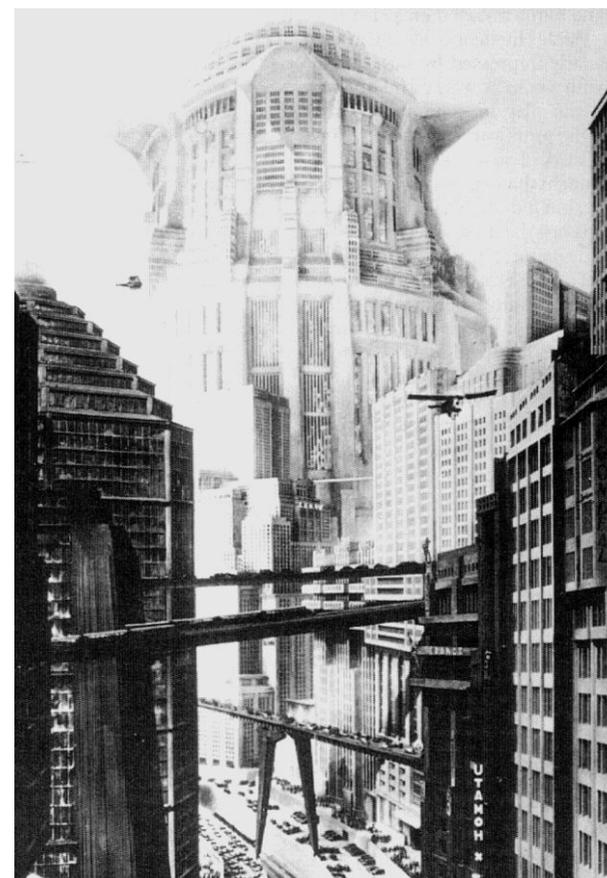


2001. 84  
EL CORAZÓN DEL TIEMPO

CIRCO

NO CIUDADES.

JORGE GOROSTIZA.



Un hombre camina por una ciudad extranjera, se detiene, y de repente piensa que está en su ciudad, en la ciudad donde vive. Los edificios son iguales, las tiendas tienen los mismos rótulos y los mismos objetos en sus escaparates, la gente va vestida como él... Subitamente se despierta. Está en la cama de lo que parece un hotel, cualquier hotel, todos se parecen. La televisión está encendida y emite una serie norteamericana que él ya ha visto ¿Ha sido un sueño? ¿Caminaba por un suburbio de Calcuta o de Ciudad Real? ¿Pero, era una ciudad real? Al asomarse a la ventana ve unas extrañas banderas que le hacen pensar que efectivamente está en una población de otro país, pero también una ciudad que puede ser cualquiera. No sabe dónde está... ¿O es que quizás está en todas partes?

#### Una tipología de la ciudad en el cine

Hay años en que todo coincide. En el dos mil, instituciones diversas en sus funciones e intereses decidieron que debían tratar la relación entre la ciudad y el cine<sup>1</sup>.

Posiblemente se puede aportar poco más a lo dicho en esos foros, pero uno se siente en la obligación y en el placer de contribuir al debate. Para comenzar, nada mejor que una ilustre y evidente obviedad: el cine es el reflejo de la sociedad donde se produce y por eso estudiando la forma como las películas retratan nuestras ciudades sabremos más sobre ellas.

#### Notas:

1. Los ciclos de conferencias y proyecciones El tiempo de las ciudades, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, CAM, Universitat de València y Colectivo Salvem el Botànic; La ciudad y el cine, Escuela Superior de Arquitectura UEM-CEES, Círculo de Bellas Artes; y el curso de doctorado de la Universidad Autónoma de Madrid ¿Escenarios naturales? Las ciudades en el cine europeo de posguerra impartido por Valeria Camporesi.
2. Recuérdese que en un reciente concurso organizado por Airtel sobre lo que más fastidia al estar en una sala de cine, ganó el que cuando aparezca en pantalla la Torre Eiffel el listo de turno diga en voz alta: "París".
3. Jesús Palacios "Los hijos de Nexus 6" El Europeo, nº 3, julio-agosto 1988.
4. "El desvanecimiento del límite" Metalocus nº 5.
5. Joel Silver en el press-book de "The Matrix", pág. 28.
6. Ibíd.
7. Owen Paterson Op. cit. pág. 27.
8. No es ninguna novedad en el cine y la televisión norteamericanos actuales. Recuérdese que cuando se ve la muy estadounidense sede del FBI en la que entran Mulder y Scully en los episodios de "Expediente X", están realmente entrando en un edificio de Vancouver en Canadá.
9. Marc Augé "Los no lugares". Espacios del anonimato. Una antropología de la modernidad, Editorial Gedisa, Barcelona, 1998.
10. Op. cit. pág. 83.
11. Op. cit. pág. 41.
12. Colors, febrero/marzo 2000, pág. 8. Otro dato más curioso, aunque no es en absoluto importante para este artículo: los japoneses escupen cada día ciento noventa toneladas de chicle, el equivalente al peso de noventa coches, pág. 6.
13. Michel de Certeau en "L'invention du quotidien". Debo muchas de las apreciaciones sobre los no lugares a Gregorio Vázquez Justel que está investigando sobre este tema para su Tesis Doctoral La ciudad en el cine contemporáneo. Los espacios urbanos y la disolución de la experiencia.

Final

En una estupenda exposición que organizó el IVAM sobre Berlín había un óleo pintado por Max Beckmann en 1914 titulado "Die strasse" (La calle). Es un cuadro vertical alargado cuyo motivo central son cinco personas y un caballo, debajo de ellos un pavimento gris y por encima en último término las coronaciones de unos edificios, una chimenea y un cielo plomizo. Lo realmente importante para Beckmann, lo que define la calle, es la gente. Las edificaciones casi no existen y sólo tienen importancia como un lejano telón fondo.

Michel de Certeau, en el que se basó Augé para sus estudios sobre los no lugares ya había escrito que el espacio es un lugar practicado, un cruce de elementos en movimiento, porque realmente son los viandantes quienes, gracias a una serie de acciones dinámicas sobre el lugar, le dan su sentido a la calle, transformándola en un espacio cualificado<sup>13</sup>.

Esto debería hacernos reflexionar a los arquitectos. La pregunta es sencilla y obvia: ¿Quién construye la ciudad, los edificios o sus moradores? A pesar de la incalificable arquitectura que se haga, seamos optimistas, las ciudades seguirán siendo lo que son gracias a sus habitantes... Todavía cabe la esperanza.

Santa Cruz de Tenerife, Carnaval del 2000.

Cuando se habla de lo que los pedantes llaman el séptimo arte, se pueden siempre establecer dos ámbitos, el real donde se rueda la película y el de la ficción, en el que se sumerge el espectador cuando se apagan las luces de la sala.

Partiendo de esta premisa se establecen al menos dos tipos de ciudades cinematográficas. Empezando por el ámbito de la ficción, la ciudad puede ser la protagonista -como en el caso de "Metrópolis" (Fritz Lang, 1926) o más recientemente "Dark City" (Alex Proyas, 1999)- o puede ser el telón de fondo donde sucede la acción. Es significativo que el protagonismo de las ciudades sea mucho más importante en el cine documental -por ejemplo "Calcuta" (Louis Malle, 1969)- y haya ido decreciendo con el paso de los años. Protagonismo que no es nuevo, ya los hermanos Lumière habían enviado a sus corresponsales por todo el mundo, que se extendieron a una velocidad asombrosa, mandando las películas que hacían en esos países de vuelta a Francia para ser distribuidas otra vez por todo el mundo. Unos años después, a finales de los veinte, surge otra forma de ver la ciudad y su protagonismo con las llamadas "sinfonías urbanas" como las fundamentales y hoy demasiado olvidadas, "Berlín sinfonía de una metrópoli" (Walter Ruttmann, 1927), "Rien que les heures" (Alberto Cavalcanti, 1926) y "A propósito de Niza" (Jean Vigo, 1930).

Continuando en el ámbito de la ficción, la ciudad que aparece en la pantalla puede ser real o ficticia. Vayamos al primer caso y al otro lado de la pantalla, también el de la realidad. La película que sucede en una determinada ciudad que existe en la realidad suele estar rodada en exteriores y en interiores

naturales o contruidos -normalmente en un estudio cinematográfico- para la película, pero estos interiores pueden simular un exterior, por ejemplo una película que sucede en Londres puede rodarse en una calle real londinense y en una calle también londinense pero reconstruida en un estudio. Pero además cabe otra variante, puede rodarse en otra ciudad simulando que es la ciudad dónde sucede la acción, por ejemplo algunos exteriores del Londres de "Las adolescentes" (Pedro Masó, 1975) los localizó Gil Parrondo en Madrid y allí se rodaron simulando ser londinenses. Al espectador le basta ver un edificio de una ciudad para reconocerla, no hace falta colocar un rótulo que diga París, basta con coger una imagen de la Torre Eiffel<sup>2</sup>; la Estatua de la Libertad, Nueva York; la de Colón, Barcelona; la Puerta de Alcalá, Madrid; el Big Ben, Londres... Edificios que no son los mejores de la ciudad desde el punto de vista arquitectónico y a veces tampoco los más importantes, pero que siempre coinciden con los que tienen más estrellas en las guías Michelin. Sin embargo -como casi siempre- la arquitectura no es necesaria. Hay veces que no hace falta la imagen de un edificio para saber dónde sucede la película, volviendo a Londres, es suficiente que aparezca un autobús rojo de dos pisos, o una cabina de teléfonos también roja, u objetos más pequeños como el casco de un bobby, para creernos que los protagonistas transitan por las calles londinenses. Antes de pasar a la ciudad ficticia hay una ciudad intermedia, un híbrido, que se produce en la ciudad del futuro. El Nueva York de "El quinto elemento" (Luc Besson, 1997) o el más conocido Los Angeles de

igual, todos seguían las mismas consignas, todos consumían los mismos espectáculos... la globalización de una misma cultura.

Algo que puede ser definido por el título que Oliviero Toscani le dio a uno de los últimos número de la revista Colors: "www.monoculture.com". Un número tan aterrador como los anteriores y de cuyos numerosos datos puede extraerse uno: McDonald abre un nuevo local cada cinco horas, prácticamente lo mismo que se tarda en digerir una hamburguesa<sup>12</sup>.

Pocos lo han expresado mejor que el director Danny Boyle en su reciente película "La playa", donde un grupo de personajes occidentales se traslada a oriente -a Bangkok y más allá- para buscar angustiosamente algo diferente que haga cambiar sus monótonas vidas. Lo que encuentran son las mismas músicas, edificios, vestidos, actitudes, comida, bebida, películas... y las mismas personas, esa plaga de turistas, que odia el protagonista de la película y que todo lo invade para encontrar, usar y consumir cosas semejantes en cualquier parte de nuestro planeta.

No hace falta ser demasiado perspicaz para descubrir que entre las muchas características de un no lugar y por tanto de una no ciudad, está su no arquitectura. Una arquitectura anónima e indiferenciada, sin identidad, ni valor, ni interés alguno, que se puede recorrer en cualquier ciudad desde Moscú a Nueva York. La que abunda sobre todo en los barrios de la periferia, esa que ya premonitoriamente había creado en 1968 Jacques Tati para su película "Playtime".

No ciudad.

Es evidente que la denominación no ciudad no es un invento, tiene su origen en el conocido y fundamental libro de Marc Augé "Los no lugares"<sup>9</sup>, donde el autor define un no lugar como *"un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico"*<sup>10</sup>, como ejemplos cita *"tanto las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes (vías rápidas, empalmes de rutas, aeropuertos) como los medios de transporte mismos o los grandes centros comerciales, o también los campos de tránsito prolongado donde se estacionan los refugiados del planeta"*<sup>11</sup>. Espacios del anonimato, aquéllos que no son ni de identidad, ni relacionales, ni históricos.

La obra de Augé se publicó en Francia hace ocho años. Desde entonces los no lugares se han extendido como una imparable mancha de aceite tóxico. Cada vez proliferan más esos espacios en los que cuando se entra en ellos no se sabe exactamente en qué lugar del planeta se está, o lo que aún es peor si se está en todos ellos: aeropuertos, estaciones de servicio, áreas de descanso de las autopistas, hoteles, galerías comerciales, grandes superficies, parques de atracciones, discotecas, poblados turísticos... Estar en uno es lo mismo que estar en todos.

La acumulación de no lugares ha llegado a un punto que ya constituyen no ciudades. Urbes que recuerdan a esas sátiras de ciencia ficción, que en el fondo nos aterraban, esas donde todo el mundo iba vestido

"Blade-Runner" (Ridley Scott, 1982), son ciudades ficticias, pero al mismo tiempo proyecciones de lo que será una urbe que existe hoy y que en gran parte ya es como se ve en las pantallas. En este sentido Jesús Palacios<sup>3</sup> escribía sobre "Blade-Runner" que: *«lanzaba el futuro hacia atrás, proyectándonos hacia un mundo que era, esencialmente, el nuestro; desarrollando con lógica implacable las características más acusadas del presente, permitiendo que nos reconociéramos en los personajes, las ropas, los edificios y las calles del mañana»* y finalizaba *"esta nueva estética incide a su vez en la realidad, la recrea. La ciencia ficción está creando el presente por medio de su extrapolación a un futuro próximo que se convierte inadvertidamente y velozmente en pasado"*. El futuro ya está aquí.

Sin embargo aunque una película pertenezca a un género cinematográfico -el de ciencia ficción en este caso- no implica que todas las poblaciones de estas películas tengan ese carácter híbrido, las de "La fuga de Logan" (Michael Anderson, 1976) y "El planeta de los simios" (Franklin J. Schaffner, 1968) son ciudades ficticias que están en un Tierra del futuro en el primer caso optimista y en el segundo completamente pesimista. La ciudad de Metrópolis o el Everytown de "La vida futura" (William Cameron Menzies, 1936) son otras ciudades completamente ficticias aunque en el primer caso estuviese inspirada por Nueva York y en el segundo por Londres. La ciudad ficticia es aquella que no existe ni ha existido jamás. Por ejemplo los pueblos de los westerns, ciudades construidas fragmentariamente de forma que según sea el lugar donde se coloque la

cámara parezca un pueblo diferente. Hay muchos otros ejemplos, como la villa del medio oeste norteamericano que lo mismo podría servir para rodar "La sombra de una duda" (Alfred Hitchcock, 1943), "¡Qué bello es vivir!" (Frank Capra, 1946) o "Pleasantville" (Gary Ross, 1998), en nuestro país un ejemplo sería la ciudad provinciana española de "Calle Mayor" (Juan Antonio Bardem, 1956) rodada en Soria y Logroño...

Recientemente escribiendo un artículo<sup>4</sup> en el que "Matrix" (Larry y Andy Wachowsky, 1999) tenía bastante importancia, descubrí que al ver la película había cometido un error, pensé que la acción sucedía en una ciudad norteamericana actual, sin embargo, según su productor ejecutivo: "*la película transcurre en una ciudad sin nombre*"<sup>5</sup> y para esta innominada ciudad se eligió Sidney, "*nos gustó la diversidad de la arquitectura de la ciudad y su geografía en general; era una ciudad ideal para nuestros propósitos*"<sup>6</sup>. Esta elección provocó algún problema, precisamente con la arquitectura. Había que rodar unas escenas de un tiroteo que destruía una Oficina del Gobierno situada en lo alto de un rascacielos, el diseñador de producción declaraba: "obviamente no podíamos hacerlo en un lugar real, por lo que construimos una enorme estructura de acero, casi como un rascacielos moderno, dentro de un estudio de sonido. A continuación necesitábamos un telón de fondo de la ciudad detrás de las ventanas, por lo que utilizamos un translight"<sup>7</sup>, o sea, una enorme transparencia de trece metros de alto por cuarenta y dos de largo. En esta transparencia fotográfica tuvieron que eliminar digitalmente el edificio de la

Opera de Utzon para evitar que el público identificase Sidney. El edificio más emblemático de la ciudad, ese que es suficiente para reconocerla, desaparece para que el lugar donde sucede la acción no sea identificable<sup>8</sup>.

Otro caso, pero completamente opuesto. "Babe el cerdito en la ciudad" (George Miller, 1999) en la propaganda de la película el protagonista -naturalmente el propio gorrino- se asoma de espaldas, y suponemos que perplejo, a una ventana circular, encima de sus orejas se puede ver una inmensa metrópoli contemporánea, lo curioso es que a la derecha están entre otras edificaciones la Estatua de la Libertad, el Golden Gate y la Torre Eiffel; en el centro la Opera de Sidney debajo de unos rascacielos tomados de diversas ciudades y a la izquierda una colina sobre la que hay unas letras: HOLLYWOOD. Babe va a llegar a una ciudad llena de rascacielos y con canales venecianos, donde al lado de un edificio racionalista, hay otro con extrañas columnas inspiradas en algún mal sueño. Una ciudad que reproduce a escala real esos parques temáticos donde se puede pasear entre las reproducciones en miniatura de las edificaciones más representativas de cada país.

Si en la primera película se eliminaban los edificios reconocibles, en la segunda se acumulan muchos de los que antes decíamos que figuraban en el hit parade de las estrellas Michelín.

Tanto en una película, como en la otra los protagonistas están en una ciudad y al mismo tiempo en todas las ciudades contemporáneas. Están en una no ciudad.