

• **EDITORIAL • CIUDADES PARALELAS. EL NEGATIVO DE LA CIUDAD / PARALLEL CITIES. THE NEGATIVE OF THE CITY.** Francisco Montero-Fernández • **ARTÍCULOS • UTOPIA Y TRASLADO: ALPHAVILLE Y OTRAS CIUDADES EN LA CIENCIA FICCIÓN DE LA DÉCADA DE 1960 / UTOPIA AND RELOCATION: ALPHAVILLE AND OTHER CITIES IN THE SCIENCE FICTION OF THE 1960s.** Juan Antonio Cabezas-Garrido • **SENSING CITIES. ENTRE LOS LÍMITES DIFUSOS DEL ARTE Y LA ARQUITECTURA / SENSING CITIES. BETWEEN THE DIFFUSE LIMITS OF ART AND ARCHITECTURE.** Esther Díaz Caro • **NUEVA YORK, AL OTRO LADO DEL ESPEJO. EL CINE Y LA CIUDAD FUTURA COMO TEXTO / NEW YORK, THROUGH THE LOOKING-GLASS. CINEMA AND THE FUTURE CITY AS A TEXT.** Luis Miguel Lus Arana • **DERIVAS URBANAS Y CARTOGRAFÍAS LITERARIAS. RETRATOS PATRIMONIALES DEL PRESENTE / URBAN DÉRIVES AND LITERARY CARTOGRAPHIES: HERITAGE PORTRAITS OF THE PRESENT.** Joaquín Carlos Ortiz de Villajos Carrera • **PAMPLONA OTRA: EL ESCENARIO DE LOS ENCUENTROS 72 / A DIFFERENT PAMPLONA: THE VENUES OF THE ENCUENTROS 72 ART FESTIVAL.** Marta García Alonso • **LA CONSTRUCCIÓN DE UN BARRIO MODERNO VISTA DESDE SUS ESPACIOS LIBRES: HUERTA DEL REY (VALLADOLID) / THE BUILDING OF A MODERN DISTRICT SEEN FROM THE PERSPECTIVE OF ITS OPEN SPACES: HUERTA DEL REY (VALLADOLID).** Marina Jiménez; Miguel Fernández-Maroto • **UNA CIUDAD PARALELA DE LAS MUJERES: LA RED DE CLUBS Y ASOCIACIONES FEMENINOS EN LONDRES (1859-1914) / A PARALLEL CITY OF WOMEN: THE NETWORK OF FEMALE ASSOCIATIONS AND CLUBS IN LONDON (1859-1914).** Nuria Álvarez-Lombardero • **RESEÑAS BIBLIOGRÁFICAS • GILLES CLÉMENT: MANIFIESTO DEL TERCER PAISAJE.** Ínigo García-Odiaga • **MARTA LLORENTE DÍAZ: LA CIUDAD: HUELLAS EN EL ESPACIO HABITADO.** Félix de la Iglesia Salgado



**CIUDADES PARALELAS**  
**14**



## SERVICIOS DE INFORMACIÓN

### CALIDAD EDITORIAL

La Editorial Universidad de Sevilla cumple los criterios establecidos por la Comisión Nacional Evaluadora de la Actividad Investigadora para que lo publicado por el mismo sea reconocido como “de impacto” (Ministerio de Ciencia e Innovación, Resolución 18939 de 11 de noviembre de 2008 de la Presidencia de la CNEAI, Apéndice I, BOE nº 282, de 22.11.08). La Editorial Universidad de Sevilla forma parte de la U.N.E. (Unión de Editoriales Universitarias Españolas) ajustándose al sistema de control de calidad que garantiza el prestigio e internacionalidad de sus publicaciones.

### PUBLICATION QUALITY

*The Editorial Universidad de Sevilla fulfils the criteria established by the National Commission for the Evaluation of Research Activity (CNEAI) so that its publications are recognised as “of impact” (Ministry of Science and Innovation, Resolution 18939 of 11 November 2008 on the Presidency of the CNEAI, Appendix I, BOE No 282, of 22.11.08).*

*The Editorial Universidad de Sevilla operates a quality control system which ensures the prestige and international nature of its publications, and is a member of the U.N.E. (Unión de Editoriales Universitarias Españolas–Union of Spanish University Publishers).*

Los contenidos de la revista PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA aparece en:

### bases de datos: indexación



SCOPUS

ISI WEB: Emerging Sources Citation Index (ESCI)

AVERY. Avery Index to Architectural Periodicals

EBSCO: Fuente Académica Premier

EBSCO: Art Source

DOAJ, Directory of Open Access Journals

REBID. Red Iberoamericana de Innovación y Conocimiento Científico

ISOC (Producida por el CCHS del CSIC)

PROQUEST (Arts & Humanities, full text)

DIALNET

DRIJ. Directory of Research Journals Indexing

**SJR (2014): 0.100, H index: 0**

### catalogaciones: criterios de calidad

RESH (Revistas Españolas de Ciencias Sociales y Humanidades).

Catálogos CNEAI (16 criterios de 19). ANECA (18 criterios de 21). LATINDEX (35 criterios sobre 36).

DICE (CCHS del CSIC, ANECA).

MIAR, Matriu d'Informació per a l'Avaluació de Revistes. IDCS 2016: 9,300. Campo ARQUITECTURA

CLASIFICACIÓN INTEGRADA DE REVISTAS CIENTÍFICAS (CIRC–CSIC): B

CARHUS 2014: B

ERIHPLUS

SCIRUS, for Scientific Information.

ULRICH'S WEB, Global Serials Directory.

ACTUALIDAD IBEROAMERICANA.

### catálogos on–line bibliotecas notables de arquitectura:

CLIO. Catálogo on–line. Columbia University. New York

HOLLIS. Catálogo on–line. Harvard University. Cambridge. MA

SBD. Sistema Bibliotecario e Documentale. Instituto Universitario di Architettura di Venezia

OPAC. Servizi Bibliotecari di Ateneo. Biblioteca Centrale. Politecnico di Milano

COPAC. Catálogo colectivo (Reino Unido)

SUDOC. Catálogo colectivo (Francia)

ZBD. Catálogo colectivo (Alemania)

REBIUN. Catálogo colectivo (España)

OCLC. WorldCat (Mundial)

## DECLARACIÓN ÉTICA SOBRE PUBLICACIÓN Y MALAS PRÁCTICAS

La revista PROYECTO, PROGRESO ARQUITECTURA (PPA) está comprometida con la comunidad académica en garantizar la ética y calidad de los artículos publicados. Nuestra revista tiene como referencia el Código de Conducta y Buenas Prácticas que, para editores de revistas científicas define el COMITÉ DE ÉTICA DE PUBLICACIONES (COPE).

Así nuestra revista garantiza la adecuada respuesta a las necesidades de los lectores y autores, asegurando la calidad de lo publicado, protegiendo y respetando el contenido de los artículos y la integridad de los mismo. El Consejo Editorial se compromete a publicar las correcciones, aclaraciones, retracciones y disculpas cuando sea preciso.

En cumplimiento de estas buenas prácticas, la revista PPA tiene publicado el sistema de arbitraje que sigue para la selección de artículos así como los criterios de evaluación que deben aplicar los evaluadores externos –anónimos y por pares, ajenos al Consejo Editorial–. La revista PPA mantiene actualizado estos criterios, basados exclusivamente en la relevancia científica del artículo, originalidad, claridad y pertinencia del trabajo presentado.

Nuestra revista garantiza en todo momento la condifencialidad del proceso de evaluación: el anonimato de los evaluadores y de los autores; el contenido evaluado; el informe razonado emitidos por los evaluadores y cualquier otra comunicación emitida por los consejos editorial, asesor y científico si así procediese.

Igualmente queda afectado de la máxima confidencialidad las posibles aclaraciones, reclamaciones o quejas que un autor desee remitir a los comités de la revista o a los evaluadores del artículo.

La revista PROYECTO, PROGRESO, ARQUITECTURA (PPA) declara su compromiso por el respecto e integridad de los trabajos ya publicados. Por esta razón, el plagio está estrictamente prohibido y los textos que se identifiquen como plagio o su contenido sea fraudulento, serán eliminados o no publicados de la revista PPA. La revista actuará en estos casos con la mayor celeridad posible. Al aceptar los términos y acuerdos expresados por nuestra revista, los autores han de garantizar que el artículo y los materiales asociados a él son originales o no infringen derechos de autor. También los autores tienen que justificar que, en caso de una autoría compartida, hubo un consenso pleno de todos los autores afectados y que no ha sido presentado ni publicado con anterioridad en otro medio de difusión.

### ETHICS STATEMENT ON PUBLICATION AND BAD PRACTICES

*PROYECTO, PROGRESO ARQUITECTURA (PPA) makes a commitment to the academic community by ensuring the ethics and quality of its published articles. As a benchmark, our journal uses the Code of Conduct and Good Practices which, for scientific journals, is defined for editors by the PUBLICATION ETHICS COMMITTEE (COPE).*

*Our journal thereby guarantees an appropriate response to the needs of readers and authors, ensuring the quality of the published work, protecting and respecting the content and integrity of the articles. The Editorial Board will publish corrections, clarifications, retractions and apologies when necessary.*

*In compliance with these best practices, PPA has published the arbitration system that is followed for the selection of articles as well as the evaluation criteria to be applied by the anonymous, external peer–reviewers. PPA keeps these criteria current, based solely on the scientific importance, the originality, clarity and relevance of the presented article.*

*Our journal guarantees the confidentiality of the evaluation process at all times: the anonymity of the reviewers and authors; the reviewed content; the reasoned report issued by the reviewers and any other communication issued by the editorial, advisory and scientific boards as required.*

*Equally, the strictest confidentiality applies to possible clarifications, claims or complaints that an author may wish to refer to the journal's committees or the article reviewers.*

*PROYECTO, PROGRESO ARQUITECTURA (PPA) declares its commitment to the respect and integrity of work already published. For this reason, plagiarism is strictly prohibited and texts that are identified as being plagiarized, or having fraudulent content, will be eliminated or not published in PPA. The journal will act as quickly as possible in such cases. In accepting the terms and conditions expressed by our journal, authors must guarantee that the article and the materials associated with it are original and do not infringe copyright. The authors will also have to warrant that, in the case of joint authorship, there has been full consensus of all authors concerned and that the article has not been submitted to, or previously published in, any other media.*

## ciudades paralelas

### índice

#### editorial

**CIUDADES PARALELAS. EL NEGATIVO DE LA CIUDAD / PARALLEL CITIES. THE NEGATIVE OF THE CITY**  
Francisco Montero-Fernández – (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2016.i14.10>)

12

#### artículos

**UTOPIA Y TRASLADO: ALPHAVILLE Y OTRAS CIUDADES EN LA CIENCIA FICCIÓN DE LA DÉCADA DE 1960 / UTOPIA AND RELOCATION: ALPHAVILLE AND OTHER CITIES IN THE SCIENCE FICTION OF THE 1960s**

Juan Antonio Cabezas-Garrido – (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2016.i14.01>)

16

**SENSING CITIES. ENTRE LOS LÍMITES DIFUSOS DEL ARTE Y LA ARQUITECTURA / SENSING CITIES. BETWEEN THE DIFFUSE LIMITS OF ART AND ARCHITECTURE**

Esther Díaz Caro – (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2016.i14.02>)

28

**NUEVA YORK, AL OTRO LADO DEL ESPEJO. EL CINE Y LA CIUDAD FUTURA COMO TEXTO / NEW YORK, THROUGH THE LOOKING-GLASS. CINEMA AND THE FUTURE CITY AS A TEXT**

Luis Miguel Lus Arana – (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2016.i14.03>)

40

**DERIVAS URBANAS Y CARTOGRAFÍAS LITERARIAS. RETRATOS PATRIMONIALES DEL PRESENTE / URBAN DÉRIVES AND LITERARY CARTOGRAPHIES: HERITAGE PORTRAITS OF THE PRESENT**

Joaquín Carlos Ortiz de Villajos Carrera – (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2016.i14.04>)

54

**PAMPLONA OTRA: EL ESCENARIO DE LOS ENCUENTROS 72 / A DIFFERENT PAMPLONA: THE VENUES OF THE ENCUENTROS 72 ART FESTIVAL**

Marta García Alonso – (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2016.i14.05>)

68

**LA CONSTRUCCIÓN DE UN BARRIO MODERNO VISTA DESDE SUS ESPACIOS LIBRES: HUERTA DEL REY (VALLADOLID) / THE BUILDING OF A MODERN DISTRICT SEEN FROM THE PERSPECTIVE OF ITS OPEN SPACES: HUERTA DEL REY (VALLADOLID)**

Marina Jiménez; Miguel Fernández-Maroto – (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2016.i14.06>)

82

**UNA CIUDAD PARALELA DE LAS MUJERES: LA RED DE CLUBS Y ASOCIACIONES FEMENINOS EN LONDRES (1859 -1914) / A PARALLEL CITY OF WOMEN: THE NETWORK OF FEMALE ASSOCIATIONS AND CLUBS IN LONDON (1859 -1914)**

Nuria Álvarez-Lombardero – (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2016.i14.07>)

96

#### reseña bibliográfica TEXTOS VIVOS

**GILLES CLÉMENT: MANIFIESTO DEL TERCER PAISAJE**

Íñigo García Odiaga – (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2016.i13.08>)

112

**MARTA LLORENTE DÍAZ: LA CIUDAD: HUELLAS EN EL ESPACIO HABITADO**

Félix de la Iglesia Salgado – (DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/ppa.2016.i14.09>)

114

## UTOPIA Y TRASLADO: ALPHAVILLE Y OTRAS CIUDADES EN LA CIENCIA FICCIÓN DE LA DÉCADA DE 1960

UTOPIA AND RELOCATION: ALPHAVILLE AND OTHER CITIES IN THE SCIENCE FICTION OF THE 1960s

Juan Antonio Cabezas-Garrido

**RESUMEN** En la ciencia ficción anterior a los años 60 del siglo pasado, los escenarios de la ciencia ficción estaban basados casi exclusivamente en decorados de estudio, maquetas, trucajes y pinturas mate. A partir de obras como *La jetée* (1962), del cineasta francés Chris Marker (1921-2012) comienza una tendencia que dura hasta nuestros días, en la que la arquitectura real se utiliza en ocasiones para representar el futuro. Un caso particular y efímero de este uso de la arquitectura consiste en utilizar la ciudad tal cual existe, filmada sin manipulaciones, en lugar de escoger fragmentos urbanos inconexos para componer otra nueva y futura. En lugar de trasladar la arquitectura hacia el futuro, el futuro es llevado al presente, en el que la ciudad se transforma en un lugar sin lugar. El *Portmeirion* de *El prisionero*, el París de *Alphaville*, la Buenos Aires de *Invasión*, son ejemplos de este modo de proceder, en el que el filtro cinematográfico consigue que lo urbano contemporáneo se reinterprete por el espectador hasta conformar un futuro tan creíble como diferente al de la ciencia ficción clásica, generando tantas experiencias diferentes como espectadores y multiplicando así la percepción de la ciudad.

**PALABRAS CLAVE** arquitectura; ciudad; futuro; cine; ciencia ficción; 1960

**SUMMARY** In pre-1960s sciences fiction, scenarios were based almost exclusively on studio sets, models, special effects and matte paintings. Works such as *La Jetée* (1962), by French filmmaker Chris Marker (1921-2012) began a trend that continues to this day, in which architecture itself is sometimes used to represent the future. A particular and ephemeral case of this use of architecture is to use the city as it exists, filmed without modifications, instead of choosing disjointed urban fragments to compose a new and future one. Instead of moving architecture forward, the future is brought to the present, where the city becomes a placeless place. The Prisoner's Portmeirion, the Paris of *Alphaville*, the Buenos Aires of *Invasion*, are all examples of this approach. Here, the cinematic filter ensures that the urban contemporary is reinterpreted by the viewer to form a future as believable and as different from classic science fiction, that it generates as many different experiences as it does spectators, thus multiplying the perception of the city.

**KEY WORDS** architecture, city; future; cine; ciencia ficción; 1960

Persona de contacto / Corresponding author: jac@dr9.es. Doctor arquitecto. Universidad de Sevilla

*"La realidad puede ser demasiado compleja para la transmisión oral; la leyenda la recrea de una manera que sólo accidentalmente es falsa y que le permite andar por el mundo, de boca en boca."*

Jorge Luis Borges<sup>1</sup>

Es característica común de los géneros servir de fondo temporal o histórico a la mitología, a situaciones o eventos canónicos repetidos a lo largo del tiempo, y es objeto del arte revestirlos de aquello que los cualifica y los hace llegar a sus destinatarios. En la ciencia ficción, del mismo modo que existen la mirada prospectiva y la modernización de los contextos clásicos, se produce la operación contraria; historias cuyo tiempo objetivo es el futuro, o simplemente no existe –ni ha existido– son proyectadas a un escenario presente para despojarlas de su complejidad y permitir que sean comprendidas. El futuro cercano pero indeterminado, las leyendas épicas o mitológicas, presentes en todos los tiempos y todas las culturas, o los viajes a otros mundos, son los temas principales de estas producciones. Por otra parte, se manifiesta la plasmación en el cine de la utopía desde el punto de vista geográfico "lo que no está en ningún lugar", y de la invención de ese lugar como convención para desarrollar una historia ajena, recrearla y difundirla. Como la leyenda de la que habla Borges, veremos estas invenciones en series y películas, en muchas de las

cuales aparecerán las dos características, la utopía y el traslado. París, Buenos Aires, Londres, se transforman en ciudades diferentes a las que conocemos nosotros o sus habitantes. En unos casos la ciudad se traslada al futuro; en este el futuro se traslada hasta la ciudad.

La proyección al presente de historias futuras provoca que ese presente se recualifique, de manera que el público reconstruye el escenario en una operación íntima que le otorga tantas interpretaciones como espectadores. De ahí la cualidad subliminal de esos escenarios, que contrasta con la metáfora o la alegoría, que son propuestas y guiadas por el autor (el emisor) para transmitir una idea concreta sin dejar lugar al espectador (el receptor) para la especulación, que es la base de la reinención y la aprehensión de la arquitectura.

Tanto en un caso como en otro, trasladar la historia futura a un escenario presente o inventar un lugar nuevo para plasmar una historia o un concepto intemporal, como hace la mitología, necesita la arquitectura como lienzo. Además, en ninguno de los casos esta arquitectura puede tener un carácter puramente figurativo, puesto

1. Borges, Jorge Luis: *Otras inquisiciones*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1960, p. 203. El extracto pertenece al ensayo "Formas de una leyenda" que fue publicado por primera vez en el diario "La Nación" de Buenos Aires el 8 de Julio de 1952. La frase es la que abre, mediante la voz en off de la computadora Alpha 60, la película *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard.



una solución personal a la disfunción que éste provoca. De ese modo la arquitectura, junto al resto del escenario, se reconstruye emocionalmente.

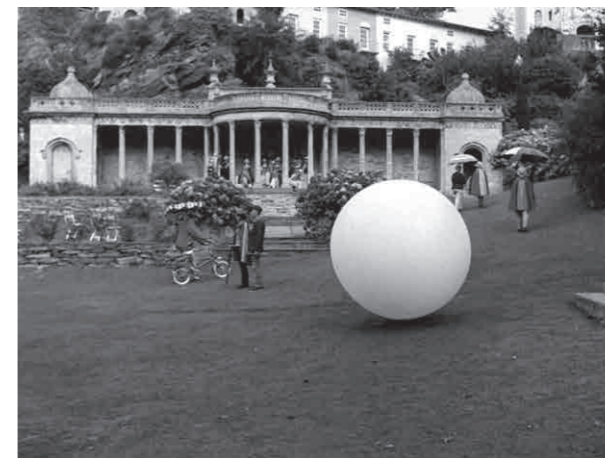
#### ARQUITECTURA SUBLIMINAL

El pueblo turístico de Portmeirion, al norte de Gales (figura 1), es el escenario en el que se desarrolla *El prisionero* (*The Prisoner*, 1967), serie de televisión británica en la que se cuentan las peripecias de un agente secreto que, tras renunciar a su puesto, es secuestrado y retenido en un extraño lugar. *La villa*, en la que despierta tras su rapto, se nos presenta como una ciudad ideal y autosuficiente, cuyos habitantes, todos ellos etiquetados como números, aparentan una total sintonía con su propia situación.

La utopía por excelencia de la ciencia ficción es un lugar cuya localización nadie conoce –ni siquiera el espectador– del que no se puede salir, al que nadie sabe cómo llegar, y donde el protagonista no sabe por qué está cautivo. Esta utopía es el lugar inexistente, la utopía etimológica, y no la idea inalcanzable, el futuro perfecto; tampoco corresponde al concepto de *no lugar*<sup>4</sup> desarrollado por Marc Augé. La utopía de *El prisionero* es la de Foucault:

"Las utopías son los lugares sin espacio real. Son los espacios que entablan con el espacio real una relación general de analogía directa o inversa. Se trata de la misma sociedad en su perfección máxima o la negación de la

1. Plaza de la villa de Portmeirion.
2. Fotograma de *El prisionero*.
3. Fotograma de *El Punto Flaco* (*Be yourself!*, Thornton Freeland, 1930). Decorados de William Cameron Menzies.



sociedad, pero, de todas suertes, utopías son espacios que son fundamental y esencialmente irreales".<sup>5</sup>

*La villa de El prisionero* (figura 2) es también en cierta medida una transcripción material (perversa) y una representación a escala de la idea aséptica de "aldea global" (*The global village*) de Marshall McLuhan,<sup>6</sup> la reproducción de un entorno en el que conviven todos los lugares y todos los tiempos, donde todo está conectado, la televisión y la radio interactúan con los habitantes y el periódico local ofrece la información en tiempo real.

Con independencia de análisis políticos, sociológicos o filosóficos, la arquitectura de *La villa* funciona como un decorado pese a ser real, construida, habitable y tectónica (aparte de las tomas interiores rodadas en estudio). Toda la trama se articula como la escenificación de una gran obra de teatro, con cientos de actores (y cientos de prisioneros), volviendo en cierta manera a la tribu, reviviendo el ritual, la identidad colectiva y la reverencia a la autoridad "divina", cuyo comportamiento histriónico contrasta con la quietud del entorno, que observa impávido los acontecimientos. *La villa* contempla el drama continuo de sus moradores, al igual que el complejo de vacaciones que construye Morel para la representación última e infinita de sus habitantes en la novela de Adolfo Bioy Casares.<sup>7</sup> La libertad en *La villa*,

como en el museo de *La invención de Morel*, es una ilusión: en ninguna de ellas los personajes parecen darse cuenta de que repiten un papel, de que están programados para que los acontecimientos discurran conforme al plan preestablecido. Portmeirion se transforma de nuevo en una pintura mate de tres dimensiones, esta vez no físicamente, sino en su representación cinematográfica. John Hartley reflexiona sobre esta cualidad de ciudad–decorado de las poblaciones que han servido de escenario a determinadas producciones televisivas, acuñando el término *Portmeirionización*:

"Portmeirion is a slightly less than full-scale reproduction Mediterranean village, built by the architect Williams Clough Ellis [sic] in North Wales in the first half of the twentieth century. It was the setting for the cult TV show of the 1960s starring Patrick McGoohan, *The Prisoner*. Portmeirionization refers to the tendency in real towns to paint themselves up as a set, to present themselves as their own simulacrum, to change from a locality to a location. Places start to look real, authentic and genuine only when they approximate most accurately to their fictionalization on TV".<sup>8</sup>

Pero la cualidad de esta representación no evoca al cartón piedra de los decorados de Hollywood de las décadas de 1930 y 40 (figura 3), que no dejan de ser simples abstracciones de lugares conocidos y

2. El filósofo del lenguaje Mijail Bajtín extrapola el concepto de la física, que expresa el carácter indisoluble del espacio y el tiempo. Desde esta perspectiva, Bajtín define al cronotopo como la conexión esencial de las relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura. Es la unidad espacio–tiempo, indisoluble y de carácter formal expresivo.

3. El concepto procede del formalismo ruso, cuyo principal teórico fue Viktor Shklovski, que aportó el desvío o extrañamiento (*ostranenie*) a la teoría literaria: la mirada automática hace de la vida algo vacío e inexistente, y es misión del arte remediar esta situación. El extrañamiento puede describirse como un mecanismo que provoca una desautomatización de la percepción, es decir, un artificio que elimina los aspectos automáticos de la misma haciendo al lector o al espectador entrar de un modo diferente, de algún modo sorpresivo, en lo que el autor describe, haciéndole extraña la realidad que está leyendo u observando. El crítico y académico Darko Suvin utiliza el concepto en su definición de la ciencia ficción: "*literatura de extrañamiento cognitivo*". Suvin, Darko: *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven: Yale University Press, 1979, p. 4: "*I shall argue for a definition of SF as the literature of cognitive estrangement*".

4. Augé, Marc: *Los "no lugares": Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. 1ª ed. en español [reimpresión]. Barcelona: Gedisa, 1994, p. 83: "*Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de "lugares de memoria", ocupan allí un lugar circunscripto y específico*".

5. Foucault, Michel: "Espacios otros", trad. por Marie Lourties. En *Versión. Estudios de comunicación y política*. Abril 1999, nº 9. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, pp. 15–26.

6. Marshall McLuhan popularizó el término en los libros *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962, y *Understanding Media*. Nueva York: New American Library, 1964. McLuhan considera que la expansión de la tecnología y la comunicación y la información instantáneas han encogido el mundo transformándolo en algo parecido a una aldea en muchos de sus modos de funcionamiento.

7. Bioy Casares, Adolfo: *La invención de Morel*. Buenos Aires: Editorial Losada, 1940.

8. Hartley, John: *Uses of Television*. Nueva York: Routledge, 1999, p. 220. "*Portmeirion es una reproducción a escala ligeramente inferior a la real de un pueblo mediterráneo, construido por el arquitecto Williams Clough Ellis en el norte de Gales en la primera mitad del siglo veinte. Fue el escenario de la serie de televisión de culto de los años 60 El prisionero, protagonizada por Patrick McGoohan. La Portmeirionización se refiere a la tendencia de ciudades reales a retratarse como decorados, presentándose como simulacro de sí mismas, pasando de ser localidades a localizaciones. Esos lugares empiezan a parecer reales, auténticos y genuinos cuanto más preciso es el acercamiento a su aspecto en la ficción televisiva*".

4. Fotogramas de *Lemmy y ...las espías* (*Lemmy pour les dames*, Bernard Borderie, 1962, arriba) y de *Alphaville* (abajo).
5. Fotograma de *Alphaville*.
6. Fotograma de *Alphaville*.
7. Fotograma de Stereo. Scarborough College de John Andrews, Toronto.

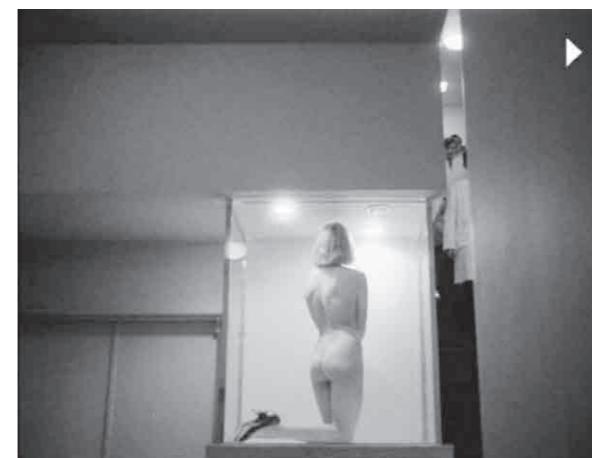
cuyas características fundamentales son reconocibles rápidamente por el espectador. El material del que se construye Portmeirion se corresponde más fielmente con el *scaenae frons* del teatro romano, tanto por la inspiración original de su arquitectura como por el carácter metafórico del escenario, que se edifica aquí como objeto plenamente funcional. Aunque la conformación de Portmeirion como ciudad decorado es efectivamente abstracta, se refiere al modo en que aquella se define: *La villa* no existe sin el prisionero, del mismo modo que en la realidad Portmeirion no existe sin el turismo, y especialmente sin el turismo relacionado con la propia serie. La ciudad se define por su habitante y para él es única. La villa es una heterotopía en el interior de una utopía. La prisión rodeada de ningún lugar, la isla de Villings de *La invención de Morel*.

"Hay de igual modo, y probablemente en toda cultura, en toda civilización, espacios reales, espacios efectivos, espacios delineados por la sociedad misma, y que son una especie de contraespacios, una especie de utopías efectivamente verificadas en las que los espacios reales, todos los demás espacios reales que pueden hallarse en el seno de una cultura están a un tiempo representados, impugnados o invertidos, una suerte de espacios que están fuera de todos los espacios, aunque no obstante sea posible su localización. A tales espacios, puesto que son completamente distintos de todos los espacios de los que son reflejo y alusión, los denominaré, por oposición a las utopías, heterotopías: y tengo para mí que entre las utopías y esos espacios enteramente contrarios, las heterotopías, cabría a no dudar una especie de experiencia mixta, mítica, que vendría representada por el espejo. El espejo, a fin de cuentas, es una utopía, pues se trata del espacio vacío de espacio".<sup>9</sup>

*El prisionero* profundiza en lo subconsciente del entorno que rodea al protagonista, y el estado mental en que se encuentra es un tema recurrente en la serie a la hora de presentar la realidad, dejando abierta la posibilidad del sueño, la locura o la alucinación (recordemos que la serie está realizada en 1967, en pleno auge del uso del LSD), e incidiendo así en la indeterminación que propone el entorno, en la arquitectura que rodea e integra la villa. Lo onírico y lo alucinógeno, también lo surrealista, queda ofrecido al espectador, aunque solo sea porque lo que no está en ningún lugar tiene que representarse en alguno, sea real o imaginario.



4  
5



6 7

Las tres características básicas señaladas en *El prisionero* (la intervención de la utopía, la cualidad subliminal de la arquitectura y la transformación de esta en decorado), además de la expresión, esta vez implícita, de la mitología, ya habían sido puestas en escena por Jean-Luc Godard dos años antes en *Alphaville*, un híbrido entre la ciencia ficción, el cine negro, el expresionismo alemán y el relato mitológico.

El cine en general, y en particular el de ciencia ficción, basa en la descripción material y visual la definición del entorno en el que se desarrolla. Se detallan paisajes, se modelan decorados, se construyen objetos, se elaboran vestidos y trajes y se establecen paletas de colores. La condición material del lugar (natural o construido) es el que en líneas generales define el ambiente de la narración. Godard renuncia deliberadamente a esa dimensión descriptiva (la imaginación o el proyecto de la ciudad futura) optando exclusivamente por la técnica cinematográfica, junto con algunos elementos de *atrezzo*, para conseguir definir un entorno propio y creíble, la filmación de la ciudad y la arquitectura reales, haciendo de *Alphaville* una de las películas de ciencia ficción que mejor ha envejecido con el paso del tiempo. De ese modo, si tomamos un fotograma aislado, éste parecería pertenecer a otra historia, a otro tiempo y a otro espacio; está intrínsecamente fuera de contexto. La foto estática es incapaz de decir nada sobre la película, perdiendo la imagen entonces todo su contenido (figura 4) y dejando constancia de que el fotograma aislado y despojado de su carácter narrativo es ajeno al cine, al menos al cine cuyo lenguaje nos es conocido, de la misma manera que la instantánea de una

ciudad desierta es ajena a la arquitectura: "Godard critica las convenciones del género y, en consecuencia, altera sus posibilidades".<sup>10</sup>

*Alphaville* nos muestra un escenario futuro y lejano simplemente filmando el París en pleno desarrollo de los años 60 y su arquitectura (figura 5). Con la excusa y la estética del cine negro de serie B, Godard narra una historia sobre la ciudad gobernada por la máquina, una ciudad de otro planeta, donde las naves espaciales son representadas por automóviles de mediados del siglo XX. Mientras la historia se traslada de la Tierra al espacio y del presente al futuro, el escenario recorre el camino contrario, en un ejercicio de abstracción absoluta, plagado, como la mayoría del cine de Godard, de referencias culturales, sociales y políticas traducidas a su lenguaje personal, simbólico, y en tantas ocasiones críptico. Tras los condicionantes económicos o estéticos, subyacen los demás mensajes, los diversos planos contenidos en la obra fílmica, que en el caso concreto de *Alphaville* son innumerables.

Eric Rohmer definía el espacio fílmico como un espacio reconstruido y personal: "Un espace virtuel reconstitué dans son esprit, à l'aide des éléments fragmentaires que le film lui fournit".<sup>11</sup>

Esta utilización del espacio, mediante la inclusión de elementos no contextuales dentro de una arquitectura conocida o familiar (contemporánea al autor) ha sido empleada en mayor o menor medida dentro del cine de ciencia ficción, tanto en *Alphaville* (figura 6) como en otras producciones, por ejemplo en las películas de David Cronenberg *Stereo* (1969, figura 7) y *Crímenes del*

9. Foucault, "Espacios otros", op. cit., p. 17.

10. Cournot, Michel: "Les Robots sont déjà là". En *Le Nouvel Observateur*, 6 de mayo de 1965, pp. 2-3, citado en Darke, Chris: *Alphaville*. Londres, Nueva York: I.B. Tauris, 2005, p. 57.

11. Rohmer, Eric: *L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*. Paris: Union generale d'editions, 1977, p. 11. "Un espacio virtual reconstituido en la mente del espectador, con la ayuda de los elementos fragmentarios que la película le proporciona".

8. Fotograma de *La Jetée*. Aeropuerto de Orly.  
9. Fotograma de *Alphaville*.

futuro (*Crimes of the Future*, 1970), en las que se usan edificaciones deshabitadas en entornos deshabitados, o en *Gattaca*, (Andrew Niccol, 1997) en la que la vestimenta de los astronautas es un simple traje. El denominador común de todas estas historias es que se desarrollan en entornos arquitectónicos contemporáneos modificados por situaciones o elementos ajenos a dichos entornos, y que sirven para cualificarlos como espacios completamente diferentes a los originales. La cualidad transformadora que Jorge Gorostiza atribuye a determinados objetos en el cine de Luis Buñuel se repite en todas ellas, formando parte ahora de una compleja operación de fabricación del futuro:

"[...] lo que caracteriza y diferencia el espacio surrealista de Luis Buñuel es que le basta introducir un único, y a veces aparentemente inocuo, elemento para subvertir un espacio entero, transformándolo en otro distinto y asombroso".<sup>12</sup>

J. P. Telotte resume esta técnica de manera descriptiva –refiriéndose a la ciencia ficción en general, y a modo de definición– con el concepto de *extrañamiento cognitivo* de Darko Suvin: "[...] una forma que intenta desfamiliarizar la realidad por medio de distintas estrategias genéricas y así reflexionar sobre ella de un modo efectivo".<sup>13</sup> La atmósfera que Godard teje en *Alphaville* juega, al igual que la fotografía, con la profundidad de campo, con los objetos que en ella se muestran y con la capacidad de actores y director de transformar las situaciones aparentes en otras nuevas. Al igual que el teatro o la ópera, es capaz de focalizar al espectador en la historia y la interpretación, con independencia del escenario o usando un fondo abstracto que refuerce el espíritu del texto. El film de Godard, en lugar de utilizar solo el catalizador del elemento extraño, difumina la relación entre la trama y la escena mediante técnicas fundamentalmente cinematográficas, hasta conseguir que de un escenario materialmente concreto surja la abstracción suficiente para construir el entorno adecuado a la historia que se narra.

El tema central de la trama, como es la poesía (Godard usará collages de poemas y versos de Paul Éluard,

reuniéndolos en *La capitale de la douleur*, de su etapa surrealista), pone en juego el carácter simbólico de toda la puesta en escena. Desde esa perspectiva, las figuras arquetípicas del duro detective y la frágil protagonista pasan a tener una traducción diferente para el espectador. La arquitectura presente en la película sigue el mismo proceso, casi platónico, de traducción de la idea en su símbolo, en este caso el París de 1965, sin decorados y sin artificios. El film es, en esencia, una historia poética sobre la poesía; es ésta lo fundamental y lo inexplicable. Es lo que modela la trama y la genera, y lo que, por tanto, provoca la necesidad de transportarla a la realidad. Dado que se trata de transmitir emociones y sentimientos, la complejidad de su plasmación en el mundo real requiere de referentes abarcables y comprensibles, donde el universo de referencias de Godard tenga un lugar suficientemente acogedor para desarrollarse. En este sentido, el diario *L'Humanité* lo describió como la "adaptación de la poesía moderna al lenguaje del cine", y el crítico Gilles Jakob apuntaba que "el paso de un estado a otro [...] parecía ser una de las principales preocupaciones de Godard".<sup>14</sup>

Este carácter poético debe superponerse pues al resto de planos antes aludidos: el utópico, el de la transformación y el subliminal. La arquitectura aquí juega un papel semejante al que interpretaba en *El prisionero* en el sentido funcional, aunque su retrato es ciertamente diferente de aquél. *Alphaville* está rodada de noche en la mayoría de su metraje; ante la pregunta de por qué, Godard relataba a *Le Monde* que era así porque la noche significaba aventura y romance, pero también porque era "una película sobre la luz".<sup>15</sup>

"La noche fue el filtro sobrepuesto a la ciudad presente, donde se neutraliza el paisaje urbano pasado y contemporáneo a la realización. Este efecto proyecta una ilusión de futuro, destacando que la arquitectura es una imagen sensible de la ciudad y reafirmando que los hechos urbanos con la arquitectura en sí construyen la ciudad en el tiempo".<sup>16</sup>

12. Gorostiza, Jorge: *La profundidad de la pantalla: Arquitectura+Cine*. Santa Cruz de Tenerife: Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, Demarcación de Tenerife, La Gomera y El Hierro, 2007, p. 81.

13. Telotte, J. P.: *El cine de ciencia ficción*. 1ª ed. en español. Madrid: Cambridge University Press, 2003, p. 13.

14. Darke, Chris: *Alphaville*, op. cit., p. 73.

15. Ibíd., p. 39.

16. Vizcaíno, Marcelo. "Originalidades reveladas en la ciudad futura cinematográfica". En *Arquiteturarevista*, vol. 6, núm. 1, enero-junio 2010. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Brasil, pp. 37-49, p. 43.



8 9

Quizá capturar parte del ambiente que Chris Marker había dejado impreso en el cortometraje *La Jetée*<sup>17</sup> (1962, figura 8) fuera un deseo inconsciente en la película. La obra de Marker retrata, a través de la historia de un superviviente de la tercera guerra mundial, el París del presente y del futuro, prebélico uno y destruido el otro, en forma de fotonovela, como él mismo la denominó, sustanciando mediante imágenes estáticas su reflexión sobre el tiempo, mientras Godard lo haría con la luz, pero al igual que en *Alphaville*, con una mirada hacia el pasado.

La extraña aventura de Lemmy, el protagonista del film de Godard, se apropia del claroscuro del expresionismo y del personaje gastado del detective, mientras en *La Jetée* se observa el pasado, que es nuestro presente, desde un futuro desesperado y distópico. No son las escenas de día en el pasado luminoso, sino las oscuras imágenes de los subterráneos tras la guerra (el presente distópico del narrador) las que establecen esa conexión visual entre *La Jetée* y las escenas nocturnas de *Alphaville*. Pero Marker, al igual que Godard, otorga un papel fundamental a la poesía, en este caso llevándola directamente al plano formal, mediante el uso rítmico de la foto estática junto a la declamación del narrador, organizando las imágenes en forma de versos. Los versos que Godard usa en *Alphaville* son de varios libros de Paul Éluard; la poesía que aparece en la película es también, en cierto modo, un collage. Collage, mezcla y transposición, eso es *Alphaville*.

Atrayendo hacia su campo también a la mitología, como apuntaba la cita de Cournot, *Alphaville* retrata de nuevo a Orfeo en la búsqueda y el rescate de Eurídice

en el inframundo, y Lemmy se convierte en un *Orfeo en gabardina* en palabras de Darke. Ahora bien, Godard no utiliza, como Buñuel, un único objeto o una sola circunstancia para transformar la realidad, como un cristal que refracta el original en su proyección; cada uno de los personajes, de los escenarios y de las circunstancias son reflejo o traducción de otros. El Ford Galaxy de Lemmy es su nave espacial; el libro de Éluard es el libro de códigos. El mechero es la antorcha de Prometeo; un ventilador barato es una supercomputadora. La arquitectura, y la poesía, están situadas entre ambas realidades, entre el original y su copia, como subtexto. La arquitectura se vuelve así realidad en su retrato y subliminal en la percepción de su cualidad. Esa circunstancia es la que dota al armazón material del film de su solidez y su perdurabilidad como obra de arte. Así lo constata J. G. Ballard:

"For the first time in science fiction film, Godard makes the point that in the media landscape of the present day the fantasies of science fiction are as 'real' as an office block, an airport or a presidential campaign"<sup>18</sup>

Esta complejidad viaja desde la utopía de *El prisionero* hasta la de *Alphaville*: mientras una retrata cómo la piedra se vuelve escenario, la otra explica cómo el vidrio se torna en espejo. El espejo deforma, pero también transforma: las ventanas del hotel de *Alphaville*, en las que se reflejan los protagonistas, funcionan como las de las naves espaciales en la ciencia ficción clásica, separando lo cotidiano de lo fantástico, lo humano de lo extraño, mostrando la arquitectura siempre como límite y lugar de cambio (figura 9).

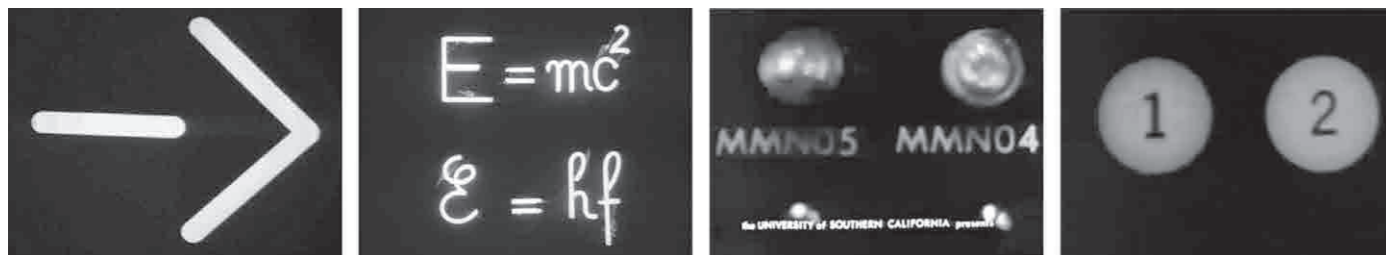
17. El corto daría lugar muchos años después al largometraje *Doce monos* (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam, 1995), mucho más conocido para el gran público.

18. Ballard, J. G. *A user's guide to the millennium: essays and reviews*. Londres: HarperCollins, 1996, p. 19. "Por primera vez en el cine de ciencia ficción, Godard deja claro que en el panorama actual de los medios las fantasías de la ciencia ficción son tan "reales" como un bloque de oficinas, un aeropuerto o una campaña presidencial."





10

10. Fotograma de *Invasión*.11. Fotogramas de *Alphaville* (izquierda) y de *Electronic labyrinth THX 1138 4EB* (derecha).

11

En el caso de Godard, el proceso separa claramente la materialidad de lo filmado de la interpretación que la cámara hace de ello, mientras que en otros casos, la mayoría, los elementos arquitectónicos son utilizados explícitamente para provocar sensaciones, predecir escenarios o simplemente ilustrar fondos. Godard nos enseña el futuro con la arquitectura del presente, que ahora para nosotros ya es pasado. La estrategia de Godard es de nuevo esa ausencia descriptiva, la que permite el extrañamiento cognitivo del que hablaba Darko Suvin.

#### HEREDEROS

*Alphaville* es probablemente el referente de un modo de hacer cine dentro de una época, un modo con principio y final. Son los años 60 y el principio de los 70, con el clímax de Mayo del 68, los que acogen al mundo de la *Nouvelle Vague* y especialmente al de Godard. Aunque la figura y la obra del cineasta franco-suizo, que nunca ha dejado de hacer películas, iba a ejercer una influencia importante sobre el cine posterior, la manera de aproximarse a la ciencia ficción que se produce en *Alphaville*, y que hereda en parte del Resnais de *El año pasado en Ma-*

*rienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, 1961), de Buñuel, de Marker y de las circunstancias y los experimentos de principios de la década, encuentra en ella su principio y su final, solo jalonada por unas pocas obras, la mayoría experimentales.

Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Casares, junto a Hugo Santiago, director de la cinta, dieron vida al guión de la que puede ser la película más cercana a *Alphaville*, tanto cronológica como cinematográficamente. *Invasión* (1969, figura 10) relata la historia de una ciudad sitiada por un enemigo imbatible y defendida secretamente por "unos pocos hombres", en palabras de Borges, que "*luchan hasta el fin, sin sospechar que su batalla es infinita*"<sup>19</sup>. La ciudad, Aquilea, refiere de nuevo a la leyenda, al sitio de Troya. Al igual que el París retratado como Hades en *Alphaville*, Santiago traslada a Buenos Aires la ciudad mitológica. De nuevo la utopía, otra vez la historia sin tiempo. El cineasta argentino siempre negó el carácter alegórico de la cinta, aludiendo siempre a lo fantástico, en una especie de género autóctono argentino, un realismo mágico específico. Santiago retoma el recurso de la transposición, aunque en un intervalo mucho más modesto, llevando una arquitectura de los últimos 60 una década atrás,

19. Cozarinsky, Edgardo; Borges, Jorge Luis: *Borges en/y/sobre cine*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1981, p. 86.

el tiempo suficiente para que el espectador manifieste el necesario extrañamiento. El alejamiento de la realidad se vuelve a producir, con métodos y técnicas cinematográficas similares a los que ya utilizó Godard, aunque el propio Borges lo califique de novedad al describir la película:

"Se trata de un film fantástico y de un tipo de fantasía que puede calificarse de nueva. No se trata de una ficción científica a la manera de Wells o Bradbury. Tampoco hay elementos sobrenaturales. Los invasores no llegan de otro mundo y tampoco es psicológicamente fantástico: los personajes no actúan —como suele ocurrir en las obras de Henry James o Kafka— de un modo contrario a la conducta general de los hombres. Se trata de una situación fantástica: la situación de una ciudad (la cual, a pesar de su muy distinta topografía, es evidentemente Buenos Aires) que esta sitiada por enemigos poderosos y defendida —no se sabe por qué— por un grupo de civiles. [...] De modo que —lo repito— hemos intentado (no sé con qué fortuna) un nuevo tipo de film fantástico: un film basado en una situación que no se da en la realidad, y que debe, sin embargo, ser aceptada por la imaginación de espectador. [...] Coleridge encontró una frase feliz. Habló de a willing suspension of disbelief: una suspensión voluntaria de la incredulidad".<sup>20</sup>

Quedan las películas y los cineastas que recibieron en su momento el impacto directo de *Alphaville* y las películas que la precedieron. Así, es notable la influencia que ejercieron sobre las primeras producciones de David Cronenberg y George Lucas, dos cineastas cuya historia posterior es de sobra conocida.

La biología experimental de David Cronenberg formada por *Stereo* y *Crímenes del futuro*, sus dos primeras películas, a pesar de mostrar ya las obsesiones que le acompañarán durante toda su trayectoria, no escapan de la herencia de la época. Ambas miran directamente a Chris Marker y a Alain Resnais en su modo de plantear el desarrollo de la trama. Desarrolladas en un futuro próximo pero indeterminado, toman prestada la idea del puzle desordenado del montaje de *El año pasado en Marienbad* y *Te amo, te amo* (*Je t'aime, je t'aime*, 1968), de Alain Resnais, y de *Alphaville* el retrato de la arquitectura

contemporánea en la que se proyecta el futuro, esta vez explícitamente despojada de las connotaciones distópicas que muchos han creído ver en la película de Godard: la arquitectura moderna como símbolo de los males de la contemporaneidad. Se centra en su mayor parte en el edificio del Scarborough College de John Andrews y del Massey College de Ron Thom, ambos de la de la Universidad de Toronto y construidos en 1963, ambos filmados como paisajes desérticos, casi como esculturas habitadas, pero actuando como elementos balsámicos, en contraposición a los torturados personajes protagonistas de las dos cintas (ver figura 7).

George Lucas usó el recurso visual de la arquitectura de manera más cercana a Godard en su cortometraje académico *Laberinto electrónico THX 1138 4EB* (*Electronic Labyrinth THX 1138 4EB*, 1967) en la que muestra un lenguaje tomado directamente de las escenas de las letras de neón de *Alphaville* (figura 11). El argumento fue convertido posteriormente en su primer largometraje, *THX 1138* (1971).

La influencia de Godard sobre los directores ya consagrados fue mucho más débil, aunque de nuevo la arquitectura y su modo de mostrarla desvelan en ocasiones deudas estéticas. Aun en un filme tan simbólico como *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, 1971), Stanley Kubrick volverá a filmar, al igual que Cronenberg y Lucas, una arquitectura contemporánea bajo el prisma del futuro. Usando como escenario las nuevas barriadas residenciales planificadas y edificadas a partir de 1965 por el Greater London Council, Kubrick despoja a Londres de cualquier atisbo de su arquitectura histórica y destruye sus referentes visuales y emocionales, al igual que Godard hizo con París en *Alphaville* para lograr alejar de manera efectiva los elementos icónicos de la mente del espectador (figura 12). La diferencia estriba en que Kubrick no deja ningún resquicio para la reconstrucción emocional de la arquitectura a la que antes nos referíamos. Kubrick hace uso de la arquitectura de forma metafórica, y en cierto modo simbólica, eliminando la intervención del espectador en la interpretación de su materialidad.

20. Sorrentino, Fernando: *Siete conversaciones con Jorge Luis Borges*. Buenos Aires: El Ateneo, 1996, pp. 97–98.



12

12. Lago en Thamesmead, barrio marginal al este de Londres edificado a finales de los años 60. Es el escenario de la "pelea de drugos" en *La naranja mecánica* de Stanley Kubrick. Foto de Jon Bennett.

#### DE LA UTOPIA AL NO LUGAR

El título de este epílogo está tomado del libro *Alphaville*, de Chris Darke; "*From no-place to non-place*"<sup>21</sup> y refiere a la utopía como lugar que no existe y al concepto de no lugar (non-place) aportado por Marc Augé. El epígrafe del libro de Darke parafrasea a su vez al último capítulo del de Augé: "*De los lugares a los no lugares*".<sup>22</sup> El viaje de la utopía (no-place) al no lugar muestra la ciudad de *Alphaville* como transición a la urbe postmoderna, una especie de demiurgo de la ciudad contemporánea, "*un gran no lugar en potencia*":

"[...] it has become evident that the noplacé of Godard's dystopia, with its labyrinth of corridors and lobbies, was already one big non-place in waiting. Plain Layout of the future that Godard was keen to capture back in 1965 has since taken shape as a global non-place crossing continents and time zones".<sup>23</sup>

Darke también cita a J. G. Ballard:

"It may be that we have already dreamed our dream of the future and have woken with a start into a world of motorways, shopping malls and airport concourses which lie around us like a first instalment of a future that has forgotten to materialize"<sup>24</sup>.

Pero a diferencia de los espacios del anonimato que propone Augé, la arquitectura de *Alphaville* cuenta con una función emotiva implícita, en cuanto que

juega el papel de costura entre la idea y la realidad; es el elemento que absorbe el impacto entre el modelo y su representación. Por tanto, no funciona del mismo modo que esos espacios del anonimato, o al menos es el espectador el que tiene la última palabra sobre ese funcionamiento. Al contrario de lo que sucede en *La naranja mecánica* la arquitectura de *Alphaville*, como la de *El prisionero* se convierten en un duplicado de sí mismas, sobre las que cada espectador proyecta su propia reflexión:

"La representación fílmica de la ciudad transformó [...] sus imágenes, movidas por las caprichosas estrategias del montaje, en configuraciones insólitas que demandaban una mirada creativa por parte de los espectadores: el espacio urbano se colapsaba incesantemente ante los ojos, y se veía necesariamente rehabilitado con énfasis variables y múltiples"<sup>25</sup>.

La experiencia estética de la arquitectura en este cine es un estado mental, que se instala en los primeros minutos de metraje y conserva la transformación mientras éste se mantenga, como lo hacen los estereogramas en los que necesitamos desenfocar la mirada para ver emerger la figura en tres dimensiones. La arquitectura está pues codificada en el celuloide, y se descodifica, de algún modo, entornando la mente. ■

21. Darke, Chris: *Alphaville*, op. cit., p. 32.

22. Augé, Marc: Los "no lugares": Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad, op. cit., p. 81.

23. Darke, Chris: *Alphaville*, op. cit., p. 89: "[...] se ha vuelto evidente que la utopía de la distopía de Godard, con su laberinto de pasillos y vestíbulos, era ya un gran no lugar en potencia. La presencia del futuro que Godard captó con sutileza en 1965 ha tomado forma desde entonces hasta convertirse en un no lugar global que cruza continentes y husos horarios."

24. Ballard, J.G.: *A user's guide to the millennium*, op. cit., p. 192: "Puede ser que ya hayamos soñado nuestro sueño del futuro, y nos hayamos despertado sobresaltados, rodeados de un mundo de autopistas, centros comerciales y aeropuertos, como primer plazo de un futuro que ha olvidado materializarse".

25. Barber, Stephen: *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*. 1ª ed. en español. Barcelona: Gustavo Gili, 2006, p. 70.

#### Bibliografía citada:

- Augé, Marc: *Los "no lugares": Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. 1ª ed. en español [reimpresión]. Barcelona: Gedisa, 1994.
- Ballard, J. G. *A user's guide to the millennium: essays and reviews*. Londres: HarperCollins, 1996.
- Barber, Stephen: *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*. 1ª ed. en español. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- Bioy Casares, Adolfo: *La invención de Morel*. Buenos Aires: Editorial Losada, 1940.
- Borges, Jorge Luis: *Otras inquisiciones*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1960.
- Cournot, Michel: "Les Robots sont déjà là". En *Le Nouvel Observateur*, 6 de mayo de 1965. París: Perdriel, 1964.
- Darke, Chris: *Alphaville*. Londres, Nueva York: I.B. Tauris, 2005.
- Foucault, Michel: "Espacios otros", trad. por Marie Lourties. En *Versión. Estudios de comunicación y política*. Abril 1999, nº 9. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, 1991, pp. 15-26.
- Gorostiza, Jorge: *La profundidad de la pantalla: Arquitectura+Cine*. Santa Cruz de Tenerife: Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, Demarcación de Tenerife, La Gomera y El Hierro, 2007.
- Hartley, John: *Uses of Television*. Nueva York: Routledge, 1999.
- Suvin, Darko: *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.
- McLuhan, Marshall: *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962.
- McLuhan, Marshall: *Understanding Media*. Nueva York: New American Library, 1964.
- Rohmer, Eric: *L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*. París: Union generale d'editions, 1977.
- Sorrentino, Fernando: *Siete conversaciones con Jorge Luis Borges*. Buenos Aires: El Ateneo, 1996.
- Telotte, J. P.: *El cine de ciencia ficción*. 1ª ed. en español. Madrid: Cambridge University Press, 2003.
- Vizcaíno, Marcelo. "Originalidades reveladas en la ciudad futura cinematográfica". En *Arquiteturarevista*, vol. 6, núm. 1, enero-junio 2010. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Brasil, 2005, pp. 37-49.

**Juan Antonio Cabezas-Garrido** (Madrid, 1967), Doctor Arquitecto. Pertenece al grupo de investigación TEP-141 "Proyecto y Patrimonio" de la Universidad de Sevilla.

UTOPIA Y TRASLADO: ALPHAVILLE Y OTRAS CIUDADES EN LA CIENCIA FICCIÓN DE LA DÉCADA DE 1960  
 UTOPIA AND RELOCATION: ALPHAVILLE AND OTHER CITIES IN THE SCIENCE FICTION OF THE 1960s

Juan Antonio Cabezas-Garrido

**p.17** "Reality may be too complex for oral transmission; legend recreates it in a manner which is only accidentally false and it allows it to go about the world, from mouth to mouth".  
 Jorge Luis Borges<sup>1</sup>

A common feature of genres is to serve as a temporary or historical background to mythology, to canonical situations or events repeated over time. And it is the point of art to clothe them with what qualifies them, and then deliver them to their recipients. In science fiction, just as there are prospective views and modernization of classical contexts, the opposite operation occurs. Stories whose objective times are either in the future, or simply do not exist —nor have existed— are projected on a present scenario to take their complexity away and allow them to be understood. The main themes of these productions are the nearby but undetermined future, the epic and mythological legends, present in all times and all cultures, or the trips to other worlds. Moreover, the depiction in film of utopia from the geographical point of view "that which is in no place" is manifested, and so is the invention of that place as a convention to develop an alien story, to recreate it and then disseminate it. As the legend that Borges calls upon, we will see these inventions in series and in movies, many of which present the two aspects, utopia and relocation. Paris, Buenos Aires, London, they transform into different cities from those that their inhabitants, or we, know. In some cases, the city moves into the future; in this one, the future moves into the city.

The projection of future stories in the present causes a requalification of that present, so that the public reconstructs the scenario in an intimate operation—then move the future history to a present scenario or to invent a new place that shapes a story or a timeless concept. Moreover, there is no case in which this architecture can have a purely figurative character, since the story needs a process of abstraction to be understood. A curtain, as those used in silent movies, or a matte painting describing a landscape, are insufficient at establishing the connection between what is described and what is filmed. Necessary are transformation, defamiliarization of sight and, above all, those operations that make them possible. In an impossible way for literature, the chronotope<sup>2</sup> of narration can also be dissociated, rather than restructured, when image is involved.

**p.18** There are, therefore, present and real scenarios (in which the architecture used is actually built, and locations are existing spaces). Situations are reflected on these scenarios that belong neither to the past nor to the present; they may not belong to any known location (not to be confused with an imaginary place), or they could belong to none of them at all. There is a no-time and no-space (a uchronia and a utopia in the etymological sense of the terms) which are embodied into the present. A fact that on the one hand provides an effect of estrangement<sup>3</sup> and on the other, allows the viewer to propose himself, unconsciously, a personal solution to the dysfunction it causes. Thus architecture, along with the rest of the scene, is emotionally rebuilt.

#### SUBLIMINAL ARCHITECTURE

The tourist village of Portmeirion, North Wales (Figure 1) is the scenario in which the 1967 British television series *The Prisoner* takes place. It showcases the adventures of a secret agent who, after resigning to his post, is kidnapped and held in a strange place. *The Village*, in which he wakes up after his abduction, is presented as a self-sufficient ideal city, whose inhabitants, all of them labeled as numbers, appear to live in complete harmony with their own situation.

Science fiction utopia *par excellence* is a place whose location no one knows —not even the viewer— of which no one can get out, to which nobody knows how to go, and where the protagonist does not know why he is held captive. This utopia corresponds to the nonexistent place, the etymological utopia, and not the unattainable idea nor the perfect future; and neither does it fit the concept of *non-place*<sup>4</sup> developed by Marc Augé. *The Prisoner's* utopia is Foucault's:

"Utopias are emplacements having no real place. They are emplacements that maintain a general relation of direct or inverse analogy with the real space of society. They are society perfected or the reverse of society, but in any case these utopias are spaces that are fundamentally and essentially unreal".<sup>5</sup>

**p.19** *The Village of The Prisoner* (Figure 2) is to some extent also a physical (perverse) transcription and a scaled representation of the aseptic idea of Marshall McLuhan's "global village",<sup>6</sup> the reproduction of an environment in which all places and all times live together, where everything is connected, television and radio interact with residents and the local newspaper provides information in real time.

Regardless of political, sociological or philosophical analyses, *The Village's* architecture behaves like a set, despite being real, built, habitable and tectonic (apart from studio-taken interior shots). The whole plot is articulated as the staging of a play, with hundreds of actors (and hundreds of prisoners), returning in some way to the tribe, reviving the ritual, the collective identity and the reverence to the "divine" authority whose histrionic behavior contrasts the quietness of the environment, that undaunted, observes events. *The Village* beholds the continuous drama of its inhabitants, like the resort built by Morel for the last and infinite performance of its inhabitants in the Adolfo Bioy Casares novel<sup>7</sup>. Freedom in *The Village*, as in the Museum of *The Invention of Morel*, is an illusion: in none of them the characters seem to realize that they are repeating a role, programmed for the events to flow according to a pre-established plan. Portmeirion is transformed back into a three-dimensional matte painting, not physically this time, but cinematically. John Hartley reflects on the quality of these set-like cities that have served as the scene for certain television productions, coining the term *Portmeirionization*:

"Portmeirion is a slightly less than full-scale reproduction Mediterranean village, built by the architect Williams Clough Ellis [sic] in North Wales in the first half of the twentieth century. It was the setting for the cult TV show of the 1960s starring Patrick McGeehan, *The Prisoner*. Portmeirionization refers to the tendency in real towns to paint themselves up as a set, to present themselves as their own simulacrum, to change from a locality to a location. Places start to look real, authentic and genuine only when they approximate most accurately to their fictionalization on TV".<sup>8</sup>

**p.20** But the quality of this representation does not evoke the 1930's and 40's Hollywood cardboard scenery (figure 3), which are no more than simple abstractions of familiar places, and whose defining characteristics are quickly recognizable by the viewer. The building material for Portmeirion is closer to the Roman Theater's *scaenae frons*. Not only by the original inspiration of its architecture, but also by the metaphorical nature of the scene, which is built here as a fully functional object. Although the Portmeirion's city-set shaping is effectively abstract, it refers to the way it is defined: *The Village* does not exist without the prisoner, just as Portmeirion does not exist in reality without tourism, and especially without the series-related tourism. The city is defined by its inhabitant, and for them it is unique. *The village* is a heterotopia within a utopia. The prison surrounded by nowhere, the island of Villings from *The Invention of Morel*.

"There are also, and probably in every culture, in every civilization, real places, actual places, places that are designed into the very institution of society, which are sorts of actually realized utopias in which the real emplacements, all the other real emplacements that can be found within the culture are, at the same time, represented, contested, and reversed, sorts of places that are outside all spaces, although they are actually localizable. Because they are utterly different from all the emplacements that they reflect or refer to, I shall call these places 'heterotopias' as opposed to utopias; and I think that between utopias and these utterly different emplacements, these heterotopias, there must be a kind of mixed, intermediate experience, that would be the mirror. The mirror is a utopia after all, since it is a placeless place".<sup>9</sup>

*The Prisoner* delves into the subconscious quality of the protagonist's environment, so his mental state is a series' recurrent issue when reality is presented, keeping open the possibility of sleep, madness or hallucination (let us remember that the series is filmed in 1967, at the height of LSD usage), and thus affecting the uncertainty proposed by the environment, in the architecture that surrounds and integrates the village. The dreamlike and the hallucinatory, so the surreal, is offered to the viewer, even if only because what is nowhere has to be represented somewhere, whether real or imaginary.

**p.21** The three basic features noted in *The Prisoner* (the intervention of utopia, the subliminal quality of the architecture and its transformation into a set), in addition to the expression of mythology —this time implicitly— had already been staged by Jean-Luc Godard, two years earlier, in *Alphaville*, a hybrid of science fiction, *film noir*, German Expressionism and mythological tale.

Cinema in general, and science fiction film in particular, bases the definition of its developing environment on material and visual descriptions. Landscapes are detailed, sets are modeled, objects are built, costumes are made, and color palettes are established. The emplacement's material condition (natural or built) is which roughly defines the mood of the story. Godard deliberately renounces the descriptive dimension (the imagination or the project of the future city), opting exclusively for the cinematographic technique, along with some *props*, to define a proper and believable environment. He filmed the actual city and architecture, making *Alphaville* one of the better-aged science fiction films over time. Thus, if we take an isolated frame it would seem to belong to another story, to another time and space; it is inherently out of context. The static picture is unable to say anything about the film, and so the image loses all its contents (figure 4), noting that a frame isolated and stripped of his narrative character does not belong to cinema. At least to that whose language we know, in the same way that the snapshot of a deserted city is alien to architecture, "Godard criticizes the conventions of the genre — and subsequently alters its possibilities".<sup>10</sup>

*Alphaville* shows us a future and distant space just filming a fully developing 60s Paris, along with its architecture (figure 5). With the pretext and aesthetics of the *noir* B-movies, Godard tells a story about the machine-ruled city, a city on another planet, where spacecraft are represented by mid-twentieth century cars. As the story moves from Earth to space and from the present to the future, the scene runs the other way. This is an exercise of absolute abstraction, full, as most of Godard films, of cultural, social and political references translated into his personal, symbolic, and so often cryptic language. Other messages, the various levels contained in the film, underlie economic or aesthetic constraints, which in the case of *Alphaville* are innumerable.

**p.22** Eric Rohmer defined cinematic space as "a virtual space reconstituted in the viewer's mind, with the help of the fragmentary elements that the film provides".<sup>11</sup> This use of space, made by including non-contextual elements within a known or familiar architecture (contemporary to the author) has been deployed in varying degrees in sci-fi movies. Examples are clear in *Alphaville* (figure 6), and in other productions like the David Cronenberg films *Stereo* (1969, figure 7), or *Crimes of the Future* (1970), where uninhabited buildings are shown in deserted spaces; or in *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) in which the Astronauts' clothing is simply a suit. The theme common to all these stories is that they take place in contemporary architectural environments modified by situations or elements alien to such environments, and serve to qualify them as spaces completely different to the original ones. The transforming quality that Jorge Gorostiza attributes to certain objects in Luis Buñuel's films is repeated in all of them, as a part of a complex operation to produce the future:

"[...] what characterizes and distinguishes Luis Buñuel's surrealist space is that he simply places a single, and sometimes apparently innocuous item, to subvert an entire room, transforming it into a different and amazing one".<sup>12</sup>

Referring to sci-fi in general, as a kind of definition, J.P. Telotte summarizes this technique in great description using Darko Suvin's concept of *cognitive estrangement*: "[...] a form intent on defamiliarizing reality through various generic strategies in order to reflect on it more effectively".<sup>13</sup> The atmosphere that Godard hatches in *Alphaville*, like photography, deals with depth of field, with the objects shown and with the ability of actors and director to transform apparent situations into new ones. Like theater or opera, it can make the viewer concentrate on the story and interpretation, regardless of the scene or using an abstract background to emphasize the spirit of the text. Godard's film, instead of using only the strange element as a catalyst, blurs the plot-scene link with essentially cinematic techniques to get, from a concrete scenario, an abstraction sufficient to build the right environment for the story.

The plot's central theme, such as poetry (Godard used collages from Paul Eluard's poems and verses, gathering them in *La capitale de la douleur*, from his surrealist period), brings into play the symbolic character of the whole staging. From that perspective, the archetypal figures of the hard-boiled private eye and the fragile girl come to have a different translation for the viewer. The architecture in the movie follows the same quasi-platonic process of translating the idea into its symbol, in this case the Paris of 1965, with no sets and no tricks. The film is essentially a poetic story about poetry; it is the fundamental and the inexplicable. It is what shapes and generates the story, and, therefore, causes the need to transport it to reality. Since it tries to convey emotions and feelings, the complexity of its implementation in the actual world requires attainable and understandable models, where Godard's universe of references has a place cozy enough to grow. In this sense, the newspaper *L'Humanité* described it as "adapting modern poetry to the language of cinema" and the critic Gilles Jakob pointed out that "the passage from one state to another [...] appears to be one of Godard's dominant preoccupations".<sup>14</sup>

This poetic character should overlap the other aforementioned planes: utopian, transformative and subliminal. Here, architecture plays a role similar to that played in *The Prisoner*, in the functional sense, although it is certainly portrayed differently. *Alphaville* is mostly shot at night; when asked why, Godard told *Le Monde* "because night means adventure and romance. And also because it's a film about light".<sup>15</sup>

"Night was the filter superimposed upon the present city, where the past and contemporary urban landscape are neutralized by the filmmaking process. This effect casts an illusion of future, noting that the architecture is a sensible image of the city and reaffirming that urban facts along with the architecture itself build the city into time".<sup>16</sup>

p.23

Perhaps an unconscious desire in the movie was to capture part of the atmosphere that Chris Marker imposed on the short film *La Jetée*<sup>17</sup> (1962, Figure 8). Marker's work portrays, through the story of a Third World War survivor, the Paris of today and tomorrow. One is before the war and the other is destroyed, like in a photo-novel —photo-roman as he called it— substantiating his reflection on time with static images, as Godard would do with light, but like in *Alphaville*, with a look into the past.

The strange adventure of Lemmy, the protagonist in Godard's film, appropriates Expressionism's chiaroscuro and the washed-out detective character. While in *La Jetée*, the past, which is our present, is observed from a desperate, dystopian future. The scenes that establish the visual connection between *La Jetée* and *Alphaville*'s night scenes aren't the daylight ones in the bright past, but the dark images of the post-war era underground; the storyteller's dystopian present. But Marker, like Godard, gives a central role to poetry. In this case, though, directly formalizing it through the rhythmic use of static pictures created by the narrator's voice, organizing images in the form of verses. The verses used by Godard in *Alphaville* are taken from several books by Paul Eluard, and the poetry that appears in the film is also, in a way, a collage. Collage, mixture and transposition: that's *Alphaville*.

*Alphaville* attracts mythology, as Cournot noted, *Alphaville* portrays Orpheus once again searching for and rescuing Eurydice from the underworld; and in Darke's words, Lemmy becomes like Orpheus in a trenchcoat. But Godard does not use, as Buñuel does, a single object or a single circumstance to transform reality, like a crystal that refracts the original in a projection. Each one of the characters, scenarios and circumstances are a reflection or a translation of others. Lemmy's Ford Galaxy is his spaceship, and Eluard's book is the codebook. The lighter is a Promethean torch; a cheap fan is a supercomputer. Architecture and poetry are located between the two realities, between the original and its copy, as a subtext. Architecture thus becomes reality in its portrait and subliminal in the perception of its quality. This is what strengthens the film's framework, perpetuating it as an artwork. As J.G. Ballard noted:

"For the first time in science fiction film, Godard makes the point that in the media landscape of the present day the fantasies of science fiction are as 'real' as an office block, an airport or a presidential campaign".<sup>18</sup>

This complexity travels from *The Prisoner*'s utopia to *Alphaville*'s: while one depicts how the stone becomes scene, the other explains how glass becomes mirror. The mirror deforms, but also transforms: the hotel's windows from *Alphaville*, in which the protagonists are reflected, work like spaceship windows in classic science fiction. They separate the daily from the fantastic, the human from the strange, always showing architecture as a limit and as a place for change (figure 9).

p.24

For Godard, the process clearly separates the materiality of the shot from the camera's interpretation, while in other cases, the majority, the architectural elements are explicitly used to produce sensations, predict scenarios or simply illustrate backgrounds. Godard shows us the future with the architecture of the present, which now is for us the past. Godard's strategy is again the descriptive absence; that which allows the cognitive estrangement defined by Darko Suvin.

#### HEIRS

*Alphaville* is probably the period's most noteworthy example of a specific way of filmmaking, a way with a beginning and an end. At their height in May of 68, the sixties and early seventies welcomed the world of *Nouvelle Vague*, most especially the one created by Godard. Although the figure and work of the French-Swiss filmmaker—who has continued his filmmaking, uninterrupted—was to be majorly influential on later cinema, the way of approaching science fiction produced in *Alphaville* finds its beginning and its end in it, only punctuated by a few, mostly experimental, works. This science fiction was partly inherited from Resnais' *Last Year at Marienbad* (1961), from Buñuel, from Marker and from the circumstances and experiments of the early 60s.

Jorge Luis Borges and Adolfo Bioy Casares, along with Hugo Santiago—the director—gave life to the script of a film that may be the closest to *Alphaville*, both chronologically and cinematically speaking. *Invasion* (1969, Figure 10) tells the story of a city besieged by an unbeatable enemy and secretly defended by "a few men" in the words of Borges, who "struggle to the end, never suspecting that their battle is infinite".<sup>19</sup> The city, *Aquileia*, refers back to legend, the siege of Troy. Like the Paris portrayed as Hades in *Alphaville*, Santiago moves the mythological city to Buenos Aires, utopia once more, again a timeless story. The Argentinian filmmaker always denied the allegorical character of the film, always alluding to fantasy, a kind of native Argentine genre, a specific magical realism. Santiago picks up the use of transposition, although employing a much more modest interval. He took a late 60s architecture a decade back, long enough for the viewer to experience the necessary estrangement. The detachment from reality reoccurs with cinematographic methods and techniques similar to those used by Godard, though Borges himself describes it as novelty when discussing the film:

p.25

"This is a fantasy film and a type of fantasy that can be described as new. This is not a scientific fiction in the manner of Wells or Bradbury. There are also no supernatural elements. The invaders do not come from another world and it is not psychologically fantastic: the characters do not act, as often happens in the works by Henry James or Kafka, in a manner contrary to men's general behavior. This is a fantastic condition: the situation of a city (which, despite their very different topography, is evidently Buenos Aires) which is besieged by powerful enemies and defended -nobody knows why- by a group of civilians. [...] So I repeat, we tried (I do not know with what success) a new kind of fantasy film: a film based on a situation that does not exist in reality, and should, however, be accepted by the imagination of the viewer. [...] Coleridge found an appropriate phrase. He spoke about a willing suspension of disbelief".<sup>20</sup>

*Alphaville* had a direct impact both on filmmakers and on movies of the time. Thus is remarkable the influence they had on the early works of David Cronenberg and George Lucas, two filmmakers whose subsequent history is well known.

David Cronenberg's experimental duology, *Stereo* and *Crimes of the Future*, are his first two films. And despite already revealing his career obsessions, they do not escape the legacy of the time. Both look directly to Chris Marker and Alain Resnais in their way of developing the plot. Set in a near but undetermined future, they borrow the messy puzzle editing idea from Alain Resnais' *Last Year at Marienbad* and *I love you, I love you* (1968). From *Alphaville* they borrow the portrait of contemporary architecture in which the future is projected, this time explicitly stripped of the dystopian connotation that many have believed to see in Godard's film: modern architecture as a symbol of contemporary maladies. It focuses mostly on John Andrews' Scarborough College building and on Ron Thom's Massey College, both of which belong to the University of Toronto and were built in 1963. Both were filmed as desert landscapes, almost as inhabited sculptures, but act as soothing elements, in opposition to the tortured characters of both films (see figure 7).

In the academic short, *Electronic Labyrinth THX 1138 4EB* (1967), George Lucas used the visual resource of architecture in the way of Godard, which features a language taken directly from *Alphaville*'s neon letter lights scenes (figure 11). The plot was later made into his first feature film, *THX 1138* (1971).

Godard's influence over acclaimed directors was much weaker, although once again architecture and the way of showing it sometimes reveal aesthetic debts. Even in such a symbolic film as *A Clockwork Orange* (1971), Stanley Kubrick shoots again, like Cronenberg and Lucas, contemporary architecture from the perspective of the future. Using as a backdrop the new housing estates planned and built by the Greater London Council from 1965 onwards, Kubrick deprives London of any hint of its historic architecture, and destroys its visual and emotional references. Godard did this with Paris in *Alphaville* to effectively remove the iconic elements from the viewer's mind (figure 12). The difference is that Kubrick leaves no room for the previously mentioned emotional reconstruction of architecture. Kubrick uses architecture metaphorically, and in a kind of symbolic way, eliminating the intervention of the spectator in the interpretation of its materiality.

p.26

#### FROM UTOPIA TO NON-PLACE

The title of this epilogue is taken from the book by Chris Darke, *Alphaville*. "From No-Place to Non-Place"<sup>21</sup> refers to utopia as a place that does not exist, and to the concept of non-place provided by Marc Augé. The epigraph of Darke's book in turn paraphrases the last chapter of Augé's: "From Places to Non-Places".<sup>22</sup> The journey from utopia (no-place) to non-place shows the city of *Alphaville* like a transition to the post-modern city, a sort of demiurge of the contemporary city, "one big non-place in waiting":

"[...] it has become evident that the noplacé of Godard's dystopia, with its labyrinth of corridors and lobbies, was already one big non-place in waiting. Plain Layout of the future that Godard was keen to capture back in 1965 has since taken shape as a global non-place crossing continents and time zones"<sup>23</sup>.

Darke also cites J.G. Ballard:

"It may be that we have already dreamed our dream of the future and have woken with a start into a world of motorways, shopping malls and airport concourses which lie around us like a first instalment of a future that has forgotten to materialize"<sup>24</sup>.

But unlike the "spaces of anonymity" proposed by Augé, the architecture of *Alphaville* has an implicit emotional function. It plays the role of seam between idea and reality; it is the element that absorbs the impact between the model and its representation. Therefore, it does not work the same way as those spaces of anonymity, or at least it is the viewer who has the final say on that operation. Contrary to what happens in *A Clockwork Orange*, the architectures in both *Alphaville* and in *The Prisoner* become duplicates of themselves, onto which each viewer projects their own reflection:

"The filmic rendering of the city mutated [...] its images impelled by capricious strategies of editing into unprecedented configurations which demanded original ocular work from spectators: the city space collapsed incessantly before the eye, which necessarily reinstated it with variable, multiple emphases"<sup>25</sup>.

The aesthetic experience of architecture in this film is a mental state, installed in the first minutes of footage. It retains the transformation as long as it remains, as do the stereograms where we need to defocus the gaze to see the three-dimensional figure emerge. The architecture is encoded in celluloid, and by allowing our eyes to gaze through our minds half-shut, it is somehow decoded.

1. Borges, Jorge Luis: *Otras inquisiciones*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1960, p. 203. The excerpt belongs to the essay "Formas de una leyenda" and was first published in the newspaper from Buenos Aires "La Nación" on July 8, 1952. The citation is used in the opening speech of the Jean-Luc Godard's film *Alphaville* (1965), through the voice of the Alpha 60 computer. It can be read in English in: Borges, Jorge Luis and Kerrigan, Anthony: *A Personal Anthology*. New York: Grove Press, 1994, 122.
2. The philosopher of language M.M. Bakhtin extrapolates the term from physics, which expresses the unbreakable character of space and time. From this point of view, Bakhtin defines the chronotope as the intrinsic connectedness of temporal and spatial relationships that are artistically expressed in literature. Is the space-time unit, indissoluble and with a formal-expressive character.
3. The concept comes from Russian formalism and its main theoretician Viktor Shklovski. It provided to literary theory the diversion or estrangement (ostranenie): the automatic gaze makes life rather empty and non-existent, and the mission of art is to remedy that situation. Estrangement can be described as a mechanism which causes a defamiliarization of perception, i.e., a device that removes its automatic behavior, making the reader or the viewer access what the author describes in a way that is different, somehow surprising, by making strange [estranged] the reality that is being read or watched. Critic and historian Darko Suvin defines science fiction as "literature of cognitive estrangement". Suvin, Darko: *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press, 1979, p. 4: "I shall argue for a definition of SF as the literature of cognitive estrangement".
4. Augé, Marc: *Los "no lugares": Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, 1ª Spanish ed. [reprint]. Barcelona: Gedisa, 1994, p. 83.: "If a place can be defined as relational, historical and concerned with identity, then a space which cannot be defined as relational, or historical, or concerned with identity will be a non-place. The hypothesis advanced here is that supermodernity produces non-places, meaning spaces which are not themselves anthropological places and which, unlike Baudelairean modernity, do not integrate the earlier places: instead these are listed, classified, promoted to the status of 'places of memory' and assigned to a circumscribed and specific position". It can be read in English in: Augé, Marc: *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London, New York: Verso, 1995, pp. 77-78.
5. Foucault, Michel: "Espacios Otros" trans. Marie Lourties. In: *Versión. Estudios de Comunicación Y Política*. April 199, no. 9: 15-26. It can be read in English in: Foucault, Michel: *Aesthetics, Method, and Epistemology*. New York: The New Press, 1998, p. 178.
6. Marshall McLuhan popularized the term in his books *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962, and *Understanding Media*. New York: New American Library, 1964. McLuhan considers that the expansion of technology and instant communication and information have shrunk the world by transforming it into something like a village in many of its ways.
7. Bioy Casares, Adolfo: *La invención de Morel*. Buenos Aires: Editorial Losada, 1940.
8. Hartley, John: *Uses of Television*. New York: Routledge, 1999, p. 220.
9. Foucault, "Espacios otros", op. cit. p. 17. (English: pp. 178-179).
10. Cournot, Michel: "Les Robots sont déjà là". In: *Le Nouvel Observateur*, May 6, 1965, p. 2-3, cited in Darke, Chris: *Alphaville*. London, New York: I.B. Tauris, 2005, p. 57.
11. Rohmer, Eric: *L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*. Paris: Union generale d'editions, 1977, p. 11.
12. Gorostiza, Jorge: *La profundidad de la pantalla: Arquitectura+Cine*. Santa Cruz de Tenerife: Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, Demarcación de Tenerife, La Gomera y El Hierro, 2007, p. 81.
13. Telotte, J.P.: *El cine de ciencia ficción*. 1ª Spanish ed. Madrid: Cambridge University Press, 2003, p. 13. It can be read in English in: Telotte, J. P.: *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001, p. 4.
14. Darke, Chris: *Alphaville*, op. cit., p. 73.
15. Ibid., p. 39.
16. Vizcaino, Marcelo: "Originalidades reveladas en la ciudad futura cinematográfica". In: *Arquitetura revista*, vol. 6, n.1, January-June 2010. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Brasil, p. 37-49, p. 43.
17. Which many years later led to the film *Twelve Monkeys* (Terry Gilliam, 1995), better known to the general public.
18. Ballard, J.G.: *A User's Guide to the Millennium: Essays and Reviews*. London: HarperCollins, 1996, p. 19.
19. Cozarinsky, Edgardo and Borges, Jorge Luis: *Borges en/y/sobre cine*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1981, p. 86.
20. Sorrentino, Fernando: *Siete conversaciones con Jorge Luis Borges*. Buenos Aires: El Ateneo, 1996, pp. 97-98.
21. Darke, Chris: *Alphaville*, op. cit., p. 32.
22. Augé, Marc: *Los "no lugares": Espacios del anonimato*, op. cit., p. 81.
23. Darke, Chris: *Alphaville*, op. cit., p. 89.
24. Ballard, J.G.: *A User's Guide to the Millennium*, op. cit., p. 192.
25. Barber, Stephen: *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*. 1ª Spanish ed. Barcelona: Gustavo Gili, 2006, p. 70. It can be read in English in: Barber, Stephen: *Projected Cities: Cinema and Urban Space*. London: Reaktion Books, 2002, p. 75.

#### Autor imagen y fuente bibliográfica de procedencia

Información facilitada por los autores de los artículos:

página 18, 1 (Foto por Andyfarrell en English Wikivoyage. Bajo licencia CC BY-SA 1.0 via Wikimedia Commons. Enlace. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Portmeirion\_village\_square.jpg#/media/File:Portmeirion\_village\_square.jpg. Visitado 18/9/2015); página 19, 2 (El prisionero (The Prisoner, ITC, 1967). © ITV), 3 (Wikimedia Commons. Dominio público); página 20, 4 (Lemmy y ...las espías (Lemmy pour les dames, Bernard Borderie, 1962). © Pathe Film. Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965). © StudioCanal), 5 (Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965). © StudioCanal); página 21, 6 (Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965). © StudioCanal), 7 (Stereo (David Cronenberg, 1969). © The Criterion Collection); página 23, 8 (La jetée (Chris Marker, 1962). © The Criterion Collection), 9 (Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965). © StudioCanal); página 24, 10 (Invasión (Hugo Santiago, 1969). © Malba Cine), 11 (Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965). © StudioCanal. Electronic labyrinth THX 1138 4EB (George Lucas, 1967). © George Lucas.); página 26, 12 (Wikimedia Commons. Licencia CC BY 2.0); página 29, 1 (Página web oficial del artista: http://jaumeplensa.com/index.php/works-and-projects/projects-in-public-space/item/245-the-crown-fountain-2004. Autor desconocido); página 31, 2 ( AAVV: *Retracing the expanded field. Encounters between Art and Architecture*. Cambridge, Massachusetts -London, England: The MIT Press, 2014), 3 (Diagrama de Rosalind Krauss. AAVV: *Retracing the Expanded Field. Encounters between Art and Architecture*. Cambridge, Massachusetts -London, England: The MIT Press, 2014); página 32, 4 (Robert Smithson, *Partially Buried Woodshed*, 1970 Courtesy of James Cohan Gallery, New York and Shanghai © Holt-Smithson Foundation/VEGAP, Madrid), 5 (Gordon Matta-Clark. *Conical intersection*, 1975. Imagen facilitada por The Canadian Centre for Architecture Collection); página 34, 6 (Robert Morris, *Untitled* (Mirrored boxes) de 1965. S.I. S.a S.e), 7 (Torre inclinada en los Jardines de Bomarzo, Italia. Imagen obtenida de la web http://www.bomarzo.net/. Autor desconocido), 8 (Banco en los Jardines de Bomarzo, Italia. Imagen obtenida de la web http://www.bomarzo.net/. Autor desconocido), 9 (Robert Morris, *The Observatory*, 1971. Imagen obtenida de la web http://socks-studio.com/2014/10/29/the-observatory-by-robert-morris-1971. Autor desconocido), 10 (Robert Irwin, *Slant, Light, Volume*, 1971, Walker Center, Minneapolis. Imagen cedida para esta publicación por el Walker Center. Autor desconocido); página 36, 11 (Michael Heizer, Double Negative, 1969-70. Imagen obtenida de la web oficial de la obra Double negative: http://doublenegative.tarasen.net/. Photo by *Michael Heizer* by Simon Norfolk), 12 (Mary Miss, *Perimeters, pavilions, decoys*, 1978. Imagen obtenida de la página web oficial de la artista. http://www.marymiss.com/. Autor desconocido), 13 (Christo and Jeanne-Claude, *The Gates* 1979-2005. Imagen obtenida de la página web oficial del artista. http://christojeanneclaude.net/projects/the-gates), 14 (Li Xiaodong Installation, *Sensing Spaces exhibition*, 2014. Imagen obtenida del catálogo de la exposición. *Sensing Spaces: Architecture Reimagined. Catalogue Exhibition*. London: Royal Academy of Arts, 2014), página 38, 15 (Studio Snahetta. *Times Square*. Imagen cedida por los arquitectos para su publicación en esta revista); página 42, 1 ( New York: Moses King Corporation, edición de 1911/15), 2 (Fotograma de *Just Imagine*, dirigida por David Butler sobre guión original de Buddy G. De Sylva, Lew Brown y Ray Henderson. Fox Film Corporation, 1930); página 43, 3 (Fotograma de *High Treason*, dirigida por Maurice Elvey sobre guión de Arthur Wellesley L'Estrange Fawcett adaptando la obra homónima de Noel Pemberton Billing. Gaumont British Picture Corporation, 1929), 4 (Portada del *Scientific American*. New York, 26 de julio de 1913), 5 (Ferriss, Hugh. *The Metropolis of Tomorrow* (reedición). Princeton, NJ: Princeton Architectural Press, 1986. p. 121); página 45, 6 (montaje con fotogramas de Metrópolis, dirigida por Fritz Lang sobre guión original de Thea von Harbou. UFA (Universum Film AG), 1927); página 46; 7 (diseño de producción de Erich Kettelhut para Metrópolis. Tower of Babel, oil on cardboard, 43.6 x 55.2 cm. (c) Filmmuseum Berlin - Deutsche Kinemathek); página 47, 8 y 9 (Fotogramas de Blade Runner, dirigida por Ridley Scott sobre guión adaptado de Hampton Fancher y David Peoples. The Ladd Company / Shaw Brothers / Blade Runner Partnership, 198), 10 (fotograma de Metrópolis, dirigida por Fritz Lang sobre guión original de Thea von Harbou. UFA (Universum Film AG), 1927); página 50, 11 (Fotograma de *The Fifth Element*, dirigida por Luc Besson sobre guión de Luc Besson y Robert Mark Kamen. Gaumont Film Company, 1997), 12 y 13 (Fotogramas de *Equilibrium*, dirigida por Kurt Wimmer sobre guión propio. Dimension Films / Blue Tulip Productions, 2002); página 51, 14 (Fotogramas de *Immortal*, dirigida por Enki Bilal sobre guión de Enki Bilal y Serge Lehman. Télémaet al, 2004); página 56, 1 (Walter Marchetti, 1967. [En línea] Disponible en Internet: <http://arturocalero.blogspot.com/2010/11/marchetti-walter.html> [citado 20 de julio de 2010]), 2 y 3 (Joaquín Ortiz de Villajos. Archivo personal); página 57, 4 (“Ciudad Picasso”, RLC, 2011. López Cuenca, Rogelio: *Ciudad Picasso*. Madrid (España): Galería Juana de Aizpuru, 2011), 5 (Eric Parker. Archivo personal. [En línea] Disponible en Internet: <https://www.flickr.com/photos/ericparker/7416214350/in/photolist-cim39E> [citado 10 de junio de 2012]); página 58, 6 (Roman Kruglov. Archivo personal. [En línea] Disponible en Internet: <https://www.flickr.com/photos/romankphoto/14193213895/> [citado 13 de mayo de 2014]), página 59 a 61, 7 a 10, (Joaquín Ortiz de Villajos. Archivo personal); página 61, 11 (Francisco Rodríguez Marín. Archivo personal); página 63, 12 (Lui G. Marín. Archivo personal), 13 (Smithson, Robert: “The monuments of Passaic. Has Passaic replaced Rome as the eternal city?”. En *Artforum*. Vol. VI. Núm. 4. “Space and Dream”. Diciembre de 1967. Nueva York: M. Knoedler&Co., Inc., 1967. [En línea] Disponible en Internet: <http://www.robertsmithson.com/photoworks/monument-passaic\_2\_300.htm> [citado 8 de enero de 2013]); página 64, 14 (Smithson, Robert: “The monuments of Passaic. Has Passaic replaced Rome as the eternal city?”. En *Artforum*. Vol. VI. Núm. 4. “Space and Dream”. Diciembre de 1967. Nueva York: M. Knoedler&Co., Inc., 1967. [En línea] Disponible en Internet: <http://www.robertsmithson.com/photoworks/monument-passaic\_2\_300.htm> [citado 8 de enero de 2013]); página 66, 15 (15. Debord, Guy-E.: “Discours sur les passions d l’amour. Pentes psychogéographiques de la dérive et localisation d’unités d’ambiance”. En *Première exposition de psychogéographie*. Bruselas (Bélgica): Galerie Taptoe, febrero de 1957. Dibujo sobre papel (59,5 x 73,5 cm). Imagen recuperada de [Documento en línea]: <http://www.frac-centre.fr/collection/collection-art-architecture/index-des-auteurs/auteurs/projets-64.html?aauthID=53&ensembleID=135> [citado 13 de febrero de 2013]); página 70, 1 (*Diario de Navarra*, 27 de junio de 1972, p. 28. Pamplona: Diario de Navarra, 1903), 2 (Plano incluido en De Pablo, Luis; Alexanco, José Luis (Coors.): *Encuentros 1972 Pamplona*. Madrid: Alea, 1972); página 71, 3 (Portada porsterior de Huici, Fernando; Ruiz, Javier: *La comedia del arte (En torno a los Encuentros de Pamplona)*. Madrid: Editorial Nacional, 1974. (con fotografía de Valcárcel: Instalación en el Paseo Sarasate. Pamplona: Encuentros 72, 1972. Autor: Pío Guereñdiáin.); página 72, 4, 5; página 75, 9; página 76, 10; página 78, 13 (Carteles incluidos en De Pablo, Luis; Alexanco, José Luis (Coors.): *Encuentros 1972 Pamplona*. Madrid: Alea, 1972); página 74, 6 (planos de propuestas en De Prada Poole, José Miguel: “Cúpula Neumática”. En *Arquitectura*, N° 162-163, julio-agosto 1972. Madrid: COAM, 1972. pp. 52 y 53), 7 (De Prada Poole, José Miguel: Cúpulas neumáticas. Pamplona: *Encuentros 72*, 1972. Imagen exterior. Autor: De Prada Poole), 8 (De Prada Poole, José Miguel: Cúpulas neumáticas. Pamplona: *Encuentros 72*, 1972. Imagen interior. Autor: José Miguel de Prada Poole); página 76, 11 (De Pablo, Luis; Alexanco, José Luis: *Soledad interrumpida*. Pamplona: *Encuentros 72*, Pabellón de Mixtos de la Ciudadela, 1972. Autor: Pío Guereñdiáin), 12 (Gómez de Liaño, Ignacio: Poema público. Pamplona: *Encuentros 72*, Ciudadela, 1972. Autor: Eduardo Momeñe); página 79, 14 (Limós, Robert: Corredores. Pamplona: *Encuentros 72*, Ciudad, 1972. Autor: Pío Guereñdiáin), 15 (Ambiente encuentristas en la ciudadela.

Pamplona: *Encuentros 72*, Ciudadela, 1972. Autor: Pío Guereñdiáin); página 84, 1 (Plano de Ambrosio Gutiérrez Lázaro. En: Calderón, Basilio; Sáinz Guerra, José Luis; Mata, Salvador: *Cartografía histórica de la ciudad de Valladolid*. Valladolid: Ayuntamiento de Valladolid, 1991, p. 155); página86, 2 (Archivo Municipal de Valladolid, C.15872-2), 3 (Archivo del Servicio Histórico del COAM, Legado Vázquez Molezún, VM/F0146-12), 4 (Archivo del Servicio Histórico del COAM, Legado Vázquez Molezún, VM/F0146-3); página 88, 5 (Archivo Municipal de Valladolid, FC 004-004); 6 (Archivo Municipal de Valladolid, FC 003-012), 7 (“Plan Parcial Remodelado del Polígono Huerta del Rey 1º Fase: Plano 5-Ordenación de volúmenes”. Archivo de Planeamiento Urbanístico y Ordenación del Territorio de Castilla y León [en línea], [citado 1 de febrero de 2016]. Disponible en Internet: <http://www.jcyl.es/plaupdf/47/47186/287971/va2823\_81pln.pdf>), 8 (Marina Jiménez Jiménez; Miguel Fernández Maroto); página 90, 9 (Fotografía de Ricardo Melgar Parrilla. [citado 1 de febrero de 2016]. Disponible en Internet: <http://www.panoramio.com/photo/90230286>), 10 (Marina Jiménez Jiménez; Miguel Fernández Maroto); páginas 91 a 94, 11 a 15 (Marina Jiménez Jiménez; Miguel Fernández Maroto), página 100 a 102, 1 a 3 (Nuria Álvarez Lombardero), página 103, 4 (The Graphic Newspaper, Saturday 11<sup>th</sup> of April 1908, The British Library, The British Newspaper Archive), páginas 104, 5 y 6 (Nuria Álvarez Lombardero), página 106, 7 (The WSPU’s new London headquarters at Lincoln’s Inn House, Kingsway, 1912. Getty Images. Editorial #464468295. Heritage Image, Museum of London); página 107, 8 (Nuria Álvarez Lombardero)