y sesenta los grandes protagonistas de la destrucción urbana fueron la construcción de autopistas y los *urban renewall*, creando cicatrices tanto urbanas como sociales. El caso norteamericano es especialmente ilustrativo, dado que los planes de recuperación urbana de los centros de las ciudades no llevaban implícitas las previsiones recuperación social, al contrario de lo que sucedía en las tendencias europeas, y sobre todo italianas, en las que el patrimonio social y el urbano resultaban indesligables. A finales de los años sesenta, los constantes disturbios acaecidos en las grandes ciudades americanas provocados por la pobreza y la desigualdad destruyeron gran parte del tejido comercial de los centros urbanos dejando al país a las puertas de lo que Davis consideraba "una Segunda Guerra Civil". En una tercera fase de la destrucción del centro, la especulación urbana dio paso a procesos de gentrificación, de expulsión de los habitantes de un lugar que las tendencias

<sup>739</sup> Harvey. *La condición de la posmodernidad*.

<sup>740</sup> La obra de Mike Davis abarca títulos como *Ciudad de cuarzo: arqueología del futuro en Los Ángeles* (Madrid: Lengua de Trapo, 2003) (orig. 1990); *Planeta de ciudades miseria* (Madrid: Akal, 2014) (orig. 2006); *Control urbano: la ecología del miedo* (Barcelona: Virus, 2001) (orig. 1992) o *Ciudades muertas: ecología, desastre y revuelta* (Madrid: Traficantes de sueños, 2007). (orig. 2002)

<sup>741</sup> Davis. *Ciudades muertas. Ecología, catástrofe y revuelta*, 28.

o las modas habían revalorizado, estableciendo un valor económico inasumible para los residentes tradicionales.

El desequilibrio urbano derivó en una polarización social que tuvo su correspondiente *apartheid* espacial y daría lugar a una ciudad profundamente fragmentada: la ciudad fractal<sup>742</sup>. Desde una perspectiva determinista, autores como David Harvey establecieron una correspondencia entre la geografía urbana y la conducta social. Como hemos visto, los procesos de suburbanización, de reconversión industrial, de renovación urbana o de terciarización del centro urbano provocó un efecto centrífugo que disgregó la heterogeneidad social que había poseído históricamente la ciudad, redistribuyendo la población en forma de bolsas espaciales homogéneas. Esta situación arrojó una lectura de la ciudad como la escenificación física de las injusticias que estaba produciendo el sistema capitalista, estableciendo espacialidades muy desiguales que eran la traducción literal de una sociedad altamente polarizada. En este contexto, Los Ángeles y Detroit se mostraban como sus máximos exponentes. Así, la ciudad producía espacios de conflicto que se correspondían con aquellas zonas donde la segregación social friccionaba y que relataban la tensión por la lucha territorial entre las nuevas aspiraciones de los yuppies y la sombra del desalojo de los residentes tradicionales.

La nueva producción del espacio formulada por el postfordismo vendrá subsecuentemente reflejada en las producciones cinematográficas de los años setenta. Nezar AlSayyad, autor que ha desarrollado el impacto de los estudios urbanos en el ámbito cinematográfico, plantea el giro espacial que se produce en el paisaje urbano de la post-crisis:

*“Después de la recesión de 1973, las ciudades americanas inician una etapa caracterizada por un nuevo tipo de gestión económica en la que el trabajo, el consumo y la producción siguen los nuevos patrones de acumulación flexible. Las nuevas relaciones sociales del capitalismo derivan en nuevas cuestiones espaciales que, a su vez, derivaron en una recalibración de los conceptos de clase. En este nuevo mundo, los pobres se fueron dejados con muy poco o sin control sobre el espacio. Mientras, las clases altas llegaron a definir su sentido y el acceso a la comunidad no tanto a través de las fronteras físicas como a la reafirmación de una identidad basada en la producción simbólica del capital. Las ciudades posmodernas encarnan esta comprensión del espacio y del tiempo, así como la fragmentación de la realidad y la privatización de la vida y el espacio público”<sup>743</sup>.*

En las visiones cinematográficas de los años setenta estas situaciones se filtrarán en el imaginario argumental. Tanto los fenómenos de gentrificación<sup>744</sup>, como el relato de los bajos fondos, de la ciudad hostil, peligrosa y violenta darán lugar a numerosas propuestas que definirán el imaginario de la ciudad violenta a

---

<sup>742</sup> Soja, *Postmetrópolis*, 374.

<sup>743</sup> AlSayyad. *Cinematic Urbanism*, 10.

<sup>744</sup> Esta situación se relata en *El casero* (*The Landlord*. Ashby, 1970) [T01], película en la que se muestra la presión para el desalojo de un edificio en un barrio que quieren revitalizar a través de la gentrificación. En un momento dado, un joven empresario que ha comprado el edificio en un barrio negro y humilde de Brooklyn afirma: “*El barrio va a ser muy chic. Esperemos que la afluencia de gente maravillosa cree un estilo*”. Efectivamente, el “nuevo estilo” y, especialmente la introducción de jóvenes creativos será el motor de renovación y transformación urbana que funcione como elemento tractor del mercado a los barrios degradados.

lo largo de la década de los años setenta<sup>745</sup>. Como afirma Mark Shiel<sup>746</sup>, redundando en esta dirección, la percepción fílmica de la ciudad ofrecida en las tres décadas anteriores colapsa en la década de los sesenta, relatando a partir de entonces una ciudad que transmite un notorio abismo de conflicto racial, aumento de la criminalidad, dilapidación urbana y ruina financiera.

Todas ellas presentan una ciudad deshumanizada, como un espacio hostil de criminalidad y violencia, en la que el ciudadano no logra encontrar una espacialidad propia. Alejado ya de cualquier sentido de lo colectivo, el ser humano se convierte en un héroe solitario, un superviviente que hace frente a la ciudad. Sin embargo, la soledad sobrevenida en este caso ya no es producto de la aniquilación física de la sociedad, como sucedía en *El último hombre vivo...*, sino de la pérdida del sentido social, del autismo de la hiperindividualidad. Se elaboraron narraciones visuales de ciudades que mostraban una separación radical entre la ciudad de los privilegiados y la ciudad de la inmensa población empobrecida, las “dos Américas”, pero también una realidad muy polimórfica estructurada según las lógicas de clase, renta, ocupación, profesión, raza, etnia o género<sup>747</sup>. El imaginario cinematográfico se mostró muy enraizado con el tejido social desarrollando una sensibilidad muy acusada hacia la ciudad de las minorías, de ghettos, y de los márgenes de la ciudad.

La imagen de la ciudad sitiada provocada por la marcha de de las clases acomodadas a zonas privilegiadas y seguras de la ciudad fue interpretada por Davis recurriendo al imaginario zombi que había sido introducido por George A. Romero<sup>748</sup>, una imagen que se sustentaba en la metáfora sobre el atrincheramiento de la familia obrera al anochecer frente a los muertos vivientes que les asediaban. La situación del espacio urbano sitiado, invadido por bandas y delincuentes tendrá una presencia fílmica a lo largo de los años setenta, mostrando la cara oculta de la ciudad tardocapitalista en la que la vivienda adquiere la condición de fortaleza frente a un entorno violento<sup>749</sup>. El espacio público. El espacio público adquiere la condición de lugar exclusivo de la violencia. No hay vida más allá de la delincuencia. La calle se presenta como el espacio negativo y residual de una ciudad en la que las viviendas se han convertido en islas aisladas en sí mismas.

---

<sup>745</sup> Numerosas películas, al margen de las propuestas provenientes de la ciencia ficción, tendieron a mostrar una ciudad como campo de batalla, peligrosa y violenta, como *The French Connection* (Friedkin, 1971) [T02], *Fat City* (Huston, 1972) [T03], *Malas calles* (*Mean Streets*. Scorsese, 1973) [T04], *El justiciero de la ciudad* (*Death Wish*. Winner, 1974) [T05], *La conversación* (*The Conversation*. Coppola, 1974) [T06], *Tarde de perros* (*Dog Day Afternoon*. Lumet, 1975) [T07], *Taxi Driver* (Scorsese, 1976) [T12], *Asalto a la comisaría del Distrito 13* (*Assault on Precinct 13*. Carpenter, 1976) [T08], *Hardcore* (Schrader, 1979) [T09], *Los amos de la noche* (*The Warriors*. Hill, 1979) [T10].

<sup>746</sup> Mark Shiel “Cinema and the City in the History and Theory,” in *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, edited by M. Shiel and T. Fitzmaurice (Malden, Mass: Blackwell Publishers, 2001), 167.

<sup>747</sup> Soja, *Postmetropolis*, 375.

<sup>748</sup> Véase *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*. Romero, 1968) [T11].

<sup>749</sup> En este sentido, *Asalto a la comisaría del distrito 13* (*Assault on Precinct 13*. Carpenter, 1976), resulta especialmente ilustrativa. En este caso, un grupo de presos de alto riesgo junto con el correspondiente equipo policial de vigilancia quedan sitiados en la comisaría ante una banda violenta que pretende acceder para un ajuste de cuentas.



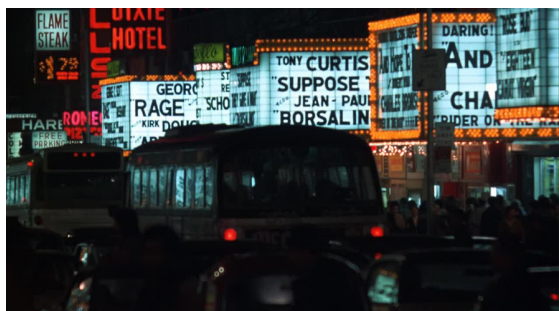
**T01\_ El Casero [Hal Ashby, 1970]**  
 Director artístico\_Robet F. Boyle  
 La gentrificación. Brooklyn, Nueva York.



**T02\_ The French Connection [William Friedkin, 1971]**  
 Director artístico\_Ben Kasazkow  
 La ciudad de la corrupción. Nueva York.



**T03\_ Fat City [John Huston, 1972]**  
 Director artístico\_Richard Sylbert  
 Stockton, California.



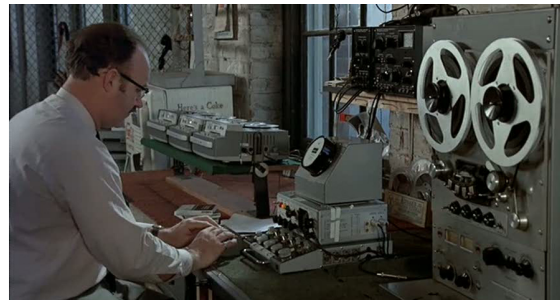
**T04\_ Malas calles [Martin Scorsese, 1973]**  
 Director artístico\_Bill Bates  
 La ciudad violenta. Nueva York.







**T05\_ El justiciero de la ciudad [Michael Winner, 1974]**  
 Director artístico\_Robert Gundlach  
 El espacio de las tribus. Nueva York.



**T06\_ La conversación [Francis Ford Coppola, 1974]**  
 Director artístico\_Deon Tavoularis  
 Los espacios vigilados. San Francisco.



**T07\_ Tarde de perros [Sidney Lumet, 1975]**  
 Director artístico\_Douglas Higgins  
 Espacios públicos versus espacios privados. Nueva York.





**T08\_ Asalto a la comisaría del Distrito 13 [John Carpenter, 1976]**  
 Director artístico\_Tomy Lee Wallace  
 Espacios de la violencia. Los Ángeles.



**T09\_ Hardcore [Paul Schrader, 1979]**  
 Director artístico\_Edwin O'Donovan  
 Peep Show City. San Diego, California.



**T10\_ Los amos de la noche [Walter Hill, 1979]**  
 Director artístico\_Don Swanagan, Robert Wightman  
 Espacio y tribus. Nueva York.



**T11\_ La noche de los muertos vivientes [George A. Romero, 1968]**  
 Director artístico\_Charles O'Dato  
 La vivienda como fortaleza. Pensilvania.

La narración fílmica de la nueva estructura urbana de la ciudad fractal se va a abordar a través de dos perspectivas que ilustran dos fenómenos antes señalados: la calle como escenario de la violencia en *Taxi Driver* (Scorsese, 1976) y la ciudad polarizada en *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*, Fleischer, 1973). La primera muestra una Nueva York real, muy alejada de las visiones que exportó el cine sobre la ciudad del progreso, el glamur y las oportunidades. La segunda, ofrece una visión distópica de Los Ángeles en la que la desigualdad social tiene una traducción literal en el escenario urbano, creando espacialidades concretas y herméticas.

*Taxi Driver* [T12] se convirtió en el icono fílmico de la sordidez de la ciudad de los años setenta, creando un hito en el nuevo imaginario violento de Nueva York, ahondando en la idea del escenario urbano como espacio de alienación. En primer lugar, destaca la visión sociológica heredera de la Escuela de Chicago que, bajo una perspectiva rousseauiana, se mostraba capaz de condicionar el carácter de los ciudadanos. La película muestra la metamorfosis de Travis Bickle, el protagonista principal, presentado en un inicio como una persona estable y que a medida que transita por el espacio urbano parece contagiarse del carácter conflictivo, violento y esquizofrénico de la ciudad [T12a]. Nueva York, y la metrópoli contemporánea por extensión, se postulaba así como un espacio de enajenación y demencia. Lejos quedaban las imágenes de su época dorada, ensalzada y difundida por la producción cinematográfica. Ahora la ciudad es filmada fundamentalmente en su nocturnidad y asociada a la corrupción y la violencia. Todo ello sucede en una ciudad veloz, que no permite la pausa, frenética y paranoica en la que el ciudadano es más un vector que un ser. Travis encarna la figura del nuevo *flâneur* contemporáneo<sup>750</sup>, pero no desde una posición de deriva creativa dilatada en el paisaje urbano sino de huida desesperada en el interior de una jungla metropolitana. Paul Schrader, guionista de la película, incide en la metáfora urbana de la soledad:

*"Fue entonces cuando caí en la cuenta de la metáfora para Taxi Driver, y supe que ésa era la metáfora que había estado buscando: el hombre que, por dinero, se cambiaría por cualquier otro, el hombre que se mueve por la ciudad como una rata por la alcantarilla; el que está constantemente rodeado de gente y, sin embargo, no tiene amigos (...). La película trata de un coche como símbolo de soledad urbana, un ataúd de meta!"<sup>751</sup>.*

La misma transformación que muestra el personaje, la muestra la ciudad, que es relatada en los primeros fotogramas por imágenes luminosas que, no por casualidad, se van diluyendo, deformando y borrando a través de la lluvia [T12b]. Esa ciudad del espectáculo vista a través del taxi, se iba quedando atrás y los rótulos ya no serán el indicio de la ciudad del deseo sino el de la decadencia urbana y social.

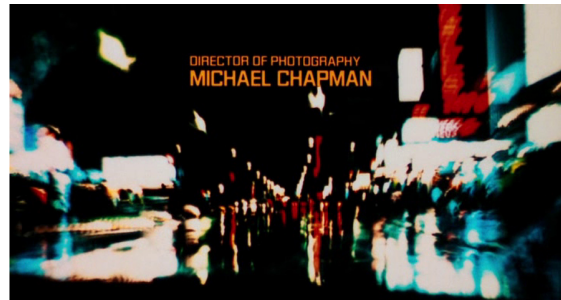
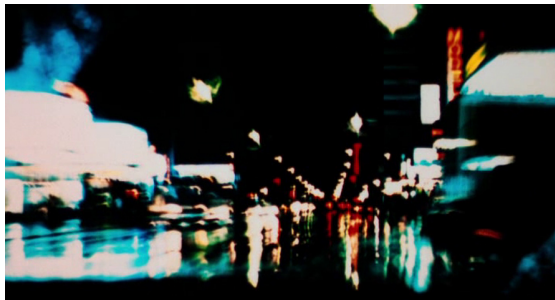
---

<sup>750</sup> Críticos como Nezar AlSayyad han contrapuesto la figura del *flâneur* inadaptado de *Taxi Driver* frente a la figura del *flâneur* intelectual posmoderno y sofisticado de *Annie Hall*, mostrando las lecturas antagónicas de la Nueva York de Scorsese frente a la de Woody Allen. Véase AlSayyad, *Cinematic Urbanism*, 12.

<sup>751</sup> Citado en "Taxi Driver. Visiones urbanas" en *Aula de cine* nº159 (enero, 2007)



**T12a\_ Taxi Driver [Martin Scorsese, 1976]**  
Director artístico\_ Charles Rosen  
El determinismo espacial. Nueva York.



**T12b\_ Taxi Driver [Scorsese, 1976]**  
El espacio líquido. Nueva York.



**T12c\_ Taxi Driver [Scorsese, 1976]**  
Iconos nocturnos. Nueva York.

La expresión de la ciudad a través de sus signos semánticos resulta una constante en la representación cinematográfica ya que sobre ellos se erigía la escenografía urbana. Este aspecto es igualmente enfocado de manera muy significativa en *Cowboy de medianoche* (*Midnight Cowboy*, Schlesinger, 1969) [T13], en el que se plantea una transición de signos y señales a través del tratamiento cartelístico, que abarca desde una pequeña localidad del midwest, el territorio desértico de transición y la llegada a Nueva York. Desde las primeras secuencias la película muestra la seducción sintáctica a través de anuncios publicitarios y rótulos luminosos que introducen al viajero en la sociedad del deseo y del ocio.

Pero en este caso, la ciudad de los rótulos tan sólo funciona como un envoltorio, como una expresión epidérmica de un vacío. Esta manera de relatar las ciudades a través de textos y símbolos provocará la experiencia de una ciudad mediada y re-escrita en la que cada vez más adquirirá una mayor jerarquía la representación de la realidad y no la realidad misma. La estrategia comunicativa derivada del pop, se afianzará posteriormente en el paisaje posmoderno y será subrayada por Marc Augé años después para argumentar el cambio perceptivo del paisaje de los no-lugares:

*“Pero los no lugares reales de la sobremodernidad, los que tomamos cuando transitamos por la autopista, hacemos las compras en el supermercado o esperamos en un aeropuerto el próximo vuelo a Londres o Marsella, tienen de particular que se definen también por las palabras o los textos que nos proponen: su modo de empleo, en suma, que se expresa según los casos de modo prescriptivo (‘tomar el carril de la derecha’), prohibitivo (‘prohibido fumar’) o informativo (‘usted entra en el Beaujolais’) y que recurre tanto a ideogramas más o menos explícitos y codificados (los del código vial o los de las guías turísticas) como a la lengua natural (...) Se considera que los individuos no interactúan sino con los textos sin otros enunciadores que las personas “morales” o las instituciones (...) cuya presencia se adivina (...) detrás de los mandatos, los consejos, los comentarios, los “mensajes” transmitidos por los innumerables “soportes” que forman parte integrante del paisaje contemporáneo”<sup>752</sup>.*

En *Taxi Driver*, a través de los ojos de Travis, un taxista excombatiente de Vietnam, asistimos a la cancelación de las utopías anteriores: reniega de los hippies, de los negros y de la sociedad de consumo. Contracultura y espectáculo han dejado un inmenso vacío, que sólo podrá ser llenado a través de la violencia. El ciudadano, al igual que sucedía en el ámbito contracultural, seguirá siendo un ser inadaptado en el sistema, pero esta vez ya sin alternativas de futuro. *Taxi Driver* explora la conciencia ciudadana ante la situación límite a la que ha llegado la ciudad y que provocaba una radicalización negativa del sentimiento urbano, llevando al protagonista a expresa su deseo de “limpiar la ciudad de basura y de gente indecente”, en un intento de recuperar la dignidad neoyorkina de los años cincuenta, de volver la mirada al sueño americano que había quedado lastrado por todo lo sucedido a lo largo de la década de los años sesenta.

---

<sup>752</sup> Augé. *Los no lugares*, 100.

El espacio urbano está representado por la fascinación visual de los bajos fondos con todas las tribus que lo caracterizan: delincuentes, mafiosos, traficantes, prostitutas, chulos, etc. que habitan la ciudad bajo las luces de neón que todavía protagonizan el espacio urbano. Al igual que sucedía con los paisajes de la destrucción, los paisajes de la violencia despertaron una fascinación iconográfica hacia las zonas desprestigiadas de la ciudad que adquirirán un magnetismo particular a partir de una peculiar visualidad de la conflictividad. Hostales de mala reputación, prostíbulos, cines pornográficos, locales de alterne, sexshops, drugstores, etc., conforman un contrapunto que irá alimentando el catálogo urbano de la realidad metropolitana **[T12c]**. Ya no quedan edificios que simbolizaban la gran ciudad ni de los grandes rascacielos que construyeron la ciudad del futuro desde la ciencia ficción. La ciudad de las narraciones de finales de los años setenta la constituía la ciudad de los barrios, de las arquitecturas anónimas de la vida cotidiana **[T12d]**.

*Taxi Driver* muestra una Nueva York decadente a través del deambular de la cámara por las calles del Midtown o el Upper Manhattan<sup>753</sup>. Frente al brillo aparente de Times Square (convertido en un centro conflictivo), Broadway o Columbus Circle la película incide en la huella que empieza a dejar la crisis del petróleo y su consecuente estanflación, la desindustrialización, la caída demográfica, las revueltas sociales, la percepción de inseguridad o las crecientes tasas de criminalidad. La escenificación de esta decadencia no precisa de los mitos urbanos del Brownx, Harlem o Brooklyn, ni tampoco de las leyendas portuarias del Lower Manhattan, sino que es en el mismo Midtown donde se capta la atmósfera nocturna, violenta y marginal de la ciudad contemporánea, pues es allí donde el contraste con los destellos de la ciudad del espectáculo resulta más acentuado.

La transformación de la ciudad del espectáculo se evidencia a través de la mutación de sus señales. Los rótulos iniciales protagonizados por las grandes multinacionales que habían conquistado Times Square se irán transformando en pequeños neones de bar y, en última instancia, en graffitis a medida que la narración se adentra en las diferentes avenidas de Manhattan **[T12e]**. Las señales identificativas de la ciudad ya no pertenecerán a las grandes marcas que conquistaban el skyline sino a las pequeñas huellas temporales que van dejando las diversas bandas urbanas a través de las intervenciones ilegales producidas en los muros de la ciudad, como una metáfora que muestra el desequilibrio entre las señales de las grandes corporaciones y los pequeños territorios marcados por grupos disidentes del sistema.

---

<sup>753</sup> Un análisis de las diferentes localizaciones de la película puede consultarse en <http://www.themoviedistrict.com/taxi-driver> (consultado en julio 2019), página en la que se desgranar los diferentes fotogramas de *Taxi Driver*.







**T12d** Taxi Driver [Scorsese, 1976]  
La calle como espacio de conflicto. Nueva York.



**T12e** Taxi Driver [Scorsese, 1976]  
Escrituras urbanas. Nueva York.



**T13a** Cowboy de medianoche [John Schlesinger, 1969]  
Director artístico John Robert Lloyd  
Arquitecturas invisibles. Nueva York

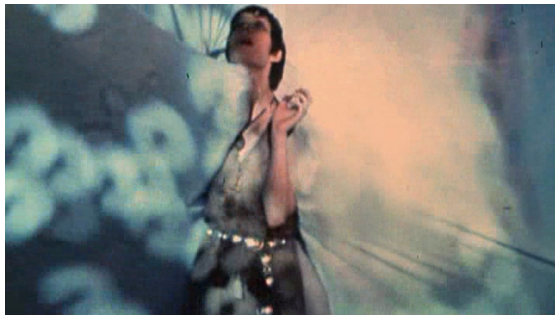


**T13b** Cowboy de medianoche [Schlesinger, 1969]  
Mitos urbanos. Nueva York.

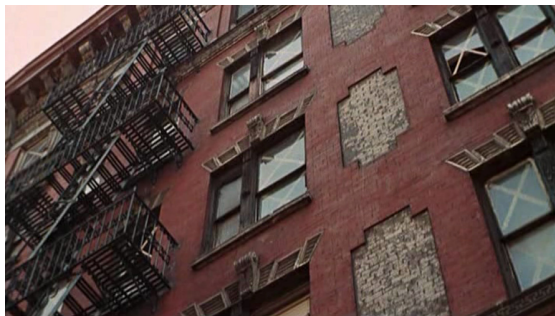




T13c\_Cowboy de medianoche [Schlesinger, 1969]  
Nueva York.



T13d\_Cowboy de medianoche [Schlesinger, 1969]  
Espacios psicodélicos. Nueva York.



T13e\_Cowboy de medianoche [Schlesinger, 1969]  
Ocupaciones. Nueva York.

Durante las décadas de los años 1920 y 1930, Hollywood proyectó Nueva York como la ciudad del optimismo y la evasión, como el escenario de un capitalismo triunfante. La complacencia por la modernidad de la ciudad continuó siendo representada muy especialmente a través del género musical, como en los casos de *La calle 42* (*42nd Street*. Bacon, 33), *Un día en Nueva York* (*On the Town*. Donen, Kelly, 1949) o incluso *West Side Story* (Wise, Robbins, 1961). En los años setenta, la decadencia de Nueva York alcanzó a su imagen fílmica a través de producciones como *The French Connection* (Friedkin, 1971), *Malas calles* (*Mean Streets*. Scorsese, 1973), *Tarde de perros* (*Dog Day Afternoon*. Lumet, 1975), *Los amos de la noche* (*The Warriors*. Hill, 1979) o *Las pandillas del Bronx* (*The Wanderers*. Kaufman, 1979). En la década de los años sesenta y setenta, como afirma Alsayyad:

“(…) la pobreza de la ciudad superó los diversos aspectos urbanos. (Donald) Albrecht ha sugerido que el pesimismo triunfó sobre el deseo, la ciudad pasó a ser considerada como un pozo, un espacio de criminalidad, prostitución, pornografía y decadencia moral. Sin embargo, a mitad de 1970 también presencié la emergencia de la nostalgia por el orden, una ciudad más refinada, como América anhelaba volver a la claridad moral después de Vietnam, el Watergate y los embargos petrolíferos. Los anhelos por el primer New York, no de la historia ‘real’ sino de la ‘filmada’, llegó a ser una vía de inspiración para muchos directores de ese tiempo”

<sup>754</sup>

A finales de los años setenta, por tanto, el espacio público se mostraba absolutamente desprestigiado, siendo interpretado como un residuo necesario de la ciudad. Fue a lo largo de esos años cuando se fue produciendo la transformación del espacio público provocado por el cambio del modelo productivo. La idea de la concepción de un espacio relacionado directamente con los medios de producción del capitalismo fue teorizada inicialmente desde una perspectiva marxista por Henri Lefebvre<sup>755</sup> y sus discípulos. Posteriormente adquirió una nueva dirección, dirigiéndose hacia el estudio de los conflictos sociales en el capitalismo global propuesto por Manuel Castells<sup>756</sup> y David Harvey<sup>757</sup>, o hacia una lógica cultural posmoderna enunciada por Fredric Jameson<sup>758</sup>:

La decadencia de Nueva York dio paso a la búsqueda de otros territorios que pudieran expresar la transformación de la ciudad. Nueva York ya no se presentaba como portadora de valores pudieran caracterizar los nuevos fenómenos urbanos. Tal y como documenta Mark Shiel<sup>759</sup>, el rol como ciudad protagonista de la escena fílmica se desplazó a la costa californiana y no sólo fue borrando a Nueva York del panorama cinematográfico, sino que cuando se mostraba, lo hacía ya bajo la luz de la delincuencia y los efectos secundarios de un capitalismo triunfante. En el contexto del pensamiento neoyorkino de la

---

<sup>754</sup> Alsayyad, *Cinematic Urbanism*, 171.

<sup>755</sup> Lefebvre, *El derecho a la ciudad; La producción del espacio*.

<sup>756</sup> Castells, *La cuestión urbana*.

<sup>757</sup> Harvey, *Urbanismo y desigualdad social*.

<sup>758</sup> Andrea Minuz, “L’insieme dei luoghi di cui si fa esperienza. La geografia culturale, i film e la produzione dell’immaginario” in *L’invenzione del luogo* edited by A. Minuz (Pisa: Edizioni ETS, 2011), 10.

<sup>759</sup> Mark Shiel. “A Nostalgia for Modernity: New York, Los Angeles and American Cinema in the 1970s” en Mark Shiel, Tony Fitzmaurice. *Screening the City* (London, New York: Verso, 2003): 160-179.

negatividad, surgía reiteradamente la excepción de la mirada de Woody Allen<sup>760</sup> que continuaba mostrando Nueva York con veneración. El período transitorio entre la modernidad y la posmodernidad va a asistir a un deslizamiento geográfico en la percepción del paisaje urbano. Desde una perspectiva geopolítica, se mantuvo una dialéctica entre Nueva York, como ciudad emblemática de la modernidad y Los Ángeles<sup>761</sup> como la ciudad posmoderna por excelencia. Esta traslación geográfica, analizada por Kirdkpatrick Sale en *Power Shift*<sup>762</sup> (1976), era la representación visual del “deslizamiento de poder” que se estaba produciendo en esos años, desde el “*economic yankee power*” hacia un modelo más agresivo, el “*cowboy capitalism*”. Cinematográficamente fue escenificado en la sustitución de localizaciones como Nueva York, Boston, Filadelfia, Detroit, Pittsburgh o Chicago por las de Dallas, Houston, Santa Fe, Albuquerque, Phoenix, Las Vegas, San Diego o Los Ángeles. Esta situación, correspondiente con la eclosión de la sociedad posindustrial, se incardinaba en una inercia histórica global<sup>763</sup> del deslizamiento de las geografías del poder hacia el oeste.

La riqueza petrolífera, la industria aeroespacial, así como su sólida producción cinematográfica erigió a Los Ángeles como el nuevo centro de poder. Sin embargo, esta nueva jerarquía se introdujo muy lentamente en los estudios urbanos, y fue abordada desde posiciones periféricas antes de ser introducida en ámbitos académicos. Como advertía Edward Soja:

*“El mundo académico de los estudios urbanos, todavía bajo la influencia del atractivo orden de Chicago y la incomparable densidad de poder y cultura de Nueva York, evitaba el sur de California, dejando toda esperanza de una comprensión acertada a otros observadores más a tono con el excepcionalismo aparentemente bizarro de la región”*<sup>764</sup>.

El cine reflejó sensiblemente esa tendencia, mostrando la ciudad de Los Ángeles como el centro gravitacional de la nueva sociedad contemporánea. La transición de la industria cultural y creativa de Nueva York a Los Ángeles afectará, tal y como argumenta Shiel<sup>765</sup>, a los contenidos televisivos y cinematográficos que adquirirán las características de la posmodernidad. A partir de entonces, serán superficiales, fragmentados, comerciales, banales y anodinos. Los dramas *pulp*, los dibujos animados o las *sitcom* (comedias de situación) conformarán las nuevas narraciones del imaginario posmoderno.

---

<sup>760</sup> Seguramente sea Woody Allen a través de propuestas como *Manhattan* o *Annie Hall* el cineasta que mejor haya relatado el escenario neoyorkino como tierra de posibilidades. Véase Mark Shiel, “A Nostalgia for Modernity”, 160-169.

<sup>761</sup> A parte de todo el cine contracultural vinculado en el imaginario colectivo a la costa californiana, películas como *El valle de los placeres* (*Beyond the Valley of the Dolls*, Meyer, 1970), *El último hombre...vivo* (Sagal, 1971), *Harry y Tonto* (*Harry and Tonto*, Mazurski, 1974), *Network* (Lumet, 1976) o *Asalto a la comisaría del Distrito 13* (*Assault on Precinct 13*, Carpenter, 1976) simbolizan un protagonismo de Los Ángeles que será el nuevo centro gravitacional urbano en el espectro cinematográfico.

<sup>762</sup> Citado en Mark Shiel. “A Nostalgia for Modernity”, 164.

<sup>763</sup> Jacques Attali. *Breve historia del futuro*. (Barcelona: Paidós, 2007):18. El autor argumenta el desplazamiento que los centros de poder experimentan hacia el oeste escenificado en ciudades que dan forma a un sucesivo “orden mercantil” (Brujas, Venecia, Amberes, Génova, Amsterdam, Londres, Boston, Nueva York y, actualmente, Los Ángeles).

<sup>764</sup> Soja, *Postmetrópolis*, 210.

<sup>765</sup> Shiel, “A Nostalgia for Modernity”, 173.

A finales de los años setenta se cerraba una época que había puesto fin a las utopías de la modernidad y que había configurado las bases para que surgiera con fuerza la posmodernidad. Nuevos modelos productivos, nuevos escenarios geopolíticos, nuevas situaciones sociales y nuevas realidades urbanas daban lugar a una novedosa condición: la condición posmoderna. La producción cinematográfica no había sido tan solo un reflejo de todas estas transformaciones, sino desde una posición performativa que en ocasiones escribía la historia a medida que la relataba con imágenes. La ciudad del futuro, que venía muy afianzada en el imaginario colectivo a través del arquetipo de *Metrópolis* (Lang, 1927) experimentó diversas formulaciones tanto desde la ciencia ficción como desde la contracultura. Ninguna de ellas consiguió establecer un nuevo modelo, más bien se creó un sistema palimpséstico formado por retazos provenientes de la literatura, el cómic o el cine que respondía a diversas condiciones híbridas y yuxtapuestas. Habría que esperar a los años ochenta para que la ciudad posmoderna encontrara un nuevo modelo en *Blade Runner* (Scott, 1982).

# 3

## CONCLUSIONES





El análisis de los numerosos casos contemplados en esta investigación permite corroborar la gran influencia que ha tenido la experiencia urbana en una gran mayoría de películas. Tanto desde una posición sociológica, en la que las retóricas sociales dan lugar a nuevas espacialidades urbanas (pensemos, por ejemplo, en las reconversiones comunales de Haight Ashbury) o, desde una perspectiva geográfica, en la que la sociedad es moldeada por las propias estructuras urbanas (visualizado en las numerosas escenificaciones de la soledad humana en los entornos suburbanos o en la violencia implícita generada en los espacios degradados), la ciudad ha adquirido un rol protagonista en la producción cinematográfica. Ya desde los inicios del cine, la gran metrópolis se había manifestado como objeto de atención fílmica. Sin embargo, a finales de los años sesenta y coincidiendo con la eclosión del movimiento contracultural, esta situación varía. El rechazo a lo urbano manifestado por la generación contracultural elimina de la escena cinematográfica la presencia de la ciudad o, alternativamente, la muestra arrasada y en estado de ruina. Incluso bajo esta perspectiva, la sombra de la ciudad planea como una presencia de la que se desea escapar. Tras un interregno visual caracterizado por las iconografías del vacío y de la destrucción, la ciudad volverá a recuperar su protagonismo a mitad de los años setenta, esta vez bajo los códigos de la violencia y la conflictividad.

Estas oscilaciones en el modo de pensar y de expresar la ciudad han tenido una estrecha relación con el modo en que la sociedad ha ido conceptualizando las diversas transformaciones urbanas. Tanto desde formulaciones teóricas como desde asimilaciones espontáneas de la realidad urbana, la sociedad ha ido generando un pensamiento colectivo a través de las diferentes manifestaciones culturales que finalmente acaban condensando en un imaginario urbano. El cine se ha nutrido en numerosas ocasiones de estas sensibilidades colectivas para aproximarse a la experiencia urbana. En este sentido, resulta fácil detectar los diferentes deseos, miedos y obsesiones de una sociedad a través de sus relatos urbanos.

La relación cine-ciudad en las películas consideradas presenta una triple motivación fílmica: como reflejo directo de situaciones urbanas, como elemento de toma de conciencia de situaciones desapercibidas y como medio prospectivo o especulativo sobre el futuro. Las dos primeras categorías han reflejado al carácter presentista de la generación *baby boom*, que dejó de sentirse fascinada por el futuro, el progreso y la tecnología. En ese sentido y planteándolo de un modo radical, la realidad del suburbio suplantó a la fantasía de las colonias espaciales en el imaginario fílmico. A finales de los años sesenta parece interesar poco la colonización del universo y la filmografía acusa el cambio del paradigma moderno. Por primera vez desde la Ilustración, el futuro no estaba indiscutiblemente ligado al progreso y a la ciencia. Esta situación se mostró de modo clarividente en *El planeta de los simios*, película que a las aspiraciones futuristas basadas en la tecnología espacial le asignaba indisolublemente un retorno al imaginario terrestre y a la posibilidad de su aniquilación total. Desde el punto de vista urbano, tanto en la clave distópica de la ciencia ficción como en el más estricto realismo, la ciudad del presente, construida o arrasada, adquirió una relevancia constante en la narración fílmica.

Las propuestas elaboradas a finales de los años sesenta y principios de los setenta tuvieron las mismas ambivalencias y contradicciones que mostraba la juventud contracultural: un fuerte carácter político y reivindicativo por un lado y un deseo evasivo y lúdico por otro. En esos momentos, el futuro dejó de constituir un escenario consistente. Cuando el cine recurrió a una especulación del futuro lo hizo para subrayar los miedos y recelos del presente que desde la Segunda Guerra Mundial se fueron sucediendo ininterrumpidamente. La imaginación del futuro no se contemplaba en clave constructiva sino como una posibilidad real de destrucción total mostrando principalmente los paisajes amenazadores del no-futuro.

Este análisis ha corroborado la profunda relación que ha establecido el medio teórico y el fílmico y, por tanto, valida la autoridad del relato cinematográfico como medio de pensamiento urbano. Así ha sido considerado en las últimas décadas y prueba de ello es la numerosa producción académica que se ha elaborado en torno a esta relación, fundamentalmente en el ámbito anglosajón. El hecho de arrojar una mirada transversal ha permitido comprobar en qué medida la producción cinematográfica ha recogido las inquietudes vertidas desde la teoría urbana y viceversa, que no siempre se ha producido mediante una correspondencia literal. La consideración de películas menores o de serie B ha ampliado el espectro del campo de estudio urbano, dado que en su mayoría se tratan de casos ignorados por los estudios teóricos pero que se han mostrado enormemente útiles para la conformación de un imaginario urbano. La estructura propuesta en la tesis, por tanto, resulta asimétrica y es precisamente este desequilibrio el que permite elaborar conclusiones sobre las diferentes representaciones iconográficas del imaginario urbano del cine. A pesar de las limitaciones inherentes a cualquier clasificación taxonómica, es posible inferir una serie de conclusiones que aquí se han ordenado en los siguientes epígrafes para facilitar su comprensión:

- Los epígonos visuales de la modernidad. El pensamiento urbano negativo.
- Nuevas iconologías alegóricas. Traducciones del imaginario colectivo.
- Los miedos como configuradores del paisaje urbano.
- Transferencias romántico-iluministas. Disconformidades y convergencias.
- La transformación de lo real. Simulaciones del espacio público.
- Desplazamientos geopolíticos.

### **Los epígonos visuales de la modernidad. El pensamiento urbano negativo**

El imaginario fílmico conformado durante el período estudiado ha sido portador de un pensamiento urbano fundamentalmente negativo. Por un lado, gran parte de las propuestas han contenido un acusado sentido crítico, denunciando la progresiva deshumanización del ser que espacialmente tenía su traducción en una pérdida y desprestigio del espacio público. Si en un inicio la ciudad era relatada en el cine como una captación vibrante de la nueva *ánima* urbana, en este período las películas adquieren un carácter acusador, en el que la

fascinación inicial por la vida metropolitana deriva en un pensamiento unidimensional generado por la tecnocracia.

Estas propuestas han sintonizado con la sensibilidad romántica que desde ámbitos intelectuales neomarxistas estaban denunciando la evolución urbana como un proceso alienante del ciudadano. Este período cerró del mismo modo la etapa de la euforia positivista, en la que la tecnología adquirió un carácter esclavizante y el cine se consideró como el medio más eficaz para realizar su traducción visual. Es de señalar la nula acogida que tuvieron en el escenario fílmico las propuestas utópicas de la modernidad. Los sueños de una posible utopía tecnológica, representados en el panorama arquitectónico por colectivos como Archigram, el metabolismo o las diferentes arquitecturas radicales, se vieron absolutamente eclipsados por los paisajes desoladores de la tecnocracia, por el carácter decadente de las megaestructuras o por los deslumbrantes espacios de la sociedad de consumo.

A partir de mediados de los años sesenta, como se ha visto, diversas propuestas fílmicas señalan implícitamente a la Carta de Atenas como la principal responsable de la aniquilación de la vida urbana. No se trataba de una correspondencia literal entre teoría y cine, sino de una aproximación a fenómenos urbanos que partiendo desde posiciones diversas acababan convergiendo en la producción fílmica. Todo ello era debido, según sostiene esta tesis, al sustrato cultural producido por la sociedad que conectaba ambas disciplinas. Si desde la teoría esta acusación estaba siendo radical y muy combativa por autores como Jane Jacobs, Lewis Mumford o Henri Lefebvre, desde el medio fílmico se abordaba de manera desigual, incidiendo en algunos de sus aspectos, como la realidad suburbial, y pasando por alto muchos otros, como las formulaciones de las *streets in the sky*. No nos debe sorprender. Ya apuntábamos en la introducción la capacidad de la sociedad para escoger aquellos temas que considera representables. En ese sentido, la traslación teórica a la pantalla es enormemente discrecional. En las producciones cinematográficas convergen tanto la formación de ideas que han ido condensando en la sociedad (el imaginario colectivo) como el propio conservadurismo del medio, muy limitado en sus especulaciones urbanas.

La separación funcional de la ciudad propuesta en la Carta de Atenas será el elemento que articulará gran parte el discurso fílmico, centrado en la narración visual de la dispersión de grandes bloques residenciales, así como en la pérdida del tejido residencial en los centros urbanos. Dentro de la crítica general del medio fílmico hacia la ciudad funcionalista, la imagen colectiva del suburbio adquirió una dimensión propia cuya percepción fue transformándose con el transcurso de las décadas. Lo que en los años cincuenta constituía un objeto de interés pintoresco y de deseo (vivir en las afueras), en los años sesenta se convirtió en un prototipo de la banalidad, impulsada principalmente desde las producciones europeas. Tanto las muestras heredadas del neorrealismo, en el que el suburbio está muy vinculado a las clases desfavorecidas, como propuestas posteriores de Antonioni, en las que ya incorpora a la clase media o como en los escenarios de la *Nouvelle Vague*, en los que denuncian el carácter

alienante de la ciudad tecnocrática, el suburbio adquiere una condición de espacio anónimo, homogéneo y desolador. Sin embargo, lejos de ser ocultada, esta condición alienante viene mostrada con tal contundencia que llega a sustituir por completo al centro urbano en la escena fílmica. Es en esos momentos en los que las ciudades del cine pierden su condición simbólica y vienen reflejadas por una serie de lugares impersonales y periféricos que Pierre Sorlin ha denominado como “la borrosa imagen de las ciudades”. Este hecho resulta muy revelador en películas canónicas como *Alphaville* o *La naranja mecánica*, pero viene reflejado del mismo modo como un denominador común en una infinidad de películas menores derivadas de la *nouvelle vague* producidas a lo largo de la segunda década de los años sesenta que van a hilvanar un imaginario colectivo del suburbio

Los *Urban Renewal*, que constituían otro de los grandes objetos de debate en el ámbito teórico, también fueron abordados preferentemente desde la filmografía europea, inspirados tanto en la posición combativa de Jane Jacobs como en la crítica sociológica de Henri Lefebvre. París, que ilustraba perfectamente esa situación mutante debido a planes de renovación como los realizados en *La Défense*, se constituyó como escenario escogido por muchos de los directores, que situaron la fractura social en el primer plano del discurso, tal y como ilustra con una meticulosidad documental *El gato*. Estas situaciones pusieron de relieve al mismo tiempo una americanización negativa de la ciudad, como hemos visto que sucedía tanto en *Playtime* como en *Alphaville* en las que la arquitectura corporativa era tratada como un objeto de consumo exportado. El cine, principalmente el francés, se mostró muy crítico con la brecha social que estaban provocando los planes de saneamiento del centro urbano y su consecuente borrado de memoria, como se afirma explícitamente en *Una chica tan decente como yo*. La *tabula rasa* de la modernidad se enfocaba aquí como una estrategia de eliminación de recuerdos y de vivencias que no hacían otra cosa que legitimar la especulación del mercado inmobiliario.

Si la problemática suburbial y los *urban renewal* captaron la atención cinematográfica, cuestiones muy debatidas en la teoría urbana y a través de los CIAM como la “calle flotante” no encontraron respaldo en la producción fílmica. Más allá del carácter circunstancial y puntual, la traslación del espacio público hacia niveles despegados de la cota del suelo fue absolutamente ignorada durante aquel período. No deja de extrañar dicha omisión ya que la propia realidad lo mostraba como un elemento capaz de generar situaciones de conflicto y violencia, elementos que han nutrido habitualmente la narración fílmica. Llama poderosamente la atención la ausencia de hitos tipológicos, como la *Unité d’Habitation* de Le Corbusier o los *Robin Hood’s Garden* de Los Smithson, obras que significaron puntos de inflexión en el discurso urbano y que sin embargo, no captaron el interés narrativo ni visual de la industria cinematográfica.

No obstante, la omisión de las calles flotantes en la escena fílmica, su trascendencia la podemos entrever por omisión en el desprestigio del espacio público, que se muestra desactivado, desolado, vacío y violento. La liberación

de grandes porciones de terreno natural dispuestas entre bloques en el panorama cinematográfico distaba mucho de la condición paradisíaca que le atribuyó el movimiento moderno. La calle flotante sólo tiene un protagonismo fílmico en las escasas propuestas que prolongaban el optimismo moderno de la ciudad del futuro, pero las podríamos considerar tan sólo como epígonos últimos de la modernidad, como en *Los criminales de la galaxia* o ya con un carácter distópico como en *La fuga de Logan*. Tampoco el sueño utópico de vivir en una burbuja fue transmitido por el cine como una posibilidad simbólica del progreso. El entusiasmo de Buckminster Fuller no logró construir un imaginario urbano en el panorama cinematográfico. La imaginería de la cúpula, que sí había tenido un protagonismo en el imaginario del cómic y de la ilustración, queda relegado a colonias espaciales que no conforman imaginarios consistentes, o bien representan la idea de un confinamiento tecnológico que tan sólo ofrecía una espacialidad vinculada a estados autoritarios en sus diferentes versiones. Películas como *The Bubble* o *La fuga de Logan* dan buena cuenta de ello.

Por tanto, la interpretación que hace el cine sobre el pensamiento urbano moderno no hace sino reflejar el descontento y la desconfianza que en esos momentos estaba causando ya de una manera generalizada en la nueva generación, tal y como denunciaban autores como Theodore Roszack o Henri Lefebvre. En esos momentos, la filmografía establece una relación dialéctica entre las formas de la modernidad y las de la contracultura, asignándoles juicios de valor ideológicos. A partir de finales de los sesenta, el pensamiento megaestructural empieza a introducirse en el ámbito cinematográfico, siempre con un carácter distópico, alcanzando su mayor identidad en el imaginario colectivo a través de las narraciones violentas de *La naranja mecánica*. Se va a constituir como la cabeza de turco de la modernidad, pasando a ser el arquetipo edificatorio de mal y de las aberraciones científicas. El imaginario fílmico, bajo una posición muy moralista, no pierde ocasión de asociar los espacios megaestructurales a una descomposición de la condición humana en la que en ningún momento resuenan los ecos antropológicos de Los Smithson. La megaestructura, en ese sentido, pone fin a las tipologías del movimiento moderno y cierran la escena a la modernidad.

### **Nuevas iconologías alegóricas. Traducciones del imaginario colectivo.**

La conformación del imaginario urbano cinematográfico se ha formulado bajo dos aproximaciones. La primera la han constituido una serie de casos canónicos que encierran en sí mismos las grandes inquietudes urbanas y que la sociedad los ha escogido como modelos en los que representarse a sí misma. En el período estudiado, casos como *Playtime*, *La naranja mecánica* o *Taxi Driver*, tal y como refleja el anexo I, se han consolidado como relatos arquetípicos y es por ello que han sido reiteradamente escogidos como casos de estudio insoslayables para la comprensión de la complejidad urbana. En este caso, se subraya la capacidad autónoma de la película, siendo capaces de constituir por sí solas imágenes consistentes de temas como la sociedad tecnocrática, el determinismo espacial de las megaestructuras, la ciudad como escenario de la

violencia, etc. En este sentido, constituyen universos completos en sí mismos. La segunda aproximación, no hace referencia tanto a un caso concreto sino a elementos que a través de su reiteración en numerosas películas han adquirido una condición icónica. El desierto de la contracultura o el letrado publicitario del pop, por poner dos ejemplos, aparecen constantemente como signos de interpretación urbana, bien por acción o bien por omisión, componiendo un catálogo iconológico de elementos con los que interpretar o construir la realidad. En esta ocasión, la autoridad principal no reside tanto en la ejemplaridad de un caso sino en una red de significados que se van tejiendo a través de la conexión de relatos transversales. Esta investigación ha pretendido subrayar esta segunda visión y muy especialmente la derivada de la serie B, que transcurre de modo paralelo a la primera pero que no ha sido generalmente considerada en los estudios urbanos.

El catálogo producido evidencia la formación de nuevas ficciones palimpsésticas que, en el sentido propuesto por Charles Jencks, han permitido elaborar mundos propios a través de la apropiación subjetiva de este *museé imaginaire* que surge, entre otras, de la experiencia fílmica. A la dimensión propiamente sintáctica, el cine ha asignado ciertas correspondencias semánticas, muy influyentes para la interpretación social del hecho urbano. Las asociaciones suburbio-anomia, megaestructura-aislamiento, urban renewal-especulación, ciudad burbuja-prisión, centro comercial-esclavitud, gated communities-elitismo, desierto-libertad, primitivismo-autenticidad, tecnología-opresión, realidad virtual-evasión, pantalla-control, etc., ilustran el espíritu de la época en la que básicamente los espacios del movimiento moderno estaban vinculados con el espacio moral de la maldad y la tecnología ya no constituía una utopía sino un instrumento de represión. Todo ello, permitía interpretar la producción fílmica desde un punto de vista semiológico, como un campo de producción de signos que, en este caso, estaban conformando las nuevas *mitologías* posmodernas.

En el ámbito cinematográfico ha sido comúnmente aceptada la correspondencia alegórica entre una serie de preocupaciones sociales y un conjunto de representaciones iconológicas. De ese modo, en los años treinta la incursión de grandes personajes del terror, como Drácula, Frankenstein, la Momia o el Hombre Lobo no hacían sino representar simbólicamente el horror de la Gran Depresión. De igual forma, ya en los años cincuenta la irrupción de una filmografía sobre la invasión alienígena se ha interpretado como advertencias sobre el avènement del comunismo. En el período estudiado, la figura del científico, muy asociado con los valores de la modernidad, va a generar todo tipo de asociaciones negativas y será considerado como el responsable de la mayoría de las catástrofes filmadas. Esta acusación será ampliada a las figuras del arquitecto y del ingeniero como responsables directos de la jaula de cristal tecnocrática y que serán representados bajo los excesos de la sinrazón y la locura. En una escenificación espacial, la imagen tecnológica y abstracta del laboratorio será sustituida simbólicamente por la de los territorios primitivos y tribales.

## Los miedos como configuradores del paisaje urbano.

La producción cinematográfica vino muy determinada por la presencia constante de los tres grandes miedos de esos momentos: la destrucción nuclear, el desastre ecológico y la superpoblación. Si a mitad de los años sesenta el pánico nuclear era todavía notable, poco a poco fue neutralizándose y en gran medida, como apuntaba Susan Sontag, gracias a la conceptualización fílmica que se estableció como un recurso terapéutico. En cualquier caso, la idea de la destrucción total del planeta no se diluyó. Al miedo nuclear le sustituyó el miedo por el agotamiento de los recursos y de la contaminación, fruto de la incipiente sensibilidad ecologista. Se ha podido constatar la gran cantidad de películas producidas en la primera mitad de la década de los años setenta inspiradas por el pensamiento ecológico y su vertiente catastrofista como *Naves misteriosas*, *Contaminación*, *Viaje al futuro*, *Cuando el destino nos alcance*, etc.

Ante el callejón sin salida que ofrecía el imaginario de la destrucción que, como se ha visto, derivó en la búsqueda mística de una sociedad no urbana, en la segunda mitad de los años setenta se inició la construcción del imaginario de la crisis. A los paisajes de la crisis moral le sucedieron los paisajes de la crisis económica. En esta ocasión existe una relación directa entre la Crisis del Petróleo y la devaluación del espacio público, desatendido desde las administraciones locales y convertido en un espacio residual de la ciudad. La crisis no solo reformuló el modelo productivo, la coyuntura económica, el modelo social y el pensamiento urbano, sino que también provocó una profunda transformación en el ámbito cultural y en la producción fílmica. Aparecerán de manera muy incipiente estructuras urbanas que posteriormente caracterizarán la ciudad posmoderna y que se caracterizaban por constituir suplantaciones privadas del espacio público. De nuevo aquí el cine advirtió mediante imágenes prospecticas sobre la tiranización de estos espacios. Estas estructuras no van a dar respuesta al miedo atómico (ya interiorizado), ni al desastre ecológico (desvanecido junto con la desaparición de las utopías contraculturales), sino que suponían una reacción frente al pánico de la "otredad". El cine, especialmente sensible a mostrar aquellos espacios destinados a la protección y el aislamiento del ciudadano, elaboró relatos distópicos en los que se escenificaba la cada vez más acusada limitación de la libertad y la puesta en marcha de un sistema represivo a través de la vigilancia y el control.

Tras la catarsis iconográfica de movimiento contracultural que le permitió transitar por una serie de espacios primitivos, la producción fílmica restauró la condición tecnológica para formular las visiones del futuro que, en este caso, ampliarían el espectro de la realidad. La visión tecnología se recuperó, pero ya no como medio de liberación y progreso, sino como instrumento represivo. La condición electrónica y digital, muy influida tanto por las narraciones orwellianas como por el pensamiento panóptico de Michel Foucault, erigió la vigilancia y el control como categorías indispensables en el espacio público, un espacio que como hemos visto, reconfiguró su campo de acción penetrando en los hogares a través de la televisión como medio de adoctrinamiento y control. El cine

permitió tomar conciencia de la dimensión represiva que estaba adquiriendo el espacio público, así como la condición carcelaria que iba asumiendo la ciudad. En ese sentido y tal y como había sucedido históricamente con la ciencia ficción, el cine no hablaba tanto de especulaciones del futuro sino del miedo real que se había generado en la ciudad del presente.

### Transferencias romántico-iluministas. Disconformidades y convergencias.

La investigación ha establecido dos líneas paralelas, la de la construcción iluminista y la de la destrucción contracultural. Sin embargo, no se tratan de dos trayectorias impermeables ya que se han mostrado en una continua dialéctica que les ha permitido establecer puntos de conexión a través de reapropiaciones culturales. Muchas de las actitudes de la contracultura, que la sociedad conceptualizó inicialmente a través de mecanismos de extrañamiento o rechazo, pasaron a ser reinterpretadas por la normatividad del mercado. No sólo sucedió a través de mecanismos inmediatos, como la mercantilización del universo *hippie* realizada icónicamente en el barrio de Haight Ashbury, sino que también se adueñó de ciertas inspiraciones utópicas del imaginario contracultural como la construcción de mundos alejados y acotados de carácter comunal, el reconocimiento de realidades alternativas proveniente de las alucinaciones lisérgicas, la imaginería nostálgica del primitivismo, el pensamiento antiurbano o las estrategias escapistas en busca de una reclusión voluntaria. Todo ello, ha sido documentado en las diferentes propuestas cinematográficas mostrando tanto las versiones originales de la contracultura como las adaptaciones iluministas a la lógica del capital. Las correspondencias, por ejemplo, de *Pasaporte a la locura* con *Las esposas de Stepford* (de la vida comunal a las gated communities), de *El viaje* con *El hombre ilustrado* (de la experiencia lisérgica a la experiencia virtual), de *La Cecilia* con *Almas de metal* (del primitivismo a la tematización) o de *Buscando mi destino* con *Un largo adiós* (de la huida revolucionaria al confinamiento burgués), que en ningún caso resultan obvias, ponen de manifiesto las transferencias y readaptaciones de ideas revolucionarias asumidas paulatinamente por el conjunto social.

A pesar de las imprecisiones de una sistematización temporal, los años sesenta ponen fin a la vigencia tecnoutópica y dan paso a una imaginería ecodistópica que va a caracterizar gran parte de la producción de los años setenta. Las visiones críticas sobre el urbanismo moderno se vieron subrayadas por el gran escepticismo del pensamiento contracultural que logró conformar un imaginario paralelo a través de las producciones cinematográficas formulando utopías alternativas a las de la modernidad. Producido principalmente desde el contexto norteamericano tuvo una fortísima irrupción. Las primeras propuestas contraculturales en la escena fílmica surgen en 1966 y a partir de 1972 dejan de tener una presencia activa. A pesar de su breve duración fue capaz de contribuir a toda la gran imaginería contracultural que suponía una alternativa a los modos de vida urbana, en los que la ciudad se trató como un laboratorio en el que experimentar nuevas formas de relación. Más allá de los intentos de reactivación del espacio público, esfuerzo que se les antoja finalmente imposible, y de los nuevos modelos comunales, interesa constatar las nuevas iconografías del vacío



como respuesta a la inadaptación urbana. Es aquí donde resurge el desierto como el único espacio de libertad e instaurará el paisaje y los vastísimos territorios en el imaginario colectivo con una fuerza que nunca antes había tenido. Por primera vez desde la Ilustración se ponía en duda la idea del progreso y las imágenes del futuro no las constituían las arquitecturas evolucionadas de la ciudad sino amplísimos territorios sin atributos.

El pensamiento iluminista mostrará otra versión. A partir de los años setenta, y desde una óptica californiana, aparece signficada un nuevo tipo de ciudad que la teoría ortodoxa la había condenado residualmente a los espacios de la banalidad pero que resurgirá desde el propio ámbito académico a través de las visiones de Robert Venturi y Denise Scott Brown. La ciudad pop se va a considerar un espacio de enorme interés cultural y así de manifestará en numerosas películas en el que rótulos y señales se erigen bajo la perspectiva de un nuevo simbolismo. El carácter del espacio público viene reflejado a través de una escenografía comunicativa que tiende a disolver la autoridad que antes había dispuesto la forma urbana. De nuevo aquí se van a producir convergencias iconográficas entre los caminos de la contracultura y del capital, aunando en una misma escena el desierto, como símbolo de la libertad y el cartel publicitario como símbolo del mercado. *Buscando mi destino*, *Gas-s-s-s o*, en clave apocalíptica, *Callejón infernal*, ejemplifican esta yuxtaposición simbólica.

La influencia de la industria cinematográfica americana en este período es abrumadora. Las películas se dejan fascinar por la atracción del paisaje luminoso de Las Vegas, inicialmente interpretado con un optimismo pop y posteriormente relegado a los arquetipos del exceso y de la criminalidad. Esta situación, la filmografía la llevará al extremo, informando tanto de la nueva expresión urbana que se estaba conformando en ciudades como Las Vegas, como en sus visiones distópicas, en el que las mismas señales de la sociedad de consumo se manifestaban como las únicas ruinas modernas que permanecen en el paisaje postapocalíptico.

Al final del período, la línea destructiva y la constructiva, la romántica y la iluminista, la neomarxista y la liberal confluyen en un único espacio, el de la ciudad violenta que se muestra como la cara oculta la ciudad del espectáculo para unos, y como el despertar de un viaje utópico fallido para otros. Aquí el centro urbano vuelve a captar la atención fílmica y lo hará a través de un espacio público caótico, peligroso, violento y desprestigiado. Películas como *Taxi Driver*, *Cowboy de medianoche*, *Malas calles* o *Tarde de perros* entre otras, describen bien la realidad de la escena metropolitana de los años setenta siendo puro reflejo de la conflictividad que se había instaurado en la mayoría de las ciudades occidentales.

### **La transformación de lo real. Simulaciones del espacio público**

Uno de los grandes temas que articula el discurso cinematográfico en los casos estudiados hace referencia a la disolución del sentido de lo público y la

consecuente alteración del sentido de lo real. La degradación del espacio público ha sido recurrentemente mostrada a lo largo de la filmografía, bien por sus características físicas (abandono, suciedad), sociológicas (polarizaciones, sectarismos), psicológicas (inseguridad, violencia, conflictividad), funcionales (monofuncionalidad, inactividad) o coercitivas (espacios hipercontrolados o fortificados). En este sentido, un gran espectro de escenarios, desde la realidad suburbial de los sesenta a los centros metropolitanos de los setenta ha ido caracterizando el paulatino desprestigio o abandono del espacio público. Este proceso de rechazo fue potenciado por la aparición de estructuras urbanas que tendieron a suplantar a través de procesos de privatización de espacios. La apropiación de calles con control vecinal o la simulación del ámbito público en espacios que en realidad pertenecían al dominio privado como los centros comerciales, las *gated communities* o parques temáticos dan buena cuenta de ello. Dicha secuencia no hacía otra cosa que dotar de una espacialidad muy concreta al miedo que se había instaurado estratégicamente en la realidad metropolitana.

Esta transformación, relatada con especial énfasis en la producción fílmica principalmente a partir de los años setenta, se fue conjugando con una constante reinterpretación de lo real. A la evasión lisérgica del movimiento contracultural, el mercado ofreció una evasión simulada a mundos hiperreales. La simulación de espacios naturales o la recreación de atmósferas urbanas dentro de espacios interiores, la adquisición de estilos vernaculares y pintorescos o la introducción de la tecnología virtual establecieron ya en los años setenta un espacio paralelo que tendía a anular el cada vez más denostado espacio público de las ciudades, así como el sentido histórico del tiempo. La reducción del sentido de lo público conllevaba la transformación de la realidad, pero no se trataba tanto de nueva realidad sino de una simulación la existente, conservando así anclajes reconocibles con la memoria del espacio urbano. En este sentido, la serie de *El prisionero* o películas como *Almas de metal* conformaban metáforas visuales de inquietudes culturales que convivían con las formulaciones intelectuales de Jean Baudrillard o Umberto Eco, construyendo simulacros que eran percibidos como realidades paralelas hasta el punto de suplantar a la propia realidad.

### Desplazamientos geopolíticos.

Desde un punto de vista geopolítico se observa una traslación de los intereses urbanos hacia el oeste americano. La nueva realidad californiana, con puntos insoslayables como Los Ángeles, San Francisco o Las Vegas adquirió un protagonismo que va a eclipsar la jerarquía que Nueva York había adquirido en el imaginario urbano. El panorama fílmico acusaba así un desplazamiento territorial que se resistía a introducirse en los estudios académicos. Las teorías de Robert Venturi, Denise Scott Brown, Charles Moore o Reyner Banham y las inquietudes fílmicas recorrían caminos paralelos retroalimentándose mutuamente. La conformación de un imaginario californiano permitirá captar en toda su amplitud el discurso venturiano y los nuevos hitos iconográficos del cine apoyarán el nuevo cambio de paradigma arquitectónico.

La nueva territorialidad, desplazada definitivamente a la costa californiana, supuso grandes transformaciones en la sensibilidad cultural, que implicaba un nuevo modo de producción, afectando de igual modo a formatos y contenidos producidos por los media. La banalidad, la superficialidad, el *kitsch* y la fragmentación constituirán una nueva manera de concebir el medio abonando el terreno para la posterior globalización de la industria cinematográfica. El fenómeno de corrimiento hacia el oeste ponía un punto final a una secuencia geográfica formada por Berlín – París– Nueva York – Los Ángeles que no solo hacía referencia a la industria cinematográfica sino a fenómenos económicos y culturales más amplios. Si Nueva York se había erigido como la ciudad de la modernidad, Los Ángeles lo hará como referencia urbana de la posmodernidad. Los Ángeles se instaurará así como el territorio de la producción de los nuevos iconos que irán alimentando en imaginario posmoderno.

Si en el contexto geográfico se ha detectado una secuencia lineal, en el ámbito temporal se puede percibir una especie de bucle cíclico. Todos los ejemplos mencionados forman parte de un discurso visual que expone el desencanto generacional con respecto a la ciudad de la modernidad, un tránsito desde lo urbano a lo natural, desde la tecnocracia hacia interpretaciones místicas de la sociedad. Recuperando aquellas visiones producidas en el sueño de una nueva utopía es fácil detectar elementos que vuelven a presentarse hoy día con una insospechada actualidad. Se podrían establecer paralelismos entre cuestiones escenificadas por los movimientos del 68 y los movimientos de indignación recientes. El resurgir de lo público, la reactivación del espacio urbano, la concienciación sobre otros modos de pensar la ciudad, el sentimiento de reivindicación o la reconsideración del sentido político como vertebrador social hacen pensar que nos encontramos ante preguntas que cincuenta años después, se manifiestan con la misma intensidad. El pasado, en este sentido, no viene a ser otra cosa que unas huellas con las que interpretar el presente. Sin embargo, en esta ocasión, el final no está todavía escrito.



# 4

## BIBLIOGRAFÍA / FILMOGRAFÍA



## Bibliografía

- Ábalos, Iñaki. *La buena vida*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.
- AlSayyad, Nezar. *Cinematic Urbanism. A History of the Modern from Reel to Real*. London and New York: Routledge, 2007.
- Amendola, Giandomenico. *La ciudad posmoderna. Magia y miedo de la metrópolis contemporánea*. Madrid: Celeste, 2000.
- Anderson, Perry: *Los orígenes de la posmodernidad*. Barcelona: Anagrama, 2000. (orig. 1998)
- Antonioni, Michelangelo. *Para mí hacer una película es vivir*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Aragón, Milton y Gerardo Vázquez Rodríguez, "El imaginario de lo decadente y la ruina de la modernidad," *El genio maligno. Revista de humanidades y ciencias sociales*, no.21 (septiembre, 2007), 20-25.
- Ariés, Phillipe y Georges Duby, *Historia de la vida privada*. Barcelona: Taurus, 2017. (orig. 1985)
- Argan, Giulio Carlo. *El arte moderno. La crisis del arte como "ciencia europea"*. Valencia: Fernando Torres editor, 1984.
- Attali, Jacques. *Breve historia del futuro*. Barcelona: Paidós, 2007.
- Augé, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- Azúa, Félix de. "La necesidad y el deseo" en *No-ciudad* nº14-15 (2003):13-20.
- Baca Martín; José Ángel. "Cine y ficción social: mensajes del futuro presente" en Jesús Baca Martín y Alfonso Galindo Hervás (ed). *Cine y prospectiva social*. Almería: Diputación de Almería, 2004.
- Baigorri, Artemio. "Género y espacio. Segregación social vs. segregación espacial" en V Congreso Español de Sociología (Granada, 1995).
- Banham, Reyner. "The New Brutalism" en *Architectural Review* nº118 (Diciembre, 1955): 354-361.
- Teoría y diseño en la primera era de la máquina*. Barcelona: Paidós, 1985. (orig. 1960)
- "Triumph of Software", 133-136, in *Design by Choice*. London: Academy Editions, 1981. (orig. 1968)
- The Architecture of the Well-tempered Environment*. London: The Architectural Press Ltd., 1969.
- Los Ángeles. La arquitectura de las cuatro ecologías*. Barcelona: Gustavo Gili, 2012. (orig. 1971)
- Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001. (orig. 1976)
- Barber, Stephe. *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- Barthes, Roland. *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI, 2005. (orig. 1956)
- Bartual, Roberto. *Jack Kirby: Una aventura psicodélica*. Alcalá de Henares: La marmotilla, 2016.
- Baudrillard, Jean. *La Sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo XXI, 2009. (orig. 1970)
- Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 2012. (orig. 1978).
- El intercambio simbólico y la muerte*, Caracas: Monte Ávila Ed., 1992. (orig. 1980)
- América*. Barcelona: Anagrama, 2017. (orig. 1986)
- El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996.
- Baum, Patricia. *La comuna, una alternativa a la familia*. Madrid: Guadarrama, 1975.

- Bauman, Zygmunt. *Tiempos líquidos*. Barcelona: Tusquets, 2009. (orig. 2006)
- Vida de consumo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2007.
- Baxter, John. *Science Fiction in the Cinema*. London: Tantivi Press, 1979. (orig. 1969)
- Bégout, Bruce. *Zerópolis*. Barcelona: Anagrama, 2007.
- Bell, Daniel. *El advenimiento de la sociedad postindustrial*. Barcelona: Alianza, 1991. (orig. 1973)
- Benevolo, Leonardo. *Historia de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili, 1987. (orig. 1971)
- Bergson, Henri. *Materia y memoria*. Buenos Aires: Cactus, 2006. (orig. 1896)
- Blakesy, Edward J.; Snyder, Mary Gail. *Fortress America: Gated Communities in the United States*. Whashington: Brookings Institution Press, 1997.
- Boddy, Trevor. "Subterránea y elevada: La construcción de la ciudad análoga", en Michale Sorkin (ed). *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- Borges, Jorge Luis. "El rigor en la ciencia", en *El hacedor*. Buenos Aires: Emecé, 1960.
- Borrego Cubero, Angel. *Espías y ciencia ficción. Represión y explotación de las construcciones de superpoderes en la arquitectura moderna*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Madrid, 2006.
- Boyer, Christine. "Ciudades en venta: la comercialización de la historia en el South Street Seaport" en Sorkin, Michael (ed). *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- Brand, Steward. *Whole Earth Catalog*. Editado dos veces al año por el Instituto Portola de Menlo Park, California. Edición electrónica en [www.wholeearth.com/issue-electronic-edition](http://www.wholeearth.com/issue-electronic-edition).
- Busbea, Larry. *Topologies. The Urban Utopie in France. 1960-1970*. Cambridge: The Mit Press, 2007.
- Cabezas Garrido, Juan Antonio. "La arquitectura en el cine de ciencia ficción". Tesis doctoral, Universidad de Sevilla, 2013.
- Calvino, Italo. *Las ciudades invisibles*. Barcelona: Minotauro, 1991. (orig. 1972)
- Camarero Gómez, Gloria (ed). *Ciudades europeas en el cine*. Madrid: Akal, 2012.
- Careri, Francesco. *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*. Torino: Einaudi, 2006.
- Casas, Quim. "Los mundos futuros de la Nouvelle Vague" en *Nosferatu* nº34-35. (2002).
- Castells, Manuel. *La cuestión urbana*. Madrid: Siglo XXI, 1976. (orig. 1974)
- La ciudad y las masas*. Madrid: Alianza, 1986.
- Cazeneuve, Jean. *El hombre telespectador*. Barcelona: Gustavo Gili, 1977. (orig. 1974)
- Cervera, Jaime. "Técnica de la utopía" en *Arquitectura Viva*, nº46 (enero-febrero 1996): 73.
- Chaslin, François. "En las ciudades crepusculares" en *Arquitectura Viva* nº7 (septiembre, 1989): 2-5.
- Chatman, Seymour. *Antonioni or the surface of the world*. Berkeley: University of California Press, 1985.
- Chemayeff, Serge y Alexander, Christopher. *Community and Privacy toward a new architecture of humanism*. Nueva York: Doubleday, 1963.
- Clark, David B. (ed). *The Cinematic City*. London, New York: Routledge, 1997.
- Colomina, Beatriz. *La domesticidad en guerra*. Barcelona: Actar, 2006.



- Collado Arpia, Manuel. "De la Psicodelia a las Cortinas del Siglo XXI". Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2013.
- Commoner, Barry. *El círculo que se cierra*. Barcelona: Plaza&Janés, 1973. (orig. 1971)
- Cortes, José Miguel G. *Metrópolis visionarias*. Valencia: Sendemá, 2014.
- Costa, Jordi. "Visiones de la ciudad funcional europea y la ciudad blindada norteamericana en el imaginario del celuloide" en *Scripta Nova* vol. VII, nº146 (2003)
- "Disney como enfermedad venérea. Ficciones usurpatorias en el subsuelo de una utopía kitsch" en Domínguez, Vicente (ed). *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital*. (Gijón: Festival Internacional de Gijón y Ediciones de la Universidad de Oviedo., 2007): 5-18.
- Crawford, Margaret. "El mundo como centro comercial" en Sorkin, Michael (ed). *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- Cresti, Matteo Cosimo. *L'architettura nel cinema di fantascienza*. Firenze: Angelo Ponticorboli ed, 2010.
- Davis, Mike. *Control urbano: la ecología del miedo*. Barcelona: Virus, 2001. (orig. 1992)
- Ciudad de cuarzo: arqueología del futuro en Los Ángeles*. Madrid: Lengua de Trapo, 2003. (orig. 1990)
- Ciudades muertas: ecología, desastre y revuelta*. Madrid: Traficantes de sueños, 2007. (orig. 2002)
- Planeta de ciudades miseria*. Madrid: Akal, 2014. (orig. 2006)
- De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano*. México: Universidad Iberoamericana, 2007. (orig. 1980)
- Dean, Joan F. "Between 2001 and Star Wars" en *Journal of Popular Film and Television*, 7. No. 1 (1978): 36-37.
- Dear, Michael. *The Postmodern Urban Condition*. New Jersey: Blackwell Publishers, 1999.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos, 2002. (orig. 1967)
- Degoutin, Stéphane; Wagon, Gwenola. "Built Metaphors. Gated communities and fiction" artículo presentado en la 4<sup>o</sup> Conférence Internationale du Réseau de Recherche « Private urban governance & gated communities », celebrado en La Sorbonne en 5-8 de junio de 2007. Paper, nº66.
- Delgado, Manuel. "La no-ciudad como ciudad absoluta" en AAVV. *La arquitectura de la no-ciudad* (Pamplona: Universidad Pública de Navarra, 2004): 121-154.
- Delgado Perera, Fermín. *Lo público en lo privado. La calle elevada como catalizador del encuentro colectivo*. Tesis Doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2015.
- Dery, Mark. *Velocidad de escape*. Madrid: Siruela, 1998.
- Dessance, Marc. *The Inflatable Moment. Pneumatics and Protest in '68*. Nueva York: Princeton Architectural Press, 1999.
- Diego, Rosa de; Lorente, José Ignacio(coord.). *Los sentidos de la ciudad: Arquitectura, Urbanismo, Literatura, Cine*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2016.
- Díez, Oscar. "Contraimágenes para una California alternativa. Los Diggers, Bruce Nauman y Terry Riley en San Francisco," *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, no. 18 (2012).
- Domingo, Andreu. *Descenso literario a los infiernos demográficos*. Barcelona: Anagrama, 2008.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: DeBolsillo, 2004. (orig. 1964)
- La estrategia de la ilusión*. Barcelona: DeBolsillo, 2012. (orig. 1999)
- Apostillas a El nombre de la rosa*. Barcelona: Lumen, 1988. (orig. 2000)

- Ehrlich, Paul R., *The Population Bomb*. Nueva York: Sierra Club, 1970 (orig. 1968)
- Eisenman, Peter. "From Golden Lane to Robin Hood Gardens. Or if you follow the Yellow Brick Road, It May not Lead to Golders Green" (1973) en Max Risselada. *Alison&Peter Smithson. A Critical Anthology*. (Barcelona: Polígrafa, 2011): 207.
- Elena, Alberto. *Ciencia, cine e historia. De Méliès a 2001*. Barcelona: Alianza, 2002.
- Fernández Gonzalo, Jorge. *Guía perversa del viajero en el tiempo*. Bilbao: Winderkrammer, 2016.
- Finol, José Enrique. "Globalización, espacio y ritualización: de la plaza pública al mall" en *Espacio abierto*, nº14, vol. 4 (2005): 573-588.
- Font, Doménec. "De Rerum Natura" en AAVV. *La ciutat dels cineastas*. Barcelona: CCCB y Diputación de Barcelona, 2001.
- Foster, Hal (ed.). *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós, 2002. (orig. 1983)
- Foucault, Michel. *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo Veintiuno, 2012. (orig. 1975)
- Frampton, Kenneth. *Historia crítica de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili, 1989. (orig. 1980)
- Francastel, Pierre. *Sociología del arte*. Madrid: Alianza, 1975. (orig. 1970)
- Francescutti, Pablo. *La construcción social del futuro*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2000.
- Historia del futuro*. La Coruña: La voz de Galicia, 2002.
- La pantalla profética. Cuando las ficciones se convierten en realidad*. Madrid: Cátedra, 2004.
- Franklin, Bruce. "Vision of the Future in Science Fiction Films from 1970 to 1982" en Annette Kuhn. *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (London, New York: Verso, 1990): 25.
- Freud, Sigmund. *El malestar en la cultura*. Madrid: Alianza, 1992. (orig. 1930)
- Friedman, Yonna. *La arquitectura móvil*. Barcelona: Poseidón, 2013. (orig. 1958)
- Gaillard, Alice. *Los Diggers. Revolución y contracultura en San Francisco (1966-1968)*. Logroño: Pepitas de Calabaza, 2010.
- Gaja i Diaz, Fernando. *Futurópolis. Entre la tecnoutopía y la ecodistopía o viceversa*. Madrid: Díaz&Pons ed, 2016.
- Gallagher, Leigh. *The End of the Suburbs: Where the American Dream is Moving*. (New York: Penguin Random House, 2013)
- García Gómez, Francisco; Pavés, Gonzalo. *Ciudades de cine*. Madrid: Cátedra, 2014.
- García Vázquez, Carlos. *Ciudad hojaldre*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.
- Teorías e historia de la ciudad contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili, 2016.
- Gérard, Imbert. *Cine e imaginarios sociales: el cine posmoderno como experiencia de los límites*. Madrid: Cátedra, 2010.
- Gibson, Katherine; Watson, Sophie. (ed). *Postmodern Cities and Spaces*. Cambridge: Blackwell, 1995.
- Giedion, Sigfried. *Espacio, tiempo y arquitectura*. Madrid: Dossat, 1982. (orig. 1941).
- Gorostiza, Jorge. "Vista de la ciudad del futuro desde el pasado" en *Nosferatu. Revista de cine* nº 34 (2002): 169-176.
- "Apocalipsis urbanos," *La ventana indiscreta*, no.4 (octubre 2006).

- La profundidad de pantalla. Arquitectura+Cine.* Santa Cruz de Tenerife: COACanarias, 2007
- El intruso electrónico. La TV y el espacio doméstico.* Murcia: Newcastle ediciones, 2019.
- Goodman, Paul. *Growing Up Absurd.* New York: NRB Classic, 2011.
- Grávalos, Ignacio y Di Monte, Patrizia. "Burger City. Repercusiones de los modos de producción en la ciudad contemporánea" en *Dearq*, nº19 (diciembre, 2016): 124-131.
- Grávalos, Ignacio, Luis Miguel Lus, y Lucía Pérez. "El último viaje de los Baby Boom. Vida y muerte del espacio público en el cine de los años 60-70," *BAC Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea*, no.8 (2018): 25-44.
- Granés, Carlos. *El puño invisible. Arte, revolución y un siglo de cambios culturales.* Madrid: Taurus, 2011.
- Gubern, Román. *El simio informatizado.* Madrid: Fundesco, 1987.
- Halbwachs, Maurice. *La memoria colectiva.* Buenos Aires: Miño y Dávila, 2011. (orig. 1950)
- Hannerz, Ulf. *La exploración de la ciudad.* Madrid: Fondo de Cultura Económica, 1983. (orig. 1980)
- Harvey, David. *Urbanismo y desigualdad social.* Madrid: Siglo XXI, 1977. (orig. 1973)
- La condición de la posmodernidad: Investigación sobre los orígenes del cambio cultural.* Buenos Aires: Amorrortu editores, 1998. (orig. 1989)
- Hiernaux, Daniel. "Geografía de los tiempos y de los espacios efímeros y fugaces" en *Las otras geografías*, J. Nogué y J. Romero (ed). Valencia: Tirant-lo-Blanc, 2006.
- Hispano, Andrés. "Alcanzados por el presente. Notas para una conferencia de la irrupción del futuro presente) en AAVV, *Paradigmas. El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine.* Madrid: Fundación Telefónica y La Fábrica, 2007.
- Hobsbawm, Eric. *Historia del siglo XX.* Barcelona: Crítica, 2000. (orig. 1994)
- Hollein, Hans. "Todo es arquitectura" *Oeste. Revista de Arquitectura y Urbanismo del Colegio Oficial de Arquitectos de Extremadura*, no. 17 (2004), 1. (orig. 1968)
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens.* Madrid: Alianza, 2012. (orig. 1938)
- Huyssen, Andreas. *Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo.* Buenos Aires: Hidalgo ed., 2002.
- Huxley, Aldous. *Las puertas de la percepción. Cielo e infierno.* Barcelona: Edhasa, 2012. (orig. 1956)
- Imbert, Gérard. *Cine e imaginarios sociales.* Madrid: Cátedra, 2010.
- Jackson Martín, Rafael. "Futuro en pretérito. Apropiaciones visuales del pasado en la ciencia ficción distópica" en *Secuencias* nº38 (2014).
- Jacobs, Jane. *Muerte y vida de las grandes ciudades.* Madrid: Capitán Swing, 2011. (orig. 1961)
- Jameson, Fredric. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado.* Barcelona: Paidós, 1991. (orig. 1991)
- Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones a la ciencia ficción.* Madrid: Akal, 2009. (orig. 2005)
- Jencks, Charles. *Arquitectura 2000.* Barcelona: Blume, 1975. (orig. 1971)
- El lenguaje de la arquitectura posmoderna.* Barcelona: Gustavo Gili, 1980. (orig. 1977)

Jones, Landon. *Great Expectations: America and the baby boom generation*. New York: Coward, McCann and Geoghegan, 1982.

Juaristi, Joseba. "El aire de la ciudad posmoderna: identidad, espacio público, cultura y miedo" en Gutiérrez, Obdulía. *La ciudad y el miedo. VII coloquio de geografía urbana*. Girona: Universitat de Girona, 2005.

Kallipoliti, Lydia. "The Soft Cosmos of AD's 'Cosmorama' in the 1960s and 1970s," *Architectural Design*, no.208 (noviembre-diciembre, 2010).

Kerr, Carson. "At Home, 2004 A.D." en *Popular Science* (octubre 1954): 156.

Klein, Kevin (ed) *You Have to Pay for the Public Life. Selected Essays of Charles W. Moore*. Cambridge: Mit Press, 2004.

Koeck, Richard. *The City and the Moving Image. Urban Projections*. New York: Pallgrave MacMillan, 2010.

Koolhaas, Rem. *Delirious New York*. Milán: Electa, 2001. (orig. 1978)

Koolhaas, R., Boeri S., Kwinter, S., Tazi, N., Obrist, H. U., *Mutaciones*. Barcelona: Actar, 2001.

Kuhn, Annette. *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London and New York: Verso, 1990.

Lamster, Mark (ed). *Architecture and Film*. New York: Princeton Architectural Press, 2000.

Le Corbusier. *La ciudad del futuro*. Buenos Aires: Ediciones infinito, 2001. (orig. 1924)

Leary, Timothy. *LSD Flashbacks. Una autobiografía*. Barcelona: Alpha Decay, 2004. (orig. 1983)

Lee, Martin and Bruce Shlain, *Sueños de ácido. Historia social del LSD: la CIA*. Barcelona: Castelarte, 2002. (orig. 1985)

Lefebvre, Henri. *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Península, 1975. (orig. 1968)

*La revolución urbana*. Madrid: Alianza, 1983. (orig. 1970),

*La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing, 2013. (orig. 1974)

Licata, Antonella; Travi, Elisa. *La città e il cinema*. Bari: Dédalo, 1985.

Lio, Vanesa. "Ciudades, cámaras de seguridad y videovigilancia: el estado del arte y perspectivas de investigación" en *Astrolabio*, nº15 (2015).

Lippolis, Leonardo. *Viaje al fin de la ciudad. La metrópolis y las artes en el otoño posmoderno*. Madrid: Enclave, 2015.

López Aranguren, José Luil. "Utopía y libertad" en *Revista de Occidente*, nº33-34 (1984): 27-36.

López Silvestre, Federico. *El paisaje virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2004.

Low, Setha. *Behind the Gates: Life, Security, and the Pursuit of Happiness in Fortress America*. New York: Routledge, 2003.

Lus Arana, Luis Miguel. *Futurópolis. El cómic y la construcción transmediática de la ciudad del futuro*. Tesis doctoral, (ETSAUN, 2013).

"Construyendo una *utopie autre* (Amazing Archigram-50 años de Zoom!/ZZZZRRRTT/Blaam!)" en *Proyecto, progreso, arquitectura* nº11 (noviembre 2014): 90-103.

"Arquitectura y ciencia ficción: informe desde el pasado" en *Arquine*, nº79 (2017): 28-35.

Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001. (orig. 1960)

- Lyon, David. *Posmodernidad*. Madrid: Alianza, 1996.
- Liotard, Jean-Françoise. *La condición posmoderna*. Cátedra. Madrid, 1994. (orig. 1979)
- Maffesoli, Michel. *El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades de masas*. México: Siglo XXI, 2004. (orig. 1988)
- Maffi, Mario. *La cultura underground*. Barcelona: Anagrama, 1975. (orig. 1972)
- Mahleb, Eric. "Architectural Representations of the City in Science Fiction Cinema" en <http://www.yume.co.uk/architecturalrepresentations-of-the-city-in-science-fiction-cinema>. 30 de junio de 2005. (consultado en enero de 2019).
- Mallgrave, Harry Francis; Goodman, David. *An Introduction to Architectural Theory. 1968 to the Present*. Oxford: Willey-Blackwell, 2011.
- Marchand, Yves y Romain Meffre, *The Ruins of Detroit*. Göttingen: Steidl, 2010.
- Marcuse, Herbert. *Eros y civilización*. Barcelona: Seix Barrall, 1968. (orig. 1953)
- Martínez, Emilio. "A propósito de Berlín (o desmontando a Ruttman. Imaginarios sociales y representaciones urbanas en el cine documental," *Biblio 3W. Revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales*. Vol. XIV, no. 842 (octubre 2009). <http://www.ub.es/geocrit/b3w-842.htm>.
- McCurdy, Howard E. *Space and the American Imagination*. Washington: Smithsonian Institution Press, 1997.
- McDowell, Linda. *Género, identidad y lugar*. Madrid: Cátedra, 2000.
- McHarg, Ian. *Design with Nature*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000. (orig. 1969)
- McLeod, Mary. "La era de Reagan. Del posmoderno a la deconstrucción," *Arquitectura Viva*, no.8 (octubre 1989): 7-19.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Planeta, 2009. (orig. 1964)
- McLuhan, Marshall; Fiore, Quentin. *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*. Barcelona: Paidós, 1988. (orig. 1967)
- Melville, Keith. *Las comunas en la contracultura*. Barcelona: Kairós, 1975. (orig. 1972)
- Memba, Javier. *La serie B*. Madrid: T&B editors, 2006.
- Mennel, Barbara. *Cities and the Cinema*. Routledge. USA and Canada, 2008.
- Merton, Robert K. y Lasarsfeld, Paul Felix. "Mass Communication, Popular Taste and Organized Social Action" en *Mass Culture. The Popular Arts in America* (New York: The Free Press, 1957): 457-473.
- Minuz, Andrea. "L'insieme dei luoghi di cui si fa esperienza. La geografia culturale, i film e la produzione dell'immaginario" en *L'invenzione del luogo* edited by Andrea Minuz, 7-24. Pisa: Edizioni ETS, 2011.
- Moles, Abraham y Elisabeth Rhomer, *Psicología del espacio*. Barcelona: Círculo de lectores, 1990.
- Montaner, Josep María. *Después del Movimiento Moderno*. Barcelona: Gustavo Gili, 1999. (orig. 1993)
- Monteys, Xavier. *La calle y la casa. Urbanismo de interiores*. Barcelona: Gustavo Gili, 2018.
- Moreno, Salvador. "La construcción de las arcadias pequeñoburguesas. A propósito de dos films, Pleasantville y The Stepford Wives (Las mujeres perfectas)" en *La ventana indiscreta*, nº 5 (mayo 2007): 80.
- Moore, Charles. "You Have to Pay for the Public Life" en Klein, Kevin (ed) *You Have to Pay for the Public Life. Selected Essays of Charles W. Moore*. Mit Press. Cambridge, 2004. p. 111-142. El artículo se publicó originalmente en *Perspecta* 9-10. Yale University, 1965.

- Morán, Nerea. "Huertos y jardines comunitarios," en *Boletín CF+S 40*, (junio, 2009), 87-100.
- Moriente, David. "Paisajes urbanos de la ciencia ficción" en *Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo*. Vol.2, nº1, 2014, pp. 23-43.
- Morin, Edgar. *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós, 2011. (orig.1956)
- El espíritu del tiempo*. Madrid: Taurus, 1966. (orig. 1962)
- Moyá Pellitero, Ana María. *La percepción del paisaje urbano*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2011.
- Mumford, Lewis. *In the Name of Sanity*. Santa Barbara: Greenwood Press, 1954.
- La ciudad en la historia*. Logroño: Pepitas de calabaza, 2012. (orig. 1961)
- "Stranglove Reactions" (letter). *New York Times* (1 marzo, 1964): 8.
- Muñoz Jiménez, María Teresa. "Verano de 1948. Buckminster Fuller en Black Mountain College. La arquitectura como acontecimiento" en *Proyecto, progreso, arquitectura*, nº3 (2010): 110-117.
- Musset, Alain. "Entre Delta City (RoboCop) y Celebration (Disney): espacios públicos, ciudades privadas y ciudadanía". En Poó, Ximena (ed) *Transformaciones del espacio público*. Santiago: Ed. Universidad de Chile-Ambassade de France au Chili, 2008.
- Navarro, Antonio José (ed). *El cine de la ciencia ficción. Explorando mundos*. Madrid: Valdemar, 2008.
- Neumann, Dietrich. *Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner*. Munich-New York: Prestel, 1996.
- Newman, Oscar. *Defensible Space. Crime Prevention Through Urban Design*. McMillan, 1972.
- Noto, Paolo. "Esterno Notte. Via Veneto, 'La dolce vita' e l'esperienza del lugo" en Andrea Minuz (ed) *L'invenzione del luogo. Spazi dell'immaginario cinematografico* (Pisa: Edizioni ETS, 2011): 73-86.
- Ocaranza, Jorge y Verónica Díaz, "El urban sprawl y la ciudad virtual en la representación cinematográfica de la ciudad posmoderna," en *Nodo*, vol.9 (2015), 45-58.
- Ockman, Joan. "Architecture in a Mode of Distraction: Eight Takes on Jacques Tati's Playtime en Mark Lamster(ed). *Architecture and Film*. New York: Princeton Architectural Press, 2000.
- O'Neill, Gerard K. *The High Frontier. Human Colonies in the Space*. New York: William Morrow&Co, 1977.
- Ortiz-Oses, Andrés y Aurelio Orensanz, *Contracultura y revolución*. Madrid: Castellote Editor, 1976.
- Palacios, Jesús. "Imágenes como virus. De nuevos mundos, nuevas olas y nuevas viejas cosas" en Navarro, Antonio José (ed). *El cine de la ciencia ficción. Explorando mundos*. Madrid: Valdemar, 2008.
- Parga, Marcos. "Experimentación radical italiana en torno al night-club. Warhol-McLuhan-Price y la arquitectura eléctrica de los años 60," *Rita (Revista indexada de textos académicos)*, no.3 (abril 2015): 112.
- Pedrero Santos, Juan Andrés. *Filmando la crisis. Una mirada desde el Séptimo Arte* (Madrid: Calamar Ediciones, 2019):155.
- Pérez Barreiro, Sara. *Espacios urbanos*. Valladolid: GIRAC, 2016.
- Futuros tenebrosos de la ciencia ficción*. Madrid: CVG, 2016.
- Ponce Herrero, Gabino. "Futuro imperfecto. Las ciudades del mañana en el cine," *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, no.55 (2011): 133.
- Poó, Ximena (ed). *Transformaciones del espacio público*. Santiago: Ed. Universidad de Chile-Ambassade de France au Chili, 2008.
- Porreta, Daniele. "El gran espectáculo de la destrucción urbana," *DC Papers. Revista de crítica y de teoría de la arquitectura. Departamento de Composición Arquitectónica UPC*. No. 21-22 (diciembre 2011):47-52.

- Portoghesi, Paolo. *Después de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili, Barcelona, 1981.
- Prada, José. "Las *gated communities* como expresión de los nuevos contextos urbanos y socioculturales: un estado de la cuestión" en *Ángulo Recto*. Vol. 2 nº2 (2010):19-30.
- Ragon, Michel. *Dónde viviremos mañana*. Barcelona: Luis de Caralt, 1966. (orig. 1963)
- Las ciudades del futuro*. Barcelona: Plaza&Janes, 1970. (orig. 1966)
- Ramírez, Juan Antonio. *Construcciones ilusorias. Arquitecturas descritas, arquitecturas pintadas* Madrid: Alianza, 1983.
- La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. Madrid: Alianza Editorial, 1993.
- Los espacios de la ficción*. Valencia: Iseebooks, 2008.
- Ramoneda, Josep. "El espacio del cine" en AAVV. *La ciutat dels cineastes*. Barcelona: CCCB y Diputación de Barcelona, 2001.
- Reich, Wilhelm. *La revolución sexual*. Barcelona: Planeta-Agostini, 1993. (orig. 1945)
- Reyes Vázquez, Juan Carlos. "La ciudad automática: imaginario urbano en el cine de ciencia ficción" en *Ciencia Ergo Sum*, vol.20, nº.1 (marzo-junio 2013): 53-60.
- Rial Ungaro, Santiago. *Paul Virilio y los límites de la velocidad*. Campo de ideas. Madrid, 2003.
- Rivas, Juan Luis de las. "Paleo-futuros cercanos. Apuntes en el margen del imaginario urbano contemporáneo" en *Zarch* nº6 (2016): 113.
- Rivera, David. *Tabula Rasa. El movimiento moderno y la ciudad maquinista en el cine (1960-2000)*. Madrid: Fundación Diego de Sagredo, 2005.
- "Michelangelo Antonioni, universo desencantado. La arquitectura, la ciudad y el espacio en la 'tetralogía existencialista'" en *Visions de L'Escola Técnica Superior d'Arquitectura*, no.6 (2006): 61-65.
- "Paraísos melancólicos. La utopía de los conjuntos megaestructurales", en *Teatro Marittimo: Revista de cine +arquitectura*, nº1 (septiembre, 2011): 67-99.
- Ritzer, George. *La macdonalización de la sociedad. Un análisis de la racionalización de la vida cotidiana*. Barcelona: Ariel, 1996. (orig. 1993)
- Rodríguez Cedillo, Carmelo. "Arqueología del futuro". Tesis Doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, 2016.
- Román Alcalá, Ramón "De la ciudad nómada a la ciudad ausente" en Román, R. (ed) *La ciudad: ausencia y presencia*. Córdoba: Plurabelle, 2005.
- Rosa, Joseph. "Tearing Down the House: Modern Houses in the Movies" en *Architecture and Film*. New York. Princeton Architectural Press, 2000.
- Rosler, Martha. *If you lived here: The city in art, theory and social activism*. New York: The New Press, 1999.
- Rossi, Aldo. *La arquitectura de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2015. (orig. 1966)
- Roszak, Theodore. *El nacimiento de una contracultura*. Barcelona: Kairós, 1976. (orig. 1968)
- Rudofsky, Bernard. *Arquitectura sin arquitectos*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1973. (orig. 1964)
- Russo, Eduardo A. "La mirada del cine en la sociedad de control. Vigilancia, *found footage* y resistencia" en *Arkadin*, nº5 (2016): 20-36.
- Sadler, Simon. "Drop City Revisited," *Journal of Architectural Education* (2006): 8.

- Salgado de la Rosa, María Asunción. *Viviendas de cine. Análisis de la arquitectura residencial en el marco del cine europeo de las últimas décadas*. Tesis doctoral. (Universidad Politécnica de Madrid, 2004).
- Santos, Antonio. *Tierras de ningún lugar. Utopía y cine*. Madrid: Cátedra, 2017.
- Tierras de ninguna edad. Distopía y cine*. Madrid: Catedra, 2019.
- Sambricio, Carlos. "De Metrópolis a Blade Runner: Dos imágenes urbanas de futuro," *Revista de Occidente* no.185 (octubre, 1996): 45-62.
- Sartori, Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Punto de lectura, 2005.
- Schulz Dornburg, Julia. *Ruinas modernas. Una topografía de lucro*. Barcelona: Ambit, 2012.
- Schumacher, Ernst Friedrich. *Lo pequeño es hermoso*. Madrid: Blume, 1978. (orig. 1973)
- Schwarzer, Mitchel. "The Consuming Landscape: Architecture in the Films of Michelangelo Antonioni" en *Architecture and Film*, ed. M. Lamster. New York: Princeton Architectural Press, 2000.
- Scott Brown, Denise. *Aprendiendo del Pop*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007. (orig. 1971)
- Sennett, Richard. *El declive del hombre público*. Barcelona: Anagrama, 2011. (orig. 1977)
- Construir y habitar. Ética para la ciudad*. Barcelona: Anagrama, 2019.
- Sherwood, Roger. *Vivienda: Prototipos del movimiento moderno*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983. (orig. 1978)
- Shiel, M. and Fitzmaurice, T. *Screening the City*. London, New York: Verso, 2003.
- Shiel, Mark. "A Nostalgia for Modernity: New York, Los Angeles and American Cinema in the 1970s.", 160-179 In *Screening the City*, edited by M. Shiel y T. Fitzmaurice. New York, London: Verso, 2003.
- "Cinema and the City in the History and Theory," in M. Shiel and T. Fitzmaurice. *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, (Malden, Mass: Blackwell Publishers, 2001): 167.
- Siegel, Allan. "After the Sixties: Changing Paradigms in the Representation of the Urban Space" en Shiel, Mark; Fitzmaurice, Tony. *Screening the City*. Londres, Nueva York: Verso, 2003.
- Simmel, Georg. "Las nuevas urbes y la vida del espíritu" en *El individuo y la libertad*. Barcelona: Península, 1986. (orig. 1903)
- Smith, Ray. "Supergraphics" en *PA Progressive Architecture* (noviembre, 1967).
- Smithson, Alison y Peter. *The Changed Void: Architecture*. New York: The Monacelli Press, 1985.
- Sobchack, Vivian. *Screening Space*. New Brunswick, New Jersey and London: Ungar Press, 1987.
- "Cities on the Edge of Time: The Urban Science-Fiction Film" en *Alien Zone II: The Spaces of the Science Fiction Cinema* edited by Kunh Annette. London: Verso, 1999.
- Soja, Edward. *Postmetrópolis: Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Traficantes de sueños, 2008.
- Sontag, Susan. "La imaginación del desastre.", 274-295 en *Contra la interpretación*. Madrid: Alfaguara, 1996. (orig. 1966)
- "Sobre el estilo" *Contra la interpretación*. Madrid: Alfaguara, 1996. (orig. 1966)
- "Notas sobre lo camp" *Contra la interpretación*. Madrid: Alfaguara, 1996. (orig. 1966)
- Estilos radicales*. Barcelona: Muchnik, 1985. (orig. 1969)



Sorkin, Michael (ed). *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

Sorlin, Pierre. *Sociología del cine*. México: Fondo de Cultura Económica, 1985. (orig. 1977)

*Cines europeos, sociedades europeas 1939-1990*. Barcelona: Paidós, 1996. (orig. 1991)

Spigel, Lynn. *Making Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*. Chicago: The University of Chicago Press, 1992.

Stubblefield, Thomas. *9/11 and the Visual Culture of Disaster*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2014.

Sudjic, Deyan. *El lenguaje de las ciudades*. Barcelona: Ariel, 2017.

Swayze, Jay. *Underground gardens&homes*. Hereford, Texas: Geobuildings Systems, 1980.

Sydner, Gary. "La ecología como supervivencia ecológica," *Revista de Occidente*, no. 143-144 (febrero-marzo 1975): 216-219.

Tietgen, Jörn. "Political Utopias in Film," *Spaces of Utopia: An Electronic Journal*, no.3 (Autumm/Winter, 2006), 114-131.

Toffler, Alvin. *El shock del futuro*. Barcelona: Plaza&Janés, 1971. (orig. 1970)

Touraine, Alain. *La sociedad post-industrial*. Barcelona: Ariel, 1973.

Trione, Vincenzo. *Il cinema degli architetti*. Milano: Johan&Levi editore, 2014.

Turner, Fred. *From Contraculture to Cyberculutre*. Chicago: The University of Chicago Press, 2006.

Valera, Sergi. "Espacio privado, espacio público: Dialécticas urbanas y construcción de significados" en *Tres al cuarto* nº6 (1999): 22-24.

Vázquez Medel, Miguel Angel. "El cuestionamiento de lo humano en el cine: A propósito de *2001* y *Blade Runner*" en José Ángel Baca Martín y Alfonso Galindo Hervás (ed). *Cine y prospectiva social*. Almería: Diputación de Almería, 2004.

Vela Cossío, Fernando. "Monumentos urbanos del mañana" en *Teatro Marítimo*, nº4 (2014): 14-25.

Venturi, Robert. *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 1974. (orig. 1966)

Venturi, Robert; Scott-Brown, Denise; Izenour, Steven. "A Significance for A&P Parking Lots, or Learning from Las Vegas" en *Architectural Forum* vol. 128, nº2 (marzo, 1968):36-43.

*Aprendiendo de Las Vegas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998. (orig. 1972)

Venturi, Robert ; Scott Brown, Denise;. *Aprendiendo de todas las cosas*. Barcelona: Tusquets, 1971.

"Functionalism, Yes but..." *Arquitecturas Bis* (enero 1975), 2.

Verdú, Vicente. "Aprendiendo de Las Vegas" en AAVV. *La arquitectura de la no-ciudad*. Pamplona: Universidad Pública de Navarra, 2004.

Vila, Santiago. *La escenografía. Cine y arquitectura*. Madrid: Cátedra, 1997.

Vince, Owen. "Anxious Metropolis: Alienation and the Cinema of 1960s Paris in Alphaville and Playtime" en *Senses of Cinema*, Vol. 79 (julio 2016).

Virilio, Paul. *La velocidad de liberación*. Buenos Aires: Manantial, 1997. (orig. 1995)

*El ciber mundo. La política de lo peor*. Madrid: Cátedra, 1997. (orig. 1996)

*La inercia polar*. Madrid: Trama, 1999.

- "La ciudad sobreexpuesta" en *Lugar a dudas* nº3. (2009).
- Vuidotto, Marco. *Alison+Peter Smithson: Obras y proyectos*. Barcelona: Gustavo Gili, 1997.
- WAA. Apocalipsis urbanos. Monografía de *La ventana indiscreta. Cuadernos de aula de Arquitectura y el Cine de la ETSAM*. nº4 (2006)
- WAA. *Cités-Cinés*. París: Ramsay, 1987.
- WAA. *La ciutat dels cineastes*. Barcelona: CCCB, 2001.
- WAA. *Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*. Madrid: Fundación Telefónica, 2007.
- WAA. Architecture&Film. Monográfico en *Architectural Design* nº11/12 (noviembre-diciembre, 1994).
- WAA. Pop Architecture. Monográfico de *Architectural Design* (1962).
- Wasson, Gordon. "Seeking the Magic Mushroom," *Life*, (13 de mayo de 1957):100-120.
- Watson, Steven. *Factory Made: Warhol and the Sixties*. New York: Pantheon Books, 2003.
- Wenders, Wim. "El paisaje urbano" en Héctor Piquer. *El acto de ver*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Wirth, Louis. "Urbanism as a Way of Life", publicado originalmente en *American Journal of Sociology*, vol.44, nº1 (julio 1938):1-24.
- Wolfe, Tom. "Las Vegas (¿Qué?) Las Vegas (¡No te oigo! Mucha bulla) iiiLas Vegas!!! en *El coqueto aerodinámico rocandroll caramelo de ron*. Barcelona: Tusquets, 1997 (original: *Las Vegas (What?) Las Vegas (Can't Hear You! Too Noisy) Las Vegas!!!!* Publicado por primera vez en la revista *Esquire* y recogido en el libro *The Kandy-Kolored Tangerine-Flake Streamline Baby* por Farrar, Straus&Giroux, en 1965).
- Ponche de ácido lisérgico*. Barcelona: Anagrama, 2013. (orig. 1968)
- "Electrographic Architecture" en *Architectural Design* (Julio, 1969).
- Wollen, Peter: *El asalto a la nevera. Reflexiones sobre la cultura del siglo XX*. Madrid: Akal, 2006. (orig.1993)
- Wood, Robin. *Hollywood from Vietnam to Reagan*. Nueva York: Columbia University Press, 1986.

## Filmografía

**2001: Una odisea del espacio** (2001: A Space Odyssey). Stanley Kubrick. Reino Unido-Estados Unidos, 1968. Director artístico: John Hoesli. Ciencia ficción. [H03] [Ñ52]

**2024: Apocalipsis nuclear** (A Boy and His Dog). L. Q. Jones. Estados Unidos, 1975. Dirección artística: Ray Boyle. Ciencia ficción. Serie B. [K01] [Q11] [Q24]

**Alicia en las ciudades** (Alice in den Städten). Wim Wenders. Alemania (RFA), 1974. Dirección artística: Honorat Stangl. Road movie. [Q34]

**Alicia ya no vive aquí** (Alice Doesn't Live Here Anymore). Martin Scorsese. Estados Unidos, 1974. Dirección artística: John G. Wilson. Road movie. [S12]

**Almas de metal** (Westworld). Michael Crichton. Estados Unidos, 1973. Dirección artística: Herman A. Blumenthal. Ciencia ficción. [H05] [K03] [J16]

**Alguien me está espiando** (Someone's Watching Me!). John Carpenter. Estados Unidos, 1978. Dirección artística: Philip Barber. Thriller. [F02]

**Alphaville** (Alphaville. Une étrange aventure de Lemmy Caution). Jean-Luc Godard. Francia, 1965. Dirección artística: Pierre Guffroy. Ciencia ficción. [A02] [J04]

**American Graffiti**. George Lucas. Estados Unidos, 1973. Dirección artística: Dennis Lynton Clark. Drama.

**Asalto a la comisaría del Distrito 13** (Assault on Precinct 13). John Carpenter. Estados Unidos, 1976. Dirección artística: Tommy Lee Wallace. Acción. Serie B. [T08]

**Asesino implacable** (Get Carter). Mike Hodges. Reino Unido, 1971. Dirección artística: Assheton Gorton. Drama. [B08]

**Barbarella**. Roger Vadim. Francia-Italia, 1968. Dirección artística: Mario Garbuglia. Ciencia ficción. Serie B. [B01] [Ñ02]

**Blade Runner**. Ridley Scott. Estados Unidos, 1982. Dirección artística: David L. Snyder. Ciencia ficción.

**Blow Up**. Michelangelo Antonioni. Reino Unido -Italia, 1966. Dirección artística: Assheton Gorton. Drama. [B09] [L01] [M01]

**Bob, Carol, Ted y Alice** (Bob&Carol&Ted&Alice). Paul Mazursky. Estados Unidos, 1969. Dirección artística: Pato Guzmán. Drama. [P02]

**Brazil**. Terry Gilliam. Reino Unido-Estados Unidos, 1985. Dirección artística: John Beard y Keity Pain. Ciencia ficción.

**Buscando mi destino** (Easy Rider). Dennis Hopper. Estados Unidos, 1969. Dirección artística: Jeremy Cay. Road Movie. Serie B. [P01] [Q29]

**Callejón infernal** (Damnation Alley). Jack Smight. Estados Unidos, 1977. Dirección artística: William Cruse. Ciencia ficción. [Q12] [Q25] [S14]

**Camille 2000**. Radley Metzger. Italia, 1969. Dirección artística: Enrico Sabbatini. Erótica. [Ñ30]

**Chica sin barreras** (The Swinger). George Sidney. Estados Unidos, 1966. Dirección artística: Hal Pereira, Walter H. Tyler. Comedia. [Ñ18]

**Cita en Las Vegas** (Viva Las Vegas). George Sidney. Estados Unidos, 1964. Dirección artística: Edward G. Carfagno, George W. Davis. Musical. [S02]

**Colossus: El proyecto prohibido** (The Forbin Project). Joseph Sargent. Estados Unidos, 1970. Dirección artística: Alexander Goltzen, John J. Lloyd. Ciencia ficción. [B07] [J15]

**Coma**. Michael Crichton. Estados Unidos, 1978. Dirección artística: Albert Brenner. Drama. [B13] [Ñ51]

**Contaminación** (No Blade of Grass). Cornel Wilde. Estados Unidos, 1970. Dirección artística: Elliot Scott. Ciencia ficción. [Q07] [Q15] [Q30]

**Cowboy de medianoche** (Midnight Cowboy). John Schlesinger. Estados Unidos, 1969. Dirección artística: John Robert Lloyd. Drama. [Ñ24] [Ñ48] [T13]

**Cries of Ecstasy, Blow of Death.** Antony Weber. Estados Unidos, 1973. Dirección artística: Cecil Gold. Ciencia ficción. Serie B. [D13]

**Crímenes del futuro** (Crimes of the Future). David Cronenberg. Canadá, 1970. Dirección artística: David Cronenberg. Ciencia ficción. [B04]

**Cuando el destino nos alcance** (Soylent Green). Richard Fleischer. Estados Unidos, 1973. Dirección artística: Edward C. Carfagno y George W. Davis. Ciencia ficción. [D12] [H05] [K02] [Q08] [Q18]

**Daguerrotipos** (Daguerréotypes). Agnès Varda. Francia, 1976. Dirección artística: -. Documental. [A07]

**Dante no es únicamente severo.** Jacinto Esteva, Joaquín Jordá. España, 1967. Dirección artística: Andrés Vallvé. Drama. [C08] [Ñ19]

**Danger: Diabolik.** Mario Bava. Italia, 1968. Dirección artística: Fabio Mogherini. Acción. Serie B. [Ñ45]

**Desierto rojo** (Il deserto rosso). Michelangelo Antonioni. Italia, 1964. Dirección artística: Piero Poletto. Drama

**Diamantes para la eternidad** (Diamonds Are Forever). Guy Hamilton. Reino Unido, 1971. Dirección artística: Bill Keney, Jack Maxted. Acción. [S07]

**Dos o tres cosas que yo sé de ella** (2 ou 3 choses que je sais d'elle). Jean-Luc Godard. Francia, 1967. Dirección artística: Claude Miller. Drama.

**Dr. Who y los Daleks** (Dr. Who and the Daleks). Gordon Flemyng. Reino Unido, 1965. Dirección artística: Bill Constable. Ciencia ficción. Serie B. [Q03]

**Ecce homo.** Bruno A. Gaburro. Italia, 1968. Dirección artística: -. Ciencia ficción. [Q28]

**Edicto Siglo XXI: Prohibido tener hijos** (Z.P.G.). Michael Campus. Estados Unidos, 1972. Dirección artística: Peter Hoimark, Harry Lange. Ciencia ficción. [I04] [J22] [Q19]

**Eggshells.** Tobe Hooper. Estados Unidos, 1969. Dirección artística: -. Drama. Serie B. [P03]

**El amigo americano** (Der Amerikanische Freund). Wim Wenders. Alemania-Francia, 1977. Dirección artística: Heidi Lüdi, Toni Lüdi. Thriller. [J20]

**El casero** (The Landlord). Hal Ashby. Estados Unidos, 1970. Dirección artística: Robert F. Boyle. Drama. [T01]

**El coloso en llamas** (The Towering Inferno). John Guillermin. Estados Unidos, 1974. Dirección artística: Ward Preston. Drama. [F03]

**El dormilón** (Sleeper). Woody Allen. Estados Unidos, 1973. Dirección artística: Dale Hennesy. Ciencia ficción. [S11]

**El gato** (Le chat). Pierre Granier-Deferre. Francia, 1971. Dirección artística: Jacques Saulnier. Drama. [A05]

**El hombre de la pistola de oro** (The Man with the Golden Gun). Guy Hamilton. Reino Unido, 1974. Dirección artística: John Graysmark, Peter Lamont. Acción. [Ñ08]

**El hombre ilustrado** (The Illustrated Man). Jack Smight. Estados Unidos, 1969. Dirección artística: Joel Schiller. Ciencia ficción. [I03] [I11] [Ñ34] [O31]

**El jinete eléctrico** (The Electric Horseman). Sydney Pollack. Estados Unidos, 1979. Dirección artística: J. Dennis Washington. Drama. [S10]

**El juego de la guerra** (The War Game). Peter Watkins. Reino Unido, 1965. Director artístico: Tony Cornell, Anne Davey. Ciencia ficción. [Q02]

**El justiciero de la ciudad** (Death Wish). Michael Winner. Estados Unidos, 1974. Dirección artística: Robert Gundlach. Acción. **[T05]**

**El Knack...y cómo conseguirlo** (The Knack...and How to Get it). Richard Lester. Reino Unido, 1965. Dirección artística: Assheton Gorton. Comedia. **[S01]**

**El mensajero del miedo** (The Manchurian Candidate). John Frankenheimer. Estados Unidos, 1962. Dirección artística: Philip M. Jefferies. Thriller. **[J09]**

**El muelle** (La jetée). Chris Marker. Francia, 1962. Dirección artística: -. Ciencia ficción.

**El mundo, la carne y el diablo** (The World, the Flesh and the Devil). Randal McDougall. Estados Unidos, 1959. Dirección artística: Paul Groesse, William A. Horning. Ciencia ficción. **[R01]**

**El muro mágico** (Wonderwall). Joe Massot. Reino Unido, 1968. Dirección artística: Assheton Gorton. Drama. Serie B. **[N03] [Ñ47]**

**El nadador** (The Swimmer). Frank Perry, Sydney Pollack. Estados Unidos, 1968. Dirección artística: Peter Dohanos. Drama. **[G02]**

**El planeta de las mujeres invasoras.** Alfredo B. Crevenna. México, 1966. Dirección artística: Arcadi Artis Gener, Fernando Solórzano. Ciencia ficción. Serie B. **[Ñ05]**

**El planeta de los buitres** (Ravagers). Richard Crompton. Estados Unidos, 1979. Dirección artística: Ron Hobs. Ciencia ficción. **[Q26]**

**El planeta de los simios** (Planet of the Apes). Franklin J. Schaffner. Estados Unidos, 1968. Dirección artística: William J. Kreber, Jack Martin Smith. Ciencia ficción. **[Q22]**

**El planeta errante** (Il pianeta errante). Antonio Margheriti. Italia, 1966. Dirección artística: Piero Poletto. Ciencia ficción.

**El presidente** (Wild in the Streets). Barry Shear. Estados Unidos, 1968. Dirección artística: Paul Sylos. Drama. **[L04] [M02]**

**El prisionero** (The Prisoner). Patrick McGoohan. Reino Unido, 1967-68. Dirección artística: Jack Shampan. Ciencia ficción. **[J08] [K04]**

**El programa final** (The Final Programme). Robert Fuest. Reino Unido, 1973. Dirección artística: Philip Harrison. Ciencia ficción. **[D09] [Ñ35] [Q09]**

**El refugio del miedo.** José Ulloa. España, 1974. Drama. Serie B. **[I09]**

**El reportero** (Professione: Reporter). Michelangelo Antonioni. Italia, 1975. Dirección artística: Piero Poletto. Drama. **[B16]**

**El restaurante de Alicia** (Alice's Restaurant). Arthur Penn. Estados Unidos, 1969. Dirección artística: Warren Clymer. Drama. Serie B. **[N04] [P04]**

**El síndrome de China** (The China Syndrome). James Bridges. Estados Unidos, 1979. Dirección artística: Georges Jenkins. Thriller. **[J21]**

**El terrón de azúcar** (The Big Cube). Estados Unidos, 1969. Tito Davison. Dirección artística: Manuel Fontanals. Drama. **[Ñ43]**

**El último hombre sobre la tierra** (The Last Man on Earth). Sidney Salkow, Ubaldo Ragona. Estados Unidos, 1964. Dirección artística: Giorgio Giovaninni. Ciencia ficción. Serie B. **[R05]**

**El último hombre...vivo** (The Omega Man). Boris Sagal. Estados Unidos, 1971. Dirección artística: Art Loel, Walter M. Simonds. Ciencia ficción. **[R10]**

**El valle** (La Vallée). Barbet Schroeder. Francia, 1972. Dirección artística: -. Drama. **[Q33]**

**El viaje** (The Trip). Roger Corman. Estados Unidos, 1967. Dirección artística: Leon Ericksen. Drama. Serie B. **[H01] [N06] [Ñ44]**

**En el curso del tiempo** (Im Lauf der Zeit). Wim Wenders. Alemania (RFA), 1976. Dirección artística: Bernd Hirkson, Heidi Lüdi. Road movie. **[Q35]**

**Engendro mecánico** (Demon Seed). Donald Cammell. Estados Unidos, 1977. Dirección artística: Edward C. Carfagno. Ciencia ficción. **[B12] [H04] [I07]**

**Eolomea**. Hermmann Zschoche. Alemania del Este-URSS-Bulgaria, 1972. Dirección artística: Erich Krüllke y Werner Pieske. Ciencia ficción. **[D06] [Ñ15]**

**Estos son los condenados** (The Damned). Joseph Losey. Reino Unido, 1962. Dirección artística: Don Mingaye. Ciencia ficción. **[J09]**

**Estrella oscura** (Dark Star). John Carpenter. Estados Unidos, 1974. Dirección artística: Dan O'Bannon. Ciencia ficción. **[Q14]**

**Fahrenheit 451**. Françoise Truffaut. Reino Unido, 1966. Dirección artística: Syd Cain. Ciencia ficción. **[I02]**

**Fat City**. John Houston. Estados Unidos, 1972. Dirección artística: Richard Sylbert. Drama. **[T03]**

**Fata Morgana**. Vicente Aranda. España, 1965. Dirección artística: Pablo Gago. Ciencia ficción. **[R07]**

**Fraude** (F. for Fake). Orson Welles. Francia, 1973. Dirección artística: -. Documental. **[S08]**

**Fresas y sangre** (The Strawberry Statement). Stuart Hagmann. Estados Unidos, 1970. Dirección artística: Preston Ames, George W. Davis. Drama. **[L05]**

**Gas-s-s-s** (Gas! Or It Became Necessary to Destroy the World in Order to Save it). Roger Corman. Estados Unidos, 1970. Dirección artística: David Nichols. Ciencia ficción. Serie B. **[P10]**

**Génesis II**. John Llewellyn Moxey. Estados Unidos, 1973. Dirección artística: Hilyard M. Brown. Ciencia ficción. **[B11]**

**Glen and Randa**. Jim McBride. Estados Unidos, 1971. Dirección artística: Gary Weist. Ciencia ficción. **[P05]**

**Godspell**. David Green. Estados Unidos, 1973. Dirección artística: Ben Kasazkow. Musical. **[M05] [N05] [Ñ41]**

**Guardianes del espacio** (Thunderbirds Are Go). David Lane. Reino Unido, 1966. Dirección artística: Grenville Nott. Ciencia ficción. **[B10]**

**¿Hacia el fin del mundo?** (Crack in the World). Andrew Marton. Estados Unidos, 1965. Dirección artística: Eugène Lourié. Ciencia ficción. **[B05] [J11]**

**Hair**. Milos Forman. Alemania-Estados Unidos, 1979. Dirección artística: Stuart Wurtzel. Musical. **[M06]**

**Hardcore: un mundo oculto** (Hardcore). Paul Schrader. Estados Unidos, 1979. Dirección artística: Edwin O'Donovan. Drama. **[Ñ26] [T09]**

**Hell's Angels 69**. Lee Maden. Estados Unidos, 1969. Dirección artística: Paula McKinney. Acción. Serie B. **[S06]**

**I love you, Alice B. Toklas!** Hy Averbach. Estados Unidos, 1968. Dirección artística: Pato Guzmán. Drama. **[N07]**

**Il tunnel sotto il mondo**. Luigi Cozzi. Italia, 1969. Dirección artística: -. Ciencia ficción. **[Ñ20]**

**Ikarie XB 1. Viaje al fin del universo** (Ikarie XB 1). Jindrich Polák. Checoslovaquia, 1963. Dirección artística: Karel Lukas, Jan Zázvorka. Ciencia ficción. **[J10]**

**Infierno en Sunset Street** (Riot on Sunset Street). Arthur Dreifuss. Estados Unidos, 1967. Dirección artística: George W. Davis, Merril Pye. Drama. **[L03]**

**Jubilee**. Derek Jarman. Reino Unido, 1978. Dirección artística: Mordecai Schreiber. Drama.

**Juventud sin esperanza** (Taking Off). Milos Forman. Estados Unidos, 1971. Dirección artística: Robert Wightman. Drama.

**La amenaza de Andrómeda** (The Andromeda Strain). Robert Wise. Estados Unidos, 1971. Dirección artística: William H. Tuntke. Ciencia ficción. [Ñ37]

**La aventura** (L'avventura). Michelangelo Antonioni. Italia, 1960. Dirección artística: Piero Poletto. Drama.

**La carrera de la muerte del año 2000** (Death Race). Paul Bartel. Estados Unidos, 1975. Dirección artística: Beala Neel, Robin Royce. Ciencia ficción. Serie B. [B13] [C09] [F02]

**La Cecilia**. Jean-Louis Comolli. Francia, 1977. Dirección artística: Claudio Patrone. Drama. [P07]

**La conversación** (The Conversation). Francis Ford Coppola. Estados Unidos, 1974. Dirección artística: Dean Tavoularis. Thriller. [J07] [T06]

**La décima víctima** (La decima vittima). Elio Petri. Italia-Francia, 1965. Dirección artística: Piero Poletto. Ciencia ficción. [B17] [Ñ09]

**La desaparición** (The Disappearance). Stuart Cooper. Reino Unido-Canadá, 1977. Dirección artística: Anne Pritchard. Drama. [C04] [D06]

**La fuga de Logan** (Logan's Run). Michael Anderson. Estados Unidos, 1976. Dirección artística: Dale Hennesy. Ciencia ficción. [C10] [D15] [E02] [H01] [J18] [Ñ28] [Q04] [Q20] [T03]

**La guerra de las galaxias** (Star Wars). George Lucas. Estados Unidos, 1977. Dirección artística: Leslie Dilley, Norman Reynolds. Ciencia ficción. [Q13]

**La guerra de los planetas** (I diafanoidi vengono da Marte). Antonio Margheriti. Italia, 1966. Dirección artística: Piero Poletto. Ciencia ficción.

**La hora final** (On the Beach). Stanley Kramer. Estados Unidos, 1959. Dirección artística: Fernando Carrere. Ciencia ficción. [R04]

**La hora incógnita**. Mariano Ozores. España, 1964. Dirección artística: José Antonio de la Guerra. Ciencia ficción. [R08]

**La muerte viene del planeta Aytin** (La morte viene del pianeta Aytin). Antonio Margheriti. Italia, 1967. Dirección artística: Piero Poletto. Ciencia ficción.

**La naranja mecánica** (A Clockwork Orange). Stanley Kubrick. Reino Unido, 1971. Dirección artística: John Barry. Drama. [B02] [B15] [C05]

**La nebulosa de Andrómeda** (Tummanost Andromedy). Yevgeni Sherstobitov. Unión Soviética, 1967. Dirección artística: Aleskei Broborvnikov. Ciencia ficción. [Ñ13]

**La noche de los muertos vivientes** (Night of the Living Dead). George A. Romero. Estados Unidos, 1968. Dirección artística: Charles O'Dato. Terror. [T11]

**La prisionera** (La prisonnière). Henri-Georges Clouzot. Francia-Italia, 1968. Dirección artística: Jacques Saulnier. Drama. [Ñ12]

**La última mujer sobre la Tierra** (Last Woman on Earth). Roger Corman. Estados Unidos, 1960. Dirección artística: Stanley Watson. Ciencia ficción. [R09]

**La vida futura** (Things to Come). William Cameron Menzies. Reino Unido, 1936. Dirección artística: Vincent Korda. Ciencia ficción.

**La ville-bidon**. Jacques Baratier. Francia, 1971. Dirección artística: Philippe Dussart. Drama. [H06]

**Las esposas de Stepford** (The Stepford Wives). Bryan Forbes. Estados Unidos, 1975. Dirección artística: Gene Callahan. Ciencia ficción. [G03] [H04]

**Las margaritas** (Sedmikrásky). Vera Chytilová. Checoslovaquia, 1966. Dirección artística: Karel Lier. Comedia. [Ñ50]

**Las Vegas, 1970** (Gli Intoccabili). Giuliano Montaldo. Italia, 1969. Dirección artística: Emilio Baldelli, Roberto Velocchio. Drama. [S04]

**Las Vegas, 500 millones.** Antonio Isasi-Isasmendi. España, 1968. Dirección artística: Antonio Cortés, Juan Antonio Soler. Drama. [J14] [Ñ23] [S03]

**Las Vegas Lady.** Noel Nosseck. Estados Unidos, 1975. Dirección artística: James William Newport. Drama. [S10]

**L'edén et après.** Alain Robbe-Grillet. Francia, 1970. Dirección artística: Anton Krajkovic. Drama. [Ñ22]

**Libexina 90.** Carlos Durán. España, 1970. Dirección artística: Juan Alberto Soler. Ciencia ficción. [A03]

**Loca evasión** (The Sugarland Express). Steven Spielberg. Estados Unidos, 1974. Dirección artística: Joe Alves. Road movie. [S13]

**Los amos de la noche** (The Warriors). Walter Hill. Estados Unidos, 1979. Dirección artística: Don Swanagan, Robert Wightman. Acción. [T10]

**Los ángeles del infierno** (The Wild Angels). Roger Corman. Estados Unidos, 1966. Dirección artística: Leon Ericksen. Road Movie. Serie B. [Q27]

**Los caníbales** (I cannibali). Liliana Cavani. Italia, 1970. Dirección artística: Ezio Frigerio. Drama. [R06]

**Los coches que devoraron París** (The Cars that Ate Paris). Peter Weir. Australia, 1974. Dirección artística: David Copping. Comedia. [Q10]

**Los criminales de la galaxia** (I criminali della galassia). Antonio Margheriti. Italia, 1966. Dirección artística: Piero Poletto. Ciencia ficción. [C07] [J12]

**Los demonios** (The Devils). Ken Russell. Reino Unido, 1971. Dirección artística: Robert Cartwright. Drama.

**Los paraguas de Cherburgo** (Les parapluies de Cherbourg). Jacques Demy. Alemania-Francia, 1964. Dirección artística: Bernard Evein. Musical. [N01]

**Los sobrevivientes elegidos** (Chosen Survivors). Sutton Rolley. México, 1974. Dirección artística: José Rodríguez Granada. Ciencia ficción. [I10]

**Los perros** (Les chiens). Alain Jessua. Francia, 1979. Dirección artística: Jean-Louis Povéda. Drama. [J03]

**Los tres días del Cóndor** (Three Days of the Condor). Sydney Pollack. Estados Unidos, 1975. Dirección artística: Gene Rudolf. Thriller. [J17]

**Luna Cero Dos** (Moon Zero Two). Roy Ward Baker. Reino Unido, 1969. Dirección artística: Scott McGregor. Ciencia ficción. [D05]

**Malas calles** (Mean Streets). Martin Scorsese. Estados Unidos, 1973. Dirección artística: Bill Bates. Drama. [T04]

**Matadero 5** (Slaughterhouse-Five). George Roy Hill. Estados Unidos, 1972. Dirección artística: Henry Bumstead. Ciencia ficción. [D14]

**Metrópolis.** Fritz Lang. Alemania, 1927. Dirección artística: Otto Hunte, Erich Kettelhut y Karl Vollbrecht. Ciencia ficción.

**Mi tío** (Mon oncle). Jacques Tati. Francia, 1958. Dirección artística: Henri Schmitt. Comedia.

**Miss Muerte.** Jesús Franco. Francia-España, 1966. Dirección artística: Antonio Cortés. Terror. Serie B. [Ñ06]

**Modesty Blaise.** Joseph Losey. Reino Unido, 1966. Dirección artística: Jack Shampan. Acción. [H01] [Ñ10]

**Motín en el espacio** (Mutiny in Outer Space). Hugo Grimaldi y Arthur C. Pierce. Estados Unidos, 1965. Director artístico: Paul Sylos. Ciencia ficción. [D04]

**Mr. Freedom.** William Klein. Francia, 1968. Dirección artística: Jacques Dugied. Comedia. Serie B [Ñ07]



**Mundo futuro** (Futureworld). Richard T. Heffron. Estados Unidos, 1976. Dirección artística: Trevor Williams. Ciencia ficción. **[D16] [J19]**

**Naves misteriosas** (Silent Running). Douglas Trumbull. Estados Unidos, 1972. Dirección artística: Frank Lombardo. Ciencia ficción. **[D12] [O01] [Q17]**

**Nerosubianco**. Tinto Brass. Italia, 1969. Dirección artística: Peter Murray. Drama. **[Ñ21]**

**Network, un mundo implacable** (Network). Sidney Lumet. Estados Unidos, 1976. Dirección artística: Edward Stewart. Drama. **[I06]**

**Nueva York, año 2012** (The Ultimate Warrior). Robert Clouse. Estados Unidos, 1975. Dirección artística: Walter M. Simonds. Ciencia ficción. Serie B. **[O02] [R02]**

**Pasaporte a la locura** (Psych-Out). Richard Rush. Estados Unidos, 1968. Dirección artística: Leon Ericksen. Drama. Serie B. **[M03] [N01] [Ñ27] [Ñ46] [Q06]**

**Performance**. Donald Cammell, Nicolas Roeg. Reino Unido, 1970. Dirección artística: John Clark. Drama. **[N08]**

**Plan diabólico** (Seconds). John Frankenheimer. Estados Unidos, 1966. Dirección artística: Ted Haword. Ciencia ficción. **[Ñ42]**

**Planeta prohibido** (Forbidden Planet). Fred M. Wilcox. Estados Unidos, 1956. Dirección artística: Cedric Gibbons, Arthur Lonergan. Ciencia ficción.

**Planeta sangriento** (Queen of Blood). Curtis Harrington. Estados Unidos, 1966. Dirección artística: Alt Locatelli. Ciencia ficción. **[B06]**

**Playtime**. Jacques Tati. Francia, 1967. Dirección artística: Eugène Roman. Comedia. **[A01] [I01]**

**Punto límite** (On the Beach). Sidney Lumet. Estados Unidos, 1964. Dirección artística: Albert Brenner. Ciencia ficción.

**Privilegio** (Privilege). Peter Watkins. Reino Unido, 1967. Dirección artística: Bill Brodie. Ciencia ficción. **[L02] [Ñ39]**

**Regreso al planeta de los simios** (Beneath the Planet of the Apes). Ted Post. Estados Unidos, 1970. Dirección artística: William J. Kreber, Jack Martin Smith. Ciencia ficción. **[Q23]**

**Rollerball**. Norman Jewison. Estados Unidos-Reino Unido-Canadá, 1975. Dirección artística: Robert W. Laing. Ciencia ficción. **[J06]**

**Sala de estar con cama** (The Bed Sitting Room). Richard Lester. Reino Unido, 1969. Dirección artística: Michael Seymour. Ciencia ficción. Serie B. **[P09] [Q05]**

**Saltarina** (The Grasshopper). Jerry Paris. Estados Unidos, 1969. Dirección artística: Tambi Larsen. Drama. **[S05]**

**Skidoo**. Otto Preminger. Estados Unidos, 1968. Dirección artística: Robert Emmet Smith. Comedia. **[I05] [J13] [N02]**

**Signals: A Space Adventure** (Ein Weltraumabenteuer). Gottfried Kolkitz. Alemania, 1970. Dirección artística: Christa Grewald. Ciencia ficción. **[Ñ32]**

**Solo se vive dos veces** (You Only Live Twice). Lewis Gilbert. Reino Unido, 1967. Dirección artística: Harry Pottle. Acción. **[D08]**

**Stereo**. David Cronenberg. Canadá, 1969. Dirección artística: David Cronenberg. Ciencia ficción. **[B03]**

**Sucesos en la IV fase** (Phase IV). Saul Bass. Reino Unido-Estados Unidos, 1974. Dirección artística: John Barry. Ciencia ficción. **[D07]**

**Sweet Sweetback Baadasssss Song**. Melvin Van Peebles. Estados Unidos, 1971. Dirección artística: Clyde Houston. Drama. **[L06]**

**Tarde de perros** (Doy Day Afternoon). Sidney Lumet. Estados Unidos, 1975. Dirección artística: Douglas Higgins. Thriller. **[T07]**

**Taxi Driver**. Martin Scorsese. Estados Unidos, 1976. Dirección artística: Charles Rosen. Drama. **[Ñ25] [T12]**

**Te quiero, te quiero** (Je t'aime, je t'aime). Alain Resnais. Francia, 1968. Dirección artística: Jacques Dugied Pace. Ciencia ficción. **[Ñ03]**

**¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú** (Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb). Stanley Kubrick. Reino Unido, 1964. Dirección artística: Peter Murton. Ciencia ficción. **[Q01]**

**THX 1138**. George Lucas. Estados Unidos, 1971. Dirección artística: Michael D. Haller. Ciencia ficción. **[D12] [J05]**

**The Bubble**. Arch Oboler. Estados Unidos, 1966. Dirección artística: Marvin J. Chomsky. Ciencia ficción. **[D05]**

**The Curious Female**. Paul Rapp. Estados Unidos, 1970. Dirección artística: Raymond Boltz Jr. Ciencia ficción. Serie B. **[Ñ36]**

**The End of August at the Ozone Hotel**. Jan Schmidt. Checoslovaquia, 1967. Dirección artística: Oldrich Bosák. Ciencia ficción. **[Q21]**

**The Experimental City**. Chad Freidrichs. Estados Unidos, 2017. Documental. **[D02b]**

**The Final Comedown**. Oscar Williams. Estados Unidos, 1972. Dirección artística: Ulvis Alberts. Drama. **[L07]**

**The French Connection**. William Friedkin. Estados Unidos, 1971. Dirección artística: Ben Kassazkow. Thriller. **[T02]**

**The Opening of Misty Beethoven**. Radley Metzger. Estados Unidos, 1976. Dirección artística: Anton Stone. Pornográfica. Serie B. **[Ñ17] [Ñ33]**

**The Rocky Horror Picture Show**. Jim Sharman. Reino Unido-Estados Unidos, 1975. Dirección artística: Terry Ackland Snow. Comedia musical. Serie B. **[D11]**

**The World of Buckminster Fuller**. Baylis Glascock, Robert Snyder. Estados Unidos, 1974. Documental.

**Tráfico** (Traffic). Jacques Tati. Francia, 1971. Dirección artística: Adrien de Rooy. Comedia. **[C01]**

**Un largo adiós** (The Long Goodbye). Robert Altman. Estados Unidos, 1973. Dirección artística: Sidney H. Greenwood. Drama. **[G03] [J02]**

**Una chica tan decente como yo** (Una belle fille come moi). Françoise Truffaut. Francia, 1972. Dirección artística: Jean-Pierre Kohut-Svelko. Comedia. **[A04]**

**Una fantasía del porvenir** (Just Imagine). David Butler. Estados Unidos, 1930. Dirección artística: Stephen Goosson y Ralph Hammeras. Ciencia ficción.

**Una gota de sangre para morir amando**. Eloy de la Iglesia. España-Francia, 1973. Dirección artística: Eduardo Torre de la Fuente. Drama. Serie B. **[Ñ16]**

**Una viuda desenfadada** (La matriarca). Pasquale Festa Campanile. Italia, 1968. Dirección artística: Flavio Mogherini. Comedia. **[Ñ29]**

**Viaje al futuro** (Idaho Transfer). Peter Fonda. Estados Unidos, 1973. Dirección artística: Jeremy Cay. Ciencia ficción. **[Q16]**

**Viaje alucinante** (Fantastic Voyage). Richard Fleischer. Estados Unidos, 1966. Dirección artística: Dale Hennesy, Jack Martin Smith. Ciencia ficción.

**Vinieron de dentro de...** (Shivers). David Cronenberg. Canadá, 1975. Dirección artística: Erla Gliserman. Terror. **[B18] [C06] [A03] [J01]**

**Vinieron del espacio** (It Came from Outer Space). Jack Arnold. Estados Unidos, 1953. Dirección artística: Robert F. Boyle, Bernard Herzbrun. Ciencia ficción. **[D05]**

**Vivir desesperadamente** (Desperate Living). John Waters. Reino Unido, 1977. Dirección artística: Vicente Peranio. Comedia. Serie B. **[P08]**

**Walkabout**. Nicolas Roeg. Australia, 1971. Dirección artística: Terry Gough. Drama. **[Q32]**

**Wam! Bam! Thank you, Spaceman!** William A. Levey. Estados Unidos, 1975. Dirección artística: Anthony Dinsberg. Ciencia ficción. **[N38]**

**Who are you, Polly Maggoo?**. William Klein. Francia, 1966. Dirección artística: Bernard Evein. Comedia. **[N11]**

**Winstanley**. Kevin Brownlow. Reino Unido, 1976. Dirección artística: Andrew Mollo. Drama. **[P06]**

**Yo mate a Einstein, caballeros** (Zabil jsem Einsteina, panove). Oldrich Lipský. Checoslovaquia, 1970. Dirección artística: . Ciencia ficción. **[N04] [N14]**

**Zabriskie Point**. Michelangelo Antonioni. Estados Unidos, 1970. Dirección artística: Dean Tavoularis. Road Movie. **[M04] [O03] [Q31]**

**Zardoz**. John Boorman. Reino Unido, 1974. Dirección artística: Anthony Pratt. Ciencia ficción. **[D10]**

**Zeta One**. Michael Cort. Reino Unido, 1969. Dirección artística: Martin Gascoine. Ciencia ficción. Serie B. **[N40] [N49]**

**Zombi** (Dawn of the Death). George A. Romero. Estados Unidos-Italia, 1978. Dirección artística: Josie Caruso y Barbara Lifsher. Terror. Serie B. **[F01]**



## Procedencia de las imágenes

La totalidad de las imágenes correspondientes a las películas estudiadas proceden de capturas de fotogramas realizados de la misma película.

Existen casos aislados, en el que se han introducido imágenes de apoyo para contextualizar mejor el tema abordado. Dichas imágenes son las siguientes:

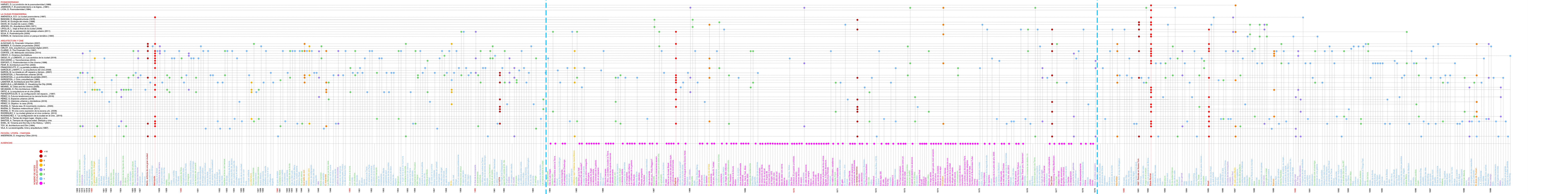
- A01b\_** Esso Building. París, La Défense, 1963  
Imagen procedente de <http://expositions.bnf.fr/paris/grand/052.htm>
- A01c\_** Lever House. Nueva York, Manhattan, 1952  
Imagen procedente de [https://www.som.com/projects/lever\\_house](https://www.som.com/projects/lever_house)
- A02b\_** París de Alphaville  
Fotomontaje realizado por el autor.
- A02c\_** Le Parisien Libéré, 16 junio 1965. "New York?, Non Paris?"  
Imagen procedente Journaux-Collection.com
- C02\_** "Roadtown" [Edgar Chambless, 1910]  
Imagen procedente de [www.treehugger.com](http://www.treehugger.com)
- C03\_** "La calle del futuro" [Eugène Hénard, 1911]  
Imagen procedente de [www.doyoucity.com](http://www.doyoucity.com)
- C10a\_** La fuga de Logan [Anderson, 1976]  
Imagen procedente de <https://simotron.wordpress.com/2013/01/09/logans-run-city-model/>
- D02a\_** Colección cromos cacao Hildebrand, 1899.  
Imagen procedente de <http://bibliotecapublicagines.blogspot.com/2018/09/asi-pensaban-que-seria-el-ano-2000.html>
- D02b\_** Minnesota Experimental City. Athelstan Spilhaus, 1965  
Imagen procedente de <https://www.popularmechanics.com/technology/infrastructure/a19642881/spilhaus-experimental-city-documentary/>
- F01b\_** El coloso en llamas [Guillermin, 1974]  
Imagen procedente de la Joseph Musso Collection ([www.towertiquet.net](http://www.towertiquet.net))
- J08\_** Underground World Home [Exposición Internacional de Nueva York, 1964]  
Imágenes procedentes de <http://nywf64.com/>
- N02\_** Pósters anunciando el evento del 24 de febrero de 1967. Víctor Moscoso.  
Imágenes procedentes de <https://summerof.love/the-invisible-circus-50-years-ago-this-weekend/>



# 5

ANEXOS

# ANEXO I DIAGRAMA CASOS CINEMATOGRAFICOS ESTUDIADOS EN TEXTOS TEORICOS





# ANEXO II TABLA DE LAS NARRATIVAS VISUALES URBANAS (1964-1978)

CONSTRUCCIÓN	ACOTACIONES [desconexiones urbanas]	●	ciudad satélite   megaestructuras   calle suspendida   burbuja urbana
	PRIVATIZACIONES [desconexiones públicas]	●	centro comercial   edificios fortaleza   gated communities
	SIMULACIONES [desconexiones hiperreales]	●	alteraciones de la realidad   intrusiones domésticas   intrusiones públicas   ciudad hiperreal
DESTRUCCIÓN	REOCUPACIONES [activaciones urbanas]	●	espacios de expansión   espacios de experimentación   sensualización del espacio
	ÉXODOS [activaciones naturales]	●	huidas de la ciudad   nuevos asentamientos   los paisajes del vacío
	RETORNOS [activaciones de la realidad]	●	paisajes del abandono   paisajes del espectáculo   paisajes de la violencia

1964	1965	1966	1967	1968	1969	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978
<b>Eht</b> El último hombre sobre la Tierra (The last man on Earth) S. Salkow / U. Ragona	<b>Alp</b> Alphaville (Alphaville, une étrange...) Jean-Luc Godard	<b>Pmi</b> El planeta de las mujeres invasoras (The Planet of the Women Invaders) Antonio Margheriti	<b>Mvp</b> La muerte viene del planeta Ayn (The Death Comes from Planet Ayn) Antonio Margheriti	<b>Dmu</b> 2001: Una odisea del espacio (2001: A Space Odyssey) Stanley Kubrick	<b>Ehi</b> El hombre ilustrado (The Illustrated Man) Jack Smight	<b>Cpp</b> Colosus: el proyecto prohibido (Colosus: The Forbidden Project) Joseph Sargent	<b>Euh</b> El último hombre vivo (The Omega Man) Boris Sagal	<b>Esx</b> Edicto Siglo XXI (Zero Pop. Growth) Michael Campus	<b>Adm</b> Almas de metal (Westworld) Michael Crichton	<b>Rmi</b> El refugio del miedo (The House of the Dead) José Ulloa	<b>Dvc</b> 2024: Apocalipsis nuclear (A Boy and his Dog) L. Q. Jones	<b>Lfl</b> La fuga de Logan (Logan's Run) Michael Anderson	<b>Cin</b> Callejón infernal (Damnation Alley) Jack Smight	<b>Com</b> Coma (Coma) Michael Crichton
<b>Lhi</b> La hora incógnita (The Hour of the Witch) Mariano Ozores	<b>Drw</b> Dr. Who y los Daleks (Dr. Who and the Daleks) Gordon Flemyng	<b>Per</b> El planeta errante (Fahrenheit 451) Antonio Margheriti	<b>Nba</b> La nebulosa de Andr... (The Nebula of Andromeda) Yevgeni Sherstobitov	<b>Brb</b> Barbarella (Barbarella) Roger Vadim	<b>Its</b> El túnel bajo el mundo (The Tunnel Under the World) Luigi Cozzi	<b>Ctm</b> Contaminación (No Blade of Grass) Cornel Wilde	<b>Aan</b> La amenaza de Andrómeda (The Andromeda Strain) Robert Wise	<b>Eol</b> Eolomea (Eolomea) Hermann Zschoche	<b>Coe</b> Cries of Ecstasy (Cries of Ecstasy) Antony Weber	<b>Eos</b> Estrella oscura (Dark Star) Steven Spielberg	<b>Lcm</b> La carrera de la muerte... (Death Race 2000) Paul Bartel	<b>Mft</b> Mundo futuro (Future World) Richard T. Heffron	<b>Emc</b> Engendro mecánico (Demon Seed) Donald Cammell	<b>Ame</b> ¿Alguien me está espiando? (Someone's Watching Me!) John Carpenter
<b>Pli</b> Punto límite (On the Beach) Sidney Lumet	<b>Ejg</b> El juego de la guerra (The War Game) Peter Watkins	<b>Fah</b> Fahrenheit 451 (Fahrenheit 451) François Truffaut	<b>Prv</b> Privilegio (Privilege) Peter Watkins	<b>Ech</b> (Ecce homo) Bruno A. Gaburro	<b>Lcd</b> Luna Cero Dos (Moon Zero Two) Roy Ward Baker	<b>Cft</b> Crimes of the Future (Crimes of the Future) David Cronenberg	<b>Thx</b> THX1138 (THX1138) George Lucas	<b>Mtc</b> Matadero cinco (Slaughterhouse Five) George Roy Hill	<b>Cda</b> Cuando el destino nos alcanza (Soylent Green) Richard Fleischer	<b>Lev</b> Loca evasión (Get Carter) Steven Spielberg	<b>Les</b> Las esposas de Stepford (The Stepford Wives) Bryan Forbes	<b>Asc</b> Asalto a la comisaría del... (Assault on Precinct 13) John Carpenter	<b>Ggx</b> La guerra e las galaxias (Star Wars) George Lucas	<b>Jbl</b> Jubilee (Jubilee) Derek Jarman
<b>Trv</b> ¿Teléfono rojo? Volamos... (Dr. Strangelove...) Stanley Kubrick	<b>Fmo</b> Fata Morgana (Fata Morgana) Vicente Aranda	<b>Gde</b> Guardianes del espacio (Planet of the Apes) David Lane	<b>Tea</b> The End of August... (The End of August...) Jan Schmidt	<b>Psm</b> El planeta de los simios (Planet of the Apes) Franklin J. Schaffner	<b>Sec</b> Sala de estar con cama (The Bed Sitting Room) Richard Lester	<b>Lbx</b> Liberina 90 (Liberina 90) Carlos Durán	<b>Aim</b> Asesino implacable (Get Carter) Mike Hodges	<b>Nms</b> Naves misteriosas (Slaughterhouse Five) Douglas Trumbull	<b>Edm</b> El dominio (Sleeper) Woody Allen	<b>Lse</b> Los sobrevivientes elegidos (Chosen Survivors) Sutton Roley	<b>Nya</b> Nueva York: año 2012 (The Ultimate Warrior) Robert Clouse	<b>Dgt</b> Daguerrotipos (Daguerrotypes) Agnès Varda	<b>Eaa</b> El amigo americano (Der Amerikanische Freund) Wim Wenders	<b>Zmb</b> Zombi (Dawn of the Dead) George A. Romero
<b>Clv</b> Cita en Las Vegas (Viva Las Vegas) George Sidney	<b>Hfm</b> Hacia el fin del mundo? (Crack in the World) Andrew Marton	<b>Gdp</b> La guerra de los planetas (The War of the Planets) Antonio Margheriti	<b>Dns</b> Dante no es únicamente severo (Dante is Not Only Severe) J. Esteve / J. Jordá	<b>Nmv</b> La noche de los muertos vivientes (Night of the Living Dead) George A. Romero	<b>Str</b> Stereo (Stereo) David Cronenberg	<b>Lcb</b> Los canibales (The Cannibals) Liliana Cavani	<b>Dpe</b> Diamantes para la... (Diamonds Are Forever) Guy Hamilton	<b>Eva</b> El valle (La vallée) Barbet Schroeder	<b>Epf</b> El programa final (The Final Programme) Robert Fuest	<b>Scf</b> Sucesos en la IV fase (Phase IV) Saul Bass	<b>Rbl</b> Rollerball (Rollerball) Norman Jewison	<b>Ect</b> En el curso del tiempo (Im Lauf der Zeit) Wim Wenders	<b>Lcc</b> La Cecilia (La Cecilia) Jean-Louis Comolli	
<b>Edr</b> Desierto rojo (Il deserto rosso) Michelangelo Antonioni	<b>Ldv</b> La décima víctima (La decima vittima) Elio Petri	<b>Icg</b> Los criminales de la galaxia (The Criminals of the Galaxy) Antonio Margheriti	<b>Dot</b> Dos o tres cosas que sé... (2 O 3 Choses que Je...) Jean-Luc Godard	<b>Tqt</b> Te quiero, te quiero (I Love You, I Love You) Alain Resnais	<b>Zto</b> Zeta One (Zeta One) Michael Curtiz	<b>Rps</b> Regreso al planeta de los... (Beneath the Planet of...) Ted Post	<b>Egt</b> El gato (Le chat) Pierre Granier-Leferre	<b>Ftc</b> Fat City (Fat City) John Huston	<b>Gen</b> Génesis II (Genesis II) John Llewellyn Moxey	<b>Zdz</b> Zardoz (Zardoz) John Boorman	<b>Wbt</b> Warm! Bam! Thank... (Warm! Bam! Thank...) William Al Levy	<b>Ntw</b> Network, Un mundo... (Network) Sidney Lumet	<b>Ldp</b> La desaparición (The Disappearance) Stuart Cooper	
<b>Pch</b> Los paraguas de Cherb. (Les parapluies de Cherbourg) Jacques Demy	<b>Mee</b> Motín en el espacio (Mutiny in Outer Space) Girma & Piacos	<b>Pdi</b> Plan diabólico (Seconds) John Frankenheimer	<b>Evj</b> El viaje (The Trip) Roger Corman	<b>Ddb</b> Danger: Diabolik (Danger: Diabolik) Mario Bava	<b>Bct</b> Bob, Carol, Ted, Alice (Bob & Carol & Ted & Alice) Paul Mazursky	<b>Sgn</b> Signals: A Space Advent. (Signals: Ein Weltraum...) Gottfried Kowitz	<b>Gar</b> Glen and Randa (Glen and Randa) Jim McBride	<b>Chd</b> Una chica tan decente... (Una belle fille comme...) Françoise Truffaut	<b>Vaf</b> Viaje al futuro (Idaho Transfer) Peter Fonda	<b>Acad</b> Alicia en las ciudades (Alice in den Städten) Wim Wenders	<b>Erp</b> El reportero (Professione: Reportage) Michelangelo Antonioni	<b>Tom</b> The Opening Misty... (The Opening Misty...) Ridley Metzger	<b>Vds</b> Vivir desesperadamente (Desperate Living) John Waters	
<b>Ekn</b> El Knack... y cómo... (The Knack and How...) Richard Lester	<b>Psg</b> Planeta sangriento (Queen of Blood) Curtis Harrington	<b>Iss</b> Inferno en Sunset St. (Riot on Sunset Street) Arthur Dreifuss	<b>Emm</b> El muro mágico (Wonderwall) Joe Massot	<b>Bmd</b> Buscando mi destino (Easy Rider) Dennis Hopper	<b>Tcf</b> The Curious Female (The Curious Female) Paul Rapp	<b>Jse</b> Juventud sin esperanza (Taking Off) Miles Forman	<b>Agf</b> American Graffiti (American Graffiti) George Lucas	<b>Ayn</b> Alicia ya no vive aquí (Alice Doesn't Live Here) Martin Scorsese	<b>Lvl</b> Las Vegas Lady (Las Vegas Lady) Noel Nosseck	<b>Txd</b> Taxi Driver (Taxi Driver) Martin Scorsese	<b>Frd</b> Fraude (F. for Fake) Orson Welles	<b>Ecl</b> El coloso en llamas (The Towering Inferno) John Guillermin	<b>Tdc</b> Los 3 días del Cóndor (3 Days of the Condor) Sydney Pollack	<b>Wtn</b> Winstanley (Winstanley) Kevin Brownlow
<b>Csb</b> Chica sin barreras (The Swinger) George Sidney	<b>Sdv</b> Solo se vive dos veces (You Only Live Twice) Lewis Gilbert	<b>Epr</b> El presidente (Wild in the Streets) Barry Shear	<b>Cmn</b> Cowboy de medianoche (Riot on Sunset Street) John Schlesinger	<b>Ecs</b> El casero (The Landlord) Hal Ashby	<b>Lvb</b> La ville-bidon (La ville-bidon) Jacques Baratier	<b>Agf</b> American Graffiti (American Graffiti) George Lucas	<b>Ayn</b> Alicia ya no vive aquí (Alice Doesn't Live Here) Martin Scorsese	<b>Lvl</b> Las Vegas Lady (Las Vegas Lady) Noel Nosseck	<b>Txd</b> Taxi Driver (Taxi Driver) Martin Scorsese	<b>Frd</b> Fraude (F. for Fake) Orson Welles	<b>Ecl</b> El coloso en llamas (The Towering Inferno) John Guillermin	<b>Tdc</b> Los 3 días del Cóndor (3 Days of the Condor) Sydney Pollack	<b>Wtn</b> Winstanley (Winstanley) Kevin Brownlow	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Playtime) Jacques Tati	<b>End</b> El nadador (The Swimmer) Perry / Pollack	<b>Cml</b> Camille 2000 (Camille 2000) Ridley Metzger	<b>Yme</b> Yo maté a Einstein... (Zabi Jsem Einsteina...) Oldřich Lipský	<b>Ln timer</b> La naranja mecánica (A Clockwork Orange) Stanley Kubrick	<b>Gdp</b> Godspell (Godspell) David Green	<b>Epo</b> El hombre de la pistola... (The Man with the Gun...) Guy Hamilton	<b>Tdp</b> Tarde de perros (Dog Day Afternoon) Sidney Lumet	
<b>Mgt</b> Las margaritas (Sedmikrásky) Vera Chytilová	<b>Lai</b> Los ángeles del infierno (The Wild Angels) Roger Corman	<b>Mmt</b> Miss Muerte (Miss Morte) Jesús Franco	<b>Mbl</b> Modesty Blaise, superag. (Modesty Blaise) Joseph Losey	<b>Way</b> Who are you Polly Maggoo? (Who are you Polly Maggoo?) William Klein	<b>Blu</b> Blow Up (Blow Up) Michelangelo Antonioni	<b>Plt</b> Playtime (Play								

