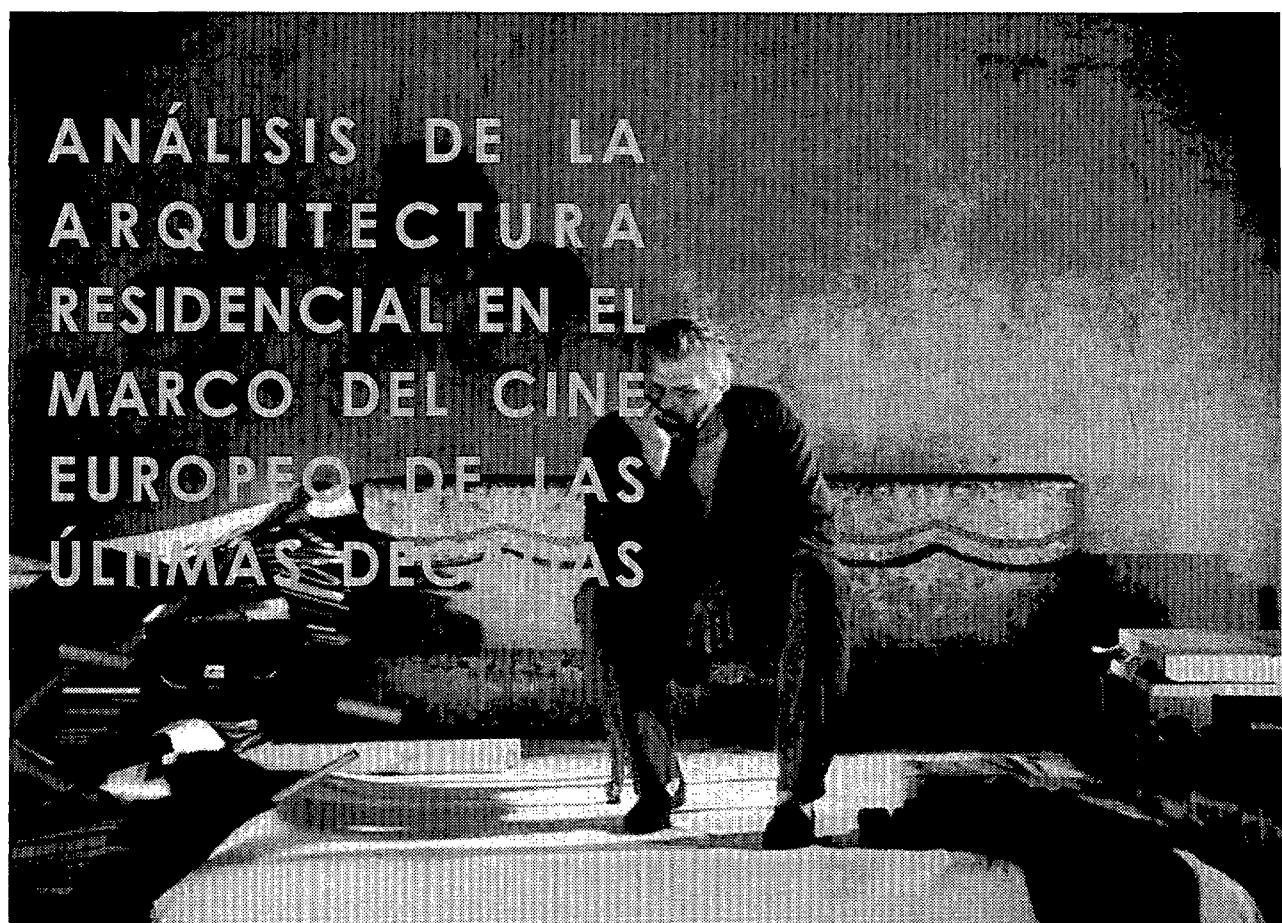


VIVIENDAS DE CINE.



Autora: María Asunción Salgado de la Rosa

Tutora: María Teresa Muñoz Jiménez

A Ñ O 2 0 0 4

Tribunal nombrado por el Mgfc. Y Excmo. Sr. Rector de la Universidad Politécnica de Madrid, el día.....de.....de 2004.

Presidente D. ....

Vocal D. ....

Vocal D. ....

Vocal D. ....

Secretario D. ....

Realizado el acto de defensa y lectura de Tesis el día.....de.....de 200....

En.....

Calificación.....

EL PRESIDENTE

LOS VOCALES

EL SECRETARIO

## RESUMEN

De entre todas las líneas teóricas abordadas en el análisis de la relación que se establece entre arquitectura y cine es, sin duda, el vínculo psicológico que se genera entre las imágenes espaciales proyectadas y el espectador, la que resulta más relevante. Este aspecto afecta básicamente a la transformación o bien a la consolidación de los esquemas arquitectónicos seleccionados, por ser la teoría que más peso tiene en el contexto de los intereses de la población que las consume.

En lo que al tratamiento de la arquitectura residencial en el cine se refiere, en un principio, los primeros testimonios documentales en los que arquitectos y cineastas se involucraron en proyectos comunes coinciden con la celebración del tercer encuentro del CIAM (Congrès International de l'Architecture Moderne) y del segundo encuentro del CICI (Congrès International du Cinéma Indépendant), en 1930, en Bruselas. Inicialmente era más la fascinación que los arquitectos sentían hacia el reciente invento que a su capacidad real de difundir imágenes e ideas arquitectónicas. En cambio, en las décadas siguientes, la relación real entre vivienda y cine se verá influida por una serie de tendencias que los directores han seguido a tenor de las demandas y los valores expresados por una sociedad.

En el proceso de selección de las arquitecturas contemporáneas que han de servir de escenario a una serie de sucesos narrados en tono actual, la mayoría de los cineastas, que no ignoran la desconfianza que ofrece para el gran público aquellas construcciones domésticas de viviendas heredadas del movimiento moderno, se decantan por evitar aquellas arquitecturas que no sean del agrado del espectador. En su defecto, seleccionan arquitecturas domésticas como las de Wright en América o los arquitectos modernistas en Europa, cuya aparición repetida señala su aceptación por encima de los dictados de las modas, y relega a las restantes arquitecturas contemporáneas a servir de escenario estereotípico a sus personajes.

Al margen de los tópicos acerca de la utilización de las arquitecturas heredadas del movimiento moderno como frías ambientaciones de sociedades futuras o personalidades inestables, observamos que la evolución de la vivienda en el cine discurre pareja, muchas veces, a propuestas espaciales concretas lanzadas desde el cine a modo de experimentación. La utilización por parte de algunos arquitectos, conocedores de la importancia de la percepción psicológica de las imágenes, de

referencias visuales aprehendidas a través del cine, apunta a la existencia real de una dependencia visual, de la que son esclavos todos aquellos que se han desarrollado profesionalmente en el contexto de una cultura puramente audiovisual. Arquitectos como Jean Nouvel o Rem Koolhaas se consideran devotos seguidores de las imágenes cinematográficas, al igual que cineastas como Wim Wenders o Antonioni persiguen con obsesión arquitectónica unos mundos visuales capaces de refrendar la ligereza de sus argumentos.

Por encima de lo puramente estético o visual, debido a que la evolución del cine ha discurrido paralela a los acontecimientos del siglo XX, a menudo las filmaciones de ficción han sido testigos discretos de los cambios acontecidos en las vidas de los ciudadanos. El cine, por ejemplo, ha dejado testimonio gráfico de la progresiva mecanización del hogar, pulsando los miedos de unos y la curiosidad de otros, a través de representaciones amables e, incluso, cómicas de directores que llevaron en sus películas la modernidad al absurdo como Jaques Tati o Blake Edwards. Junto a esto, la invasión del universo televisivo, en el contexto doméstico, no sólo motivó un cambio en la temática elegida por los cineastas sino que retrató toda una nueva configuración de vivienda, en la que las familias destinaron casi todos sus momentos de ocio a concentrarse frente al televisor.

En esta misma línea, el cine ha mostrado con anticipación a su implantación popular, los beneficios y los problemas que acarrea la invasión de las nuevas tecnologías en un ámbito doméstico, ofreciendo una crítica visual sin paliativos de cómo, en la realidad de muchos de los casos, la arquitectura de las viviendas no ha evolucionado al mismo nivel o cómo, sencillamente, su evolución no ha sido aceptada de la misma forma a través de los ojos del gran público. Algunos directores de cine como Truffaut, Stanley Kubrick o Ridley Scott han trasladado la fascinación que sentían por todos aquellos avances tecnológicos al contexto de la vivienda tradicional en sus películas. Mediante el estudio riguroso de la perspectiva real de la ciudad y los avances tecnológicos de cada momento, estos directores han planteado las que han sido, sin lugar a dudas, las hipótesis estéticas de los futuribles más creíbles de la historia del cine. La vigencia de sus imágenes, obtenida mediante una cuidadosa selección de los espacios urbanos fotografiados, ha sobrepasado incluso la barrera temporal impuesta por sus propios argumentos.

Más allá de las propuestas espaciales presentes en el cine de ciencia ficción, la rápida transformación de los núcleos urbanos aun nos sorprende más cuando la vemos con cierta perspectiva, retratada en el cine. El tejido urbano, compuesto básicamente por viviendas, ha supuesto a la vez el escenario idóneo para la narración de historias cotidianas. Los diferentes entornos domésticos y las transformaciones aplicadas en las zonas residuales de las urbes son reinventados desde el cine a través de la creación de entornos ideales posibilitados, mediante los mecanismos y herramientas que posee un medio de difusión como es el cine. Estas maniobras de collage fotográfico nos han permitido contemplar marcos de vivienda imposibles, diseñados a la medida de nuestros sueños.

La progresiva imposición de la vivienda, como tipología capaz de acaparar el discurso arquitectónico, ha encontrado en el cine una ventana desde la que los individuos pueden contemplar una tipología que a menudo se muestra inaccesible. A su vez, el cine, como testigo de los acontecimientos de una sociedad, no solo ha sido cronista de la construcción masiva de viviendas en los años posteriores a la II Guerra Mundial, sino del impacto que esas arquitecturas símbolo del bienestar han producido en el contexto de la ciudad que conocían.



## EXTRACT

When analysing the relationship between architecture and the cinema, the most relevant of all theoretical approaches doubtlessly appears to be the psychological link generated between the spectator and the projected images of space. This aspect basically affects the transformation or consolidation of the selected architectural schemes due to the theory's importance within the context of the interest of those who consume these images.

As far as the treatment of residential architecture in cinema is concerned, in the beginning, the first proofs of documents in which architects and cineasts were involved in common projects, coincide with the 3<sup>rd</sup> celebration of the CIAM fair (Congrès International de l'Architecture Moderne) and the 2<sup>nd</sup> meeting of the CICI (Congrès International du Cinema Indépendant), in 1930 in Brussels. Initially, it was the fascination which the architects perceived towards the new invention rather than its real capacity to transmit architectural images and ideas. On the other hand, in the following decades the real relationship between residence and cinema would be influenced by a series of tendencies which the directors followed as a result of the demand and the expressed values of a society.

In the selection process of contemporary architecture, which has to serve as a scenario for a series of narrated events in modern tone, the majority of cineasts are inclined to avoid those types of architecture that do not appeal to spectators precisely because they do not ignore the mistrust of the great audience provoked by those residential constructions that are inherited from the modern movements. As a replacement, they choose domestic architecture like Wright in America or the modernist architects in Europe whose repeated appearance indicates its acceptance above the dictation of fashion and banishes the remaining contemporary architects to serve as stereotype scenarios for its characters.

On the brink of clichés the use of the architecture inherited from the modern movement as cold ambiances of future societies and unstable personalities, so we can observe that the evolution of residences in the cinema frequently accompanies concrete spacial proposals submitted by the cinema as an experimentation. The use of visual references in cinema by some architects who well know the importance of the psychological perception of images, alludes to a real existence of a visual

dependance to which all of those are slaves who have developed professionally in a purely audiovisual context. Architects like Jean Nouvel or Rem Koolhaas consider themselves submissive followers of cinematographic pictures, and cineasts like Wim Wenders or Antonioni persecute with architectural obsession some visual worlds capable of attesting the lightness of their stories.

Above the purely aesthetic and visual, prevalently the shooting of fiction has been a discrete witness of the changes experienced in citizen lives due to the fact that the cinema has evolved according to events in the 20th century. The cinema, for example, has left graphic evidence of progressive mechanisation in the home, calling forth the fears of some and the curiosity of others, by means of enjoyable and even comical representations of directors like Jaques Tati or Blake Edwards who took modernity to absurd lengths in their films. Additionally, the invasion of the television universe in a domestic context not only caused a shift in the chosen topics by cineasts but also depicted a totally new residence configuration in which families devoted almost all their spare time to gathering around the television set.

In this spirit, the cinema has demonstrated with anticipation to its popular implementation, the benefits and problems that entail the invasion of new technologies in a domestic environment and thus, offers a visual criticism without palliation, likewise in multiple real cases. Architecture, however, has not evolved to the same degree, or simply has not been accepted in the same way in the eyes of the great audience. Some cinema directors like Truffaut, Stanley Kubrick or Ridley Scott shifted the fascination they felt for technological progress to the context of the traditional residence in their films. Via the rigorous study of a city's actual perspective and technological progress at every moment, these directors have doubtlessly corroborated the aesthetic hypothesis of the most credible futurity in the history of cinema. The validity of their images, achieved by a meticulous selection of photographed urban spaces, even expanded the time barrier of their own stories.

Beyond the spacial proposals that are present in science-fiction films, we are even more astonished to see the fast transformation of urban centres with a certain perspective, drawn by the cinema. The urban network, basically composed of residential areas, forms the ideal scenario for the narration of day-to-day stories. The different domestic surroundings and the applied transformation of the remaining zones of urban areas are reinvented in the cinema through the creation of ideal environments put into effect by means of the mechanisms and tools inherent to a medium such as the cinema. This handling of photographic collage enables us to



contemplate a framework of impossible residential areas designed according to our dreams.

The progressive imposition of the residence, as a typology capable of accroaching on architectural discourse, has encountered a platform in the cinema from which the individuals can contemplate a typology that is frequently inaccessible. In turn, the cinema, as a witness of events in society, has been a chronicler not only of the massive construction of residences in the years after World War II but also of the impact produced on the known city context at that time by these types of architecture which were a symbol of welfare.



Lunes 20 de mayo

Monsieur Boullé,

Espero que no le moleste que le escriba. Considero que le conozco lo bastante como para confiar en usted.

Creo que mi mujer me está envenenando. Ríase si quiere, pero lo digo en serio.

Estoy seguro de que forma parte de la animosidad que siento hacia usted.

Atentamente

Sturly Krackelite

Carta monólogo del protagonista al arquitecto Boullé, extraída de la película *El vientre de un arquitecto* (*The Belly of an Architect*, 1987) de Peter Greenaway<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Greenaway, Peter. Cineasta inglés (Newport, Gwent, País de Gales, Reino Unido, 1942). Educado como pintor, decidió convertirse en cineasta cuando con 16 años vió la película *El séptimo sello* (*Det sjunde inseglet*, 1957) de Ingmar Bergman, por lo que en 1965 comenzó a trabajar como editor de cine para la Central Office of Information. Con ese aprendizaje comenzó a realizar sus propios filmes poco después. En su producción artística no sólo cuenta con películas, sino que además posee numerosos cuadros, novelas y otros libros. Entre sus logros está el organizar numerosas exposiciones y eventos alrededor de museos del mundo entero. En sus obras se repiten aspectos como el arte y las relaciones humanas en películas como *El Contrato del dibujante*, (*The Draughtsman's Contract*, 1982), *El Vientre de un arquitecto*, (*The Belly of an Architect*, 1987), *El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante*, (*The Cook the Thief His Wife & Her Lover*, 1989), *Lumière y compañía* (*Lumière et compagnie*, 1995), *The Pillow Book*, (1996), o su última *Las maletas de Tulse Luper: La historia de Moab*, (*The Tulse Luper Suitcases: The Moab Story*, 2003). Junto a sus proyectos cinematográficos destacan las series y documentales realizados para televisión entre los que destacan *Dante: The Inferno*" (1989), *M Is for Man, Music, Mozart* (1991) o *Darwin* (1993). En 1999, Greenaway se traslada a Holanda tras el divorcio de su mujer, donde permanece viviendo hasta hoy.

## ÍNDICE DE CAPÍTULOS

### INTRODUCCIÓN

#### 1. TENDENCIAS CINEMATOGRAFICAS EN LA ARQUITECTURA DOMÉSTICA.

- 1.1. La importancia de Wright
  - The Fountainhead (El manantial)
  - Black Rain
  - Twilight (Al caer el sol)
- 1.2. Acotando un refugio. Bordes difusos en entornos domésticos urbanos.
  - Il portiere di notte (El portero de noche)
  - Al di là delle nuvole (Más allá de las nubes)
  - Clockwork Orange (La naranja mecánica)
- 1.3. Un juego de contrarios. El recurso de la adjetivación del personaje a través de su vivienda.
  - The Ice Storm (La tormenta de hielo)
  - Tesis

#### 2. UNIFORMIDAD Y MECANIZACIÓN DE LA VIVIENDA. EL CINE COMO TESTIGO.

- 2.1. Casa habitación versus domus. Una reflexión sobre la cocina.
  - Mon Oncle (Mi tío)
  - Brazil
- 2.2. La vivienda de la máquina
  - The Party (El guateque)
  - Bis ans Ende der Welt (Hasta el fin del mundo)
- 2.3. En el umbral de la privacidad doméstica. Intromisión de las nuevas tecnologías y la televisión en el hogar.
  - American Beauty
  - Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain (Amélie)
- 2.4. Hacia una era de clones.
  - Barrio
  - The Truman Show (El show de Truman)

### 3. LA DESINTEGRACIÓN DE LA CIUDAD Y LA FABRICACIÓN DE MARCOS HISTÓRICOS DE VIVIENDA

3.1. Intromisión del cine en el espacio diáfano y su reinención como escenario doméstico. El complejo de Loft.

- Basquiat
- La caverna
- Los lobos de Washington

3.2. Operaciones cinematográficas de collage urbano.

- El día de la Bestia
- Abre los ojos
- Copycat

3.3. Obtención del "marco incomparable" y su valoración a nivel doméstico.

- La pelle (La piel)
- Los amantes del Círculo Polar

### 4. DURABILIDAD Y TEMPORALIDAD. CINE Y ARQUITECTURA DE CIENCIA FICCIÓN.

4.1. Matizaciones temporales

- Blade Runner

4.2. Evolución de los esquemas futuros. Imagen de vivienda.

- 2001: A Space Odyssey (2001: Una odisea del espacio)
- Gattaca

4.3. Percepción de la vivienda futura en el cine. La casa como experimento psicológico.

- Fahrenheit 451
- The Fifth Element (El quinto elemento)

### 5. CONCLUSIONES.

### 6. BIBLIOGRAFÍA.

### 7. ÍNDICE FILMOGRÁFICO.

## VIVIENDAS DE CINE. ANÁLISIS DE LA ARQUITECTURA RESIDENCIAL EN EL MARCO DEL CINE DE LAS ÚLTIMAS DÉCADAS.

### INTRODUCCIÓN

De cómo el espacio doméstico como unidad elemental pasó a convertirse a lo largo del siglo XX en uno de los temas cruciales del debate arquitectónico, no pretende ser objeto de análisis de esta tesis pero, sin embargo, sí constituye un punto de partida para establecer un paralelismo entre el cine y dicho espacio, desde el punto de vista de su respectiva evolución.

Aspectos como la minimización espacial de la vivienda, la optimización del movimiento, la compartimentación del espacio o su definición tipológica, constituyeron en determinados momentos temas cruciales que, si bien fueron puestos en duda posteriormente, posibilitaron la discusión que contribuyó a centrar el debate en la vivienda más que en ningún otro espacio. La flexibilidad, la idea del espacio continuo e indefinido funcionalmente o la obsesión por hallar las claves que optimicen los procesos de industrialización doméstica, son sólo alguno de los ejemplos que ilustran la obsesión por encontrar un alojamiento óptimo para el hombre.

El giro experimentado por el debate arquitectónico sobre la búsqueda del espacio elemental a través del ámbito doméstico es, al igual que el cine, patrimonio casi en exclusiva del siglo XX. A su vez, tanto el cine como la vivienda, precisan de la búsqueda natural de sensaciones lúdicas como complemento involuntario de sus conceptos primarios, una vez que sus necesidades más básicas han sido cubiertas.

De hecho, el cinematógrafo, concebido en origen por los hermanos Lumière<sup>1</sup>, se convirtió en lo que hoy conocemos gracias a la búsqueda de esas sensaciones lúdicas por parte de un prestidigitador francés, Georges Méliès<sup>2</sup>. Habiéndose negado

---

<sup>1</sup> Lumière, Louis. (Besançon, Doubs, Francia, 1864 - Bandol, Var, Francia, 1948). Inventor del cinematógrafo en compañía de su hermano Auguste. El invento combinaba las funciones de una cámara fotográfica y las de un proyector. El invento fue patentado el 13 de febrero de 1895 realizándose la primera proyección de varios cortos filmados y dirigidos por Louis el 28 de diciembre del mismo año. Su filmación más famosa *La sortie des usines Lumière (1895)* dió la vuelta al mundo. El catálogo de Louis Lumière pronto contó con miles de filmaciones de más de un minuto de temática claramente documental. Como le sucedería a otros pioneros del cine, se retiró en 1900 para dedicarse a la fotografía, el campo donde se forjó su reputación.

los Lumière a compartir un invento que, a su juicio, debía actuar como registro documental de la vida cotidiana ajeno a cualquier interés comercial, Méliès decidió construir su propio aparato con el que rodó todo tipo de imágenes trucadas y montajes ilusionistas. La aportación de Méliès supuso la creación de un arte nuevo, incluso, a pesar de la aparente falta de seriedad de su temática. Por su parte, en el debate arquitectónico, el tratamiento del espacio doméstico al contrario de lo que sucede en el diseño de los espacios públicos, raras veces es abordado bajo el prisma de una obra de arte, entendida esta como un ente entregado al servicio de la colectividad, sino, mas bien como un elemento que cubría las necesidades más primarias del ser humano. En este sentido, la obligación que imponía la sociedad a los arquitectos pasaba simplemente por satisfacer la variable demanda de viviendas que, según las épocas, imponían los nuevos estratos sociales derivados de la resaca postindustrial.

*"La maquinaria de la sociedad, profundamente desacompasada, oscila entre una mejora de importancia histórica, y una catástrofe. El instinto primordial de todo ser humano es el de asegurarse un albergue. Las diversas clases de trabajadores en la sociedad actual ya no tienen viviendas adaptadas a sus necesidades como no las tienen el artesano y el intelectual. Es una cuestión de construcción la que se encuentra en la raíz de la inquietud social de hoy: arquitectura o revolución".<sup>3</sup>*

La trascendencia del tema de la vivienda se relaciona con todos los aspectos de la comunidad. Los proyectos de viviendas reflejan los valores de dicha sociedad y,

---

<sup>2</sup> Méliès, Georges. Cineasta francés, su verdadero nombre era Marie-Georges-Jean Méliès (París, Francia, 1861 – París, Francia, 1938). Siendo mago profesional se introdujo en la cinematografía tras ver un filme por primera vez en 1895 poco después de que se inventara. Emocionado ante las posibilidades del invento, ofreció a los hermanos Lumière comprar el invento para realizar animaciones fantásticas. Ante la negativa de estos decidió construir su propio aparato con el que realizaba trucos y efectos visuales con los que encandiló al público. Fue el primero en crear filmes con estructura narrativa de los que filmó más de 500. Entre 1895 y 1900 sus filmaciones eran bastante rudimentarias y sus trucos burdos, pero tras descubrir (probablemente de manera accidental) la superposición de tomas, descubrió nuevas posibilidades en su etapa cinematográfica. Películas como *Viaje a la luna* (*Le voyage dans la lune*, 1902) basada en la novela de Julio Verne o *Les Aventures de Robinson Crusoe* (1902), le convirtieron en un personaje famoso e inmensamente rico. A pesar de esto terminó con sus filmaciones en 1911. Después de su bancarrota a principios de los años veinte, comenzó a trabajar en una fábrica de juguetes en Montparnasse. Continuó con este trabajo hasta 1931, momento en el que recibió de manos del gobierno francés la medalla de la Legión de Honor por su contribución a las artes, premiándole con un apartamento gratuito donde pasó sus últimos años.

<sup>3</sup> *Le Corbusier. Vers une architecture*, 1923. Cita extraída de Historia crítica de la arquitectura moderna "Modern Architecture: A Critical History", Kenneth Frampton, Thames and Hudson, Londres 1981. Edición española Estudio/paperback, pág. 180. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona.

desde el punto de vista institucional, se persigue que respondan a unos ideales concretos. Estos proyectos, al igual que el cine, han obrado en momentos concretos de la historia como instrumento propagandístico, cuya repercusión real solía ser retratada por el cine. La arquitectura doméstica se convirtió a lo largo del siglo XX en todo un laboratorio de experimentación de las distintas formas de habitar. Desde las unidades habitacionales a los unifamiliares de lujo, se han ideado formas, materiales, modos de vida e incluso objetivos sociales. Poco a poco, las demandas de una sociedad en proceso de cambio y los deseos de innovar por parte de los arquitectos fueron dando paso a una adecuación formal del espacio de la vivienda que diera cabida a la avalancha tecnológica destinada a ser consumida por la sociedad. Lo que diferencia el panorama actual de las demandas planteadas en épocas anteriores radica en la heterogeneidad de intereses y comportamientos, que se pueden identificar como actividades desarrollables en el entorno doméstico.

El objetivo consiste en elaborar un esquema de las actitudes y una localización de los comportamientos emergentes que nos conduzcan a la búsqueda de conclusiones prácticas.

Y es que la vivienda, en su mayoría aun tratándose de la tipología arquitectónica más demandada y, por tanto, la más proyectada, rara vez constituye por sí misma un icono urbano. Tan sólo cubre una necesidad, en concreto de alojamiento o "almacén" de individuos; pero lo que sí hemos aprendido a lo largo de todo un siglo de debate sobre el tema, es que responde a una configuración emocional. A pesar de su aparente uniformidad, la vivienda se ha convertido de forma paulatina en un elemento de adjetivación del individuo importantísimo, hecho que el cine no ha pasado por alto como transmisor de historias y acontecimientos de una época.





## 1. TENDENCIAS CINEMATOGRÁFICAS EN LA ARQUITECTURA DOMÉSTICA.

*Allí estaban algunos de los sofistas de los estudios de televisión de al lado.: riendo y covorando. La devochca se trashqueteaba sin tener en cuenta para nada la maldad del mundo.*

*En ese momento se paró el disco en el estéreo. Y en el silencio mientras ponían otro, ella se puso a cantar. Y fue, como si por un momento, hermanos míos, un gran pájaro volase por el Mid-Bar y sentí que se me erizaban todos los miluncos pelos del cuerpo y los escalofríos se deslizaban como lentas y miluntas lagartijas y después se calmaba, porque sabía lo que cantaba. Era un trozo de la gloriosa novena sinfonía de Ludwig Van.*



Imagen del portal del edificio de apartamentos donde vive Alex, extraída del filme de Stanley Kubrick<sup>1</sup>, *La naranja mecánica*, (*Clockwork Orange*, 1971).

---

<sup>1</sup> Kubrick, Stanley. (Manhattan, Nueva York, E.E.U.U., 1928- Harpenden, Hertfordshire, Inglaterra, 1999). Director de cine. Considerado un chico inteligente a pesar de sus bajas calificaciones, su pasión por el cine surgió a raíz de que su padre en busca de actividades que interesaran a su hijo, (también le inició en el ajedrez), le regaló una cámara de fotos. A la edad de 17 años ya se le consideraba un buen fotógrafo. En los años siguientes dirigió varios documentales y cortos, y junto a su amigo Alexander Singer realizó su primer filme. Tras otros dos filmes dirigió a Kirk Douglas en *Senderos de gloria* (*Paths of Glory*, 1957). El actor luego llamó al director para filmar *Espartaco* (*Spartacus*, 1960). Su primer filme británico fue *Lolita* (1962). Su colaboración con el escritor Arthur C. Clarke, dio como resultado *2001: una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968). A esta le seguirán *La naranja mecánica*, (*A Clockwork Orange*, 1971), *Barry Lyndon*, (1975), *El resplandor* (*The Shining*, 1997), y *La chaqueta metálica* (*Full Metal Jacket*, 1987) como continuación de su protesta contra los poderes establecidos. En los noventa comenzó el filme de ciencia ficción "Artificial Intelligence (AI)", pero el proyecto avanzó muy lentamente. Su última película *Eyes Wide Shut* (1999), supuso su obra póstuma, ya que justamente después de retomar su antiguo proyecto de "Artificial Intelligence (AI)", murió de un ataque al corazón en marzo de 1999. Después de su muerte, Steven Spielberg realizó el último proyecto del director.

A pesar de las numerosas similitudes encontradas entre la práctica de la arquitectura y la de la cinematográfica, lo cierto es que a la hora de ilustrar dicha relación, los puntos en los que los críticos y estudiosos del tema han hecho más hincapié, son curiosamente, aquellos en los que ambas disciplinas más se distancian, como si al centrarse en estas divergencias se pudieran encontrar caminos alternativos al propio discurso.

Al comparar los procesos que siguen ambas disciplinas, se establece que a diferencia de la arquitectura, en el cine se sigue un desarrollo lineal a manos de un creador invisible o director, cuya labor consiste en trastocar una visión más o menos real, con la que ofrece una experiencia de vida alternativa. Esto, es en todo caso posible, gracias a la limitación temporal que se impone durante la proyección y a unas circunstancias de control total del público como son su captación de la atención a través de una sala oscura, la música, el encuadre, etc...

Esta, es una idea que resulta fascinante para los arquitectos, que han encontrado mediante ese concepto de "relación especial" que se establece entre cine y arquitectura, un camino a través del cual encuentran como los filmes arquitectónicos revelan la arquitectura al espectador del mismo modo en que ellos quisieran que fuera experimentada por éste en todo momento.

Pese al dominio que en esta sociedad tiene la práctica de lenguaje oral, en los últimos tiempos, la formulación de la crítica arquitectónica a un nivel menos especializado, ha ido trasladándose desde la obsesiva descripción que de ella se hacía a través de medios más extensivos como el de la letra impresa, a otros menos específicos como son las imágenes incluidas en diversos soportes audiovisuales, que al igual que a la música, le han procurado un resurgir de la mano de sus propios valores y de la crítica. La arquitectura se ve en la necesidad de agotar todas sus vías de percepción, en su obsesiva búsqueda de comprensión por parte del público de las relaciones entre lo físico y lo que de él se percibe.

Según el crítico alemán Dietrich Neumann, *"el cine puede jugar un importante papel en la percepción, la crítica y la diseminación de las ideas arquitectónicas"*. Incluso define los tres papeles que la arquitectura filmada juega en el cine: Primero, como reflejo y comentario de los desarrollos contemporáneos; segundo, como testigo

de campo en las visiones innovadoras, y tercero, como el ámbito en el que puede ser factible el acercamiento entre el arte y la práctica arquitectónica".<sup>2</sup>

Bajo estos mismos parámetros se produjeron las primeras experiencias que trataban de combinar cine y arquitectura como modo de acercamiento de ambas al público más profano. Estas combinaciones intencionadas se remontan a la segunda mitad de los años veinte y en ellas se desvela una clara intención educacional.

A medida que tras la I Guerra Mundial el cine en Europa adquiría dimensiones de espectáculo de masas, muchas publicaciones de arquitectura se vieron inspiradas por este nuevo medio, comenzando a publicar artículos sobre cine. Como tantos otros, el arquitecto suizo Hannes Meyer, estableció relaciones específicas entre la "nueva arquitectura" y la "nueva visión", con lo que pretendía demostrar la interrelación de esta nueva estructura cultural con la última arquitectura a través de su artículo *Die neue Welt*.<sup>3</sup>

En noviembre de 1930, el interés mutuo sobre "el espacio artístico" de la arquitectura y el "tiempo artístico" del cine, tuvieron lugar al mismo tiempo en Bruselas como dos de los congresos sobre las formas más avanzadas de expresión de ambas disciplinas: Uno era el tercer encuentro del CIAM (Congrès International de l'Architecture Moderne) y el otro, el segundo encuentro del CICI (Congrès International du Cinéma Indépendant), ambos fundados en la localidad suiza de La Sarraz en 1928 y 1929 respectivamente. Entre las filas del CIAM se encontraban artistas y arquitectos como Max Ernst, Rudolf Steiger, Hans Schmidt, Sigfried Giedion o Le Corbusier, y entre las del CICI Hans Richter, Walter Ruttmann, Béla Balazs, Léon Moussinac o Sergei Eisenstein entre otros.

En estos encuentros disciplinares, se debatió la conveniencia de la difusión de la arquitectura a través del cine y de las distintas propuestas enfocadas desde un primer momento según lo que en la república de Weimar se llamó *Kulturfilm*. Estos documentales planteaban distintas formas de retratar la arquitectura a fin de aportar nuevas perspectivas al espectador. Con actitudes diferentes, cintas como *Die neue Wohnung*, (1929) dirigida por Hans Richter<sup>4</sup>, que arrojaba una perspectiva sobre las

---

<sup>2</sup> Neumann, Dietrich. "Editors Notes" en *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich 1996 cita en Higham, Natasha. *Cinem(a)rchitecture: signifying the imaginary city in film*, pág 7. Movie architecture. Italia 2000.

<sup>3</sup> Meyer, Hannes. *Die neue Welt*, publicado en *Das Werk*, vol. 13, nº 7, 1926, pág. 205, 221.

actividades de la Werkbund en materia de vivienda, o *Architectures d'aujourd' hui* (1931), del cineasta independiente Pierre Chenal<sup>5</sup> ayudado estrechamente por Le Corbusier, pretendieron el acercamiento del espectador a través de la filmación de los aspectos más domésticos de la arquitectura. En contraste con *Architectures d'aujourd' hui* la mayoría de los edificios que aparecían en *Die neue Wohnung* apenas podían identificarse. Mientras en la cinta de Richter no se explicaba ni aportaba datos sobre la localización de las arquitecturas, con lo que solo sus habitantes los únicos capaces de identificar esos fragmentos de arquitectura, en el filme de Chenal se identificó y personalizó la arquitectura en relación a los espacios de referencia, mostrando diversos recorridos por viviendas como la Villa Saboya además de un plano general de la misma.

La yuxtaposición de estas dos maneras de plasmar la arquitectura en un contexto cinematográfico, contribuyeron a aportar varias soluciones extraídas de los distintos debates que tuvieron lugar en Francia, Suiza y Alemania.

Si bien las bases de la comparación entre cine y arquitectura tienen su origen en el documental, pronto se vieron obligadas a restringirse a géneros estrictamente de

<sup>4</sup> Richter, Hans. Director de cine alemán. (Berlín, Alemania, 1988 – Locarno, Suiza, 1976). Su verdadero nombre fue Johannes Siegfried Richter. Formó parte del primer congreso de la CICI (Congrès International du Cinéma Indépendant) celebrado en Suiza en 1929, como parte integrante de una nueva corriente cinematográfica que pretendía ligar el cine con la arquitectura. Su primer filme son una serie de experimentos cinematográficos bajo el nombre de *Rhythmus 21* (1921), *Rhythmus 23* (1923), *Rhythmus 25* (1925), tras los que filmará *Filmstudie* (1926). Sus títulos cercanos siempre a la experimentación abordarán diversas materias en las que se da especial importancia a la fotografía. Títulos como *Vormittagsspuk* (1928) o *Alles dreht sich, alles bewegt sich* (1929), serán anteriores a sus filmaciones para la Werkbund de *Die neue Wohnung* (1930). Tras esto filmará *Europa Radio* (1931), *Hallo Everybody* (1933), *Vom Blitz zum Fernsehbild* (1936) o *Dreams That Money Can Buy* (1947). A partir de ese instante su producción se va distanciando considerablemente hasta filmar sus dos últimas películas, *8 X 8* (1957), y *Dadascope* (1961). Su última contribución la realizó como escritor y autor de la autobiográfica *Index Hans Richter* (1969).

<sup>5</sup> Chenal, Pierre. Director de cine independiente, (Bruselas, Bélgica, 1904 – París, Francia, 1990). Su verdadero nombre era Pierre Cohen. Formó parte del segundo congreso de la CICI (Congrès International du Cinéma Indépendant) celebrado en Bruselas en 1930, como parte integrante de una nueva corriente cinematográfica que pretendía ligar el cine con la arquitectura. Allí conoce al arquitecto suizo Le Corbusier con quien colaborará en sus primeras cintas, *Batir* (1930) y *Architecture d'aujourd'hui*, (1931). Tras esta experiencia dirigirá y escribirá varias películas de ficción que obtuvieron un considerable éxito por todo el mundo. *Le Martyre de l'obèse*, (1932) o *La Rue sans nom*, (1934), serán sus primeras películas alejadas del documental que le sirvieron de entrenamiento para su adaptación de la novela *Crimen y castigo*, (*Crime et châtimeant*, 1935), con la que obtuvo su primer gran éxito. A estas le seguirán *Homme de nulle part*, *L'* (1937), *Coartada*, (*L'Alibi*, 1937), o *Le Dernier tournant*, (1939), tras lo cual comenzaría una serie de colaboraciones hispano suecas con títulos como *Todo un hombre* (1943), *El muerto falta a la cita*, (1944), *Viaje sin regreso* (1946), *Ídolo*, *El* (1952), o *Confesiones al amanecer* (1954). Tras esta etapa regresa a Francia donde rueda *Sección desaparecidos*, (*Section des disparus*, 1956), *La Bête à l'affût*, (1959), *Les Nuits de Raspoutine*, (1960) otra adaptación de la novela del escritor ruso, *Las Bellas*, (1969), o su última película *Le Hasard mène le jeu*, (1985).

ficción ante la demanda de un público que buscaba una huida de la realidad tras la guerra. Este salvavidas mediante el cual la arquitectura había encontrado en otra disciplina, como puede ser cine, el soporte ideal que le permitía abordar la práctica de la autocrítica, se vio forzada a permanecer en un segundo plano de la acción condicionada a la intención de determinados creadores que veían en la filmación de ciertas arquitecturas, un valor añadido al de la propia narración.

Si bien el interés que en otro tiempo había despertado el cine en el seno de la arquitectura como medio de difusión y entendimiento dinámico de la misma, este parecía hoy relegado ante la evidencia de la facilidad funcional de la distribución fotográfica por encima de ninguna otra, ante la que ya se habían rendido los principales promotores de la "cinematografía arquitectónica" de los años treinta. Desde ese momento, los intereses de la arquitectura prácticamente abandonan los escenarios cinematográficos, dejando constancia de la misma a través de iniciativas puntuales que partían de directores con tendencia a mantener un diálogo visual con determinadas arquitecturas en lugar de ser los arquitectos quienes utilicen como fondo este diálogo visual que propone el cine.

Solo a finales de los años ochenta a través de la iniciativa de arquitectos como Jean Nouvel, se ha vuelto a realizar una identificación directa de algunas de las imágenes visuales que fabrican los directores de cine con ciertas cosas que los arquitectos hacen a la hora de diseñar un edificio. Para Nouvel, *"la arquitectura existe, como el cine, en la dimensión del tiempo y el movimiento. Uno concibe y lee un edificio en términos de secuencia. El levantar un edificio consiste en predecir y ver los efectos de los contrastes y los enlaces a través de los cuales uno pasa... En la toma continua / secuencia de lo que el edificio es, el arquitecto trabaja con cortes y ediciones, encuadres y aperturas... me gustaría trabajar con profundidad de campo, leyendo el espacio en los términos de su densidad. Desde aquí, la superposición de diferentes pantallas, planos legibles desde puntos de paso obligados que pueden ser encontrados en todos mis edificios..."*<sup>6</sup>

Desde este punto, la relación que algunos arquitectos establecen entre cine y arquitectura, se acerca más a un punto de vista cultural que a una auténtica simbiosis de medios. De lo que no hay duda, es de que el cine necesita del medio arquitectónico para ambientar la trama argumental, y justo es que los arquitectos

---

<sup>6</sup> Nouvel, Jean. Cita aparecida en *Echo and Narcissus*. Architectural Design 112, pág 35. Nueva York 1994.

aprovechen esta coyuntura con el fin de construir un discurso crítico que a la vez ayude a su difusión. En este aspecto sí que podríamos llamarlo simbiosis.

### 1.1. LA IMPORTANCIA DE WRIGHT

Desde el momento en el que el cine abrió una ventana repleta de imágenes a un mundo que las consumía con voracidad, parte de los recuerdos de la colectividad acerca de los lugares de toda una era, -ya sean reales o ficticios-, han sido aprehendidos a través de una pantalla de cine. En 1925 el arquitecto Robert Mallet Stevens<sup>7</sup> comentaría que "el cine es un instrumento de propaganda infinitamente superior a una exposición por muy frecuentada que esta sea. El cine llevará a lo más profundo del campo, a los países más lejanos, las formas más nuevas, la técnica nueva, el arte de hoy; dará a conocer y a amar la arquitectura moderna, la arquitectura universal, aquella que se basa en la lógica y en el empleo juicioso de los nuevos materiales, arquitectura de orden y de método".<sup>8</sup>

La distribución masiva de películas de cine por todo el mundo, ha contribuido a la difusión de las ideas arquitectónicas que le sirven de escenario a través de imágenes que ya han pasado a formar parte de nuestra memoria colectiva, más de lo que lo harían a través de cualquier otro medio de difusión.

Alguna de estas imágenes arquitectónicas, han llegado a convertirse en auténticos iconos urbanos, al ser dotadas de un simbolismo especial a través de la adjetivación que le proporciona la narración. En el momento en el que un determinado conjunto arquitectónico o urbano, es sistemáticamente retratado a través de la imagen cinematográfica, éste se convierte en un objetivo simbólico a nivel mundial, como sucede con ciudades como Nueva York o París, ya que en el momento en el que a través de la imagen se captura la realidad, esta no sólo se aprehende sino que también se interpreta, pasando a formar parte del recuerdo

---

<sup>7</sup> Mallet-Stevens, Robert. Arquitecto, diseñador y escritor francés. (París, 1886 – París, 1945). Hijo de un importante comerciante de arte, estudió en la Ecole Spéciale d'Architecture in Paris de 1903 a 1906. Con frecuencia visitó a sus parientes afincados en Bruselas donde presenció la construcción del Palacio Stoclet que el arquitecto Josef Hoffmann diseñó para su tío, el Barón Stoclet. La influencia de Hoffmann podía observarse en su obra más temprana, como en la Casa Ecorcheville (1914), que presenta una rigurosa geometría con paredes blancas lisas herederas del Palacio Stoclet. En 1917 realizó una serie de dibujos de edificios de la ciudad de estilo muy similar, publicados en 1922 bajo el título *Une Cité moderne*. Su primer trabajo para el cine se produjo cuando diseñó los decorados para la película *Les Trois mousquetaires*, (1921). La realización en 1923 de una villa en Hyères para el Vizconde de Noailles, revela la influencia que sobre él tuvo el contacto con el grupo De Stijl. Durante tres años trabajó en este proyecto contando con la ayuda de varios artistas como Jacques Lipchitz, Henri Laurens, Jozseph Czaky y Constantin Brancusi, con los que trabajó mano a mano para decorar los interiores de la Villa. En 1928 esta villa fue usada como escenario para la película *Les Mystères du château du dé* de Man Ray. Años antes, diseñó los decorados para el filme *La Inhumana*, (*L'Inhumaine*, 1924) de Marcel L'Herbier.

<sup>8</sup> Mallet-Stevens, Robert. *L'Inhumaine: Histoire fêérique*, en Neue Freie Presse. Viena, julio 1924.



individual. En cualquier caso, esto no es casual, normalmente la elección de las imágenes destinadas a convertirse en iconos representativos de un lugar, tiempo o actitud, está supeditado a su valor intrínseco.

Podríamos afirmar que existe una necesidad de confirmar una realidad y enfatizar la experiencia mediante la captación imágenes. A pesar de ello, no siempre se puede estar seguro de que los ámbitos de elección de dichas realidades, sean cuando menos tan amplios que permitan abarcar todo lo que sería deseable. Por eso resulta interesante hasta que punto el cine puede llegar a reflejar indirectamente a través de la escenografía, el peso que una figura de la arquitectura tan importante como Wright ha tenido para la historia cultural de su país.

La lista de películas que muestran algunas de sus obras es interminable, aunque también es cierto que son edificios que constituyen un icono monumental dentro de la ciudad en la que se enclavan. Sin temor a equivocarnos, podríamos decir que la arquitectura de Wright se ha venido usando sistemáticamente como decorado desde los años treinta hasta hoy.

Edificios tan emblemáticos para la historia de la arquitectura universal como el Museo Guggenheim de Nueva York, o los Laboratorios Johnson, no sólo constituyen un símbolo arquitectónico en relación con el espacio que los circunda, sino que además, como sucede con el Museo Guggenheim o con el Marin County Civic Center, suponen una cita obligada como icono cinematográfico representativo de un determinado cine o trama argumental. Así como el Marin County es sistemáticamente requerido como ambientación para filmes de ciencia-ficción, el museo de la 5ª Avenida, ha pasado a ser un elemento identificador de la ciudad de Nueva York, sobre todo en un "cine de autor" que pretende enfatizar la faceta más culta de la sociedad de la Isla de Manhattan, tal y como en las películas de los años treinta a los cincuenta supuso el Empire State Building como símbolo de glamour.

En diversas películas, ambientadas en Nueva York, en las que la trama conducía a los personajes hacia las inmediaciones del Museo Guggenheim, como por ejemplo en la película *Hannah y sus hermanas*, (*Hannah and Her Sisters*, 1986) de Woody Allen<sup>9</sup>, el impacto visual que ocasiona el edificio en relación con su entorno,

---

<sup>9</sup> Allen, Woody. Actor, escritor y cineasta americano, (Brooklyn, Nueva York, EE.UU., 1935). Su verdadero nombre es Allan Stewart Konigsberg. La odisea de este artista que comenzó en la comedia como un empujón patoso y que ha llegado a ser una de las luces más brillantes de cine americano, comenzó en los años sesenta tras años de escribir material para otros cómicos. Allen comenzó a actuar en 1961 interpretándose a sí mismo en el papel de un cómico tímido, y

hace que resulte imposible obviar su presencia como parte integrante de un conjunto urbano filmado, por lo que se hace necesaria su inclusión en la narración. Su inevitable singularidad, hace posible que con una sola imagen, la audiencia pueda componer en su mente el salto cognoscitivo entre lo que simplemente ve y lo que comprende.

A pesar de ello, Wright afirmaba que "cuando las películas se ambientaban en Nueva York el trasfondo es demasiado dominante, y tan instantáneamente reconocible, que no pude ayudar pero si llegar a ser en su mayor parte un miembro honorario"<sup>10</sup>. Con estas palabras, en las que sin duda se encierra una ácida crítica, dejaba patente el rechazo que sentía hacia un determinado concepto de ciudad como podría ser Nueva York, a pesar de comprender que su singularidad, actúa en beneficio y validación de la arquitectura que se ubique en uno de sus solares, por el mero hecho de pertenecer a esta.

---

deliberadamente trágico y depresivo hasta la náusea. Su primera película como guionista y actor fue *¿Qué tal Pussycat?* (*What's New Pussycat*, 1965), que lo convirtió inmediatamente en un icono de los sesenta. Su primer trabajo como director lo realizó con la parodia del documental sobre un criminal en *Agarra el dinero y corre*, (*Take the Money and Run*, 1969). Tras esto llegaron una serie de comedias exitosas como *Bananas* (1971), *Todo lo que siempre quiso saber sobre el sexo y nunca se atrevió a preguntar*, (*Everything You Always Wanted to Know About Sex (but were afraid to ask)*, 1972), *El dormilón*, (*Sleeper*, 1973) y (*Love and Death*, 1975). *Annie Hall*, (1977) supuso su consagración, ganando el oscar al mejor director y co-guionista. Desde ese momento los filmes de Allen se hicieron más serios. *Interiors* (1978) por ejemplo, es un drama de fuerte influencia de Bergman, que aunque no obtuvo el éxito esperado de crítica y público si le valió varias nominaciones a los oscar, incluida la de mejor director y guionista. *Manhattan*, (1979), una tragicomedia ambientada en Nueva York, le valió de nuevo una nominación a los oscar al mejor guión. Después de esta, *Memorias de un seductor*, (*Stardust Memories*, 1980), y *Zelig*, (1983), recordaron el humor de sus primeros filmes. *Broadway Danny Rose*, (1984), *La rosa púrpura del Cairo*, (*The Purple Rose of Cairo*, 1985), y *Días de radio*, (*Radio Days*, 1987), le hicieron ser nominado de nuevo al oscar por el mejor guión. Finalmente lo obtuvo de nuevo con *Hannah y sus hermanas*, (*Hannah and Her Sisters*, 1986), hasta la fecha su filme más exitoso. A partir de ahí se esforzó en crear ambientes más dramáticos en *Septiembre*, (1987), *Otra mujer*, (*Another Woman*, 1988), *Historias de Nueva York*, (*New York Stories*, 1989) y *Delitos y faltas*, (*Crimes and Misdemeanors*, 1989). Durante la década de los noventa su vida privada se convirtió en pública al finalizar su relación con la actriz musa de muchos de sus filmes, Mia Farrow, al tener que admitir su relación sentimental con la hija adoptiva de ambos Soon-Yi Previn, actual esposa de Allen. A raíz de esto filma *Maridos y mujeres*, (*Husbands and Wives*, 1992), *Misterioso asesinato en Manhattan*, (*Manhattan Murder Mystery*, 1993) su más brillante comedia en años y *Balas sobre Broadway*, (*Bullets Over Broadway*, 1994), con la que volvió a ser nominado al oscar como mejor director y co-guionista. Sus últimos éxitos *Poderosa Afrodita* (*Mighty Aphrodite*, 1995), *Todos dicen I Love You*, (*Everyone Says I Love You*, 1996), *Desmontando a Harry*, (*Deconstructing Harry*, 1997), *Celebrity*, (1998), *Acordes y desacuerdos*, (*Sweet and Lowdown*, 1999), *Granujas de medio pelo*, (*Small Time Crooks*, 2000), *La maldición del escorpión de jade*, (*The Curse of Jade Scorpion*, 2001), y *Un final made in Hollywood*, (*Hollywood Ending*, 2002), le confirman como uno de los genios más prolíficos del panorama actual.

<sup>10</sup> Higham, Natasha. *Cinem(a)rchitecture: signifying the imaginary city in film*, pág 3. *Movies architecture*. Italia 2000.

Independientemente de que una de las obras más importantes de Wright se encuentre ubicada en Nueva York y de la actitud claramente anti-urbana que encierra su comentario, lo cierto es que el grueso de la obra del maestro de Taliesin, lo forman viviendas unifamiliares, que dado lo extenso no sólo de su obra sino también de su vida, hace que la valoración que se realice de su obra por parte de la colectividad pase por el recuerdo de su contribución a la arquitectura doméstica, que por otro lado, constituye uno de los más importantes legados para el repertorio de la arquitectura residencial americana.

Por ello, basta con fijarnos en la cantidad de filmes que muestran alguna de las viviendas de Wright, o en las que presentan una arquitectura residencial inspirada en alguna de sus casas para darse cuenta de hasta qué punto su arquitectura ha llegado a ser identificada con el prototipo de vivienda americana de calidad, capaz de adaptarse al "american way of life", sin recurrir necesariamente a la *balloon frame*.

Se ha mencionado en numerosas ocasiones el peso que la arquitectura tradicional americana, tiene en todas y cada una de las facetas que afectan a la vida del ciudadano de a pie, desde su preferencia como opción destinada a ser consumida, lo que condiciona su elección como decorado si se precisa plantear la acción en un ambiente doméstico por encima incluso de cualquier otra arquitectura más reconocible, hasta su imagen destinada a responder a una necesidad "arqueológica" representativa de una historia propia.

Esta tendencia al conservadurismo de la sociedad americana, reflejado en parte a través de su arquitectura doméstica con todos sus estilos revival, influyó en los grupos de opinión estadounidenses, ya que tanto el cine como la prensa, se vieron en la necesidad de considerar las arquitecturas heredadas del Estilo Internacional apropiadas para lugares de trabajo, e inapropiadas para los hogares de clase media, incidiendo en los aspectos negativos que semejantes ambientes podrían tener sobre la familia.

Pero tanto en el cine como en la realidad, las casas inevitablemente, revelan algo de las aspiraciones de sus habitantes, por lo que en ocasiones se prescinde del esquema impersonal de la vivienda tradicional siempre y cuando no se cree la sensación de estar en pugna con los valores americanos que se le asocian.

No conviene olvidar que las películas de Hollywood reflejan y forman la visión americana sobre los diseños modernos. Y es precisamente aquí donde se descubre el

peso que el universo wrightiano tiene sobre la cinematografía, al ser con mucho la opción más elegida por representar una arquitectura doméstica singular, que tanto por ubicación como por estética formal, queda ligada a los valores de adecuación al entorno y superación de las condiciones del mismo, que no se le suponen a las arquitecturas modernas y que van tan íntimamente ligadas a la tradición cultural americana.

Películas como *El manantial*, (*The Fountainhead*, 1949), *Con la muerte en los talones*, (*North by Northwest*, 1959) o *Zabriskie Point* (1970) de Michelangelo Antonioni<sup>11</sup> por un lado y *Black Rain* (1989), *Grand Canyon* (1991) o *Al caer el sol* (*Twilight*, 1998) por otro, son ejemplos de filmes en los que la acción se desarrolla en un espacio residencial típicamente wrightiano, sin olvidar *Blade Runner* (1982) o *Gattaca* (1997), en las que la arquitectura del maestro aparece asociada a una hipótesis de futuro fantástica.

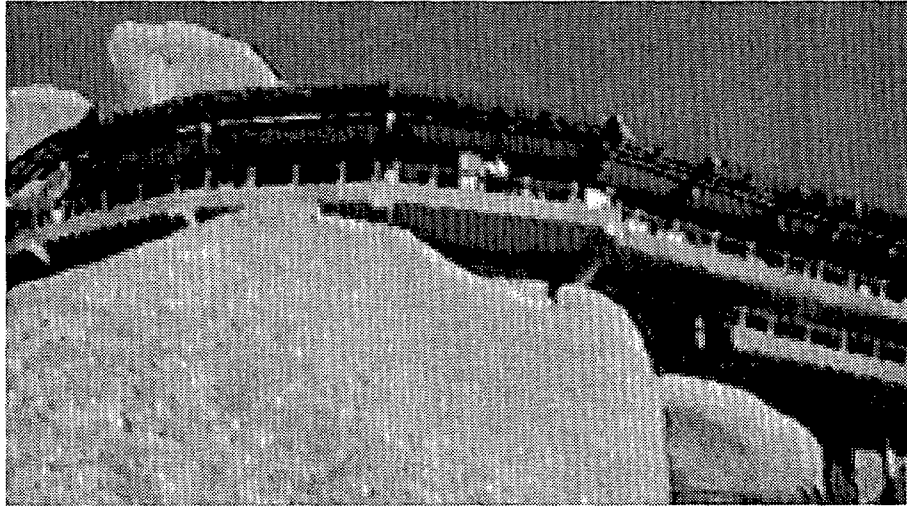
Para un director europeo como Michelangelo Antonioni, la estética wrightiana, aparece íntimamente ligada al paisaje desértico de la costa oeste americana. En 1970 rueda *Zabriskie Point*, hasta el momento, la única de sus películas cuyas localizaciones se trasladan al nuevo continente, y para la que elige los alrededores de tres puntos concretos de la geografía americana: Los Angeles, Phoenix, y Death Valley.

Los lugares que Antonioni busca para sus películas, raras veces se escapan a una mera interpretación del espacio, y las casas que en él se encuentran situadas, son a menudo objetos simbólicos, espacios externos donde suceden cosas, pero en los que a la vez resulta casi imposible imaginar una existencia prolongada, a pesar de no ser siquiera espacios particularmente estridentes, sino más bien lo contrario, son funcionales y contemporáneos.

---

<sup>11</sup> Antonioni, Michelangelo. (Ferrara, Italia 1912). Perteneciente a una familia de clase media, crece en el seno de la burguesía de los alrededores de su provincia. En Bolonia, estudia economía y comercio mientras se dedica a la pintura y a escribir críticas en un periódico local. En 1939 se traslada a Roma para trabajar en la revista Cinema, mientras estudia dirección en la Escuela de Cinematografía. Heredero del neorrealismo, sus filmes reflejan los problemas de la burguesía como en su primer filme *Cronaca di un Amore* (*Crónica de un amor*, 1950), *La Signora Senza Camelie*, (*La dama sin camelias*, 1953) o *Le Amiche*, (*Las amigas*, 1955). Su mayor éxito lo obtuvo con la trilogía *L'Avventura*, (*La aventura*, 1960), *La Notte*, (*La noche*, 1961) y *L'Eclisse*, (*El eclipse*, 1962), con los que ganó numerosos premios, u otros títulos como *Il deserto rosso* (*El desierto rojo*, 1964) o *Professione: reporter* (*El reportero*, 1975). Tras esto sus mayores éxitos los obtuvo al dar el salto a los filmes rodados en inglés como *Blowup* (1966) en Londres o *Zabriskie Point* (1970) en EE.UU.

Exterior casa en Phoenix, Arizona, que aparece en la película de Antonioni, *Zabriskie Point* (1970).



En ese aspecto, la casa que explota ante el espectador como vemos al final de *Zabriskie Point*, lo hace de tal manera, que los fragmentos individuales de la casa destrozada y lo que esta contenía, pueden ser estudiados con gran detalle mientras giran armoniosamente en el aire, a cámara lenta, en una serie de tomas repetidas y estáticas captadas desde distintos puntos de vista, parece haber sido reservada para un destino más extremo en el que se le priva de toda posibilidad presente o futura de ser habitada.

Esta casa construida bajo unas inmensas rocas en el desierto, bien podría haber sido una casa de Wright, pero no es así, tan solo es una reproducción más de su estilo "campestre". El parecido que guarda en algunos aspectos con la casa R. Pauson (que en 1942 fue destruida por un incendio), ubicada en el mismo paisaje de Phoenix, pone de manifiesto el irresistible encanto que su arquitectura residencial despierta en el celuloide, al aportar mediante su imagen exterior, las dosis de riguroso realismo que precisa el director, al ser una arquitectura perfectamente identificada con el paisaje en el que se enclava.

Esta identificación de la arquitectura residencial del maestro con los valores asociados al paisaje natural americano, sea del tipo que sea, condujo años antes a Alfred Hitchcock<sup>12</sup> a buscar una casa de clara influencia wrightiana para el rodaje de

<sup>12</sup> *Hitchcock, Alfred*. Director de cine británico. (Leytonstone, Londres, Inglaterra Los Angeles, California, EE.UU., 1980). Hijo de un frutero inglés, él y su mujer Emma, recibieron una estricta educación católica en el Saint Ignatius College regentado por jesuitas. Su primer trabajo fuera del negocio familiar lo obtuvo en 1915 en una compañía de telégrafos británica, siendo allí donde comenzaría su pasión por el cine. En 1920 consigue un trabajo como diseñador de títulos en el estudio de Lasky en Londres. En 1923 obtiene su primera oportunidad de dirigir al tener que sustituir al director de *Always Tell Your Wife* (1923), que había caído enfermo. Después de eso

una de sus películas más famosas, en la que además se localizan numerosos lugares arquetípicos del paisaje americano.

En *Con la muerte los talones* (*North by Northwest*, 1959), Robert Boyle, director artístico que ya había trabajado con Alfred Hitchcock en *Sabotaje* y *La sombra de una duda*, tras un accidentado rodaje que les prohibía filmar en el Monte Rushmore (el permiso fue concedido y finalmente retirado), y en el edificio de las Naciones Unidas (por lo que tuvieron que filmar exteriores con cámara oculta), se vio obligado a reconstruir con extrema fidelidad todos estos decorados en un plató tras haber rodado ya las escenas de la casa de campo de James Mason en una vivienda inspirada en un diseño de Frank Lloyd Wright, que pretendía estar situada en las inmediaciones del monumento en Dakota del Norte.<sup>13</sup>

La casa, combina algunos aspectos formales y de acabados de la casa Kaufmann (1936), con parte de la volumetría de la casa G.D. Sturges (1939), imitando el potente voladizo sobre el que descansa el cuerpo principal haciendo frente a un fuerte desnivel en el terreno, por cuyos jabalcones consigue trepar Cary Grant de forma dramática hasta el dormitorio de Eva Marie Saint.

---

dirige *Number 13* (1922), sin que pueda terminarse. Tras esto le dan la oportunidad de dirigir la coproducción anglo-alemana *El jardín de la alegría*, (*The Pleasure Garden*, 1925), con lo que se inicia realmente su carrera. A partir de ahí dirige una serie de Thrillers como *El enemigo de las rubias*, (*The Lodger*, 1927), *La muchacha de Londres*, (*Blackmail*, 1929), *El Hombre que sabía demasiado*, (*The Man Who Knew Too Much*, 1934), *39 escalones*, (*The 39 Steps*, 1935), *Sabotaje* (*Sabotage*, 1936) o *La dama desaparece*, (*The Lady Vanishes*, 1938). Hitchcock sucumbe al lujo de Hollywood en 1939 y filma su primera película a las órdenes de David O. Selznick, *Rebeca* (1940), que gana el oscar a la mejor película. A las órdenes del estudio dirigirá numerosos filmes de suspense *Enviado especial* (*Foreign Correspondent*, 1940), *Sospecha* (*Suspicion*, 1941), *La sombra de una duda* (*Shadow of a Doubt*, 1943), *Náufragos* (*Lifeboat*, 1944), *Recuerda* (*Spellbound*, 1945), *Encadenados* (*Notorious*, 1946), y *El proceso Paradine* (*The Paradine Case*, 1947). Su primer filme en color, *La soga* (*The Rope*, 1948), supuso un experimento de filmación en un único plano secuencia. Durante los cincuenta, libre del control de un estudio, filma con un estilo personal intrigas como *Extraños en un tren* (*Strangers on a Train*, 1951), *Crimen perfecto* (*Dial M for Murder*, 1954), *La ventana indiscreta* (*Rear Window*, 1954), *Atrapa a un ladrón* (*To Catch a Thief*, 1955), *Pero... ¿quién mató a Harry?* (*The Trouble With Harry*, 1955), el remake de su propia *El hombre que sabía demasiado* (*The Man Who Knew Too Much*, 1956), y *Falso culpable* (*The Wrong Man*, 1957). En 1955 acepta filmar una serie de historias para televisión con lo que su producción decrece en número pero no en interés. De esta época son *Vertigo* (1958), *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*, 1959), y *Psicosis* (*Psycho*, 1960), que marcaría un antes y un después en el género de suspense. Sus últimos filmes fueron sencillamente geniales como *Los pájaros* (*The Birds*, 1963), *Cortina rasgada* (*Torn Curtain*, 1966), *Topaz* (1969), *Frenesí* (*Frenzy*, 1972) y *La trama* (*Family Plot*, 1976). En 1979 recibe el premio otorgado por el American Film Institute a toda una vida dedicada al cine; moriría al año siguiente. Sorprendentemente nunca obtuvo ningún oscar.

<sup>13</sup> Balagué, Carlos. *Con la muerte en los talones / El verdugo*, pág 47. Programa doble. Libros Dirigido. Barcelona 1998.

Imagen de la casa de James Mason extraída de la película *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*, 1959), de Alfred Hitchcock.



Imagen de la casa de James Mason extraída de la película *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*, 1959), de Alfred Hitchcock.



En cualquier caso, estos dos ejemplos no han sido los filmes en los que de forma más destacada se ha tomado la obra de Wright como modelo de arquitectura doméstica. Ni su obra, ni su vida, han escapado al punto de mira de los directores y escenógrafos de Hollywood.

## The Fountainhead, (El manantial).

El carácter de Wright capaz de convertirlo en la figura irrepetible de la arquitectura que todos conocemos, parece encajar la perfección con el argumento de la película de King Vidor<sup>14</sup> *El manantial* (*The Fountainhead*, 1949). Basado en la novela de la escritora americana Ayn Rand<sup>15</sup>, Vidor recupera el tema de la arquitectura en el

---

<sup>14</sup> Vidor, King. Director de cine americano. (Galveston, Texas, EE.UU., 1894 – Paso Robles, California, EE.UU., 1982). Nacido en el seno de una familia acomodada, siempre estuvo obsesionado con trabajar en el cine, trabajando incluso con corta edad en el barrio de Nickelodeon. En realidad se inició en la cinematografía filmando noticias y acontecimientos de su Texas natal, que luego vendía a las agencias de noticias. En 1915 llega a Hollywood con su esposa Florence, actriz comenzando a escribir, dirigir e incluso protagonizar pequeñas comedias. En 1919 se gradúa en cinematografía, escribiendo y dirigiendo películas como *The Turn in the Road* (1919), *The Other Half*, (1919) y *Poor Relations*, (1919), dos de ellos protagonizados por su esposa con la que también filmaría *The Jack-Knife Man*, (1920) y *The Family Honor*, (1920). Los años siguientes rueda con dos actrices consagradas *The Sky Pilot*, (1921) y *Peg o' My Heart* (1922). Para entonces Florence estaba bien asentada como figura de la pantalla y poco después la pareja formada por Florence Vidor Productions se disuelve profesional y personalmente. Vidor se traslada a la Metro donde dirige *Tres solterones discretos* (*Three Wise Fools*, 1923) la primera de una serie de películas con la que iba a ser su mujer Eleanor Boardman como *The Woman of Bronze* (1923), *Wild Oranges* (1923), *Happiness* (1924), *Wine of Youth* (1924), y *Proud Flesh* (1925). El éxito sobreviene a Vidor con la película *El Gran desfile*, (*The Big Parade*, 1925). Tras su éxito se decide por un drama poco comercial *El cuervo*, (*The Crow*, 1928), con la que sin embargo obtuvo su primera nominación a los oscar. Ese mismo año filma una comedia de gran éxito *Espejismos*, (*Show People*, 1928). Durante la década de los treinta dirige varias películas alternando la comedia y el drama con las que obtiene diversas nominaciones a los oscar por *El campeón*, (*The Champ*, 1931), o *La ciudadela* (*The Citadel*, 1938). Otras películas como *Ave del paraíso* (*Bird of Paradise*, 1932) o *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939) obtuvieron un enorme éxito. Durante la década de los cuarenta filma sus éxitos más conocidos, *Paso al Noroeste*, (*Northwest Passage*, 1940), *El sueño americano*, (*An American Romance*, 1944), *Duelo al sol* (*Duel in the Sun*, 1946), o *El manantial* (*The Fountainhead*, 1949). Durante los años cincuenta su producción disminuye a la par que se hace más interesante, con títulos como *Pasión bajo la niebla*, (*Japanese War Bride*, 1952), *Guerra y paz*, (*War and Peace*, 1956), y *Salomón y la Reina de Saba* (*Solomon and Sheba*, 1959). En 1953 Vidor escribe su autobiografía, "A Tree Is a Tree" y 25 años más tarde idea "King Vidor on Filmmaking", pero nunca terminó el libro de la muerte sin resolver largamente investigada del director William Desmond Taylor, basada e sus investigaciones personales acerca del caso. Vidor, que nunca ganó un oscar en concurso, obtuvo uno honorífico en 1979 en reconocimiento a su carrera.

<sup>15</sup> Rand, Ayn. Escritora de origen ruso. (San Petesburgo, Rusia, 1905 – Nueva York, EE.UU., 1982). Con nueve años de edad decide dedicarse a la literatura de ficción. Opuesta al misticismo y colectivismo de la cultura rusa, se auto definió a sí misma como una escritora europea tras conocer en 1918 a dos de los escritores que más admiraba, Walter Scott y Victor Hugo. Huyendo de la revolución bolchevique, su familia huye a Crimea donde acaba sus estudios de bachillerato. Con la victoria de los comunistas la farmacia de su padre fue confiscada, viviendo tiempos duros. En sus últimos años de colegio se inició en el estudio de la cultura americana como modelo de nación libre. Se licenció en 1924 en la Universidad de Petrogrado en filosofía e historia. En 1925 obtiene el permiso para abandonar la Unión Soviética con la excusa de visitar a unos parientes, pero no regresaría jamás. En 1926 llega a Nueva York, pasando los meses siguientes en Chicago con sus parientes. Pronto se traslada a Hollywood para empezar una carrera como guionista. En su segundo día en Hollywood conoce a Cecil B. DeMille que le ofrece un puesto en su película *El rey de reyes*, (*The King of Kings*, 1927). En 1932 vende su primer guión "Red Pawn," a los Estudios Universal. Su primera novela *We the Living* terminada en 1933, se publicó tres años más tarde en Londres. Comienza a escribir *The Fountainhead* in 1935 que se convirtió en un best seller cuando se publicó en 1943. Por esa época regresa a Hollywood para



que ya se había entrenado con los rascacielos de *Y el mundo marcha (The Crowd, 1928)*, para mostrarnos a un personaje directamente inspirado en la figura del arquitecto de Taliesin y para el que incluso su trabajo fue requerido con el fin con el fin de dar vida en el cine a todo un ejemplo de lo que un arquitecto de valía debía ser. Para ambientar la película *El manantial*, la productora, invitó al arquitecto a diseñar los edificios y los espacios interiores de la película, por los que Wright demandó unos honorarios por valor de 250.000 dólares americanos de la época, lo que el estudio declinó amablemente. En su lugar, el director artístico Edward Carrère realizó un trabajo excelente incorporando no solo arquitecturas para decorados, sino un sinfín de bocetos inspirados en la obra del maestro.

A pesar del incidente, Wright diseñó un hogar para la escritora de la novela Ayn Rand, que fue llamado como no, el manantial, pero que nunca fue construido al decidir esta instalarse definitivamente en Manhattan.

El filme muestra a un apuesto Gary Cooper en el papel de un joven arquitecto moderno e idealista llamado Edward Roark, que no transige con el estilo ecléctico imperante, y que prefiere acabar de peón en una cantera antes de prostituir su obra. Tras una sucesión de infortunios, el primer gran edificio que le encargan en la película es un rascacielos para el magnate de la comunicación Roger Enright frente a Central Park. El desafío a las arquitecturas Art Decó usadas en los interiores de las viviendas es puesta a prueba ante el público asistente a la recepción, con la exhibición del ático del edificio ante el cual una mujer exclama: "*Es magnífica, absolutamente magnífica, pero no quisiera vivir en una casa como esta, una no puede relajarse y sentirse cómoda..., bueno que no resulta acogedora.*" Evidentemente esta escena revela que esto no supondrá la consagración del arquitecto que en escenas sucesivas vencerá a críticos y enemigos consiguiendo construir varios edificios diferentes.

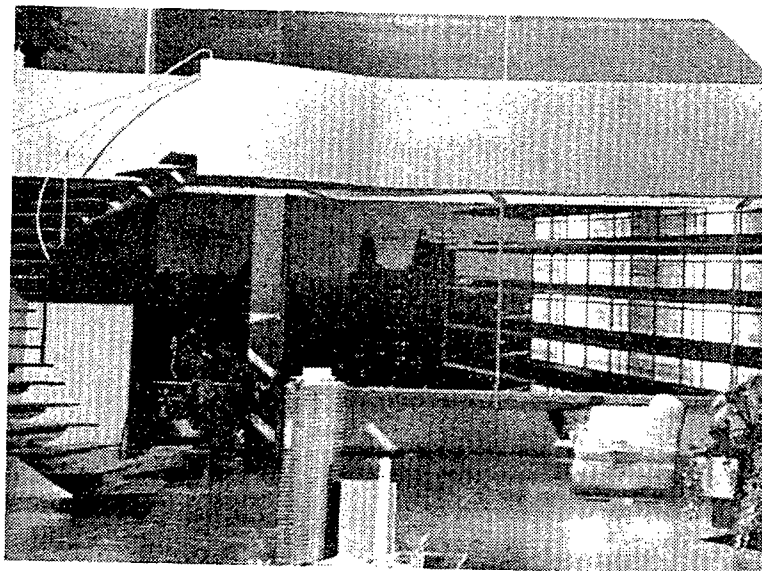
Las ideas propugnadas por la película aun hoy pueden ser consideradas "peligrosas", ya que el protagonista, Roark tras conseguir salir adelante por su cuenta, acepta diseñar para un colega un gran complejo residencial, con la única condición de que este, ha de ser llevado a cabo tal y como él lo concibió. Al descubrir que su idea original había sido adulterada, dinamita la obra a medio terminar y se declara culpable. Pero durante el juicio, aunque los críticos de la prensa claman por su cabeza

---

escribir el guión de *The Fountainhead*, que fue estrenada en 1948. Por esa época comienza su mejor novela *Atlas Shrugged*, para la que se desplaza a Nueva York donde se instala definitivamente.

agitando a las masas, gracias a un brillante alegato final, consigue salir absuelto y como no, llevarse por fin a la chica.

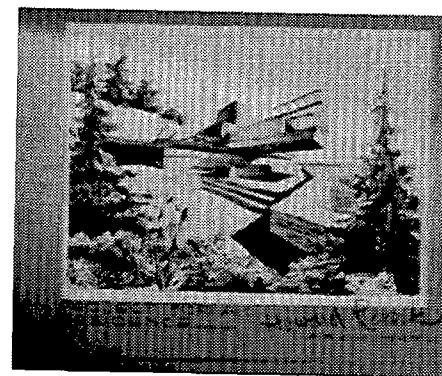
Imagen del interior del ático del edificio Enright con la maqueta en primer plano extraída de la película *El manantial* (*The Fountainhead*, 1949), de King Vidor.



Ni que decir tiene que semejante argumento provocó en los medios profesionales americanos una tormenta tal, que algunos arquitectos de Los Ángeles, después del estreno, colgaron de sus despachos un cartel que rezaba: "La dinamita para la integridad artística será pagada por el cliente".<sup>16</sup>

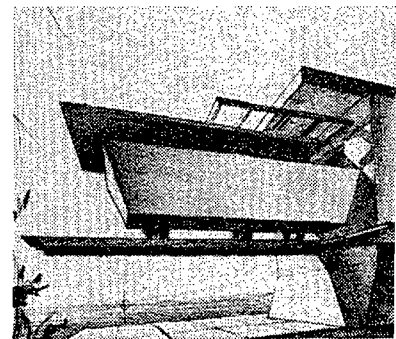
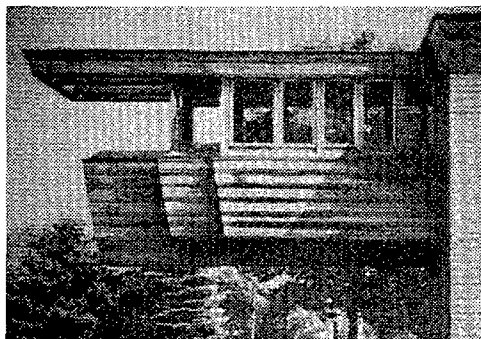
Escena tras escena, King Vidor hace un barrido alrededor de la supuesta arquitectura de Roark, que el director artístico Edward Carrère toma con descaro del repertorio de Wright. Un pronunciado voladizo que exagera las proporciones originales de la casa de la cascada, o el desafiante balcón que imita al mirador de la casa H. F. Johnson en Wind Point, Wisconsin, son inmortalizados por la cámara que fotografía los bocetos a lápiz de Carrère garabateados con la firma de Howard Roark.

Croquis de Edward Carrère para la película *El manantial*, (*The Fountainhead*, 1949) de King Vidor.



<sup>16</sup> Benedito, Marcel. *Anécdotas de cine*. Casa viva 31, pág 18. Barcelona 1999.

Imágenes de la casa H. F. Johnson en Wind Point, Wisconsin de Wright y uno de los bocetos de Edward Carrère respectivamente hecho para la película *El manantial*, (*The Fountainhead*, 1949) de King Vidor.



Incluso a lo largo del filme, retrata a un apuesto Gary Cooper en el papel de Howard Roark delante de las maquetas de sus proyectos, de la misma forma en la que Wright había sido fotografiado otras veces.

Al hablar con el experimentado diseñador Cheseley Bonestell, que ayudo a modelar los detalles del mítico rascacielos Wynand Building de *El manantial*, acerca de lo que esta película representó para su época, éste aún se pregunta por qué razón causó tanta furia, y la respuesta después de mucho meditar, parece encontrarla en la afinidad natural que existe entre cine y arquitectura.<sup>17</sup>

Lo que sí parece cierto, es que la afinidad existente entre el cine y maestro de Taliesin, era un sentimiento mutuo, al dar Wright en repetidas ocasiones, sobradas muestras de admiración por el séptimo arte, aunque si bien es verdad el romance entre Wright y la gran pantalla, puede resumirse, en vida del arquitecto, en unos simples coqueteos con la cámara. A la hora de la verdad, aunque el cine en sí, o el hecho de poder ser inmortalizado por una cámara de cine pudieran atraerle, su orgullo o quizá su avaricia, le impidieron hacerlo finalmente.

El cineasta Nicholas Ray, corrobora esta pasión secreta de Wright por el cine, al afirmar que en casa de este, un invitado, siempre podría encontrar una escogida selección de películas proyectándose en su casa teatro. Por su parte, Ray, siempre sostuvo que su amor al cinematógrafo fue debido a los meses que pasó en el "mundo horizontal" del Taliesin de Wright en Wisconsin<sup>18</sup>, que por lo que se ve, supuso una importante inspiración.

<sup>17</sup> Sherman, Eric. *Directing the Film: Film Directors on Their Art*, pág 128. Boston 1976.

<sup>18</sup> Ray, Nicholas. *Directing the film: Film Directors on their Art*, en Grigor, Murray. *Space in time*, pág 17. Architectural Design 112. Nueva York 1994.  
Sherman, Eric. *Directing the Film: Film Directors on Their Art*, pág 128. Boston 1976.



Imagen de Howard Roark (Gary Cooper), explicando uno de sus proyectos, extraído de la película *El manantial*, (*The Fountainhead*, 1949) de King Vidor.

Se conservan gran cantidad de documentos filmados en los que se plasma la obra del maestro analizada y comentada desde diversos puntos de vista. Son frecuentes las imágenes en las que Wright aparece armado con una antigua cámara de super 8, ya que al parecer éste fue un agudo cineasta amateur, aunque la prueba que lo demuestra es más bien escasa, solo comprende unas secuencias rodadas en 16 milímetros sobre el Larkin Building en Búfalo y otras sobre Nueva York, algunas de las cuales fueron recientemente incluidas en el filme que sobre su obra realizó Murray Grigor.<sup>19</sup>

Tal y como refleja el cine, la arquitectura doméstica de Wright, ha sido la única capaz de desafiar la supremacía de las "casitas de madera" basadas en los estilos históricos americanos, de ahí que la mayoría de las viviendas no tradicionales que aparecen en el cine de Hollywood, procuren imitar su estilo.

Y es que la arquitectura doméstica de Wright parecen aunar las condiciones de parecer una arquitectura moderna sin renunciar a los valores tradicionales americanos, por eso muchas de las viviendas no-tradicionales que aparecen en el cine de Hollywood procuran imitar su estilo.

---

<sup>19</sup> "Pride of Place: Bilding the American Dream", 1986. Episodio 7, Proud Towers, dirigido por Murray Grigor, Malone Gill Productions for Mobil, South Carolina Educational Television/PBS.

## Black Rain

Sin duda, la muestra de arquitectura wrightiana que más vivamente conservamos en nuestra retina como estereotipo de vivienda de futuro, son las diversas interpretaciones que de la casa Ennis-Brown de Wright, se han realizado en el cine. Utilizada como ambientación cinematográfica en numerosas ocasiones, la casa Ennis-Brown repite con el director Ridley Scott<sup>20</sup> como lugar de rodaje tras *Blade Runner* (1982), en la película *Black Rain* (1989).

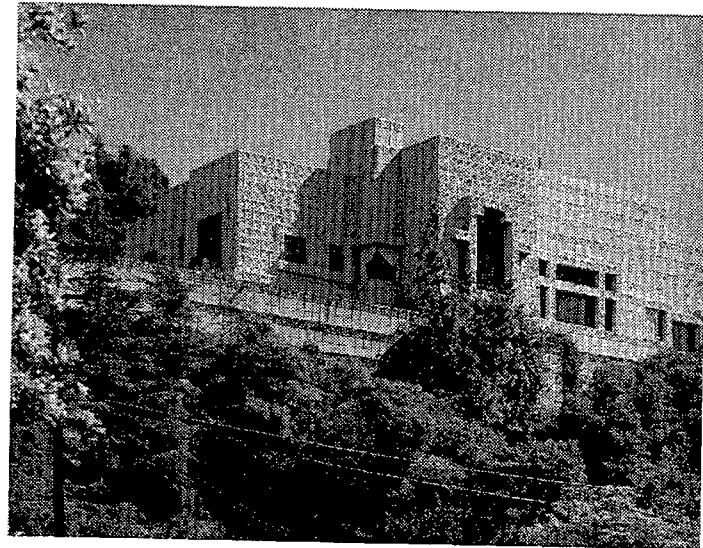
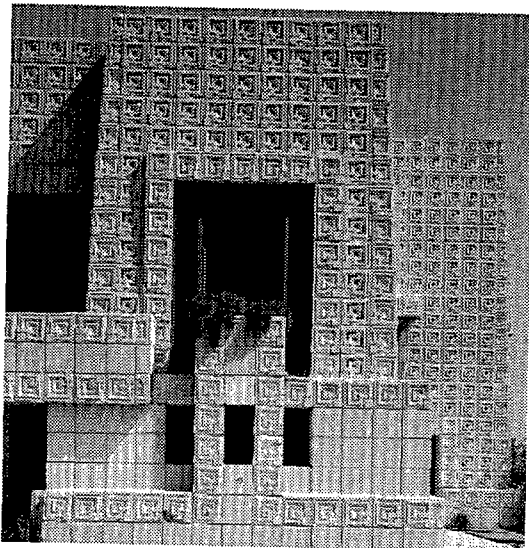
Situada en el 2.067 de Glendower Avenue en la ciudad de Los Angeles, esta obra (la quinta que Wright construye con el sistema de los bloques de hormigón) parece constituir un desafío a los esquemas planteados con anterioridad en las casas Millard y Storer, en la que Wright trata de alargar los volúmenes para poderlos enlazar mejor con la línea del terreno.



Croquis de la casa Ennis, realizada en 1924 por el arquitecto Frank Lloyd Wright.

<sup>20</sup> Scott, Ridley. (South Shields, Tyne and Wear, Inglaterra, 1937). Director de cine británico, elaboró su característico estilo visual como diseñador de decorados de publicidad para la televisión. Estudió arte y cine en el Royal College of Art en Londres, después de lo cual comenzó a diseñar decorados para la BBC. A mediados de los sesenta, comenzó a dirigir programas de espectáculos para la BBC abandonando pronto este trabajo para colocarse como freelance. En 1977 rueda su primera cinta *The Duellist*, que aunque fue criticada en su momento no tardaría en convertirse en una película de culto. Con *Alien* (1979), pudo explotar todo su talento visual para realizar una gran película de terror de ficción. La elaborada *Blade Runner* (1982), le consagró como director al adaptar una novela de ciencia-ficción ambientada en Los Ángeles que sirvió de inspiración a toda una generación de música y arte ciberpunk. Otras películas del director fueron *Legend* (1985), *La sombra del testigo* (*Someone to Watch Over Me*, 1987), *Black Rain* (1989), *Theima & Louise* (1991), (1942, *La conquista del Paraíso*, 1942: *Conquest of Paradise*, 1992). La versión *Browning* (*The Browning Versión*, 1994), comenzando a producir numerosos filmes como *La Teniente O'Neal* (*G.I.Jane*, 1997), *Gladiator* (2000), *Hannibal* (2001), o *Black Hawk derribado* (*Black Hawk Down*, 2001).

El edificio se articula en distintos volúmenes que presentan una lectura de doble sentido: desde arriba como un escalonamiento gradual hacia la naturaleza del paisaje; desde abajo, como acompañamiento de los cambios de nivel del terreno. Su figura se levanta como una fortaleza desafiante, como una vivienda orgánica. En ella se combinan elementos de los trabajos pasados de Wright con un nuevo vocabulario creado específicamente para el intenso sol, y la accidentada topografía del sur de California, acorde con la afinidad que su cliente sentía por la cultura maya. Los bloques de hormigón de 16 pulgadas que forman los muros de la vivienda, unidos mediante ingletes de acero, crean un sistema en red que se repite conocido como "sistema de bloque textil", que sería usado por el arquitecto en varias casas de la época. Mientras que las vidrieras de las ventanas y el mosaico sobre la chimenea del salón fueron diseñados por Wright, los trabajos de forja de reminiscencias mayas, fueron parte de las exigencias del cliente en las que Wright no tomó parte.



Croquis de la casa Ennis, realizada en 1924 por el arquitecto Frank Lloyd Wright.

La casa fue mandada construir por Mabel y Charles Ennis en 1924, quienes la vendieron en 1940 a la estrella de la radio John Nesbitt que a su vez solicitó los servicios de Wright para construir una piscina anexa. Finalmente la casa fue adquirida por Augustus O. Brown y Marcia Brown (fallecida) en 1968, que se esforzaron por restaurarla y mantenerla a través de los años en los que la conservaron. En 1980, Brown donó la casa a la Trust for Preservation of Cultural Heritage, una organización no lucrativa compuesta de profesionales e individuos interesados en la conservación histórica. En consideración a los antiguos dueños la casa se renombró Ennis Brown House.

En 1994 la casa sufrió daños a consecuencia del terremoto de Northridge. Aunque los trabajos de restauración continúan, y el Señor Brown ha sido designado por el colectivo de directores como el conservador de la propiedad, que supervisa el mantenimiento y la restauración, esta puede ser visitada y continuamente utilizada como escenario cinematográfico, ya que una importante fuente de ingresos para el mantenimiento y la conservación de la misma, deriva de las películas y las producciones de TV que allí se filman.

Aparte del patrocinio del colectivo cinematográfico y de la rentabilidad que le proporciona su fama, la casa está catalogada por el U.S. Department of the Interior en el National Register of Historic Places, y ha sido declarado monumento de interés cultural por la ciudad de Los Angeles, y designado una pieza de identificación para el Estado de California.

Justo es decir, que aunque las imágenes de la casa Ennis que nos brinda Scott, son quizá las que más han perdurado en nuestros recuerdos, se puede decir que no es la única pues la casa de Ennis ha servido de escenario cinematográfico desde los años treinta hasta hoy. En su interior se han filmado numerosos anuncios televisivos, todo tipo de videos musicales, y filmes como *Hembra (Female, 1933)* de Michael Curtiz<sup>21</sup>, *The House on Haunted Hill, (1959)*, *Blade Runner, (1982)*, *Rocketeer (The Rocketeer, 1991)*, o *Grand Canyon (1991)* entre otras.

Después de haber sido inmortalizada como vivienda de replicantes en *Blade Runner, (1982)*, Ridley Scott plantea una visión no adulterada de la misma conservando

---

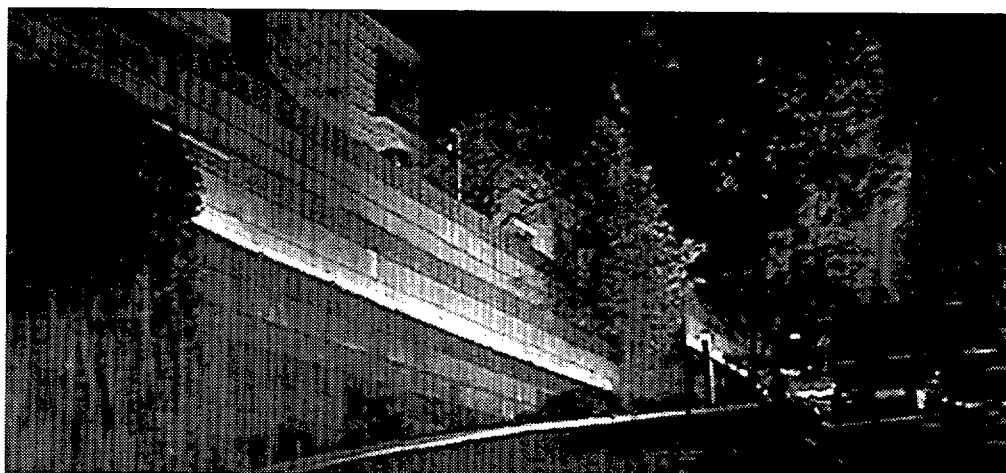
<sup>21</sup> Curtiz, Michael. Director de cine de origen húngaro. (Budapest, Hungría, 1886 – Hollywood, California, EE.UU., 1962). Su verdadero nombre era Manó Kertész Kaminer. Comenzó en el cine como actor en el año 1912, fecha en la que ya tenía varios filmes a sus espaldas en su Europa natal. En 1926 fue reclutado por un cazatalentos de Hollywood que buscaba directores en la línea dictatorial de otros Prusianos como Otto Preminger o Erich von Stroheim. Pero Curtiz no parecía tener la ambición artística de estos maestros iniciando los trabajos que le proponían al estar a las órdenes de la Warner Bros., pero con un toque astuto de expresionismo alemán. Trabajó numerosos géneros desde melodramas como *The Third Degree (1927)*, su primer filme americano, hasta filmes de terror como *Los crímenes del museo de cera, (The Mystery of the Wax Museum, 1933)*, dramas con asesinato como *Hembra (Female, 1933)*, dramas carcelarios como *Veinte en años en Sing Sing (20,000 Years in Sing Sing, 1932)*, dramas domésticos como *Four Daughters, (1938)*, Westerns como *Dodge, ciudad sin ley (Dodge City, 1939)*, filmes históricos y de acción como *El Capitán Blood, (Captain Blood, 1935)*, *La carga de la Brigada Ligera, 's (The Charge of the Light Brigade, 1936)* o *Robin de los bosques (The Adventures of Robin Hood, 1938)*, epopeyas bíblicas como *Sinuhé, el egipcio (The Egyptian, 1954)* o bélicos como *La fuerza de las armas, (Force of Arms, 1951)* entre otras muchas. Su inmensa producción repleta de géneros se vio compensada con tres nominaciones a los oscar por *Four Daughters, (1938)*, *Ángeles con caras sucias (Angels with Dirty Faces, 1938)* y *Yanqui Dandy (Yankee Doodle Dandy, 1942)*. Su único oscar lo ganó con *Casablanca, (1942)*. Como dueño de un estudio propio filmó a finales de los cincuenta las películas de Elvis Presley más creíbles como *El barrio contra mí, (King Creole, 1958)*, y *Los Comancheros, (The Comancheros, 1961)*.

su tipología e incluso su condición de vivienda destinada a albergar a un personaje rico y de buen gusto, pero en esta ocasión desubicada de su localización real.

En este caso la casa, lejos de servir de ambientación futurista para el género de la ciencia ficción, se hace pasar por una vivienda situada en un barrio residencial de la ciudad japonesa de Osaka, localización que coincide con la situación real de otra de las casas que su arquitecto, Frank Lloyd Wright, construyó empleando el mismo sistema de bloque textil, la casa Yamamura. Levantada sobre la falda del monte Rokko, al sur de la bahía de Osaka en 1924 como segunda vivienda del empresario Tzaemon Yamamura, esta casa es ligeramente anterior a la Ennis y constituye la única muestra de arquitectura doméstica wrightiana que permanece en Japón.

Ante las dificultades técnicas que planteaba la localización de una vivienda en Osaka que sirviera de escenario, se eligió la casa Ennis aparte de su accesibilidad, por la afinidad de los motivos ornamentales que componen el diseño del bloque textil con la iconografía japonesa, país en el que se desarrolla la mayor parte de la acción.

Imagen exterior de la casa Ennis, extraída de la película *Black Rain* (1989) del director Ridley Scott.



La trama de la película que sitúa la acción entre Estados Unidos y Japón, trata de dos policías neoyorquinos que se ven envueltos en una guerra de bandas entre miembros de la mafia japonesa, los Yakuza, que anhelan hacerse con el control de unas planchas de dólares americanos. Tras arrestar a uno de sus matones, se ven obligados a acompañar al detenido de vuelta a Japón por una orden de extradición. Allí tras una serie de incidentes en los que el detenido logra escapar y matar a uno de los policías, Nick su protagonista (Michael Douglas), comprenderá que es necesario jugar el mismo juego que sus enemigos para poder derrotarlos. En contra del jefe Yakuza que ordenó matar a su compañero, Nick pide audiencia con el jefe rival Sugai,



un hombre regido por un código de honor vinculado a los valores de la cultura japonesa.

Acorde con la personalidad del personaje, el director crea una ambientación para los interiores de la mansión de Sugai en la que nos presenta el salón de la casa Ennis con la chimenea encendida, acondicionado con varios televisores encendidos.



Imagen interior de la casa Ennis, extraída de la película *Black Rain* (1989) del director Ridley Scott.



Imagen interior de la casa Ennis, extraída de la película *Black Rain* (1989) del director Ridley Scott.

Este contraste que busca el director entre lo nuevo, simbolizado por la tecnología, y lo tradicional, representado por la textura pétreo de los bloques de hormigón, arroja una visión un tanto exótica de la casa explotando una faceta de la misma que aun que no había sido explorada desde el cine.

El relieve y la tosquedad de los bloques al interior matizado por la luz rojiza del fuego de la chimenea, confieren a la casa un aspecto arqueológico con el que nada tienen que ver las vidrieras y carpinterías que diseñó Wright para el resto de la casa. Esta es la causa por la que el interior es filmado con gran cautela, en planos

generalmente cortos situados en un punto concreto del salón, en torno a una de sus chimeneas. La trampa es por otra parte bien lógica, ya que está destinada sobre todo a abaratar los costes de rodaje, aunque esto suponga desvirtuar la imagen real de la casa.

## Twilight (Al caer el sol).

Aunque la casa Ennis haya sido sin duda la vivienda que más veces ha aparecido en el cine, no ha sido la única casa de Wright que lo ha hecho. En la película de Robert Benton<sup>22</sup> *Al caer el sol*, (*Twilight*, 1998), los escenarios en los que se desenvuelven los personajes son en su mayoría casas reales como la residencia que el director Cedric Gibbons mandó construir para su entonces esposa Dolores del Río en Santa Mónica, o bien uno de los ranchos de retiro que construyó el maestro de Taliesin en la década de los cuarenta.

La casa de Santa Mónica es la residencia habitual de los Ames; en ella viven Catherin (Susan Sarandon), su marido, Jack (Gene Hackman) junto a su hija y un ex policía llamado Harry Ross (Paul Newman) amigo de ambos, que ocupa el apartamento del sótano de la casa.

Al tratar de ayudar a su amigo Jack, enfermo terminal de cáncer, a entregar un sobre a una mujer que le hace chantaje, Harry se verá envuelto en la trama de la desaparición, hace veinte años, del primer marido de Catherin. A pesar de los problemas económicos de la pareja, los Ames no ponen en venta el viejo rancho que poseen en las colinas, hecho que pone sobre alerta a la policía y da pistas a los extorsionadores acerca de la localización del cadáver.

En una visita que realiza Harry Ross al rancho abandonado para adelantarse a estos, la cámara realiza un barrido sobre la fachada de la casa frente a la cual permanece el agujero de la piscina vacío.

---

<sup>22</sup> Benton, Robert. Director de cine americano, (Waxahachie, Texas, EE.UU.), 1932). Sus comienzos en el cine se remontan a la época en la que trabajaba como editor, época en la que en colaboración con su amigo David Newman escribe *Bonnie and Clyde* (1967). A partir de ese momento escribe guiones para éxitos como *El día de los tramposos*, (*There Was a Crooked Man...*, 1970), o *¿Qué me pasa, doctor?* (*What's Up, Doc?*, 1972). Su primer trabajo como director llega con *Mala compañía*, (*Bad Company*, 1972), tras la cual continúa su labor como guionista de un musical y de la película *Superman* (1978). Su regreso a la dirección se establece con *Kramer contra Kramer*, (*Kramer vs. Kramer*, 1979), con la que obtiene el oscar a mejor guión y a mejor dirección. Tras su éxito se embarca en proyectos como *Bajo sospecha*, (*Still of the Night*, 1982), o *En un lugar del corazón* (*Places in the Heart*, 1984), con la que vuelve a ganar un oscar como guionista. Sus últimos títulos se encuentran entre los más exitosos como *Nadine* (1987), *Billy Bathgate* (1991), *Ni un pelo de tonto*, (*Nobody's Fool*, 1994), *Al caer el sol* (*Twilight*, 1998) o su última cinta *La mancha humana*, (*The Human Stain*, 2003)

Imagen de Harry Ross (Paul Newman), frente al rancho de los Ames, filmado sobre la base la casa para Arch Oboler de Frank Lloyd Wright, extraída de la película *Al caer el sol*, (*Twilight*, 1998).

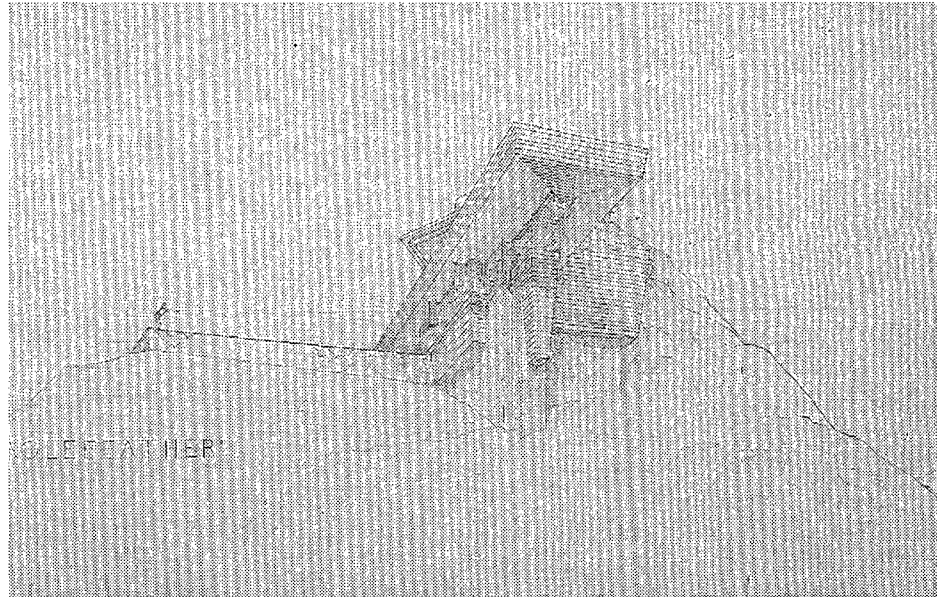


Imagen de Harry Ross (Paul Newman), frente al rancho de los Ames, filmado sobre la base la casa para Arch Oboler de Frank Lloyd Wright, extraída de la película *Al caer el sol*, (*Twilight*, 1998).



El rancho que no es otro que el Retiro para Eleanor Oboler que su marido Arch Oboler encargó a Wright en 1941 en Malibú, muestra un esquema de vivienda que corresponde a una etapa en la que el arquitecto construyó casas muy similares por la zona. En el paisaje pedregoso y típicamente desértico en lo alto de las colinas de Malibú, el escritor y guionista radiofónico Arch Oboler encargó a Wright una segunda casa que debía servir de casa de retiro para sus amistades. Tras una serie de curvas empinadas, al final de la autopista de Mulholland West, se levanta esta casa de estructura horizontal sobre un muro de aparejo de piedra. La enorme estructura de madera que descansa sobre los muros conocida como Eaglefeather (pluma de

águila), permanece parcialmente escondida tras una inmensa pared de roca sobre la que se asienta. Tan solo la parte superior sobresale del conjunto con una serie de voladizos que desafían al paisaje yermo en el que se sitúa.



Dibujo de la casa para Arch Oboler de Frank Lloyd Wright, en Malibú, California.

Debido a la imagen en la que se retrata uno de los voladizos de la casa contra la puesta de sol, se ha llegado a afirmar que la casa que aparece en las escenas centrales de película es la casa Walker en Carmel<sup>23</sup> en lugar de la de Oboler. Esta confusión resulta inexplicable al comparar los entornos en los que ambas se enclavan ya que la posición de la Walker frente a un acantilado en la costa no dejan lugar al equívoco.

Lo que sí es cierto es que al igual que la casa Walker, que construyó el arquitecto en un acantilado de Carmel, la casa de Oboler posee amplios ventanales en esquina con vidrios unidos a hueso sin carpintería que parecen precipitarse al vacío desde los desafiantes voladizos que coronan la estructura superior. La imágenes que retrata el cine de estas ventanas contra el crepúsculo resultan altamente efectistas, no siendo la primera vez que se hace. Este tipo de arquitectura de las casas de Wright ha llegado a identificarse con una imagen concreta inherente al paisaje californiano, que se ha usado en el cine como estereotipo de rancho de vacaciones, en la misma

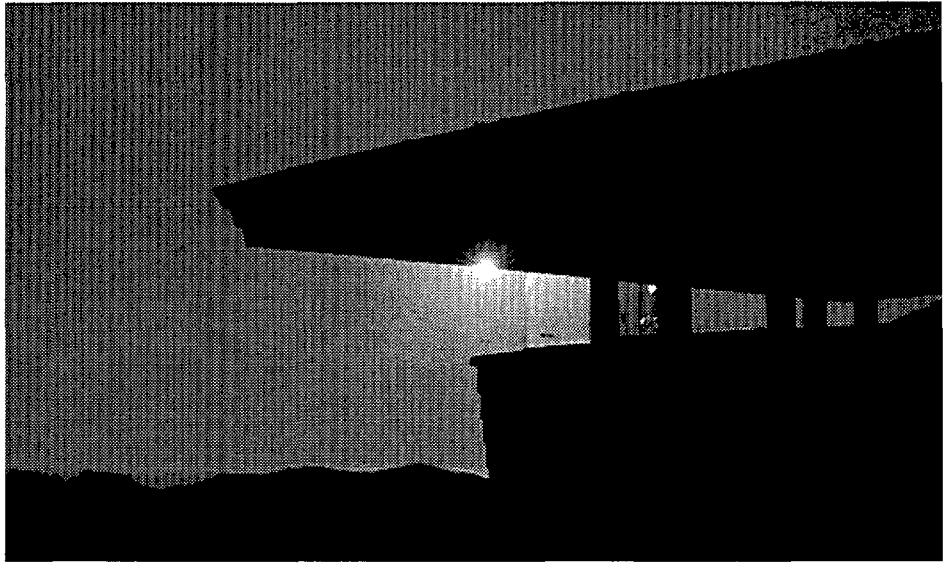
---

<sup>23</sup> Nota: En el artículo *Tearing Dow the House: Modern Homes in the Movies*, en *Architecture and Film*, Pág. 166. Nueva York 2000, Joseph Rosa afirma que la casa que aparece en el filme *Twilight* de Robert Benton es en realidad la casa Walker de Frank Lloyd Wright en Carmel, California, lo cual no es exacto.

medida que la arquitectura colonial del sur de Nuevo Méjico lo ha sido con el de la clásica hacienda.

De cualquier modo, parte de la arquitectura doméstica de Wright ha llegado a ser identificada y retenida en el inconsciente de la colectividad como perteneciente a un esquema más que válido, a pesar de no ajustarse al tipo tradicional.

Imagen de la puesta de sol en el rancho de los Ames, filmado sobre la base la casa para Arch Oboler de Frank Lloyd Wright, extraída de la película *Al caer el sol*, (*Twilight*, 1998).



Wright por su parte, no sé si en vida llegó a imaginar el peso que su obra tendría en el ámbito cinematográfico americano, ni desde luego el uso que de su arquitectura doméstica harían determinados directores.

Lo que sí es claro, es que hubiera deseado que parte de su inmortalidad quedara encerrada en las imágenes de una película de cine, ya que tras la muerte de Wright, se encontró entre sus papeles una nota en la que decía que si se hiciera una película sobre su vida, quería que John Huston la dirigiera, quizá porque ambos personajes representan la esencia misma de cierta clase de valores americanos. Lo que sí es cierto, es que Wright, visitó al director en la casa que se diseñó a sí mismo, y en contra de lo previsible, parece que quedó tan impresionado con esta, que aparte de hacer sobre la misma una muy generosa crítica, (sobre todo viniendo de él), llegara a exclamar que el mundo necesitaba arquitectos amateur más a menudo.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Grigor, Murray. *Space in time*, pág 20. Architectural Design 112. Nueva York 1994.

## 1.2. ACOTANDO UN REFUGIO. BORDES DIFUSOS EN ENTORNOS DOMESTICOS URBANOS.

Prácticamente desde su origen, la evolución del espacio doméstico ha discurrido íntimamente ligada a la organización interna de los núcleos familiares, que han sido representativos en cada momento de las unidades pluripersonales que se aglutinan en torno a un habitáculo común. Desde la organización interna de la familia en esquemas colectivos de tipo tribal en los que la compartimentación espacial no se materializaba, hasta la división en unidades habitables destinadas a organizaciones familiares unipersonales perfectamente segregadas, la vivienda ha respondido siempre al concepto de refugio, un espacio acotado en el que cada individuo solo o en grupo, encuentra un lugar al que llamar propio.

Los usos y funciones que se desempeñan en el hogar no son, desde el punto de vista sociológico, los mismos que en épocas pasadas, sino que han ido evolucionando en virtud de una configuración que responde a la adecuación de sus espacios a las funciones de las nuevas agrupaciones familiares de la sociedad. A pesar de sus modificaciones, siempre ha prevalecido en la vivienda la función de refugio sin el que hoy en día no se puede concebir una existencia normal. La arquitectura tiene la misión de construir refugios para habitar y ello le obliga a reexaminar continuamente su discurso analizando las incorporaciones que a nuestro cuerpo, como ente biológico sujeto a determinadas funciones, se han añadido en los últimos tiempos.

La casa hoy, más allá de lo que supone la mítica referencia al refugio o su estructura física, es un espacio en continua transformación. Su estructura actual la hace flexible a cuantos cambios sociológicos y tecnológicos experimentan las nuevas estructuras sociales. Mirando el espacio físico de la vivienda desde la perspectiva de "hogar", observamos como sus valores primitivos de refugio subsistirán de una manera fácilmente maleable de cara a las distintas formas culturales y sociales, incluso pasando por alto su estructura material. Desde el punto de vista ancestral de espacio protector, prima el concepto de hogar frente al de vivienda.

Un factor clave que explicaría esto en la sociedad actual tiene que ver con como los valores y consideraciones que se manejan en el primer mundo con respecto a la pobreza, han cambiado hasta el punto que se da por hecho que los mecanismos que pone en marcha una colectividad mentalizada, evitan que un miembro de la misma pueda morir de hambre o de frío. El marginado situado en los últimos niveles de pobreza de nuestro mundo es el que carece de un hogar. Términos como vagabundo o mendigo que se empleaban para definir a aquellos individuos que viven al margen

de la sociedad, han sido sustituidos, por influencia del vocablo anglosajón *homeless*, por el eufemismo de "sin techo", lo que desde el lenguaje demuestra un cambio de actitud de la sociedad frente a la importancia del hogar refugio como concepto sociológico.

El significado del concepto "refugio" también ha cambiado en su forma aunque no en esencia. Los agentes externos que hoy puedan resultarnos hostiles no tienen la envergadura de los de antaño, aquellos en los que el peligro se ocultaba bajo la forma de un entorno salvaje, lo que no significa que haya disminuido nuestra indefensión, ya que no sólo precisamos de una protección física sino también psicológica. Simplemente ha cambiado la necesidad de descansar en un espacio formalizado geométricamente, o en su defecto en un no-lugar debidamente comunicado con un entorno que nos resulte "familiar", (entendiendo familiar en el sentido de conocido y por tanto controlado).

Inmersos en el ritmo vertiginoso que marca la ciudad contemporánea y recibiendo continuos bombardeos de medias informaciones, se impone la necesidad de un lugar antropológico que actúe como refugio ante los *no-lugares* en el transcurrir de la vida del ciudadano corriente. En este sentido, el cine ha contribuido a forjar un cliché, que se da por sentado a través de las imágenes, en el que un individuo paseando por una ciudad experimenta un estado de continua indefensión hasta que llega a su hogar.

Esta sobre explotación del hogar de los personajes en términos de refugio que asocia la vivienda a una madriguera cerrada contra todo agente externo que se detesta o se teme, supone el recurso ideal para el cine de suspense necesitado del momento sorpresivo en el que los límites físicos de una madriguera son transgredidos.

Cuando los hechos transcurren en la casa de uno de los personajes, el territorio queda perfectamente marcado desde el punto de vista del espectador. El personaje juega en su campo. Esta cualidad de "ventaja" que toma la acción ha sido largamente estudiada por los cineastas que observaron como el uso del espacio arquitectónico en el cine puede actuar como evocador de emociones en la audiencia con las que el director trata conectar a éste con sus personajes e ideas.

Que la acción transcurra en la vivienda de un determinado personaje, es un hecho cargado de intención que en el caso del cine de terror y policiaco no conviene desdeñar. El descubrimiento por parte de la policía de la guarida de un asesino



cinematográfico, siempre es una circunstancia que llena de pavor cuando imaginamos la manera en la que han sucedido los hechos o en el mejor de los casos lo que podría haber sucedido en el caso de verse frustrado el crimen. Mayor es el miedo aun si el hallazgo se realiza a través de los ojos de la víctima, pues revela todo tipo de conductas y traumas de su personalidad. Desde el punto de vista de la acción, es tan aterrador caer en manos de un psicópata y que este te encierre en su casa, como que el asesino invada la intimidad de la víctima entrando en su vivienda.

Durante la intromisión que realiza el presunto asesino cinematográfico en una casa ajena con el fin de cometer un asesinato, aunque a priori la víctima juegue en casa, y goce de una determinada ventaja, su desventaja es la sorpresa que le produce contemplar su refugio desde el prisma de la hostilidad. Es decir, la víctima ve como una de las principales características que le brinda la vivienda contemporánea que es "la seguridad", le es arrebatada poniendo así en duda las características que la cualifican como "hogar". En ese momento la audiencia conoce todos los rincones de la casa de la víctima como si se tratara de la suya propia, lo que ratifica el éxito de la ambientación cinematográfica que logra generar en el ánimo de quien la contempla, la ilusión del conocimiento pleno mediante la simple representación visual de un espacio.

El maestro británico del suspense Alfred Hitchcock, muestra a menudo las posibles fisuras y distorsiones que presenta una misma realidad a través de las visiones de unos personajes dominados por sus deseos, traumas y sensaciones. La extensa galería de personajes con la que cuenta su filmografía, es rica a la hora de ilustrar esta peculiaridad a través de planos filmados a encuadre vacío en los que los interiores priman sobre unos exteriores artificiales, que maquetados magistralmente permiten su posterior alteración en relación a los distintos puntos de vista de los protagonistas.

Refirámonos si no, a una de las grandes películas de Alfred Hitchcock, *La soga* (*The Rope*, 1948), un thriller psicológico rodado por completo en un plano secuencia que recorre transversalmente los espacios comunes de un decorado compuesto por una cocina y un salón separados por un recibidor, que ambienta un asesinato cometido desde su primera toma, en un apartamento de Nueva York. El director centra la trama en los dos jóvenes asesinos y dueños del apartamento, que deciden dar una fiesta en su casa para celebrar el haber consumado el "acto sublime de cometer un crimen perfecto". Con el factor campo a su favor, Hitchcock altera los sentimientos del espectador, que al contrario de lo que sería "moralmente correcto",

pasa todo el filme en vilo pensando que alguien pudiera descubrir a los protagonistas y dar al traste con sus planes.

Pero es en otro de sus filmes, *La ventana indiscreta* (*The Rear Window*, 1954), donde la intromisión en los espacios domésticos ajenos a través de la observación de la intimidad de nuestros vecinos, en clara alusión al fenómeno de la televisión y las consecuencias que esto conlleva, cuando el director consigue conectar directamente con el espectador que acaba sintiéndose en cierta medida, plenamente identificado con el protagonista.

Por último tomaremos como ejemplo como el cineasta introduce al espectador en las vertiginosas visiones de un acrofóbico James Steward en la película *De entre los muertos* (*Vértigo*, 1958), en la que las condiciones arquitectónicas definen el límite entre la salud y la enfermedad, o como en *Marnie la ladrona* (*Marnie*, 1964), cuyo personaje principal, interpretado por Tipi Hedren, respondía ante cualquier referencia que alertara a su cerebro sobre los recuerdos traumáticos que se perdían en su subconsciente, transformando la realidad durante unos instantes mediante un dramático tinte de la escena rojo sangre, sin olvidar los oníricos decorados ideados por Salvador Dalí en los que un joven Gregory Peck revela la verdad de unos hechos olvidados en una sesión de hipnosis en *Recuerda* (*Spellbound*, 1945).

En realidad, Hitchcock propone una alteración de la vivienda urbana a través de la participación del espectador en la cotidianeidad y la intimidad de los personajes que las habitan, cuya vida es observada por otros tranquilamente a través de un cristal que en este caso lo proporciona el anonimato de la oscuridad. Y es desde una sala de cine donde Hitchcock es capaz de manejar al espectador recreando los ambientes en función del estado de ánimo del personaje.

En general en la mayoría de las historias fílmicas se abordan los conceptos fundamentales que tienen que ver con el espacio de vivienda y como este responde a las expectativas que se le presumen a una casa, en función de las características o el estado de ánimo de los personajes. Esta capacidad de análisis, que se otorga al espectador a través de una determinada consecución de imágenes "clave", plantea un diálogo emisor-receptor, que alcanza todos los aspectos que forman parte de un filme, entre ellos la formalización del espacio arquitectónico, y que resulta imposible en cualquier otro soporte, como es el caso del dibujo o la fotografía. El director contextualiza la arquitectura que filma, elaborando ambientes en función de un

objetivo determinado, a la vez que adjetiva a los personajes mediante su identificación con dichos ambientes.

En un ámbito estrictamente europeo, Jean Luc Godard<sup>25</sup> por ejemplo se recrea en los espacios suministrados por la arquitectura tal que especialmente en sus primeros filmes, el espacio habitado por los protagonistas dicta parte de las directrices alrededor de las que gira la trama argumental. Esto se evidencia en las habitaciones de *Al final de la escapada* (*About de souffle*, 1960), las habitaciones anónimas de *Vivir su vida* (*Vivre sa vie*, 1962), los modernos apartamentos en Cinema Scope de *El desprecio* (*Le Mépris*, 1963), o el futurista laberinto de corredores de *Alphaville* (1965). Acorde con las nuevas formas de expresión cinematográfica, los

---

<sup>25</sup> Godard, Jean-Luc. Director de cine europeo. (París, Francia, 1930). Segundo hijo de una familia de la burguesía franco suiza, durante la II Guerra Mundial se nacionalizó suizo asistiendo a la escuela en Lyon. Tras el divorcio de sus padres regresa a París donde completa sus estudios en el Lycée Rohmer. En 1949 estudia en la Sorbona la carrera de etnología al mismo tiempo que frecuenta el 'ciné-club' y el cinémathique en el Latin Quarter donde se hace amigo de 'André Bazin', François Truffaut, Jacques Rivette, y Eric Rohmer. En 1950, Godard con Rivette y Rohmer funda la Gazette du cinéma, donde publica 5 temas de mayo a noviembre. Escribe numerosos artículos para la revista bajo el pseudónimo de 'Hans Lucas'. Tras trabajar y financiar dos películas con Rivette y Rohmer, la familia de Godard deja de suministrarle dinero en 1951 momento en el que comienza su estilo de vida bohemio que incluía robar el dinero que necesitaba para comer si hacía falta. En enero de 1952 empieza a escribir críticas de cine para la revista Les cahiers du cinéma, que abandonará para viajar con su padre a Norteamérica y Sudamérica para tratar de realizar su primer filme. En 1953 regresa a París brevemente para aceptar un trabajo como albañil en Suiza. Con el dinero de ese trabajo realiza su primer corto sobre el edificio en construcción llamado *Opération béton* (1954). Tras la muerte de su madre en accidente de moto regresa a su actividad de escritor para la revista Les cahiers du cinéma y acepta un trabajo como corresponsal de prensa para Artistes Associés, tras lo cual consigue realizar su primer filme *Tous les garçons s'appellent Patrick* (1957). A partir de ahí filma *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1960) un gran éxito, *Charlotte et son Jules* (1960), *Una mujer es una mujer* (*Une femme est une femme*, 1961) o *Une histoire d'eau* (1961), tras las inundaciones de París. Tras su matrimonio con Anna Karina rueda *El soldadito* (*Le petit soldat*, 1963), *El desprecio* (*Le Mépris*, 1963) y *Los carabineros* (*Les Carabiniers*, 1963). Trabaja en un par de filmes colectivos y en 1964 funda junto a su mujer su propia productora Anouchka Films con la que filman la película *Une femme mariée* (1964) cortada por la censura, *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* (1965) y *Pierrot, el loco* (*Pierrot le fou*, 1965), tras lo que poco después se divorcia de su mujer. Tras su separación rueda *Masculino, femenino* (*Masculin, féminin*, 1966), con la que se inicia una etapa de filmes más comprometidos con la política incluidos *Made in U.S.A.* (1966), *La Chinoise*, (1967), donde conoce a su segunda esposa Anne Wiazemsky hija del novelista François Mauriac. Poco después le será denegada la entrada en Vietnam para rodar *Loin du Vietnam* (1967), que finalmente filmará en París. Participa en co-producciones europeas como *Amor y rabia* (*Amore e rabbia*, 1969). En 1968 es elegido por la televisión francesa para dirigir *Le Gai savoir*, (1968) el primero de otros filmes para televisión. En 1968 furioso por el despido de Henri Langlois como cabecilla de la French Cinémathèque, abandona el grupo junto con Jean-Pierre Gorin y forma el grupo 'Dziga-Vertov'. Desde ese momento comienza a interesarse por las propuestas socialistas y el cine ideológico especialmente enfocado al proletariado en términos de producción y distribución. Además de su militancia en Dziga-Vertov publica una serie de 'Ciné-Tracts' en la que expone estos puntos de vista. En el verano de 1968 viaja a Nueva York y a Berkeley, California para filmar *One American Movie* que nunca terminó al igual que el canadiense *Communication(s)*. Comprometido con diversas causas viaja a Gran Bretaña, Cuba, Praga, Italia y Líbano sin obtener los fondos necesarios para financiar sus filmes. El resto de su filmografía posee tintes documentales fruto de su militancia en el grupo como *Todo va bien* (*Tout va bien*, 1972) o *2 x 50 años del cine francés* (*Deux fois cinquante ans de cinéma français*, 1995).

ambientes urbanos que rodean a los personajes sugieren aspectos de su comportamiento. Godard en referencia al cine de la Nouvelle Vague diría:

*"El nacimiento de nuestra manera de hacer cine coincidió con el inicio en Francia de la sociedad del bienestar, del consumo, que se sostiene fundamentalmente en las imágenes, y que necesita al cine como ventana de evasión."*<sup>26</sup>

La evolución del abanico de sensaciones mostradas por los personajes de la cinematografía de décadas posteriores, discurre paralela a las perversiones obsesivas de cada época, la adicción al psicoanálisis de los setenta, el control y la obsesiva persecución del éxito de los ochenta o los conflictos éticos y las nuevas adicciones de los noventa tienen sus consecuencias psicológicas sobre unos personajes para los que cineastas y arquitectos crean unas "madrigueras" muy determinadas.

---

<sup>26</sup> Godard, Jean Luc. *Moi, je*, extraído de *Blue Jean Godard Número 1*, Aprender a mirar 4 Jesús Blanco, y Pilar San Pablo, Editorial Caja España, Obra social y cultural. Pág 16. Valladolid 1999.

## Il portiere di notte (El portero de noche)

La manera en la que la elección de una determinada arquitectura, sobre la cual pesan los condicionantes de su propia historia, pueden servir como punto de partida para transmitir una determinada lectura en relación a su análisis como refugio del personaje.

En la película *El portero de noche* (*Il portiere di notte*, 1974), la directora italiana Liliana Cavani<sup>27</sup>, emplea la localización de una arquitectura reconocible de la ciudad de Viena, como es el bloque de viviendas Karl Marx Hof, como refugio psicológico de un personaje protagonista, que se oculta bajo el anonimato de una nueva identidad.

Max (Dirk Bogarde) es una persona oscura que vive y trabaja de noche en la recepción de un hotel en el centro de Viena. Bajo esa identidad anónima oculta un pasado criminal, ocurrido bajo su rango de oficial de las SS, del que ni él ni sus compañeros guardan ningún complejo de culpabilidad. Sus antiguos compañeros, que ocupan posiciones de importancia, han conseguido esquivar a la justicia mediante la organización de juicios falsos para cada uno de los miembros del grupo. Seguros de haber borrado cualquier rastro que los asocie con su militancia en el aparato militar del tercer Reich trece años atrás, la vida de Max discurre aparentemente tranquila a la vista del proceso que habrá de juzgarle hasta que reaparece en su vida una mujer judía, Lucía (Charlotte Rampling), que en su adolescencia había sido su amante y objeto de tortura en el campo de concentración. El reencuentro casual de ambos en la recepción del hotel, hará que sus vidas se vean profundamente perturbadas. Un pasado largamente olvidado renace para alojarse en sus mentes y transformar de nuevo sus vidas en un momento crucial para ambos.

Mediante una narración repleta de saltos en el tiempo que mezclan escenas de la vida actual de los personajes con imágenes de los comportamientos más

---

<sup>27</sup> Cavani, Liliana. Directora de cine italiana (Capri, Italia 1933). Es autora de numerosos filmes en los que hace las veces de directora y de guionista. Su primera película *Primo Piano: Philippe Pétain processo a Vichy* (1965), fue seguida de otros títulos con distinto éxito, hasta que en 1974 rodó *Il portiere di notte* (*El portero de noche*), película que la catapultó a la fama internacionalmente. Otros títulos son *Al di là del bene e del Male* (*Más allá del bien y del mal*, 1977), *La pelle* (*La piel*, 1981), y *Detrás de la puerta* (*Oltre la porta*, 1982). Tras varios años de dedicación al mundo de la televisión con la filmación de diversos filmes y documentales realiza un proyecto en EE.UU., *El juego de Ripley*, (*Ripley's Game*, 2002).

depravados cometidos en el campo de exterminio, el pulso de la evolución anímica de los caracteres se mide por la iluminación de unos espacios interiores diseñados a medida de sus conciencias.

Como metáfora de la oscuridad en la que se han visto sumergidas las vidas de estos personajes tras la caída del Tercer Reich, la directora nos muestra una colección de interiores lóbregos y decadentes en los que los paramentos interiores se empapelan con tonalidades de grises y marengos en contraste con los exteriores más blanquecinos que ofrecen las calles de la capital austriaca.

La repetición cromática y formal de los motivos repetitivos de pinceladas geométricas que presentan los papeles pintados de las habitaciones de hotel de la condesa Stein o las de Klaus y las del apartamento de Max mostrados en la película, constituyen un patrón dominante en las habitaciones de tan distinguidos personajes que sin embargo, a los ojos del espectador, son rápidamente identificados como pertenecientes a un mismo grupo. A su vez, el salto temporal de más de diez años en el que se sitúa la acción frente al periodo que recuerdan en flash backs, exige un distanciamiento formal claro entre las escenas de uno y otro periodo.

Sumergido en la oscuridad en la que Max vive un presente fuera del campo y oculto ante la vergüenza de una vida tan miserable, el espectador ve como las escenas rodadas en penumbra predominan sobre las escenas de día, como un murciélago que durante la noche sale de su escondrijo, oculto a las miradas de la gente y por el día se encierra en su vivienda, a la espera de que llegue de nuevo la oscuridad.

Imagen de la habitación de Klaus, antiguo compañero de Max, sobre fondo de papel pintado, extraído de la película *El portero de noche (Il portiere di notte, 1974)*, la directora italiana Liliana Cavani.

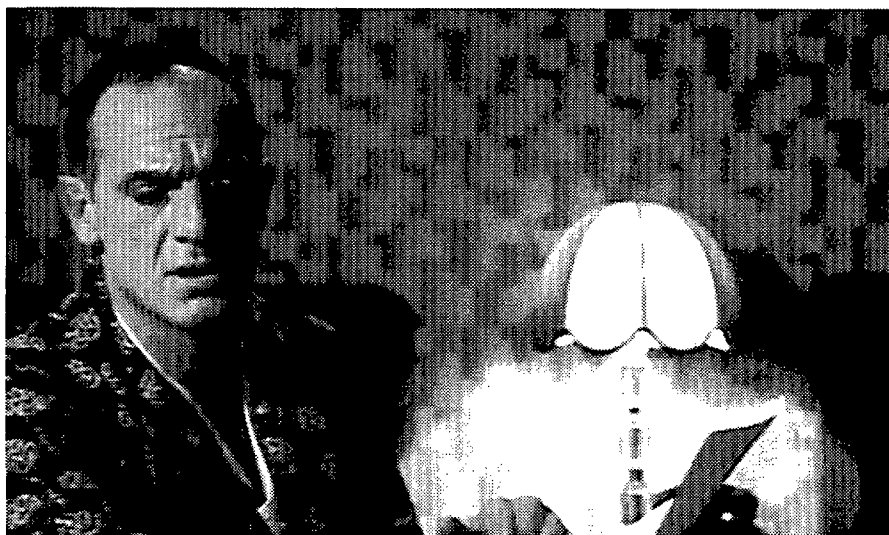
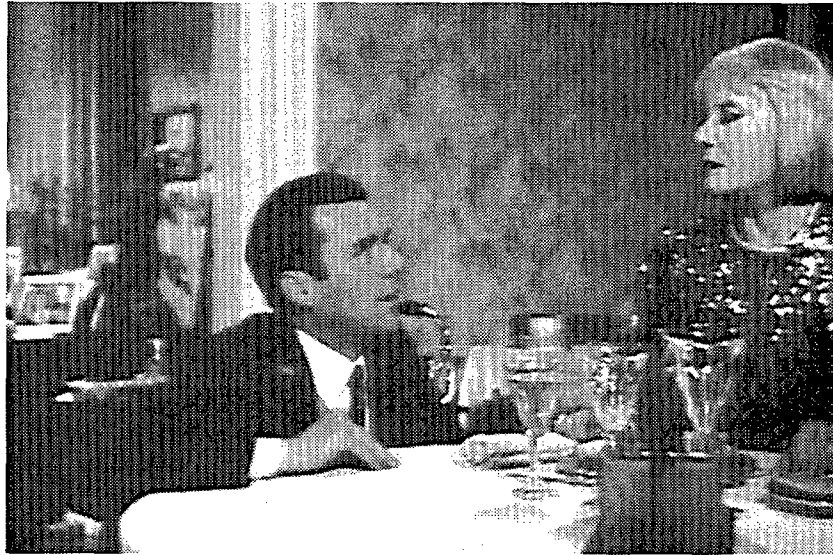


Imagen de la habitación de la Condesa Stein, sobre fondo de papel pintado gris, extraída de la película *El portero de noche* (*Il portiere di notte*, 1974), la directora italiana Liliana Cavani.



La penumbra de estas escenas nada tiene que ver con los interiores luminosos y desgarradores, filmados contra las baldosas blancas de los barracones, en las escenas que Max recuerda como felices de los tiempos en los que actuaba como verdugo en el campo de exterminio. En contraposición a esa época de esplendor, el personaje se ocultará en un apartamento de un gran bloque de viviendas en busca de una madriguera anónima que le permita subsistir el resto de sus días.

Tras la decisión de ambientar la vivienda de Max en el interior del Karl Marx Hof de Viena, se esconde la voluntad por parte de su directora de matizar aun más el contraste temporal entre las imágenes del pasado y el presente. Frente a los ambientes barrocos y abigarrados del hotel, la película nos ofrece unos interiores sobrios que tratan de transportar a los personajes a un estado de normalidad tras el que esconder las perversiones cometidas durante la guerra.

Como tantas otras veces, la cronología real de la arquitectura que aparece en el filme no siempre encaja con la sensación que con ella se desea ofrecer.

Estas viviendas que en realidad surgieron a partir de una iniciativa municipal que preveía la construcción de cerca de 60.000 viviendas sociales en la Viena de entreguerras, fueron promovidas, contradictoriamente a lo que pretende transmitir la película, bajo el lema: "luz en el hogar, sol en el corazón".

Imagen de Max llegando a su casa en el Karl Marx Hof de Viena, extraída de la película *El portero de noche (Il portiere di notte, 1974)*, la directora italiana Liliانا Cavani.



Con la idea de realizar un proyecto que potenciaba la idea de vida en comunidad y la de seguridad mediante la incorporación de jardines interiores y áreas de infraestructura como guarderías, consultorios médicos, bibliotecas o lavanderías incluidas en el edificio, el arquitecto discípulo de Otto Wagner, Karl Ehn, realizó entre 1927 y 1930 uno de los bloques más famosos del conjunto situado en el suburbio de clase media de Döbling.

Mediante su gran fachada de ladrillo rojo y estuco amarillo compuesta por cinco arcos monumentales, este símbolo de la Social Democracia austriaca que sobrevivió ante la ola conservadora y de antisemitismo predicada por el partido de la liga agraria socialista cristiana que le sucedió un año después, supone una isla en un mar de edificio burgueses de fachadas monumentales ocultas tras un gran patio que inundan la ciudad, lo cual resulta perfecto para ilustrar la atmósfera con la que el personaje principal describe su nueva vida.

Al contrario que sus antiguos compañeros que han logrado acallar las débiles voces de sus conciencias tras una vida respetable integrada en la nueva sociedad, Max decide recrearse en los recuerdos de un pasado percibe luminoso frente a las tinieblas de una existencia anónima a la que se ve condenado.

La elección del Karl Marx Hof como escenario de la guarida de tan depravado personaje, no se debe como en otras ocasiones a la tendencia cinematográfica a asociar arquitecturas no convencionales con el rol del villano, sino más bien responde al deseo de retratar una arquitectura que pudiera servir de símbolo de una nueva clase social surgida tras la redistribución de la riqueza después de la guerra en la



ciudad de Viena, al igual que en origen el bloque supuso un símbolo de todo lo que la aplicación de unos principios basados en las doctrinas socialistas podían hacer por la sociedad. Los encuentros con el vecindario en las escaleras del bloque y las conversaciones mantenidas desde la puerta dejando entrever las miserias que esconden, ponen de manifiesto la decadencia moral de unos personajes resignados a la pérdida de un status social que nunca debió corresponderles y que sin embargo añoran. Los interiores barrocos y las casas señoriales del centro de Viena son sustituidos por los interiores proletarios en los que se observa un patrón en común que los enlaza, un papel pintado muy característico, con el que la directora pretende crear un ambiente similar que ligue a todos los personajes implicados como sufridores de un mismo ambiente.

Imagen de Max llegando a su apartamento en el Karl Marx Hof de Viena, extraída de la película *El portero de noche* (*Il portiere di notte*, 1974), la directora italiana Liliana Cavani.



Imagen de Max con su amada en el apartamento en el Karl Marx Hof de Viena, extraída de la película *El portero de noche* (*Il portiere di notte*, 1974), la directora italiana Liliana Cavani.



Por encima del ambiente asfixiante de los interiores están las imágenes exteriores fotografiadas, que son las que marcan la diferencia en este caso. El refugio que ofrecía la nocturnidad del trabajo del hotel para la vida de Max es sustituido, coincidiendo con el desenlace final de unos hechos que le conducen junto a su reencontrado amor al desastre, por el interior del apartamento situado en el Karl Marx Hof, que se convierte en la guarida que les proteja de un mundo que rechaza su relación. Sin comida y sin posibilidad de huída, Max y Lucía se encierran a la desesperada en un apartamento en el que se vuelve a permitir la entrada de la luz por las ventanas. El refugio del anonimato que ofrece el bloque no será suficiente frente al destino que les acecha. La evolución del refugio acorde con la degradación de la pareja no se altera sin embargo al exterior, cuya arquitectura de dimensiones fabulosas, recuerda un pasado monumental que permanece por encima de su uso.

## Al di là delle nuvole (Más allá de las nubes)

Muy al contrario de los resultados obtenidos por Hitchcock mediante la filmación de exteriores artificiales e interiores elaborados, Antonioni nos ofrece arquitecturas reales que hacen las veces de interiores teatrales en los que los personajes se superponen a la arquitectura como figuras aparentemente ajenas a ella.

En la película francesa *Más allá de las nubes*, (*Al di là delle nuvole*, 1995), codirigida por el director alemán Wim Wenders<sup>28</sup>, Antonioni nos muestra el espacio que rodea a los personajes como algo más importante que los caracteres en sí mismos y la trama destinada a contar una historia, como algo sobre lo que no debe recaer necesariamente el peso de la película siempre y cuando se logren transmitir emociones al espectador.

Escrita sobre la base de cuatro historias cortas pertenecientes a la colección personal del director, la película conecta las historias a través de la narración en primera persona de un personaje, el director, interpretado por el actor John Malkovich, que pretende transmitir al espectador lo que el ojo del cineasta ve movido por las impresiones recibidas a través de las imágenes que capta de otras películas, de historias reales, o simplemente de observar la vida de cuantos se cruzan en su camino,

---

<sup>28</sup> Wenders, Wim. Director de cine alemán. (Dusseldorf, Alemania, 1945). Uno de los directores más importantes de la escena internacional, en sus comienzos su cine se caracterizó por centrarse en la visión de la Alemania de posguerra, el desarraigo de sus personajes y la supuesta americanización de su cultura. Esto se refleja sobre todo en su primer filme, *Die Angst des Tormanns beim Elfmeter*, (1971), seguido de una nueva adaptación de *La letra escarlata*, (*Der Scharlachrote Buchstabe*, 1972). Sus tres "road movies" de los 70 (Wenders fundó su propia productora en estos años llamada Road Movies), *Alicia en las ciudades*, (*Alice in den Städten*, 1974), *Wrong Move (Falsche Bewegung)*, (1975), y *Im Lauf der Zeit*, (1976), convirtieron a Wenders en el director amado por los amantes del rock and roll. *El amigo americano*, (*Der Amerikanische Freund*, 1977) protagonizado por el actor Dennis Hopper, contaba además con las apariciones de algunos de sus héroes cinematográficos Nicholas Ray y Samuel Fuller. Cuando Wenders llegó por fin al país que tanto le intrigaba, las cosas no fueron tan fáciles como debieran y su filme *El hombre de Chinatown-Hammett* (*Hammett* 1983), que comenzó a rodarse en 1978 fue considerablemente alterado después de varios conflictos con su productor Francis Ford Coppola. Por esa época rodó también *El estado de las cosas*, (*Der Stand der Dinge*, 1982). Su mayor reconocimiento le llegó con *París – Texas*, (1984), con la que obtuvo la Palma de Oro en el festival de Cannes. En ese momento Wenders vuelve a Alemania y rueda el documental *Tokio-Ga* (1985) como tributo al director japonés Yasujiro Ozu y *El cielo sobre Berlín*, (*Himmel über Berlin*, 1988), una fábula sobre el amor entre uno de los ángeles y una mujer. La película le hizo ganar otro galardón en Cannes, esta vez como mejor director. Tras realizar dos documentales rueda *Hasta el fin del mundo* (*Bis ans Ende der Welt*, 1991), filmando en al menos 5 países. Colabora en otras tantas películas como *Lisbon Story* (1994) y *El final de la violencia*, (*The End of Violence*, 1997). Su última cinta *The Million Dollar Hotel*, (2000), contó con la colaboración del grupo irlandés U2 para el que rodó un videoclip llamado *Night and Day* años atrás. Entre otras cosas ha sido presidente de la European Film Academy.

pero que en realidad es un retrato de un collage de imágenes tal como las percibiría Antonioni.

Estas cuatro historias con las que Antonioni vuelve a las pantallas tras más de trece años de ausencia, nos hablan de las obsesiones románticas de unos personajes afectados directamente por los entornos que habitan, en la línea de alguna de sus grandes películas anteriores como *La aventura* (*L'Avventura*, 1960) o *El desierto rojo* (*Il deserto rosso*, 1964). Los lugares que el cine de Antonioni selecciona se dirigen a los nómadas actuales, aquellos que no buscan casas – refugio, ya que ninguna vivienda final será la definitiva para un personaje con clara intención migratoria. Es por ello que la mayoría de las veces las casas mostradas estén vacías, carentes de material sentimental que las ligue a unos dueños cuyos impulsos les llevan a rechazar un emplazamiento que no sea transitorio o esté en proceso de cambio. Este estado perpetuo de metamorfosis doméstica les conduce a elegir lugares en construcción, vacíos o bien inhabitables.

Estas “casas de nadie” cuya existencia se desarrolla al margen de sus moradores, tienden a interiorizar los exteriores plasmando en ellos el reflejo del mundo que circula a su alrededor ajenos a las vidas que se desarrollan en sus interiores. Estas “casas de cristal” con vocación de teatro de sombras, confirman la ciudad como punto de encuentro de gentes y sensaciones, para las que la saturación y la desertización de espacios interiores con voluntad de exterior como vestíbulos, bares, aeropuertos o galerías, inspira los nuevos espacios de vivienda.

Imagen del exterior de la Fundación Cartier, extraída de la película *Más allá de las nubes*, (*Al di là delle nuvole*, 1995), codirigida por Wim Wenders y Michelangelo Antonioni



En este sentido, la caja de cristal que permite observar sin obstáculos al otro lado y ser observado por la ciudad, supone el escenario perfecto para el cruce de miradas entre los personajes de la tercera de las historias que se aborda en la película, que empieza con el relato de una historia en un café. Tras un encuentro casual con una joven que le cuenta una historia, el marido de nuestra protagonista, Patricia (Fanny Ardant), comienza una relación extramatrimonial. La herida que provoca esta prolongada infidelidad en su maltrecho matrimonio dura ya demasiado sin visos de solucionarse. Cuando Patricia se decide por fin a abandonarlo descubrirá que no es la única persona en el mundo que ha sido engañada al conocer a Carlo (Jean Reno) en un encuentro casual en su apartamento.

El apartamento en cuestión no es un espacio cualquiera escogido entre los edificios del París de Hausman, es una vivienda con piel de cristal situada en una de las plantas altas de la Fundación Cartier de París construida entre los años 1991 y 1994.

Este edificio concebido por iniciativa del presidente de la empresa Cartier Internacional, Alain Dominique Perrin, con la idea de crear no solo un espacio en el que albergar la colección sino que además sirviera de sede para instalar residencias para artistas y talleres, fue encargada al arquitecto Jean Nouvel que diseñó a principios de los noventa una arquitectura completamente transparente en la que no se pudieran definir perfectamente los límites de la edificación.

La idea de crear un espacio abierto que se conseguiría mediante la total transparencia del edificio, se completaba con el recorrido que por la fachada llevaban unos ascensores, igualmente transparentes, concebidos para permitir al visitante la contemplación de todos los estratos de la verdadera acción artística.

El mismo trayecto que haría un visitante convencional a la Fundación Cartier, es retratado por Antonioni al mostrarnos el recorrido completo de Carlo, (Jean Reno) desde que se baja de un coche hasta su apartamento mientras sube por uno de los ascensores exteriores acompañado por una vecina. Hasta el instante en el que ambos se despiden y se precipitan a abrir sus puertas, no se puede saber a ciencia cierta si en realidad se trata de una vivienda o de una oficina. Solo el dramatismo de la escena que le sucede nos sitúa en el espacio real del personaje, cuando Jean Reno abre la puerta y descubre que su mujer le ha abandonado.

Imagen del ascensor de la Fundación Cartier, extraída de la película *Más allá de las nubes*, (*Al di là delle nuvole*, 1995), codirigida por Wim Wenders y Michelangelo Antonioni



La visión del apartamento vacío, prácticamente carente de enseres, que el espectador observa a través de los ojos de Reno, proporciona unos minutos de auténtica tensión en los que el dolor psíquico y físico se aprecian sin paliativos a través de las divisiones cristalinas que nos ofrece la cara más melancólica de la climatología parisina. La reinención del muro cortina que experimentó Nouvel en este edificio mediante la incorporación de sucesivas capas de vidrio, con las que logra cambiar la tradicional relación interior – exterior, envolvente – contenido, resultan idóneas para los propósitos del director al conseguir imágenes en las que los personajes son proyectados infinitas veces como si de presencias fantasmagóricas se tratara.

Sabiendo que aunque fue Antonioni quien concibió la película a partir de su libro de historias titulado *That Bowling Alley on the Tiber River*, sobre Wim Wenders recayó la dirección escénica por causa de la frágil salud del italiano, por lo que la elección de la obra de Nouvel, en este caso, no es casual. No es la primera vez que el arquitecto francés y el director alemán encuentran sus caminos desde que el arquitecto se declarara públicamente profundo admirador del cineasta de *El cielo sobre Berlín* (*Der Himmel über Berlin*, 1987). Al igual que en una película filmada en los sótanos de las galerías Lafayette titulada *Berlin-Cinema* (1999) dirigida por Samira Gloor-Fadel, en la que Wenders y Nouvel debatían acerca de cual de las dos actividades artísticas resultaba más duradera, ningún documento plasma con más fiabilidad el efecto de la triple fachada de vidrio en los interiores del edificio como expresión tectónica de una imagen cinematográfica.

Imagen de Carlo (Jean Reno) en su apartamento situado en la Fundación Cartier, extraída de la película *Más allá de las nubes*, (*Al di là delle nuvole*, 1995), codirigida por Wim Wenders y Michelangelo Antonioni



Imagen de Carlo (Jean Reno) y Patricia (Fanny Ardant) en su apartamento situado en la Fundación Cartier, extraída de la película *Más allá de las nubes*, (*Al di là delle nuvole*, 1995), codirigida por Wim Wenders y Michelangelo Antonioni



Las imágenes arrojadas por los actores de los momentos transcurridos en el apartamento quedan por encima de la trama y de los diálogos, que dejan abierto un final tan incierto como los reflejos engañosos de los interiores sobre el cristal.

Tras un periodo de reflexión ante la nueva situación, Jean Reno decide abandonar también la casa. En ese instante aparece Patricia (Fanny Ardant), en respuesta a un anuncio del periódico en el que se ofrecía la casa en alquiler. Él le explica que ha sido un error, que la casa no está en alquiler, que todo debe ser una maniobra de su mujer. Ambos se sinceran y narran brevemente sus amargas experiencias descubriendo que no son los únicos que han sido engañados. En ese momento suena el timbre.

- *Deben ser los muebles, exclama ella.*
- *¿Los suyos?, responde él.*
- *No, los de mi marido.*

Imagen de Carlo (Jean Reno) y Patricia (Fanny Ardant) en su apartamento situado en la Fundación Cartier, extraída de la película *Más allá de las nubes*, (*Al di là delle nuvole*, 1995), codirigida por Wim Wenders y Michelangelo Antonioni



En ese clima de incertidumbre en el que ninguno de los personajes sabe si marcharse o permanecer en el apartamento, el director da por terminada la historia con la imagen de los dos protagonistas, uno frente al otro, contra la vista plomiza del lluvioso cielo parisino. La continuidad del plano horizontal del apartamento que se extiende más allá de los propios límites definidos por la piel de vidrio, sirven de metáfora visual a un incierto final que deja abierta la posibilidad de comenzar una nueva relación entre dos desconocidos.



# Clockwork Orange (La naranja mecánica)

Todas las sensaciones de invasión de espacios domésticos, guaridas, escondites y madrigueras asociadas a las viviendas cinematográficas del cine europeo, encuentran un punto de encuentro en una de las películas más polémicas del director Stanley Kubrick, *La naranja mecánica*, (*Clockwork Orange*, 1971).

Basada en la novela del mismo título del escritor británico Anthony Burgess<sup>29</sup> que se inspiró en el ataque real sufrido por su propia mujer en su residencia de Malasia a manos de cuatro desertores norteamericanos durante la II Guerra Mundial, relata las andanzas de un grupo de jóvenes violentos y descontrolados que se dedican a asesinar, maltratar y violar a cuantas víctimas indefensas se cruzan en su camino.

Los entornos mostrados en la película ambientados en su mayoría en localizaciones reales, pretenden representar a un futuro cercano en el tiempo en el que Alex (Malcolm McDowell) y sus *drugos*<sup>30</sup> vagan impunes por la ciudad con el único interés de practicar la ultra violencia.

La extrema agresividad del protagonista le conduce a caer en una trampa orquestada por sus *drugos* que lo dejan abandonado y herido a merced de la policía tras uno de sus habituales asaltos. Acusado de asesinato, Alex se enfrenta a una larga condena, pero su buen comportamiento y su iniciativa le hacen ser elegido como

---

<sup>29</sup> Burgess, Anthony. Escritor británico (Manchester, Inglaterra, 1917 – Londres, Inglaterra, 1993). Hijo de un bibliotecario, experimentó la tragedia desde que era un bebé cuando fue encontrado junto a los cadáveres de su hermana y su madre que habían muerto víctimas de la epidemia de gripe española. Estudió en la escuela primaria del obispado de Bilsborrow y en el Xavarian College hasta que accede a la universidad de Manchester. Por causa de la guerra pasa 6 años como soldado destinado, debido a su educación, en Malasia y Brunei. Inválido en casa en 1959 debido a una enfermedad terminal, emprende una carrera provechosa como escritor profesional con la esperanza de proporcionar algo de seguridad a su esposa en la última etapa de su vida. Al final el diagnóstico de los médicos resultó ser erróneo llegando a escribir más de 30 novelas y otros libros. En 1962 publicó una de sus novelas más famosas *La naranja mecánica*, (*A Clockwork Orange*), inspirada en un aspecto autobiográfico de su vida.

<sup>30</sup> *Nadsat*. El lenguaje en el que Alex y sus "drugos" (compañeros) hablan es un invento de su autor, Anthony Burgess llamado *Nadsat*, una mezcla entre ruso, cockney y jerga de la calle, que Kubrick evitó en gran medida en la película por considerarla inaccesible para la comprensión del público.

conejillo de indias en un experimento conductista para la reinserción de criminales violentos.

La historia de Alex desde sus comienzos como criminal sin ninguna moral hasta convertirse en un civilizado ciudadano reinsertado en la sociedad, pasa por una serie de circunstancias ambientadas en entornos calificados como futuristas que le hicieron recibir el galardón a la mejor película y mejor director de la Asociación de Críticos de Nueva York.

Tal vez como reacción ante la aparatosidad de los decorados precisados para su anterior filme, *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), Stanley Kubrick elige una serie de localizaciones reales en Inglaterra que se repartían entre Londres, Buckinghamshire y Hertfordshire dejando únicamente los interiores de parte del apartamento de los padres de Alex y el decorado del Korova Milkbar para construir en los estudios Pinewood y EMI-MGM Elstree.

En este apartamento de ficción que representa el hogar paterno de Alex, el director de producción John Barry despliega de la mano de Kubrick toda una serie de recursos psicodélicos puestos al servicio de la adecuación de un hogar vulgar con la evolución de una estética acorde con la peluca que luce el personaje de la madre, un entorno de ficción futura que es desde luego menos blando que lo que Barry usaría posteriormente para ambientar las viviendas de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977) o *Superman* (1978).

Imagen del interior del baño de la casa de los padres de Alex, extraída de la película *La naranja mecánica*, (*Clockwork Orange*, 1971, del director Stanley Kubrick.



Imagen de los padres de Alex desayunando en la cocina de su casa, extraída de la película *La naranja mecánica*, (Clockwork Orange, 1971, del director Stanley Kubrick.

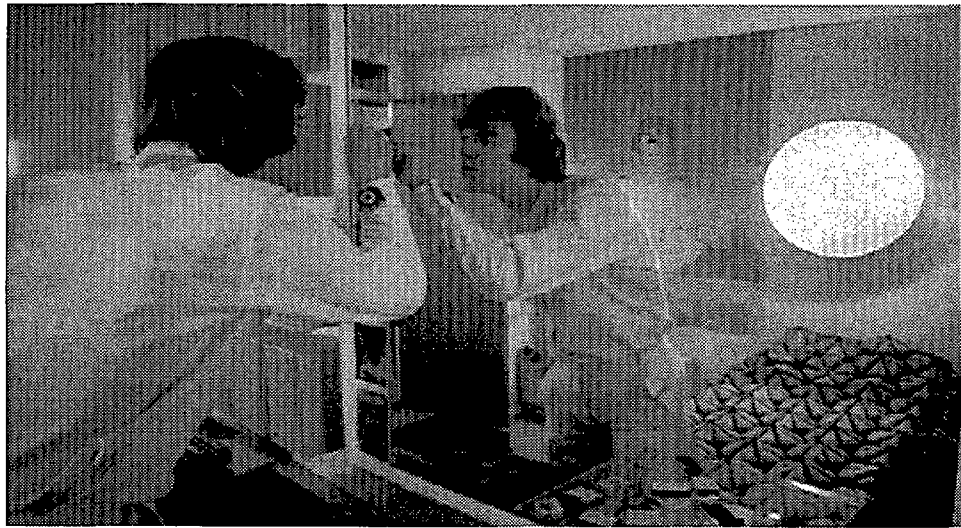


Estos decorados en los que se inspiraron los arquitectos que diseñaron la casa del músico Lenny Kravitz, pretenden evocar los abigarrados interiores de las viviendas sociales británicas presentando una evolución de los patrones florales de papel pintado hacia toda una serie de motivos heredados del estilo psicodélico imperante en el Londres del momento en el que fue rodado el filme. Los extravagantes acabados de las paredes de las estancias comunes de la vivienda sobre las que los personajes de los padres pasean sus estridentes indumentarias, chocan con la refinada estética elegida para el dormitorio que sirve de refugio al protagonista. El supuesto dormitorio adolescente revela una selección de cuidados objetos que resaltan sobre las paredes blancas de su celda. Una colcha tridimensional en rojos y amarillos o las esculturas y cuadros de la artista Liz Jones, resaltan como obras de arte en una galería en la que el hermetismo y la ausencia de vistas centra la atención en el resto de los objetos que visten el contenedor. Bajo estas condiciones el personaje de Alex se siente protegido y a salvo siempre que regresa de uno de sus golpes.

Pero tras permanecer una larga temporada en la cárcel, Alex descubre a su regreso como en su ausencia sus padres han decidido alquilarle la habitación a otro individuo. Ante el descubrimiento de la pérdida de su guarida, el personaje experimenta la misma sensación de pánico que sentían sus víctimas al verse invadido en su intimidad por un intruso. Esto le obliga a abandonar el hogar paterno y vagar sin rumbo por la ciudad en busca de un lugar donde vivir a merced de la ira de sus recién recuperadas víctimas. Tras recibir una paliza a manos de sus anteriores colegas, Alex acaba en casa de una de sus víctimas, el escritor Frank Alexander al que años atrás

atacó brutalmente, y que a pesar de llevar máscara identifica al joven planeando su propia venganza.

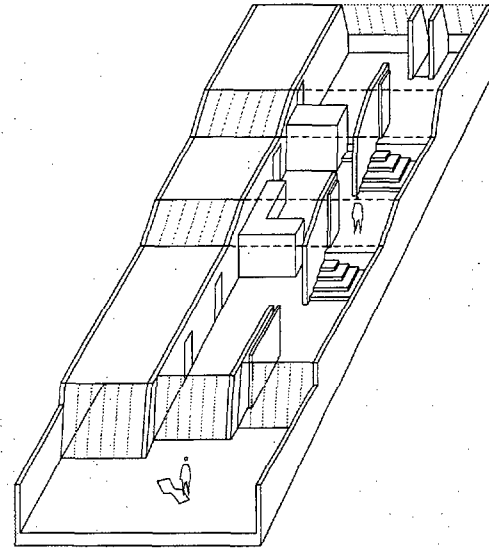
Imagen del dormitorio de Alex en casa de sus padres, extraída de la película *La naranja mecánica*, (*Clockwork Orange*, 1971, del director Stanley Kubrick.



Los interiores de la casa que sirve de hogar al escritor fueron rodados, gracias a la amabilidad de su propietario en el interior de la casa que para él construyó el arquitecto Norman Foster en Radlett. La casa Jaffé, más conocida como Skybreak, fue diseñada en 1966 por el arquitecto británico Norman Foster cuando aun formaba parte del Team 4 y sirvió a los arquitectos para experimentar con conceptos más fáciles de teorizar que de construir como son la flexibilidad y la mutabilidad.

Esta composición que no llegó a ser concluida totalmente, sirve de escenario interior a dos de las escenas más inquietantes en lo que a trasgresión de límites domésticos e invasión espacial se refiere. La casa construida sobre un solar excesivamente alargado, queda contenida entre dos muros ciegos de ladrillo que se dividen transversalmente en tres zonas escalonadas. Atendiendo a la idea inicial, el programa podía ser aumentado en cualquiera de las dos direcciones sin mayores dificultades. A fin de aprovechar las mejores vistas que solo podían ser observadas desde las zonas de frente y fondo de la parcela, la planta se ilumina por una serie de lucernarios dispuestos transversalmente en cubierta, que van escalonándose con la misma cadencia que los niveles de las plantas.

Esquema de planta de la casa Jaffé, más conocida como Skybreak, obra del arquitecto Norman Foster.

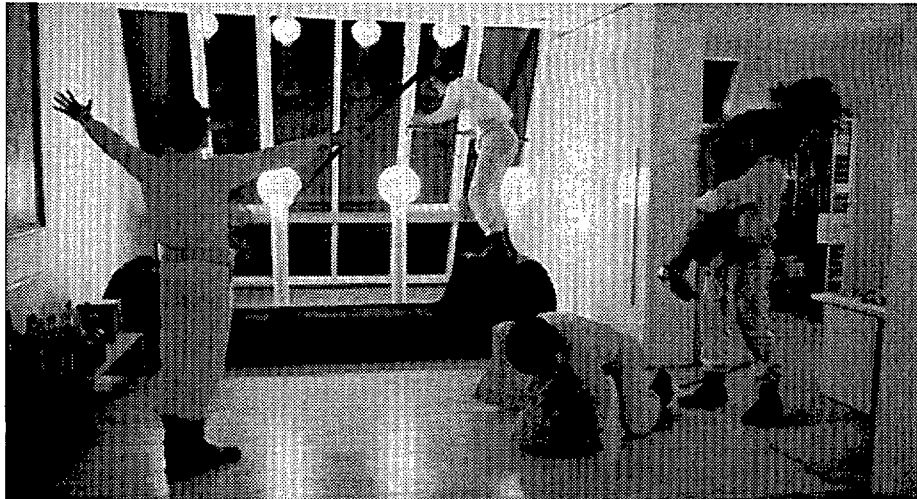


Ante la ausencia de un perfil contundente que se eleve lo mínimo por encima del horizonte, Kubrick filma un proceso de llegada a la casa que no se corresponde con la imagen real de la misma. Para esto, elige la estampa de un hotel próximo al pueblo en el que se sitúa la casa. Al llegar al entorno en el que se emplaza la vivienda un cartel apostado a uno de los lados del camino reza en letras luminosas: Home. Allí se dirige Alex por segunda ocasión sin dudarlo, con la esperanza de ser atendido de sus heridas tras la agresión. Los recuerdos de las atrocidades cometidas por él en ese mismo escenario le ponen sobre aviso de lo que le espera, sintiendo una sensación de acorralamiento y encierro en un hogar que había invadido en el pasado.

Imagen interior de la casa Jaffé, más conocida como Skybreak, extraída de la película *La naranja mecánica*, (*Clockwork Orange*, 1971, del director Stanley Kubrick.



Imagen interior de la casa Jaffé, más conocida como Skybreak, extraída de la película *La naranja mecánica*, (*Clockwork Orange*, 1971, del director Stanley Kubrick.



El espectador que observa por segunda vez el escenario de la vivienda en el que se cometieron las agresiones, entiende cómo la movilidad del espacio que se conecta de manera lineal, se convierte en una trampa para su habitante tras sufrir el ataque que lo deja inválido. Con la ayuda de un mayordomo culturista, el señor Alexander pasa de uno a otro nivel alzado sobre unos escalones que suponen una barrera física insalvable. En el contexto de las guaridas y refugios arquitectónicos que aparecen en la película, vemos como los espacios sufren, al igual que sus dueños, las transformaciones derivadas de invasiones no deseadas. El mensaje recibido a través de un lenguaje visual mezcla de humor y terror, determina que la falta de flexibilidad de algunos espacios frente a los cambios circunstanciales de sus inquilinos limita a sus dueños hasta el punto de crear una atmósfera tan asfixiante que puede llegar a cuestionar los principios básicos que se le presumen a una vivienda.

### 1.3. UN JUEGO DE CONTRARIOS. EL RECURSO DE LA ADJETIVACIÓN DEL PERSONAJE A TRAVÉS DE SU VIVIENDA.

A la hora de analizar un filme desde el punto de vista de su escenografía, no debemos pasar por alto la capacidad de adjetivación que una localización tiene a la hora de definir las características de un personaje, ni la intencionalidad con la que el director maneja dichos parámetros en un filme. Sabiendo esto, queda abordar las tendencias generalizadas, que con respecto a la arquitectura, manejan los cineastas en su obsesiva búsqueda de comprensión por parte del público.

En 1928 Mallet-Stevens publicó *Le decor moderne au cinéma*. En el prólogo de este libro comentaría: *"El público (para las gentes del cine) ama los interiores rústicos estilo hostería y los ornamentos Pompadour; el público no quiere que lo desconcierten, está habituado, cuando una habitación es Luis XV, a reconocer un salón, lo mismo que un caballero con bigote fino es el villano"*, y prosigue: *"Las gentes del cine admiten un decorado moderno, pero exclusivamente para los lugares de desenfreno: dancings o el tocador de una mujer de mundo, lo que permite suponer que los esfuerzos admirables, las investigaciones de pintores, de decoradores, de arquitectos son buenas para encuadrar a gentes ebrias o de mala vida"*. El arquitecto finaliza su texto con optimismo afirmando: *"¡Pero el cine debe ser un arte moderno y triunfará!"*<sup>31</sup>

El decorado, como base para situar una historia, supone casi siempre una operación de concordancia en la que se integran lecciones aprendidas desde todos los campos de la actividad humana. El cine, al contrario que el teatro, precisa una narración visual más completa que podríamos definir como terminada. En un golpe de vista el espectador debe ser capaz de introducirse en el relato fílmico; no bastará con insinuarlo dejándolo a merced de la imaginación de la audiencia, lo que sí se pretende es concentrar la atención en el hecho argumental.

Incorporando a la narración el componente del lugar, se dota a los personajes de las cualidades necesarias para hacerlos partícipes de una trama concreta y no de otra, cualidades que en cualquier otro marco carecerían de relevancia. Se introduce así el concepto de la caracterización ambiental, mediante el cual las películas dotarían a los espacios arquitectónicos filmados de una cierta personalidad que parece condicionar el carácter de sus habitantes. Este concepto lo aplica sobre todo a los espacios de dimensión urbana.

---

<sup>31</sup> Mallet-Stevens, Robert. Prefacio de *Le Décor moderne au Cinéma*. París, Ed. Ch. Massin et cie, 1928. En AA.VV. Rob Mallet-Stevens, pág: 124.

Sin embargo, a una escala arquitectónica menor y a un nivel puramente doméstico, este fenómeno de caracterización del contexto se invierte hasta el punto de llegar a identificar la arquitectura residencial moderna con caracteres diabólicos, obsesivos, perversos o en el mejor de los casos transgresores de la ley.

Podría realizarse un estudio sociológico completo acerca de la asociación de determinadas arquitecturas con los distintos roles que desempeñan los personajes cinematográficos. En el cine comercial al más puro estilo de Hollywood, el rol del villano cuenta con viviendas de aire contemporáneo, cuidadosamente situadas y que en ocasiones llevan detrás la firma de un conocido arquitecto. Interiores luminosos, objetos de diseño, escogidas obras de arte y contadas antigüedades, casi siempre orientales, constituyen el sello de identidad de un personaje cuyos valores estéticos son deliberadamente asociados con una refinada crueldad.

Esta identificación de la estética de la arquitectura moderna con el personaje de "el malo" hace que, aunque su vivienda pueda llamar la atención por su buen gusto, no resulte del todo tranquilizadora ni apropiada a los ojos del espectador al situar a su personaje antagónico, el héroe, en un entorno más tradicional asimilable a la imagen comúnmente asociada con la de un hogar.

Esto encierra un mensaje subliminal lanzado a bocajarro contra el gran público. Ante la desconfianza del individuo americano de clase media frente a la arquitectura moderna rebautizada con el nombre de Estilo Internacional, el cine consideró esta arquitectura apropiada para los lugares de trabajo, pero inapropiada para los hogares de clase media, que debían comunicar una esencia más conservacionista a través de con los diversos estilos revival. El mensaje vertido desde el cine hace énfasis sobre el miedo a lo moderno, y alerta acerca de los aspectos negativos que tales ambientes pueden tener sobre las familias tradicionales. A su vez, el ideal de héroe americano pasa por encajar en ese status de clase media encarnado en el estereotipo de "chico de la puerta de al lado" poseedor de los extraordinarios valores de un superhombre, lo que sí se analiza, resulta más cómico que la imagen tradicional del villano de bigote fino.

Inevitablemente, las casas revelan algo de las aspiraciones de sus habitantes ya sean reales o de ficción y la valentía de la que alguna de estas viviendas "no tradicionales" hace gala, deja en manos del personaje del malo una cualidad que se le suponía por defecto a su antagonista. Acaso se identifica este tipo de arquitectura de autor con el villano, bajo el deseo inconsciente de adjetivarla negativamente. O tal



vez, se pretende poner de manifiesto su carácter minoritario, haciéndola digna de tan excéntricos personajes, con pocas posibilidades de ser habitadas por gente corriente.

Es poco probable que tales intenciones se alberguen en la mente de los cineastas, al menos conscientemente, sobre todo cuando desde los años treinta, la elite de Hollywood había estado cultivando una escuela progresista de arquitectura moderna, encargando el diseño de sus propias casas a arquitectos como Rudolf Schindler, John Lautner o Richard Neutra, aflorando irónicamente en sus propios filmes como lugares que simbolizaban el pecado.

Otra posibilidad reside en el deseo de los cineastas, a menudo marcados por un carácter trasgresor, de buscar un escenario que rodee al personaje con el que en realidad les gustaría identificarse, un ambiente que se aproxime a sus cualidades y que podría tratarse de un contexto refinado, culto o sofisticado. Si bien es cierto que Hollywood a lo largo de su historia codificó el gótico como un estilo representativo de la angustia y el clasicismo como ejemplo de suntuosidad y lujo, en la práctica, este código estilístico que rodea al personaje va más allá del tipo de arquitectura que habita y afecta a la tipología arquitectónica de la vivienda.

Mientras que Hollywood parece seguir un código según el cual adjudica una cierta tipología residencial a cada personaje, desde el cine europeo la tendencia conduce a diversificar las distintas viviendas urbanas. Así se nos muestra que la tipología de vivienda unifamiliar de periferia urbana es la más indicada como residencia habitual de una familia compuesta por una pareja con hijos, en el caso de vivir en un bloque de pisos, si el personaje es joven, sencillo, ambicioso y posee un cierto estatus social -que no económico- vive en un apartamento en el que se encuentra en esta situación por primera vez. El ático se reserva a un hombre soltero, rico, de cierta edad, bien educado y poco sentimental. En cualquiera de los dos casos, estas viviendas nunca serían adecuadas para un matrimonio con hijos y si por cualquier circunstancia alguno de estos personajes encuentra pareja y deciden fundar una familia, su primera reacción será mudarse a una vivienda más tradicional.

Quizá la única excepción a esta "regla no escrita" dentro del cine americano la constituyen los ambientes refinados y cosmopolitas de los exclusivos apartamentos neoyorquinos de la 5ª Avenida, que aparecen en las películas de Woody Allen, pero como ya he mencionado es un caso muy concreto y responde al tipo de cine personal, también llamado cine de autor, más cercano a la sensibilidad europea.

A pesar de que en el cine europeo sea práctica habitual situar a los personajes en viviendas urbanas independientemente de su estado civil o su situación familiar, sí se cae en los mismos tópicos que emplea el cine americano a la hora de situar al villano cuando se establece la asociación entre los actos detestables que se cometen en pantalla y el diseño moderno de los thrillers de acción. Los roles antaño definidos con claridad han de narrarse al espectador de manera sutil, a fin de ilustrar intelectos y caracteres cada vez más complicados. Si en algo ha evolucionado los personajes cinematográficos es en la complejidad de sus sentimientos y en la moralidad de sus acciones. Casi nadie es simplemente bueno o simplemente malo, todo responde a una circunstancias que se han de valorar de distinta manera según se perciban los condicionantes que lo rodean, dejando en manos del espectador la posibilidad de simpatizar con un malo en función de las circunstancias de su contexto.↓Esta relatividad es fruto de una adjetivación ambiental en la que la arquitectura cuenta en términos de lenguaje visual.

## The Ice Storm (La tormenta de hielo)

En el filme *La tormenta de hielo* (*The Ice Storm*, 1997) del cineasta taiwanés Ang Lee<sup>32</sup>, se puede establecer que la moral de sus protagonistas plantea un código similar al de la arquitectura que habitan.

Basada en la novela del joven escritor neoyorquino Rick Moody, *La tormenta de hielo* narra un pedazo de las vidas de dos familias americanas durante los días que rodean a la festividad de Acción de Gracias de 1973 narrando en clave de drama las consecuencias psicológicas de insatisfacción de la familia suburbana, yuxtaponiendo dos parejas que residen en las proximidades, centrando la historia en la infidelidad de dos de sus protagonistas y las causas que la motivan. Hechos tan cercanos en la memoria del pueblo americano como el Watergate o la guerra de Vietnam resuenan de música de fondo entre los dramas personales de estas dos familias vecinas de un suburbio de New Canaan mientras se relata una historia desde la perspectiva de los adolescentes de cada una de las familias que ven como la vida que ellos creían segura y estable se desintegra delante de sus ojos.

De las dos familias, los Hood habitan una casa tradicional de cubierta inclinada, típicamente suburbana, con una parcela ajardinada rodeada de césped y con interiores que tratan de adaptar parte de la moda hippie a las estructuras de madera de la vivienda más clásica, llenándola de abigarrados papeles pintados y

---

<sup>32</sup> Lee, Ang. Director de cine taiwanés (Pingtung, Taiwan 1954). Hijo de un director de instituto, pronto comenzó a demostrar interés por el cine ante la desaprobación familiar. Graduado por el Taiwan College of Arts en 1975, se traslada a EE.UU. con una beca para graduarse en dirección teatral en la universidad de Illinois y realizar un master en producción cinematográfica por la universidad de Nueva York. En esta universidad sirvió de asistente de dirección en uno de los filmes estudiantiles de Spike Lee titulado *Joe's Bed-Stuy Barbershop: We Cut Heads* (1983). Después de escribir un par de guiones, realiza el filme *Tui shou* (1992). Tras esta película viene el éxito *El banquete de boda* (*Hsi yen*, 1993) con el que exploró los temas de la homosexualidad y los conflictos generacionales en una sociedad tan cerrada como la china, con la que obtuvo un globo de oro, una nominación al oscar y el oso de oro en el festival de Berlín. Su tercera película sobre la cultura taiwanesa es *Comer, beber, amar* (*Yin shi nan nu*, 1994), con la que obtuvo el oscar a la mejor película extranjera. Este éxito le abrió las puertas para adaptar la novela de Jean Austin *Sentido y Sensibilidad* (*Sense and Sensibility*, 1995), con la que vuelve a ser nominado en diversas categorías obteniendo el oscar al mejor guión adaptado. Ese mismo año fue elegido mejor director por la Asociación Nacional de Crítica y el Círculo de Críticos de Nueva York. Sus siguientes proyectos americanos fueron *La tormenta de hielo* (*The Ice Storm*, 1997) y un drama histórico de la guerra civil americana *Cabalga con el diablo* (*Ride With The Devil*, 1999). Regresa a las pantallas con el que ha supuesto su mayor éxito *Tigre y dragón* (*Wo hu cang long*, 2000), ganadora del oscar a mejor película extranjera, y el globo de oro al mejor director. Tras su adaptación del cómic clásico *Hulk* (2003), prepara su siguiente proyecto, *Brokeback Mountain* (2005), un filme basado en un relato corto de Annie Proulx.

estridentes notas de color. En presencia de la hija menor de la familia, comprometida en todo momento a los entresijos políticos que alteran el país, la tensión de la pareja puede sentirse de la cocina al salón a través de los prolongados silencios de la madre, Elena Hood (Joan Allen) y el continuo parloteo de su marido Ben Hood (Kevin Kline).

Próximo a esta casa, ya en el interior del bosque, se levanta majestuosa la casa de los Carver. En esta casa de arquitectura blanca y cubierta plana, Janie Carver (Sigourney Weaver) representa ante los demás el papel de una mujer liberada que en realidad sufre al igual que Elena la insatisfacción y el vacío de una vida de suburbio que en su caso se ve agravada por las prolongadas ausencias de su esposo. El hecho de que Janie Carver tenga una aventura sentimental con su vecino Ben Hood no ayuda a la hora de juzgar a un personaje tremendamente frustrado ni a la arquitectura en la que vive, que automáticamente es identificada con una pérdida tangible de valores morales que quedan ligados al sufrimiento silencioso y a la vivienda tradicional de Elena Hood. Deliberadamente Ang Lee realiza centra su retrato en las diferentes actitudes con la que las esposas de cada familia afrontan la descomposición moral y familiar sus vidas que tiene como epicentro la infidelidad de dos de sus miembros.



Imagen de la casa Carver, extraída del filme *La tormenta de hielo* (*The Ice Storm*, 1998), de Ang Lee.

No habiendo sido superada la tendencia que posee el cine de Hollywood a identificar los caracteres más perversos con las arquitecturas domésticas herederas del Estilo Internacional, en el cine más actual el retrato que se hace de las casas modernas a través de sus personajes denotan síntomas de inestabilidad, transitoriedad y amoralidad. De esta manera es más fácil entender el comportamiento de un personaje tan críptico como el que interpreta Sigourney Weaver en la película y que sin embargo, acapara casi por completo la atención del espectador que busca

encontrar, a través de la observación minuciosa de su entorno, las causas de su imprevisible comportamiento. Por su parte, el talante liberal del ama de casa convierte el hogar de los Carver en el centro de reunión por excelencia de gran parte de los acontecimientos que atañen a las distintas generaciones a pesar de su singular localización.



Imagen de la casa Carver, extraída del filme *La tormenta de hielo* (*The Ice Storm*, 1998), de Ang Lee.

Situada en un claro en medio de un bosque, la casa elegida finalmente para ambientar el hogar de los Carver se levanta sobre una pequeña elevación rocosa de la que sobresale un cuerpo volado que sirve de terraza, yuxtapuesto al volumen central más compacto de la vivienda. Bajo una distribución aparentemente convencional disimulada bajo la cuidada ambientación de enseres y objetos de la época estudiados por el director artístico Bob Shaw y la decoradora Stephanie Carroll, en la casa no faltan los detalles que diferencian la vivienda de los Carver del resto de los hogares del suburbio que aparece en la cinta.

En una de las primeras escenas en la que la casa sirve de escenario sobre el que se filma la cena organizada por Janie y Jim Carver para unos amigos, el punto de vista con el que los adolescentes de la familia observan desde lo alto a los adultos en sus conversaciones a través de un gran lucernario coronado con una gran burbuja transparente situado sobre la mesa del comedor, prevalece como imagen de una época en la que una generación observa a su predecesora como a animales exóticos encerrados en una pecera. La estética escogida posee reminiscencias de las elaboradas escenografías de las películas fantásticas de la época, en las que arrasaron los interiores "espaciales" a lo Olivier Mourgue de la cinta de Stanley Kubrick *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968). Estos atrezos del "espacio" simbolizan entre otras cosas, la desconexión de sus habitantes con el

entorno en el que viven, cuyas formas geométricas, aunque si bien apenas contrastan con el contexto natural del gélido paisaje invernal, si tienden a acentuar la sensación de aislamiento de la casa con todo lo que conlleva.

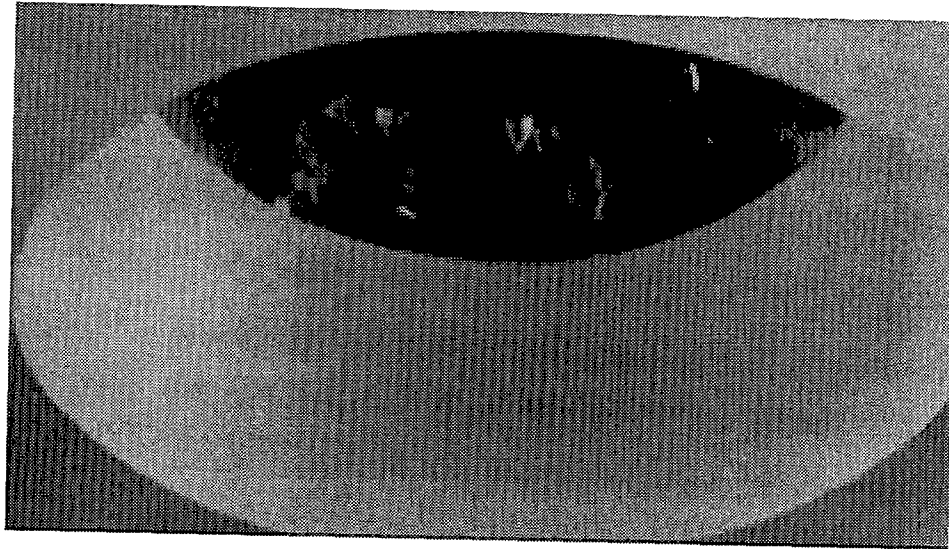


Imagen de la cúpula central sobre el comedor de la casa Carver, extraída del filme *La tormenta de hielo* (*The Ice Storm*, 1998), de Ang Lee.

No es por casualidad que las tomas de la casa de los Carver se filmaran acompañadas de la luz difusa de los días nublados que preceden a la tormenta, consiguiendo con ello fotografiar los exteriores en una amplia gama de tonos plata, en contraposición a como se filma la casa de los Hood, que bajo un cielo más despejado, la cámara se adentra entre los árboles que ocultan su fachada mientras unos tímidos rayos de sol bañan su fachada otorgándole colores más naturales. El carácter más jovial y sencillo de Ben Hood encaja en cierto modo con un estilo de vida más sencillo que el que desea para sí misma Janie Carver, su amante de la casa de al lado.

Rodada en entornos reales de New Canaan, Connecticut, no sólo las condiciones meteorológicas supusieron un escollo, también encontraron graves dificultades para localizar las viviendas que debían servir de escenario a la trama una vez que los habitantes del pueblo donde se desarrolla la acción decidieron leer la novela de Moody. Nadie quería que su vivienda apareciera en el cine asociada a unos personajes y unos hechos que en cierto modo les escandalizaban y con los que en absoluto se identificaban.

Exterior de la casa de los Hood, extraída del filme *La tormenta de hielo* (*The Ice Storm*, 1998), de Ang Lee.



Exterior de la casa de los Carver, extraída del filme *La tormenta de hielo* (*The Ice Storm*, 1998), de Ang Lee.



Consciente de la importancia del mensaje visual que se aprehende a través del cine, el espectador identifica los códigos de arquitectura doméstica en los que se mueve el cine actual. Por su parte Joseph Rosa<sup>33</sup>, habla de cómo esta película califica a estos personajes de dudosa moral como "habitantes de cubierta plana".<sup>34</sup> Esto hay que valorarlo como uno de tantos códigos que impone el Hollywood actual y que

---

<sup>33</sup> Rosa, Joseph. Arquitecto americano, es doctor por la Universidad de Columbia. Autor de numerosos libros y ejerció la profesión entre los años 1979 y 1989. Considerado un gran conocedor de la historia de la arquitectura, fue nombrado director de las Columbia University Architecture Galleries de 1991 a 1995. Ha sido conservador jefe del National Building Museum de Washington, hasta 2000. Tras esa etapa ha desempeñado su trabajo en instituciones como el Carnegie Museum of Art y el Heinz Architectural Center de Pittsburgh, Pennsylvania.

<sup>34</sup> Rosa, Joseph. *Tearing down the house: Modern homes in the movies*, pág 165. *Architecture and film*.

afecta a todo aquello que no se ajusta a los valores tradicionales americanos o que sencillamente produce temor como el traspaso de la maldad antes propiedad de los rusos a los islámicos o el hecho de que ahora sólo los "malos" del cine más reciente son los que fuman.



# Tesis

La formalización del espacio doméstico a medida de las intenciones de un personaje, se hace más patente que en ningún otro filme en la ópera prima de la corta filmografía del realizador español Alejandro Amenábar<sup>35</sup>.

En *Tesis* (1996), el director maneja al espectador mediante la manipulación descarada de los entornos que definen la personalidad del trío protagonista realizando un completo psicoanálisis a través de sus casas. Heredero de la visión cinematográfica de Alfred Hitchcock, que guiaba al espectador como a un niño a través de la acción mostrando sólo aquellos aspectos de los personajes que quería explotar, Amenábar nos sitúa a los protagonistas en sus habitat habituales desnudando el trasfondo real de la historia a través de la comprensión de sus guaridas.

Con la corrección de un proyecto fílmico de escuela que da como resultado una obra clásica de suspense, el joven director realiza una aproximación más cercana a la realidad española de un género tan comercial como es el del thriller, con el que abordará un tema de difícil comprensión y de escaso conocimiento por parte del ciudadano corriente, el cine snuff<sup>36</sup>.

*Tesis* es la historia de una chica madrileña, Ángela (Ana Torrent), que está realizando una tesis sobre la violencia audiovisual en el cine. Con el fin de documentarse, solicita material audiovisual que contenga imágenes esencialmente violentas a su director de tesis. La aparición de su cadáver en la sala de visionado de la universidad lo convierte indirectamente en la primera víctima de una red que se dedica a comercializar y a producir películas snuff desde los sótanos de su facultad y que acaba por acosar y perseguir también a Ángela cuando descubren su conexión con una de las películas desaparecidas y el profesor muerto.

---

<sup>35</sup> Amenábar, Alejandro. (Santiago de Chile, 1972). Director de cine español. Hijo de padre chileno y madre española, se mudó a España con su familia con tan solo un año de edad realizando sus estudios en Madrid. Escribió y produjo un corto con tan solo 19 años de edad titulado *La cabeza*, preludio de su debut en el cine cuatro años más tarde con la cinta *Tesis* (1996) galardonada con 7 Goyas. Su siguiente filme *Abre los ojos* (1997), constituyó un gran éxito nacional e internacional del que incluso Hollywood realizó un remake en el año 2001 bajo el título *Vanilla Sky*. Su tercer filme, *The Others* (*Los otros*, 2001), fue filmado íntegramente en inglés.

<sup>36</sup> *Snuff*. Verbo anglosajón que procede del argot y cuyo significado es tanto "morir" o "matar" como "descuartizar" o "trocear" y que ha terminado por identificar a una clase de películas, que más que un género constituyen un delito, en las que los actores son realmente asesinados delante de la cámara.

Con una organización argumental que gira en torno a tres personajes que aceptan las reglas apócrifas del género, se aproxima al espectador a un tema de tinte documental a través de las emociones de un trío en el que se identifica con claridad a un personaje que hace de *bueno*, otro que será el *feo* y por supuesto, el *malo*. Cumpliendo con lo previsible, el malo será siempre el personaje más sofisticado y sobre el que cae gran parte del peso de la acción, el feo sirve de nexo pero es igualmente significativo y su representación a través de su contexto depende de la carga humorística que para él se decida. El contexto del bueno es el menos estudiado, suele ser el personaje más sencillo y es inconscientemente aceptado por el espectador, con lo cual se alivia su complicidad, restando todo interés a su carga escenográfica.

En lo que se refiere al filme de Amenábar, la buena es Ángela una estudiante de carácter reservado que vive en casa de sus padres en un contexto absolutamente carente de interés. El entorno protector de Ángela se manifiesta a través de habitaciones luminosas y un orden imperante en las restantes dependencias muy característico de una familia acomodada que reside en un chalet adosado de las afueras de la capital.

Su compañero en esta historia, Chema (Fele Martínez), es presentado como la antítesis del personaje de Ángela en una interpretación nueva de los caracteres de la Bella y la Bestia, en la que como suele ocurrir, la Bestia llega a ser más querida que la propia Bella. En la construcción ambiental del entorno de Chema, el personaje del feo sobre el que a menudo recae casi por completo el peso interpretativo, se conduce al espectador por un recorrido, a través de los ojos de Ángela, del camino que conduce desde la entrada a la habitación donde mora el protagonista de una vivienda que se nos presenta en un primer momento como la mansión del terror. Situada en un piso del ensanche madrileño, la primera escena en la que su dueño invita a Ángela a ver sus películas a su casa, la cámara juega con el espectador haciendo que Chema desaparezca tras una puerta inusualmente alta.

De la misma manera en que el gótico fue considerado por los primeros cineastas como un ambiente ideal para la ambientación de películas de terror, Amenábar nos propone un recorrido por los pasillos oscuros y las habitaciones de techos altos ataviados con toda clase de dibujos y reproducciones coleccionadas por un fanático del cine gore<sup>37</sup>.

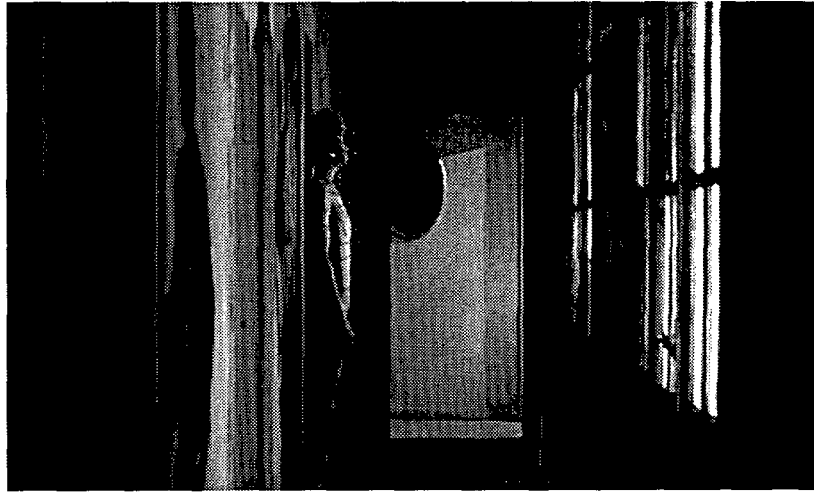
---

<sup>37</sup> Gore. Vocablo inglés que en español significa "sangre". Esto sirve para definir un género cinematográfico en el que lo importante es mostrar el mayor número de mutilaciones, tripas y litros de sangre. Este género no se limita sólo a esto sino que se ha usado el gore como vehículo

Imagen del interior convencional de la casa de Ángela, extraída de la película *Tesis* (1996) del director Alejandro Amenábar.



Imagen del pasillo de la casa de Chema, extraída de la película *Tesis* (1996) del director Alejandro Amenábar.



El tratamiento de la luz natural que se puede observar en la casa del personaje, aparece tamizado a través de la lamas rotas de una persiana de madera. La misma luz que penetra sin trabas por las habitaciones de Ángela es tamizada en esta otra vivienda para conseguir los efectos de claroscuro que potencian aun más el ambiente gótico expresionista que desea el director para la casa que había pertenecido a la abuela del personaje.

---

de expresión artística, de crítica social, de elemento terrorífico, o incluso como elemento principal de las más hilarantes comedias. Sus orígenes se establecen a mediados de los años cuarenta en los EE.UU. Las grandes compañías cinematográficas habían formado lo que se conoce como el "Studio System", con el que controlaban todos los aspectos relacionados con el cine: producción, distribución y exhibición. En 1949, la Corte Suprema declara que los estudios están realizando prácticas monopolistas y les fuerza a renunciar al control de los cines. Ante la necesidad de competir para colocar sus películas en las salas, las compañías a cambiar su estrategia abandonando la producción de serie B, cuyo testigo es recogido por las productoras independientes. Tras dejar atrás fuertes censuras, se comienza con los *nudies*, filmes cuyo atractivo era la muestra de piel femenina. Cuando el género se satura buscan un nuevo reclamo. La pareja productor - director formada por David F. Friedman y Herschell Gordon Lewis lo encuentran en la sangre: crean *Blood Feast* en 1963, iniciando todo un género.

Cada uno de los detalles que van sorprendiendo a Ángela, incluida la habitación cerrada con llave a pesar de vivir él solo en toda la casa, sorprenden con la misma intensidad al espectador, que en el desorden y el aspecto avejentado de la escenografía busca hacer cambiar de opinión al espectador acerca de las auténticas intenciones del personaje, haciendo que los sentimientos generados hacia él a lo largo de la proyección, no siempre sean claros e incluso a veces dudosos, dejando que su entorno lo refleje. Este ambiente no favorece psicológicamente a la imagen de un personaje sobre el que se arrojan continuas dudas acerca de su inocencia.



Imagen aérea de la habitación de Chema, extraída de la película *Tesis* (1996) del director Alejandro Amenábar.



Imagen de la habitación de Chema, extraída de la película *Tesis* (1996) del director Alejandro Amenábar.

Con una consecución de imágenes ambientales que arrojan información sobre los personajes, se persigue entretener al espectador, introducirlo dentro de la trama y evitar a toda costa que se relaje. La tensión debe ir in crescendo en todo momento y debe conservar la intriga hasta el final, a la vez que se da pistas al espectador sobre el desenlace final.

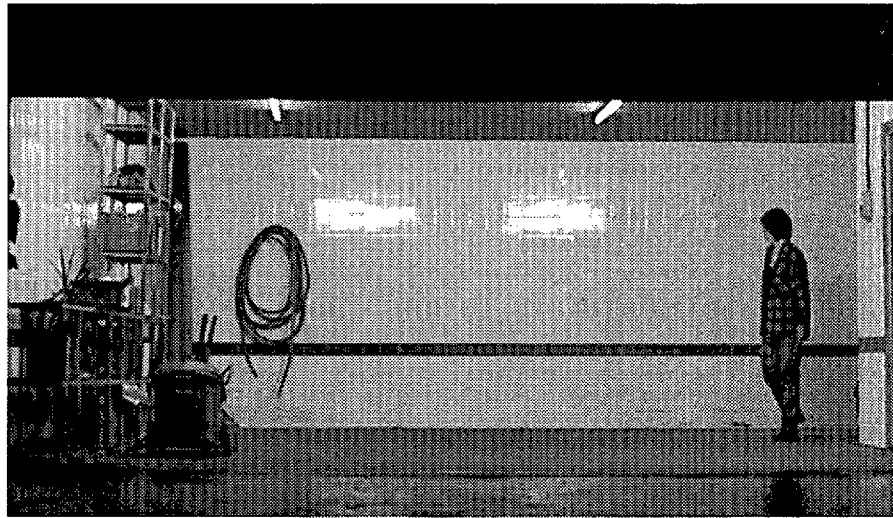
Partiendo de esa premisa, la intimidad del último malo, Bosco (Eduardo Noriega), es celosamente custodiada hasta el final. La falta de confianza que nos merece el personaje nos lleva a desconfiar ante el hecho de los pocos datos que se conocen sobre el mismo. Al contrario que sus compañeros, de él solo se sabe que vive en Madrid y que posee una casa de fin de semana en la sierra donde se traslada los fines de semana para estudiar. A esta vivienda se dirige Ángela en una noche lluviosa con intención de aclarar sus ideas.

En el desenlace de *Tesis*, la casa de Bosco se convierte en la auténtica protagonista del filme al dar la confirmación al espectador, a través de nuevo de los ojos de Ángela, sobre la verdadera identidad del asesino. Nada parecía a puntar a que esa hermosa casa de campo de aparejo de piedra enmarcado por la propia estructura metálica en color grana sobre la que se levanta la casa, dejara paso a la espeluznante visión del desangelado garaje en el que se producen los crímenes. En la filmación snuff que desencadena la trama, la acción se sucede en un escenario que parece ser un garaje alicatado de gres blanco. Un escenario frío y anodino a la par que inquietantemente luminoso, imposible de identificar en el plano corto en el que está filmado si no fuera por un pequeño detalle, una franja roja que recorre la pared a media altura y que lo hace inconfundible una vez visto.



Imagen de la filmación snuff, extraída de la película *Tesis* (1996) del director Alejandro Amenábar.

Imagen del garaje de Bosco la filmación snuff, extraída de la película *Tesis* (1996) del director Alejandro Amenábar.



En un plano desde el exterior, el director capta el momento en el que Ángela descubre el garaje y penetra en ese espacio que tristemente identifica. Detrás de ella, Bosco acciona el cierre de la puerta del garaje y la pareja se pierde ante la visión hermética de la arquitectura bajo la lluvia. La identificación de una arquitectura doméstica singular con el escenario de unos hechos tan execrables, genera una identificación psicológica entre el villano y este espacio que si bien no resulta a priori conveniente para su aceptación por parte del gran público, si señala su excepcionalidad. En este sentido podemos afirmar que los destinos de las arquitecturas de los villanos y los roles de estos personajes van inevitablemente de la mano, y al igual que sus caracteres, aunque no siempre gusten, de lo que no hay duda es de que resultan infinitamente más interesantes.

Imagen de la casa de Bosco, extraída de la película *Tesis* (1996) del director Alejandro Amenábar.



Imagen de la casa de  
Bosco, extraída de la película  
*Tesis* (1996) del director  
Alejandro Amenábar.



## 2. UNIFORMIDAD Y MECANIZACIÓN DE LA VIVIENDA. EL CINE COMO TESTIGO.

*Elige la vida; elige un empleo; elige una carrera; elige una familia; elige un televisor grande que te cagas; elige lavadoras, coches, equipos de compact disc y abrelatas eléctricos. Elige la salud, colesterol bajo y seguros dentales; elige pagar hipotecas a interés fijo; elige un piso piloto; elige a tus amigos. Elige ropa deportiva y maletas a juego; elige pagar a plazos un traje de marca en una amplia gama de putos tejidos. Elige el bricolaje y preguntarte quien coño eres los domingos por la mañana. Elige sentarte en el sofá a ver teleconcursos que embotan la mente y aplastan el espíritu, mientras llenas tu boca de puta comida basura. Elige pudrirte de viejo, cagándote y meándote en un asilo miserable siendo una carga para los niñatos egoístas y hechos polvo que has engendrado para reemplazarte. Elige tu futuro; elige la vida.*

*¿Pero por qué iba yo a querer algo así?*

*Yo elegí no elegir la vida. Yo elegí otra cosa.*

*¿Y las razones? No hay razones. Quien necesita razones cuando tienes heroína.<sup>1</sup>*



Imagen de Renton (Ewan McGregor) frente a un típico bloque de viviendas sociales en Edimburgo, extraído de la película del director británico Danny Boyle<sup>2</sup> *Trainspotting*, (1995).

<sup>1</sup> Monólogo inicial de la película del director británico Danny Boyle *Trainspotting* (1995), basada en la novela de Irvine Welsh.



Si reflexionamos un instante sobre la configuración de la vivienda contemporánea, nos asombraríamos al comprender el grado de mecanización al que nos ha acostumbrado el mundo moderno. El esquema de la vivienda contemporánea se debate en tiempo presente entre la validez del esquema moderno como punto de partida aceptable y la adecuación del mismo a las necesidades que plantean las nuevas tecnologías.

El individuo y el contexto inmediato que le rodea, deben adaptarse al ritmo del flujo informativo al que le someten los medios y que recrean la falacia de la inmediatez. Es la era del ciborg, fruto de la evolución que ha hecho que el hombre se adecue al medio que él mismo ha creado a través de ciertas extensiones extra-corporales con las que es capaz de repetir movimientos de forma instintiva, (el reloj, el teléfono móvil, el coche...), y que a la vez ha permitido que el límite existente entre el hombre y la máquina, se haya desvanecido totalmente en el ámbito doméstico afectando por completo sus costumbres y usos ancestrales de relación con otros seres humanos.

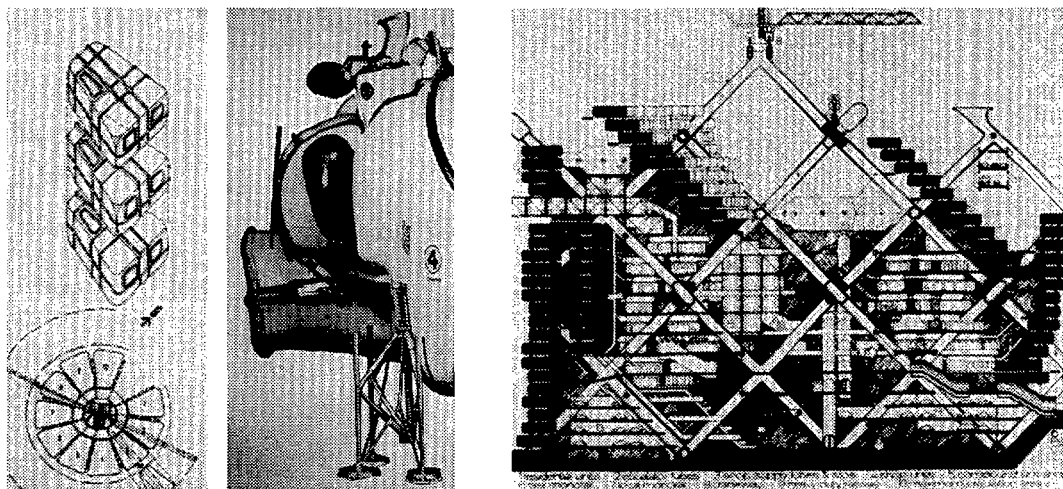
El espacio físico del hogar actual se ve alterado por la necesaria adaptación en él de distintos elementos tecnológicos que son casi imprescindibles hoy por hoy. A la tradicional función de refugio, las nuevas tecnologías han añadido la sensación de control omnipotente, al incorporar mecanismos de comunicación capaces de saltar las barreras físicas en tiempo récord. Desde casa se pueden entablar todo tipo de operaciones interactivas con el exterior sin vulnerar la aparente seguridad que brinda el propio espacio, dando la oportunidad a cualquier elemento marginal de la población de relacionarse sin necesidad de que exista una relación interpersonal directa. En una sociedad en la que los límites entre las actividades que son propias de

---

<sup>2</sup> Boyle, Danny. Director de cine británico (Manchester, Inglaterra, 1956). Boyle creció viendo películas de cine. A pesar de que creía que la mejor manera de comenzar su carrera artística era el teatro, la primera vez que asistió a uno fue con 18 años. Su primer trabajo lo realizó en la Joint Stock Theatre Company de la que pasó al Royal Court Theatre, e *Upstairs* del que fue director artístico de 1982 a 1985. Tras esto este mismo año, debuta como director de esta compañía hasta 1987. Durante los 80, Boyle también dirige para televisión donde estrena filmes y series. Su primer trabajo como director de cine fue *Shallow Grave*, 1994, un thriller psicológico con el que obtuvo excelentes críticas en Gran Bretaña y en América y que supuso su primera colaboración con el productor Andrew Macdonald y el guionista John Hodge. Un año después repetiría con ambos en lo que supuso uno de los mayores éxitos de su carrera, la adaptación al cine de la novela de Irvine Welsh *Trainspotting*, 1995. Tras haber catapultado a la fama al actor Ewan McGregor, repite con él en *Una historia diferente* (*A Life Less Ordinary*, 1997). Pasando por alto la oportunidad de filmar la cuarta entrega de *Alien*, Boyle se embarca en la filmación de la adaptación de la novela de Alex Garland *La playa* (*The Beach*, 2000). A pesar de la presencia de Leonardo Di Caprio, el filme no obtuvo los resultados esperados. Sus siguientes filmes han obtenido éxitos desiguales, a pesar del éxito obtenido con *28 días después*, (*28 Days Later*, 2003).

un entorno privado y de uno público se diluyen y en las que prolifera el teletrabajo, el hogar ha de ser interpretado como un lugar tanto de placer y descanso como de trabajo. De hecho la tendencia es que así sea, disociando así a los individuos que componen la sociedad en dos grupos. Por un lado los que buscan desesperadamente un empleo de ciudad en ciudad y por otro, los que desde sus casas inteligentes, practican el teletrabajo sin necesidad de realizar ningún desplazamiento. La realidad de hoy parece simular el mismo esquema que durante décadas nos ha mostrado el cine acerca de la manera de vivir de los habitantes de una estación orbital a cientos de miles de kilómetros de la tierra.

En 1964, Peter Cook y Warren Chalk proponen la Capsule Home en Plug-in-city, inspirada en parte en la ergonomía de las naves espaciales. La casa es un bien más de consumo, formado por distintas partes intercambiables, con la facilidad que supone cambiar una de las piezas de un electrodoméstico multifuncional. Estas utopías domésticas, muestran más que otra cosa, una fe ciega en el poder redentor de la técnica a nivel individual. Pero aunque pueda resultar a priori interesante, la idea de asimilar determinadas estancias con un uso propio e insustituible, a los accesorios de una batidora, resulta cuando menos incómodo para el usuario. Un baño o una cocina, por muy desvirtuados que estén o aunque aparezcan integrados en otras piezas como subconjuntos dentro de un todo, poseen una función concreta que el arquitecto debe tener siempre en cuenta, y su presencia puede ser más o menos significativa en el contexto de un proyecto de vivienda, pero en cualquier caso deben estar.



Esquemas de Plug-in-city de Peter Cook, (1964)

Esto puede conducirnos a pensar que un hogar no es más que una yuxtaposición de usos necesarios para el ser humano cuya disposición puede ser o no intercambiable en función de las demandas del núcleo familiar que la habita. En este sentido se podría retomar el esquema de la Capsule Home, lo que sin duda dejaría de lado el hablar de la vivienda en términos de espacio para referirnos únicamente al uso. La invasión tecnológica y mecánica de los procesos de la vida diaria, obliga a renovar continuamente los planteamientos establecidos. El esquema doméstico en su rigidez, ha de brindar a sus moradores la posibilidad de ser obviado sin que para ello haya que caer en el aburrimiento de un esquema de vivienda uniformado.

Según afirma Jean Nouvel: *"Puede apetecer cenar en la habitación o hacer el amor en la cocina. Se trata de abordar los principios elementales: la cantidad de espacio como principio estético, estética arquitectural y estética de vida. Una vivienda bella es una vivienda grande, son mejores dos orientaciones que una."*<sup>3</sup> Pero al margen de este comentario, el hecho es que el tamaño no define la habitabilidad, por pequeño que resulte un determinado espacio, este será habitable en función de que se cumplan o no ciertas premisas.

---

<sup>3</sup> Nouvel, Jean: Cita: Una vivienda bella es una vivienda grande (1989). Quaderns monografies, Jean Nouvel (1990), la obra reciente 1987-1990, pág 17.

## 2.1. CASA HABITACIÓN VERSUS DOMUS. UNA REFLEXIÓN SOBRE LA COCINA

A pesar del carácter singular del que puedan hacer gala determinadas estancias de una casa, estas pueden ser obviadas según que circunstancias. En la película de Wim Wenders<sup>4</sup>, *The Million Dollar Hotel* (2000), los protagonistas constituyen una nutrida troupe de enfermos mentales y *freaks* que habitan un gran hotel desvencijado del centro de Los Ángeles, lugar en el que uno de sus inquilinos ha aparecido muerto.

Entre sus protagonistas, el policía que investiga el crimen (Mel Gibson), presenta una apariencia de ciborg al precisar de un aparatoso corsé ortopédico para poder andar. Aparte del televisor, la sofisticada prótesis dorsal del protagonista nos sitúan en el tiempo real en el que transcurre la historia, una época en la que cuerpo y técnica se unen de manera simbiótica, es la era de biotecnología. Aparte de la vivienda del policía que parece estar diseñada a medida de las exigencias de su prótesis, las vidas de los personajes que ocupan el hotel parecen discurrir en micro habitaciones a modo de celdas, en las que cada uno crea su habitat personal, rodeándose de diversos objetos que en cierto modo tratan de ocultar la uniformidad subyacente de la habitación. Uno de ellos, llena su cuarto con cientos de pares de zapatillas de deporte usadas perfectamente amontonadas alrededor de un televisor, otra se rodea de objetos personales de épocas pasadas o de libros o de vinilos de los Beatles. Así configuran el marco de su espacio privado, que es el que describe el carácter, mientras que el lugar de reunión o espacio público, lo establecen permanentemente en el vestíbulo del hotel, fuera de su recinto más íntimo.

La división del esquema de vivienda tradicional en áreas públicas y áreas privadas dentro de un espacio ya de por sí privativo al individuo, plantea modificaciones en su comportamiento en presencia de los restantes miembros de la sociedad. En las viviendas habitación, los espacios públicos se tornan en servidores de las habitaciones y la interrelación entre individuos que no pertenecen a la misma familia se hace inevitable al abandonar el propio recinto, ya que en definitiva habitan un mismo lugar pero no de forma íntima. Es una forma de vida que no invita a la permanencia y por lo tanto es asimilable al concepto de "viaje" más que al de morada y sin embargo, aunque pudiera parecer un sitio de paso, constituye un hogar.

---

<sup>4</sup> Wenders, Wim. Ver nota al pie 28. Capítulo 1: *Tendencias cinematográficas en la arquitectura doméstica*, página 30.

Según el filósofo alemán Walter Benjamin, *"La forma primordial de toda morada es la existencia no en la casa sino en el estuche. El siglo XIX, más que ningún otro, tuvo la pasión del hogar. Concibió el hogar como el estuche de los seres humanos y los encerró en él con todos sus aditamentos y tan profundamente que se podía comparar con el interior de un estuche de compás en que el instrumento, con todas sus piezas de repuesto, va alojado en cavidades profundas, la mayoría de las veces de terciopelo púrpura (...). El Jugendstil hizo añicos el estuche. Hoy ha desaparecido y la morada se ha reducido: para los vivos, a la habitación de un hotel; para los muertos al crematorio."*<sup>5</sup>

A pesar del Jugendstil, el individuo de hoy sigue precisando de ciertos aditamentos que le hagan sentir perteneciente a dicho espacio. La vuelta a la idea de "estuche" en el caso del hombre actual la propician ciertos aditamentos mecánicos con los que se identifica de forma personal y que le ayudan a plantearse a su vez su adecuación en un entorno a medida. Pero el hecho de vivir en un hotel plantea un cierto grado de desinterés con respecto a la idea de asentamiento y posterior creación de un espacio a medida o "estuche", que se pretendía con el concepto de vivienda decimonónica. Quizá pone de manifiesto un carácter de tránsito, algo circunstancial, que puede ser voluntario o venir impuesto por determinadas circunstancias, pero que en cualquier caso acarrea a una simplificación tecnológica de la vida cotidiana del individuo.

Al margen de las necesidades laborales e individuales, bajo la decisión de morar en un hotel subyace una actitud de ruptura. Walter Benjamin por su parte, pasó la mayor parte de su vida en habitaciones de hotel. A pesar de haber nacido en el seno de una familia adinerada, su condición de exiliado le llevó a no asentarse definitivamente en ningún lugar concreto. Otro famoso alemán, Mies van der Rohe, pasó la mayor parte de su vida americana en una habitación de hotel en la ciudad de Chicago. Entre sus posesiones "domésticas", un cuadro del pintor Max Beckman recordaba su origen alemán, que abandonó tras la subida de Hitler al poder. Aun obligados por las circunstancias, en ambos casos, parece haber una renuncia tácita al concepto de asentamiento.

En contra de la evolución tecnológica en materia de comunicaciones que facilita la posibilidad de permanecer en el propio hogar a la hora de trabajar, el hecho es que desde finales del siglo XX, debido a los cambios en la naturaleza del

---

<sup>5</sup> Benjamin, Walter. El concepto de crítica de arte en el romanticismo alemán, (Begriff der Kunstkritik in der deutschen Romantik), Berna, 1919.

empleo, a la desaparición de las tradicionales áreas de trabajo y a la dificultad que ello conlleva a la hora de ubicar las nuevas zonas de vivienda, se han desarrollado nuevos flujos de población que afectan sobre todo a los habitantes europeos. Esta migración forzosa de ciudadanos cuya condición no es asimilable a la de un refugiado o un inmigrante, genera toda una infraestructura de viviendas no permanentes a su alrededor, que obliga a ampliar el modelo residencial hasta alcanzar una solución alternativa a la que vienen ofreciendo los hoteles más próxima a la "vivienda habitación". Este tipo de trabajador es lo que el filósofo Paul Virilio llama un "refugiado social autóctono"<sup>6</sup>. Pero en el caso del que habla Virilio, esta condición de transitoriedad le viene impuesta al individuo por circunstancias ajenas a su condición geográfica o política, es una consecuencia directa de la revolución del modo de producción causado por los cambios en el acceso a la información y a la productividad automática. En la habitación de un hotel, el individuo debe prescindir, entre otras cosas, de una pieza que integra la vivienda convencional: la cocina. Al renunciar a esta también se prescinde de gran parte de la mecanización del hogar, debiendo suplir este inconveniente con servicios adquiridos en el exterior. Esta marginación tecnológica que obliga al individuo a realizar diversos desplazamientos, va en contra del propio fin de dicha mecanización doméstica y conlleva un cierto desarraigo.

Si buscamos el origen del término hogar, este se refiere al fuego entorno al cual, los individuos se agrupan para calentarse o alimentarse. Por asociación de ideas, el concepto de hogar como morada permanente y no de tránsito vendrá íntimamente asociado a esa estancia de la que el desarrollo tecnológico ha hecho presa, convirtiéndola por encima de su estructura contenedora, en una prótesis tecnológica añadida al hogar. Retomando por último la definición apuntada por Benjamin, si la cocina es parte de la clave que determina el carácter de permanencia de una vivienda, y esta es la principal vía de acceso de la tecnología al entorno doméstico, en el habitar contemporáneo, el concepto de hogar vendría así íntimamente ligado al desarrollo tecnológico, y de nuevo volvemos al ciborg.

Lo primero que viene a la mente al pensar en la cocina es la comida, función que puede satisfacerse perfectamente fuera del estricto ámbito doméstico, pero aunque esta sea su principal función, la cocina en realidad constituye el espacio más idóneo para la realización de cualquier experimento químico dentro de un entorno privado. Su configuración y acabado, la hace idónea para cualquier manipulación, es sin duda un pequeño laboratorio dentro del hogar.

---

<sup>6</sup> Virilio, Paul. *Los refugiados sociales*. Fisuras 4/3, pág. 114. Mayo 1997.

El cine, reflejo indirecto de la vida, nos muestra cientos de ejemplos en los que la cocina funciona como laboratorio, que en el caso de la vivienda contemporánea está repleto de aparatos maravillosos. Aparte de esto una cocina resulta un punto de reunión excelente en el que en cualquier instante pueden coincidir todos los miembros de la casa. En *Kitchen*, (1965) de Andy Warhol, la cocina supone el punto de partida para una historia carente de guión en la que una pareja conversa sobre banalidades en el interior de su cocina. Varias estrellas de *The Factory*<sup>7</sup>, entran y salen de escena incluyéndose en la conversación sin que exista una trama argumental tras ellas. Aun a pesar de la escasez argumental, la situación resulta cotidiana y la realización de dicho experimento cinematográfico cobra sentido en este lugar por entenderse que una cocina reúne toda una serie de condiciones que propician el encuentro con la versatilidad que proporciona su uso.

En la cocina la familia se aglutina en torno a una figura alimenticia, o bien un individuo aborda el comienzo de un nuevo día o en el caso de ser un psicópata, se sirve de ella como improvisada mesa de operaciones, la versatilidad de este espacio es inmensa. Y es que la cocina como tal laboratorio, suele ser la pieza más tecnológica de la casa y como cualquier recinto sujeto a la experimentación, debe contar necesariamente con los últimos avances tecnológicos. Es un micro universo maquinista susceptible de ser insertado en cualquier entorno doméstico, como si de una pieza intercambiable se tratara, siempre y cuando su mecanización no le haya ocasionado una reducción considerable de tamaño e incluso la pérdida parcial de su envolvente. En épocas en las que el ahorro espacial suponía la principal preocupación de los arquitectos, aseos y cocinas constituían los candidatos ideales para llevar a cabo dichos recortes, suponiendo que su escasez volumétrica era suplida mediante un correcto equipamiento. La unidad del tipo Ville Radieuse de Le Corbusier reducía al mínimo los servicios, es decir, cocinas y baños, al igual que sus particiones deslizantes, tal que resultara una pieza ergonómicamente eficiente con aire acondicionado y fachadas herméticamente cerradas, con el fin de normalizar los elementos de vivienda de la época maquinista.<sup>8</sup> Pero como ya hemos dicho, la modulación final de elementos de una vivienda actual tales como la cocina, vienen definidos en última instancia por el número de aparatos que precisa.

---

<sup>7</sup> *The Factory*. En 1963 el artista americano Andy Warhol comenzó a trabajar en una antigua fábrica situada en el 231 de la 47th East haciéndola su estudio. En 1964, pidió al artista Billy Name que decorara todo el edificio en color plata. Entre ambos decidieron llamar al estudio *The Factory*, con relación al uso anterior que se le había dado.

<sup>8</sup> Frampton, Kenneth. *Le Corbusier y la Ville Radieuse, 1928-1946*. en *Historia crítica de la arquitectura moderna, "Modern Architecture: A Critical History"*, Thames and Hudson, Londres 1981. Edición española Estudio/paperback, pág 180. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona.

Esta evolución tecnológica de la cocina por encima de cualquier otra estancia, se hace más patente en el cine americano de los últimos 40 años, en parte porque la mayoría de las películas muestran una vivienda tradicional aparentemente inalterable, imposible de situar cronológicamente si no es mediante la ayuda del omnipresente vehículo aparcado en su puerta.



Cartel que ilustra el auge de la inclusión de las tecnologías en el ámbito doméstico, a partir de la década de los cincuenta.

Según Joseph Rosa<sup>9</sup>, "el diseño moderno es simplemente el anatema del estilo de vida americano, y eso por lo tanto solo crea la sensación de que esto es lo que pugna y viola los valores americanos que se le asocian. (...) La arquitectura doméstica americana, con todos sus estilos revival, comunica esta esencia conservacionista"<sup>10</sup>. Su estructura y su decoración, a menudo tan impersonal como la de un motel de carretera, se transforma al llegar a la cocina. Resulta difícil pues, acentuar esta cualidad en ambientaciones de ciencia-ficción, en las que la cocina, por llevar la contraria constituye una pieza más clásica.

<sup>9</sup> Rosa, Joseph. Arquitecto americano, es doctor por la Universidad de Columbia. Autor de numerosos libros y ejerció la profesión entre los años 1979 y 1989. Considerado un gran conocedor de la historia de la arquitectura, fue nombrado director de las Columbia University Architecture Galleries de 1991 a 1995. Ha sido conservador jefe del National Building Museum de Washington, hasta 2000. Tras esa etapa ha desempeñado su trabajo en instituciones como el Carnegie Museum of Art y el Heinz Architectural Center de Pittsburgh, Pennsylvania.

<sup>10</sup> Rosa, Joseph. Tearing down the house: Modern homes in the movies. Architecture and film, pág 159. New York 2000.



En la década de los cincuenta, el sociólogo británico John McHale, apuntó que donde el grado de penetración de la tecnología había sido mayor, es decir en la cocina, la labor del arquitecto se había visto reducida a la de simple creador de un embalaje.<sup>11</sup>

Si con esto se nos da a entender que hoy por hoy la importancia de la cocina radica más en su contenido que en su continente, por asociación de ideas la mecanización pone en peligro el concepto de vivienda como continente, ya que las nuevas tecnologías han invadido por completo todos los aspectos de la vida doméstica.

En la película *El ceniciento (Cinderfella, 1960)* de Frank Tashlin<sup>12</sup>, el protagonista (Jerry Lewis) deambula por una mansión de decorados barrocos y coloristas muy acorde con el vestuario de los protagonistas. El ambiente ostentoso y acartonado típico del cine musical de la época, choca sin embargo con la sencillez formal y cromática de la cocina. Tashlin que durante años fue responsable de las vanguardistas ambientaciones de las animaciones de la Warner Bros., sorprende doblemente al espectador con el contraste empleado entre los materiales de los acabados de la cocina y los que aparecen en el resto de una casa que parece de cómic.

---

<sup>11</sup> Wigley, Mark. *Man-plus*. Artículo Fisuras 8, pág. 16. Enero 2000.

<sup>12</sup> Tashlin, Frank. Director de cine Americano. (Weehawken, New Jersey, EE.UU., 1913 – Los Angeles, 1972.) Tashlin ocupa un lugar especial en la historia de Hollywood como el único director de animación capaz de dirigir a personajes reales como si de dibujos animados se trataran. Su estilo de cómic fue desarrollado por primera vez a mediados de los años 30 por la Warner Bros, donde fue pionero en la realización de complicados ángulos y cortes rápidos dentro de un mismo chiste. Algunos de sus mejores cortos incluyen *Porky's Romance, (1937), Speaking of the Water, (1937), Scrap Happy Daffy, (1943), Plane Duffy, (1944) y Unruly Hare, (1945)*. Entre unos y otros trabajó ocasionalmente para la Disney y la Columbia cartoon Studio. Tras escribir diversas historias para otros directores, dirigió su primera película *The first time (1952)*, seguida inmediatamente por el éxito de *El hijo de rostro pálido (Son of Paleface, 1952)* codirigida con Bob Hope. En 1956 escribió, dirigió y produjo *The Girl Can't Help It*, seguida de *Una mujer de cuidado, (Will Success Spoil Rock Hunter?, 1957)*, con su actor favorito Tony Randall. En 1955 rodaría con Jerry Lewis y Dean Martin la primera y mejor película de las 8 que haría con Lewis, *Cómicos en París (Artist and Models, 1955)*. Definido por el actor como su mentor por ser el más receptivo con sus ideas, rodó junto a él, *Loco por Anita, (Hollywood or Bust, 1956), Tú, Kimi y yo, (The Geisha Boy, 1958), Yo soy el padre y la madre, (Rock-a-Bye Baby, 1958), El ceniciento, (Cinderfella, 1960), ¿Qué me importa el dinero?, (It's Only Money, 1962), Lío en los grandes almacenes, (Who's Minding the Store?, 1963), y Caso clínico en la clínica, (The Disorderly Orderly, 1964)*. Sus últimos trabajos incluyen *Sólo contra el hampa, (The Man From the Diner's Club, 1963) y Detective con rubia, (The Alphabet Murders, 1966)*, basado en la novela de Agatha Christie, en la que incluyó a su actor fetiche Tony Randall en el papel de Hercule Poirot. A pesar de su éxito europeo, no fue hasta que las animaciones de la Warner no fueron redescubiertas que la carrera de Tashlin llegó a ser apreciada en EE.UU.

Pero sin duda, la cocina cinematográfica por excelencia ha sido la de la Villa de Monsieur Arpel de la película del director francés Jacques Tati<sup>13</sup> *Mon Oncle* (*Mi tío*, 1958). De todas las escenas y situaciones inverosímiles que se producen en el interior de esta casa, las que suceden en la cocina son sin lugar a duda, las más sorprendentes y cómicas, quizá por la elaborada escenografía de esta pieza, quizá porque el recurso humorístico del desencuentro entre hombre y máquina se hace aquí especialmente patente.

---

<sup>13</sup> Tati, Jacques. Guionista, actor y director de cine, su nombre verdadero era Jacques Tatischeff. (Le Pecq, Yvelines, Francia, 1909 – París, Francia, 1982). Considerado un genio de la comedia cinematográfica comparable con Buster Keaton o Chaplin, salvo por el hecho de basar su reputación en tan solo seis filmes. Creador de un personaje único caracterizado por él mismo, Mr. Hulot, su tema, su estilo y su puesta en escena repetían la eterna lucha entre el hombre y la máquina. Su aprendizaje en la comedia lo adquirió en la comedia musical francesa, donde apareció en algunos papeles cortos entre las décadas de los 30 y los 40, alguno de los cuales eran obra suya. En su primera película *Día de Fiesta*, (*Jour de Fete*, 1949), Tati interpreta a un cartero de pueblo obsesionado con la modernización de su hasta el momento sencillo trabajo. En *Las vacaciones de Mr. Hulot*, (*Mr. Hulot's Holiday*, 1953), obtuvo un éxito inusitado y Mr. Hulot llegó a convertirse en su alter ego hasta el resto de su carrera. Con el también obtuvo su primera nominación a los oscar por el mejor guión original. El primer filme de Tati en color fue *Mi tío* (*Mon Oncle*, 1958), en el que Mr Hulot es víctima de la mecánica casa de su cuñado y por la que gana su primer oscar a la mejor película extranjera. Pasó años realizando su siguiente proyecto, *Playtime*, (1967), que aunque fue tildado por la crítica como obra maestra, no obtuvo en taquilla el resultado esperado. Tati no se recuperó de ese fracaso y filmó tan solo dos películas más, *Traffic*, 1972 y *Parade*, 1974, que más que una película era un documental. Al contrario que en el caso de Keaton, Tati sufrió el alejarse del panorama cinematográfico, del que se retiró dejando unos pocos filmes.

## Mon Oncle, (Mi tío).

En *Mi tío*, (*Mon Oncle*, 1958), Tati nos muestra un nuevo capítulo de la eterna lucha entre el hombre y la máquina, entre la tradición y el desarrollo. En esta entrega, Monsieur Hulot (interpretada como es habitual por el propio Tati) visita a su cuñado Monsieur Arpel con el fin de sacar de paseo a su sobrino Gerard.

La Villa de los Arpel es una vivienda más situada en un suburbio de París, en el barrio nuevo que en realidad simboliza el nuevo mundo. Tati establece una separación visual entre la ciudad nueva y la tradicional, simbolizada a través de una tapia de piedra, parcialmente derruida, por la que se cuelan unos perros. Ambas zonas están yuxtapuestas pero separadas.

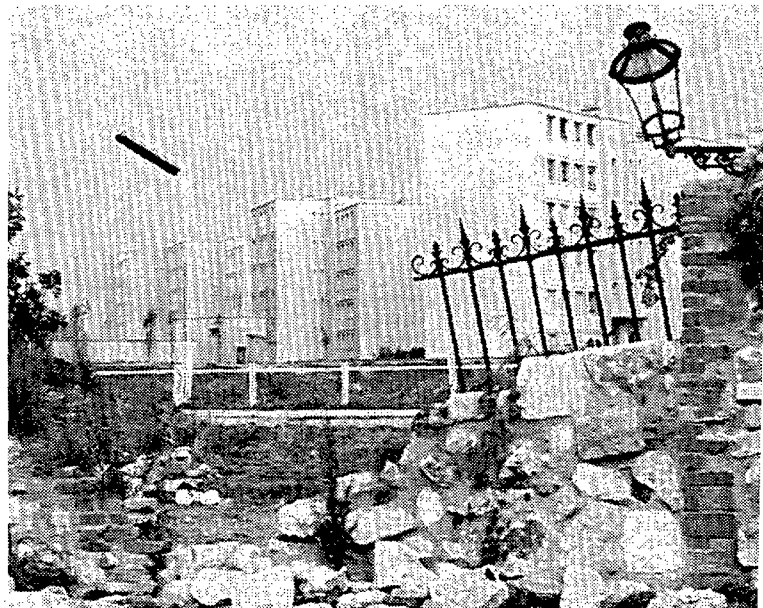


Imagen que superpone la visión de la ciudad nueva a la representación de la tradicional, extraída de la película *Mi tío* (*Mon Oncle*, 1958), de Jacques Tati.

Los cambios paulatinos experimentados por la sociedad urbana son reflejados a través del cine de Tati de forma general coincidiendo con la revisión de la ciudad moderna, cuya representación se extiende tanto al cine como a la arquitectura. Tati en sus filmes alerta de la tiranía que produce la mecanización ligada a la arquitectura moderna. Pero en su discurso "postmoderno", al igual que en el de Venturi, no se muestra un rechazo total a dicha arquitectura, se muestra una postura de experiencia crítica en la que se reivindica una añorada sobrecarga visual a través del collage de imágenes.

Como el propio Tati describió en el artículo publicado en el *Journal de Monuments Historiques*, la villa Arpel fue diseñada por Jacques Lagrange, pintor de profesión y por él mismo, como un collage a partir de todo tipo de publicaciones y revistas de arquitectura. Para su diseño seleccionaron cuantas revistas de arquitectura moderna pudieron encontrar y tomando partes de aquí y de allá fabricaron un modelo visual de cómo querían que esta fuera, construyéndola posteriormente en el estudio Victorines de Niza.<sup>14</sup> Tati definió esto como una arquitectura pot-pourri, pero el collage practicado por Tati y Lagrange constituyó en realidad un ejercicio puramente pop. Ese mismo año Lawrence Alloway y John McHale definían por primera vez el término Pop a la vez que yuxtaponían imágenes de las novedades en electrodomésticos extraídas de recortes publicitarios encontrados en revistas americanas con las casas de Frey o de Fuller.

Cabe destacar que Tati nunca usó ningún edificio real a la hora de criticar la arquitectura de su tiempo en sus filmes. Al igual que hiciera con la Villa Arpel, la casa de Hulot y la fábrica Plastac son construcciones realizadas en un estudio con el fin de mostrar a través del sencillo lenguaje de un mimo, lo que el ser humano complica su existencia, a la vez que alerta sobre los peligros de la mecanización.

Ayudado por Henri Schmitt, el mismo director de decorados con el que ya había trabajado en con Tati en *Las vacaciones del señor Hulot*, (*Mr. Hulot's Holiday*, 1953), se construyeron los decorados de la casa con todos sus mecanismos, siguiendo las directrices estéticas que previamente había decidido junto con Lagrange, con ventanas circulares, una pérgola y un tortuoso parterre que diera la impresión de que el jardín era mayor de lo que en realidad era.

El resultado se asemeja por completo a una vivienda auténtica, en la que todos los movimientos de sus habitantes se realizan a ritmo de los automatismos de la casa. Puertas automáticas, pilotos de aviso y armarios con auto-cierre, condicionan la cadencia de unas acciones acostumbradas a responder a reacciones derivadas del propio movimiento y no de un automatismo. Como consecuencia de esto, la intromisión de cualquier individuo ajeno a la casa que no sea capaz de observar los tiempos que precisan estos procesos mecánicos conlleva el caos.

---

<sup>14</sup> Penz, François. *Architecture in the films of Jacques Tati*, pág. 64. Cinema and architecture. Londres 1997.

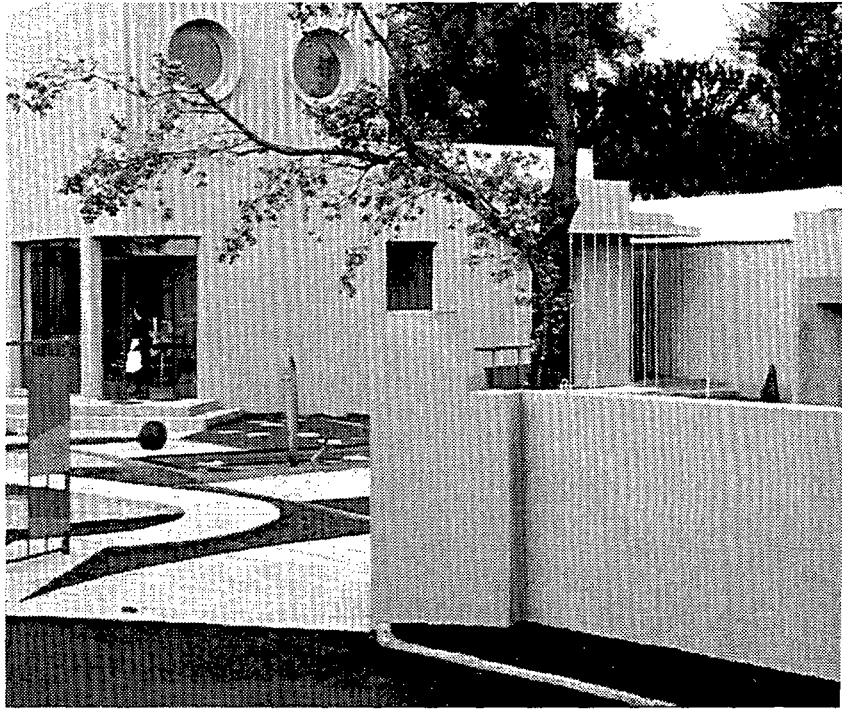
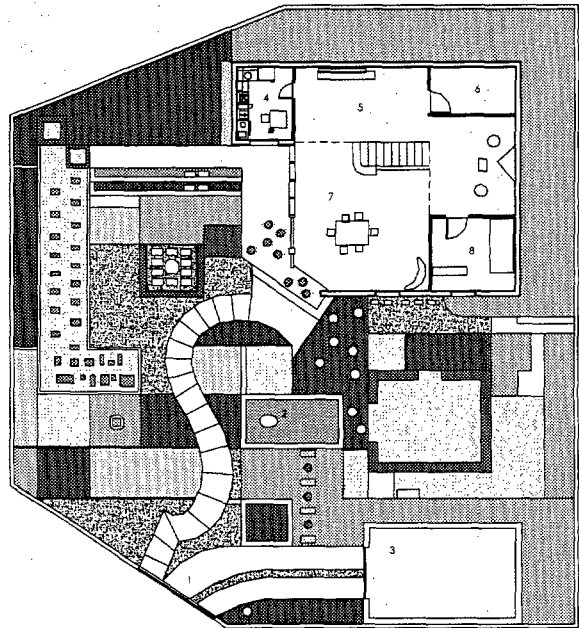


Imagen exterior de la casa de los Señores Arpel diseñada por Tati y Lagrange, extraída de la película *Mi tío (Mon Oncle, 1958)*

- Entrada al jardín (1)
- Fuente (2)
- Garaje (3)
- Cocina (4)
- Salón privado (5)
- Baño (6)
- Salón comedor (7)
- Dormitorio de Gerard (8)



Propuesta de plano de la Villa Arpel, con su distribución en planta baja, extraído a partir de la película *Mi tío (Mon Oncle, 1958)*.

En una de las escenas, con motivo de su aniversario de bodas, la Señora Arpel manda instalar una célula fotoeléctrica conectada a unas puertas automáticas de

garaje. Mientras, el Señor Arpel, adquiere un vehículo nuevo de brillantes colores con el mismo fin. Al regresar el Señor Arpel a su casa, ella le espera tras un seto del jardín y al salir acciona la célula y las puertas se abren tras ella violentamente. Entre risas ambos se muestran mutuamente sorprendidos. Para hacer uso de sus nuevos juguetes, ella decide montar en el coche al lado de su marido, y juntos estrenar las puertas. Al pasar el morro del coche junto a la célula, las puertas se vuelven a abrir según lo previsto, pero tras introducir el coche en el garaje, el perro de la familia acciona de nuevo la célula fotoeléctrica y deja al matrimonio Arpel encerrado en el garaje.

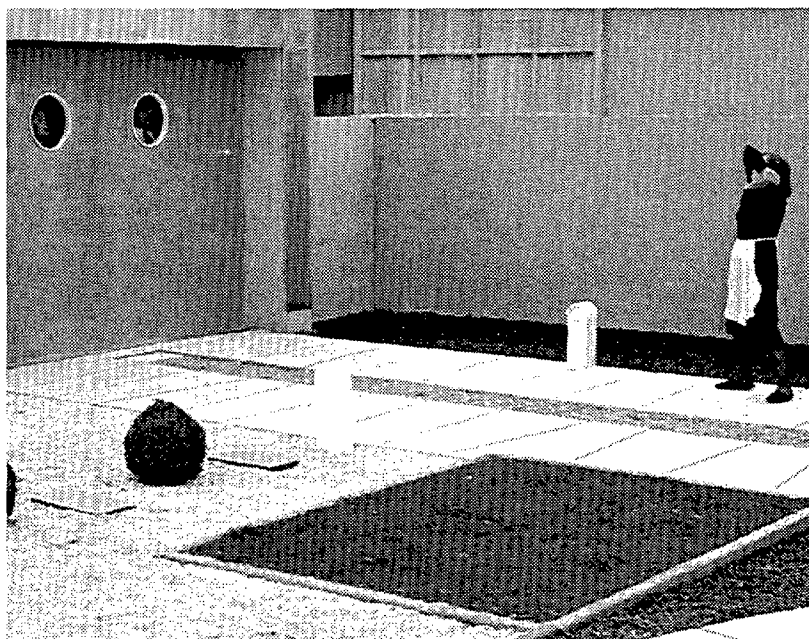


Imagen de los Señores Arpel encerrados en el garaje a causa de la instalación de una puerta automática nueva, intentando que su criada accione el sensor; extraída de la película *Mi tío (Mon Oncle, 1958)*

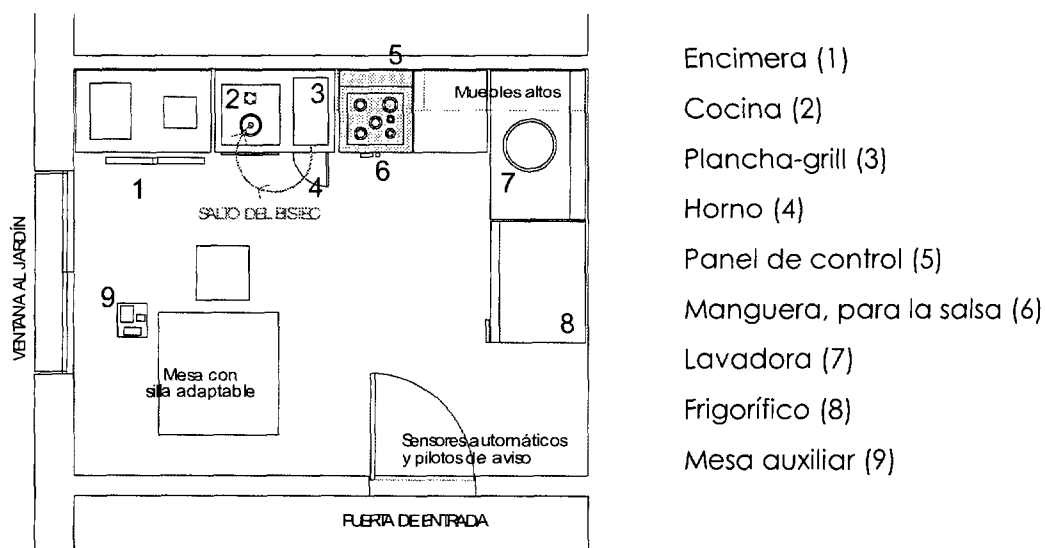
A través de las dos ventanas circulares de las nuevas puertas, los Arpel llaman al perro con el fin de que accione de nuevo el sensor que abrirá la puerta, pero este interpreta mal la orden y se tumba junto a la puerta como un perro obediente. La señora entonces decide llamar a gritos a la criada, que sale de la casa con cara de terror. La muchacha temerosa se niega a pasar ante la célula al grito de "¡Ay señora!, me electrocutaré". Después de una breve charla en la que la situación no puede resultar más cómica, los Arpel convencen a la muchacha y esta pasa ante la célula en actitud dramática. Al abrirse las puertas, la Señora Arpel regaña a la chica, "No ves que todo es automático", le replica como si eso fuera un consuelo.

El despliegue mecanicista del que hace gala la Villa Arpel, con la fuente del jardín y las persianas y puertas automatizadas, alcanza su máxima expresión en el ámbito de la cocina, con muebles que se abren y cierran solos, hornos y placas robotizados y complicados paneles de control, que conducen al espectador a innumerables situaciones cómicas, y reducen al personaje del ama de casa a un

objeto que forma parte del mobiliario de la misma, pudiendo asimilarse al concepto de ciborg –organismo cibernético- por su perfecta adecuación al espacio mecanizado. Pero como en cualquier situación conviene contar con los elementos imprevisibles que pueden conducir al caos. Tati nos enseña la lección, la apariencia previsible de las acciones mecánicas pueden tornarse sorprendentes generando una serie de efectos en cadena o dominó, ante la inclusión de cualquier agente que altere dicho sistema. A partir de aquí, la comicidad de la escena está garantizada.

La imponente presencia de la cocina en el contexto de la Villa Arpel, se hace patente cuando en una de las escenas la Señora Arpel está en el salón conversando con la vecina y de repente se enciende un piloto rojo acompañado de un molesto zumbido. "¡Ah! Mi bistec", grita la Señora Arpel, tras lo cual agita una mano ante una luz y se abre la puerta de forma automática. Tras la puerta se descubre un recinto immaculado, no muy grande y sorprendentemente diáfano. Tan solo uno de sus lados concentra los elementos mecánicos que en principio pudieran ser identificados con una cocina, zona hacia la cual mira constantemente la cámara, por ser ahí donde se concentra la acción. En la misma pared el espectador observa más mandos y controles que la cabina de un avión. Su blancura acompañada de la aparente asepsia que parece regir la vida de la Señora Arpel –que en todo momento aparece con guantes verdes de cirujano- en el entorno de esa blanquísima cocina, hacen que esta nos recuerde más a un laboratorio del proyecto genoma que a una cocina donde supuestamente se guisa, de hecho, el bistec antes mencionado, es tratado como un elemento químico de alto nivel, saltando de un compartimento a una plancha sobre la hornilla, tras la manipulación de unos controles por parte de la Señora Arpel, después de lo cual coge una manguerita ante la atónita mirada de la vecina y ordena "retírese un poco, es la salsa", procediendo a pulverizar un pedazo de carne como si se tratara de la aplicación de un desinfectante. Ningún elemento que recuerde a una cocina europea de los años '50', escapa a la transformación, ligando cualquier movimiento por sencillo y cómodo que a priori pudiera parecer a un automatismo. El resto del espacio se ocupa con una mesa, al lado de la cual se sitúa una puerta abatible con sensor automático.

El director muestra como la dueña de la casa "robotizada", siente satisfacción por la obtención de un cierto nivel de mecanización frente a la sencillez de una existencia convencional al margen de la robótica, cosa que muestra orgullosa a cuantas personas la visitan en su casa.



Plano de la cocina de la Villa Arpel

En una de las escenas la Señora Arpel enseña la casa a unas visitas, todas ellas señoras a las que se les supone un cierto status social, salvo una de ellas, que interpreta el papel de esposa de uno de los subordinados del Señor Ariel, y que muestra un comportamiento notoriamente más ordinario que el resto. Mientras les enseña la casa, esta señora comenta –"pero está vacía"- a lo que la Señora Arpel replica: "es lo moderno, todo comunica". De esta manera, Tati identifica la arquitectura moderna con la sobriedad formal y con la ambigüedad espacial. Después de esto, prosiguiendo con la misma escena, la Señora Arpel señala el salón, el cuarto de Gerard (el hijo), y "allí la cocina, pero la verdad preferiría que no la vieran", –"¡oh sí!, sí.- Son terribles, contesta la Señora Arpel, que en realidad está deseando enseñarles la cocina, en un afán de crear más expectación. Al mostrarla, la Señora Arpel exclama: "Así que mis queridas amigas aquí yo estoy en mis dominios". En ese instante, Tati enfoca al jardín donde un hombre solo espera sentado ante la mesita de la merienda y mientras a través de la cristalera del salón se oyen una serie de ruidos acompañados de los siguientes comentarios: "Para la vajilla, para la ropa, aprieto aquí para las legumbres; esterilización y ventilación". Ante esto, el grupo de las mujeres regresa con excitación al jardín y comentan, "A mí lo que más me ha gustado es la cocina".





Imagen de la Señora Arpel, mostrándole a su vecina las maravillas de la cocina moderna, extraída de la película *Mi tío* (*Mon Oncle*, 1958)

Con la destrucción del estuche todo parece ser artificial e incómodo, nada responde a un carácter sentimental del inquilino. La vida de los Arpel se desarrolla permanentemente en el jardín donde realmente realizan la mayor parte de las funciones, incluido ver el televisor sacando dos sillas al jardín y conectando el aparato con un largo cable que les sirve de mando a distancia.

La trampa que supone la mecanización es simbolizada a través del dificultoso proceso por el cual Tatí muestra a la Señora Arpel preparando en su fabulosa cocina un huevo pasado por agua a su hijo Gerard. El número de aparatos y artilugios exigidos para tal fin solo están a la altura de una cadena de montaje de microchips. De esta progresiva invasión tecnológica a través de un espacio tradicionalmente relacionado con la función alimenticia y su posterior extensión al resto de actividades de la vida cotidiana, el cine ha sido testigo de excepción. A través de él, hemos visto como la cocina ha ido perdiendo su protagonismo mecanicista en detrimento de otras estancias de la casa, hasta verse reducida a la mínima expresión. Al igual que algunos arquitectos investigan las consecuencias de las nuevas tecnologías en nuestro actual estilo de vida con el fin de llevar sus conclusiones a la práctica de la arquitectura, el cine ha observado a su vez esos cambios desde distintas miradas, y ha reflejado como lo que en un principio podía resultar inverosímil e incluso cómico, se ha convertido en una realidad.

## Brazil.

En *Brazil* (1985) su director, Terry Gilliam<sup>15</sup>, une de forma dramática la dependencia de la tecnología en la vivienda actual, con la desesperanza de una sociedad obsesionada por el dominio de la información. Al igual que hiciera el escritor George Orwell en su libro *1984*, *Brazil* es una visión alternativa que ahonda en el peligro que conlleva un exceso de dominio por parte del estado.

El héroe de esta historia es Sam Lowry (Jonathan Pryce), un funcionario que trabaja en la sección de registros del estado y que escapa a su gris destino a través de unos sueños fantásticos en los que siempre aparece la misma mujer. Como trasfondo, el terrorista más buscado llamado Archibald 'Harry' Tuttle, (Robert De Niro), se dedica a actuar en uno u otro lugar desafiando al estado mediante pequeños arreglos y reparaciones que simplifican las cosas evitando la burocracia. Junto a estos un sinfín de personajes muestran el contraste entre dos tipos de vida, yuxtaponiendo la sencillez que proporciona la ilegalidad con la complicación que supone el ajustarse a las normas.

Este modo paranoico de control de información por parte de una organización monolítica de las instituciones del estado, constituye un tema atemporal que puede ajustarse a visiones tanto del pasado y presente como a las del futuro. A pesar de la apariencia futurista de la cinta, Gilliam la emplaza "en algún lugar del siglo XX", según

---

<sup>15</sup> Gilliam, Terry. Director de cine Americano (Minneapolis, Minnesota, Estados Unidos 1940). Terence Vance William forma parte del inspirado y revolucionario grupo de artistas satíricos más reconocidos del siglo XX después de los hermanos Marx. Estos cinco miembros británicos, (Cleese, Idle, Chapman y David Frost) eran todos en sus orígenes escritores de guiones para televisión, antes de conocerse y montar su propio espectáculo a finales de los sesenta. William ya había conocido a Cleese cuando por su última gira por los Estados Unidos descubrió que William se había mudado a Inglaterra para trabajar como animador de dibujos, Cleese lo reclutó para realizar las barrocas animaciones para su espectáculo. Su primer filme como equipo fue *And Now for Something Completely Different* (1971), que consistía en una selección de sketches de su espectáculo. Su éxito americano comenzó cuando se emitieron los episodios de su serie. Su segundo filme *Monty Python and the Holy Grail* (1975), obtuvo bastante éxito. Las series terminaron a finales de los setenta cuando iniciaron una carrera por separado, pero su fama consiguió reunirlos para dos proyectos más *La vida de Brian* (*Life of Brian*, 1979) y *El sentido de la vida* (*Monty Python's The Meaning of Life*, 1983). Su carrera en solitario comienza con *Time Bandits* (1981) y *Brazil* (1985), con la que fue nominado al Oscar por co-guionista. Sorprendió con *Las aventuras del Barón Munchausen*, (*The Adventures of Baron Munchausen*, 1989) y *El rey pescador*, (*The Fisher King*, 1991). En la actualidad colabora en guiones con su anterior compañero Cleese.

reza una leyenda al comienzo del filme. La estética posmoderna de muchas de las ambientaciones, manifiestamente pastiche y avocadas al eclecticismo, tratan de enfatizar la diversidad de un presente sin concretar que llevaron al director a localizar sus ambientaciones en varias ciudades europeas de Inglaterra y Francia.

Aparte de las escenas de las oficinas de "Obtención de Información" y de la "Sección de Registros" que fueron filmados en un antiguo silo situado en los muelles de Londres, varias de las escenas se rodaron en viviendas que realmente existen. Sin ir más lejos, la consulta del Doctor Jaffa, cirujano plástico de la madre de Sam, fue filmada en la casa del coleccionista y artista victoriano Lord Leighton, el restaurante en el que Sam almuerza con su madre es en realidad Mentmore Towers (que forma parte de la mansión Rothschild en Buckinghamshire), el apartamento de la madre de Sam que es en realidad el Liberal Club de Londres y el edificio de apartamentos de Sam que no es otro que el conjunto residencial de Marne la Vallée en Francia diseñado por el arquitecto Ricardo Bofil.



Imagen del exterior del conjunto de Marne la Vallée, extraída de la película *Brazil* (1985), del director Terry Gilliam.

A estas ambientaciones reales Gilliam superpone el atrezo de una maquinaria que sugiere el fracaso de la modernidad. Ciencia y tecnología, razón y lógica tratan de conducir a la humanidad más allá sin advertir que en el camino, han sido obviados muchos de los valores tradicionales que otorgan al ser humano el sentido de su existencia.

La tiranía de los mecanismos de represión estatal como la burocracia, la desinformación o la arbitrariedad de las ejecuciones, llega a sobrecoger cuando

trasciende al ámbito de la vivienda del individuo. La entrada de la policía mediante la práctica de un agujero de grandes dimensiones en un forjado, o el control de las instalaciones de un inmueble por parte de un ministerio ocasionan toda clase de situaciones tragicómicas que van articulando la trama.

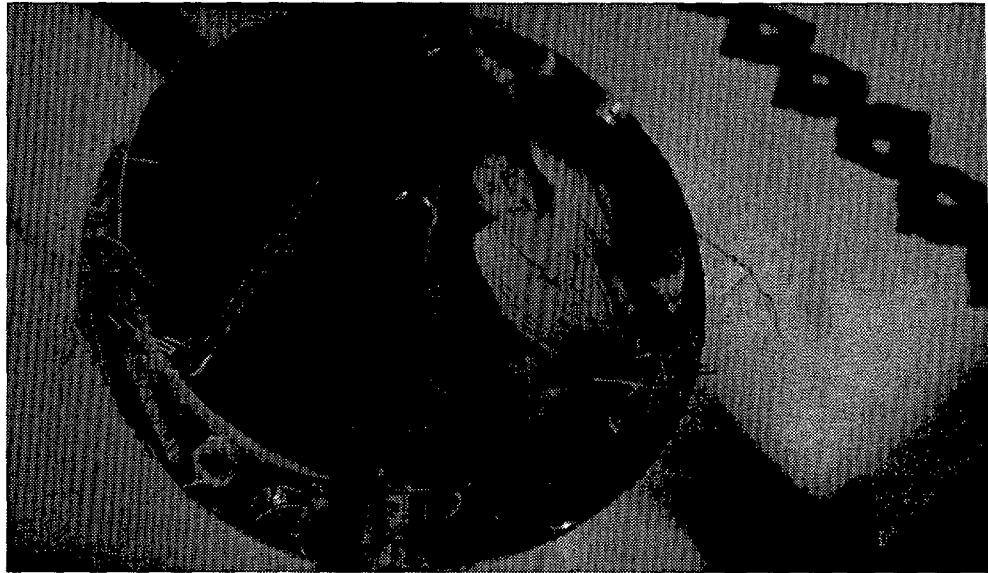


Imagen del agujero practicado por la policía en el interior de una vivienda, extraída de la película *Brazil* (1985), del director Terry Gilliam.

Superponiendo las tomas realizadas en los exteriores del conjunto residencial de Marne la Vallée, se construyeron en los Lee International Film Studios de Wembley, Inglaterra, los interiores del apartamento de Sam. Sin apenas necesitar de la construcción de decorados anexos a estos exteriores, Gilliam consigue que el plano del exterior de las viviendas de Marne la Vallée parezca irreal, casi como un decorado más, mostrándolo mas como símbolo kitsch que como una mera ambientación, en consonancia con la tendencia del cine de ficción de los ochenta a mostrar unas arquitecturas futuristas menos frías y limpias que se identifiquen más con una mecanización más de tipo "fabril".

En las primeras escenas en las que aparece el apartamento, el espectador observa como la vivienda está equipada con una serie de artefactos mecanizados cuya estética resulta acorde con la arquitectura exterior del edificio. Esta simbiosis de artefactos y electrodomésticos aparece como un pastiche de cables y formas que imitan las antiguas máquinas de los años 30 y 40 mezclado con pantallas y demás piezas inherentes a la era digital.

En un comienzo de día de la vida del protagonista, suena un teléfono junto a la cama que recuerda a las antiguas centralitas de clavijas. Sam se ha dormido porque algo del sistema eléctrico ha fallado. Se reajusta el reloj y automáticamente se abren

las persianas, sale un perchero cargado de ropa de la pared y un absurdo sistema hace caer una bola sobre el desagüe de la bañera donde comienza a salir agua.

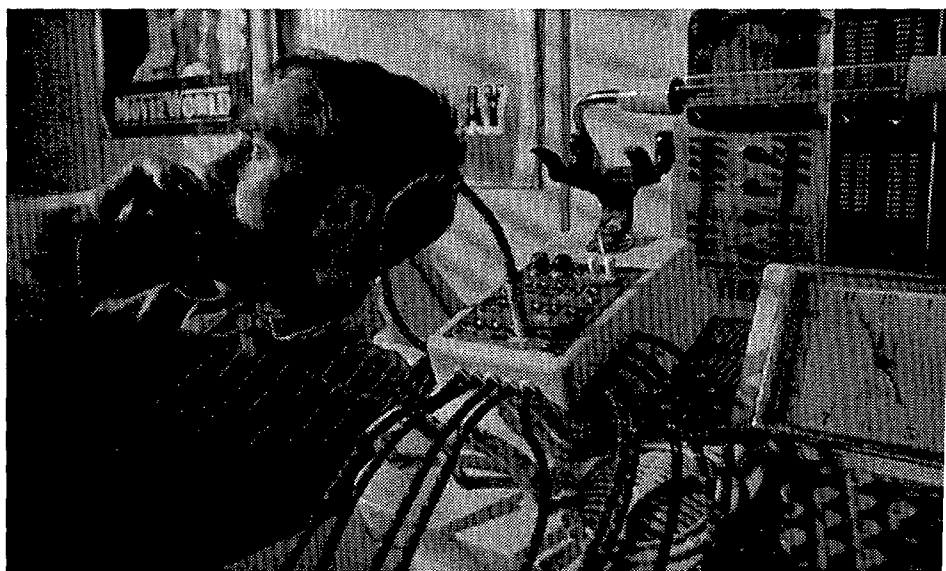


Imagen del teléfono de Sam junto a su mesilla de noche, extraída de la película Brazil (1985), del director Terry Gilliam.

La conveniencia de estos artefactos modernos es puesta en entredicho al llegar a la cocina. Igual que lo demás Sam programa el desayuno. En un mismo proceso salen dos tostadas y un café. Un mal funcionamiento hace que parte del café se derrame sobre las tostadas en lugar de en la taza. Acostumbrado al intervalo de los procesos, Sam vierte azúcar en la taza sin mirar el contenido real de ésta, por lo que tras beberlo lo escupe. Al coger la tostada no tiene más éxito pues la mitad esta mojada por el café. Sin lugar a dudas lo menos conveniente de todo este equipamiento es la dependencia del mismo.

La cocina del apartamento de Sam Lowry constituye una mezcla igualmente ecléctica de electrodomésticos tradicionales y artilugios que realizan sofisticadas funciones. Al contrario de lo que venía siendo habitual en el cine, la cocina de este apartamento presenta el contraste de un mobiliario de estética más clásica sobre un soporte modular bastante más tecnológico. En la lucha contenedor versus contenido a pesar de la sofisticación de los mecanismos que integran la cocina, los paneles que modulan el apartamento esconden una maraña de cables tal que minimizan la sofisticación del atrezzo de la cocina al mínimo.

En este caso, la arquitectura interior se muestra extremadamente compleja cuando por un fallo en la climatización del apartamento la temperatura interior sube hasta extremos de asfixia. Sobresaltado, nuestro protagonista llama al departamento de Servicios Generales para que reparen la avería. Estos le dan largas y Sam opta por

dormir junto a la puerta abierta de la nevera. La cocina se convierte en improvisado dormitorio.

Imagen de la cocina del apartamento de Sam, extraída de la película *Brazil* (1985), del director Terry Gilliam

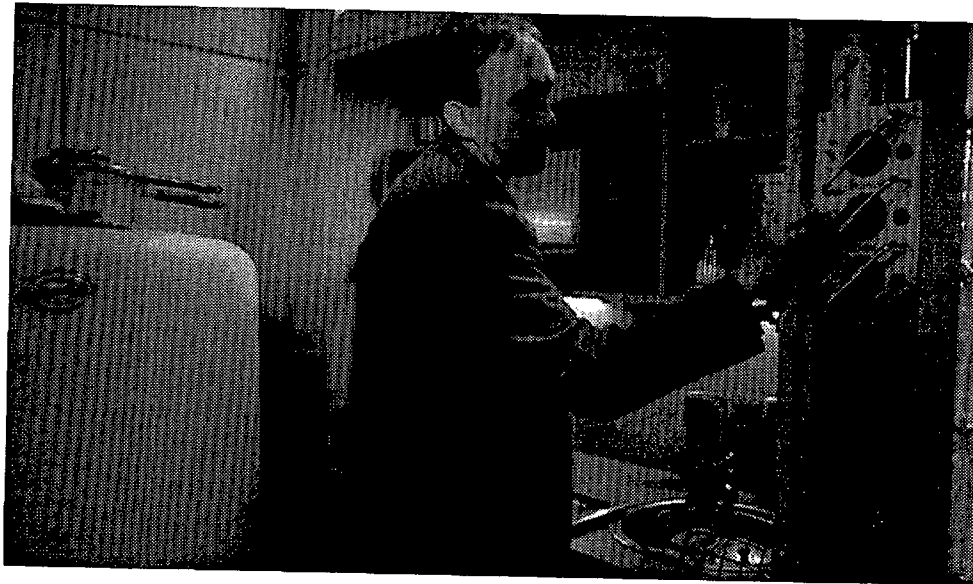


Imagen del sistema automático para preparar el desayuno, extraída de la película *Brazil* (1985), del director Terry Gilliam

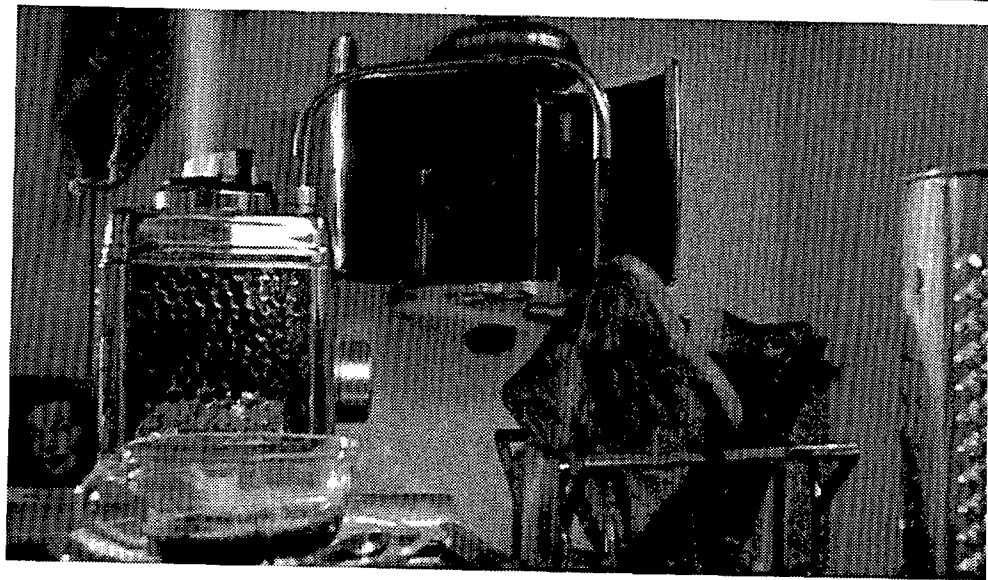
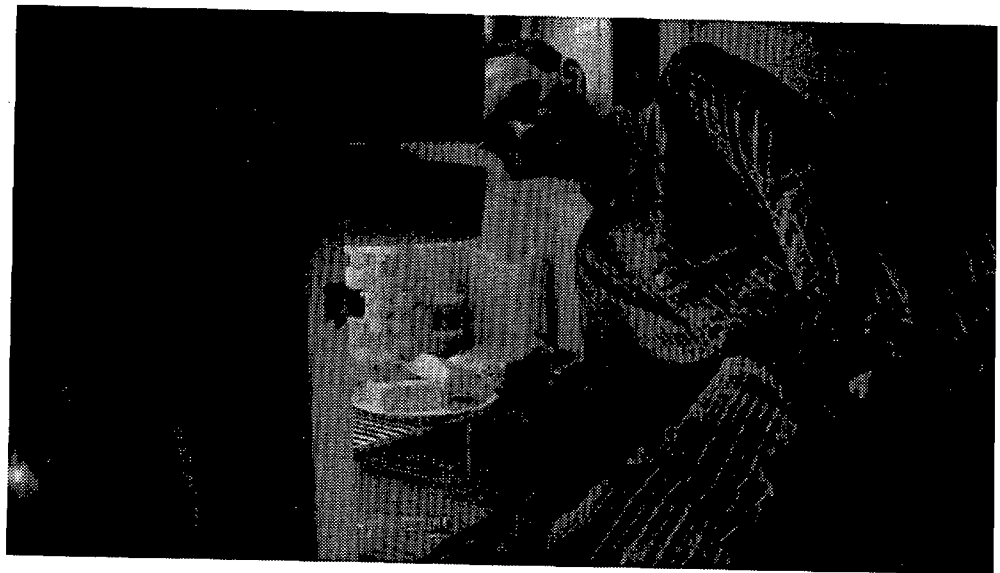


Imagen de Sam durmiendo junto a la nevera, extraída de la película *Brazil* (1985), del director Terry Gilliam



Poco después llama a la puerta Tuttle, quien ofrece sus servicios de reparación al margen de la ley. Tras retirar una de las planchas de 60 por 60 centímetros que modulan las paredes se descubre todo un universo de cables tubos y conductos imposibles de dominar. Como si de una operación a corazón abierto se tratara, Tuttle despliega todo el instrumental similar al de un cirujano. Con unas pinzas extrae una pieza metálica causante de la avería y propone realizar un puente para arreglar el sistema de climatización.

La escena se complica cuando aparecen los técnicos oficiales de Sistemas Generales. Estos son despachados sutilmente por Sam pero volverán para dejar todo el apartamento inservible al abrir varios de los paneles que cubren su interior. El resultado final es que el apartamento es confiscado para su posterior reparación por ser considerado inservible. Al igual que una cocina a la que se le han averiado sus electrodomésticos, la totalidad del espacio habitable del apartamento queda inutilizado incluso para la permanencia.

Esta inversión del grado de tecnificación del continente respecto al contenido en el apartamento del protagonista de *Brazil*, otorgan al filme cierto aspecto de ciencia ficción, cuando en realidad no es más que la optimista fantasía de una modernidad pesimista. Igual que una no puede vivir sin la otra, Gilliam no puede definir un tiempo pasado ni presente ni futuro, tan solo puede apuntarnos un siglo al comienzo del filme, el siglo XX, y acabar éste con la letra de la canción "Someday son...".

Imagen del apartamento de Sam antes de producirse la avería en el sistema de acondicionamiento, extraída de la película *Brazil* (1985), del director Terry Gilliam

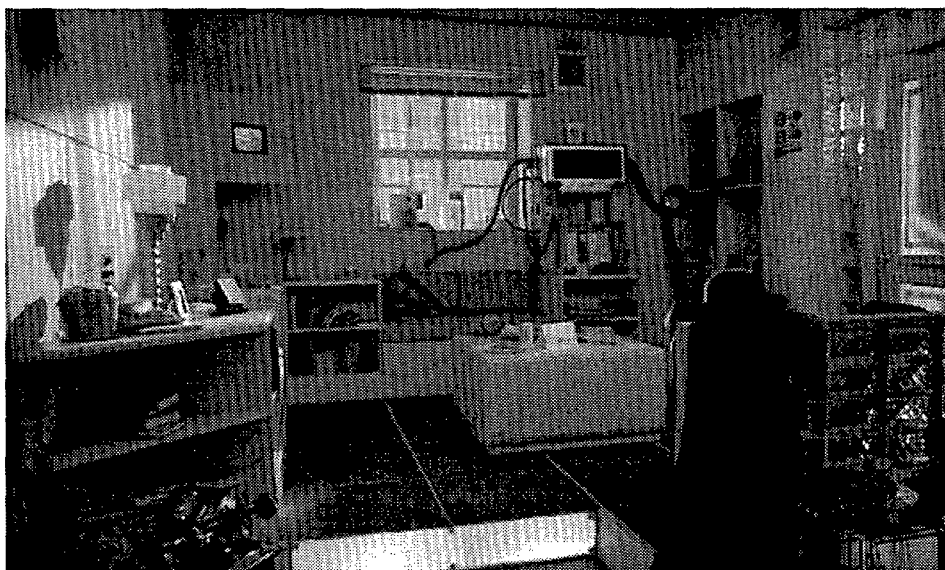


Imagen del apartamento de Sam después de recibir la visita de los reparadores de Sistemas Generales, extraída de la película Brazil (1985), del director Terry William



Lo más importante consiste no ya en el tipo de arquitectura que se escoja, sino en el acto en sí de filmar sobre arquitecturas construidas, en aprovechar la ciudad existente como base para operar las transformaciones que la convierten en una ciudad ficticia. Es lo que en cierto modo sucede en la vida real, en la que las viviendas soportan alteraciones que las transforman en viviendas futuras, o mejor dicho en hogares confortables para el habitante futuro.



## 2.2. LA VIVIENDA DE LA MÁQUINA

A principios de la década de los cincuenta en EE.UU., gran parte de la población de clase media vio cumplido el ideal de individualización y vinculación con la naturaleza en relación a su vivienda, como máxima materialización del sueño americano. La concesión de garantías hipotecarias a los veteranos de guerra tras la II Guerra Mundial y una política de construcción de nuevas viviendas que habían de hacer frente a las escasez de las mismas, hizo posible que para los años sesenta, la bolsa de población en suburbios fuera equiparable a la de las ciudades. El tipo de urbanismo resultante y las infraestructuras planeadas hicieron del aislamiento ideal que envolvía al suburbio alcanzara de forma desigual a los distintos miembros de la familia, suponiendo un importante escollo para el ama de casa. La vida de ésta quedó reducida al dominio de una estancia –la cocina– repleta de robots. Su incomunicación se fue haciendo mayor a medida que las tareas del hogar se mecanizaban dejándole más tiempo para pensar.

Este desplazamiento de las zonas residenciales de clase media a las afueras de las ciudades, venía acompañado no solo de un programa espacial conveniente para cada estructura familiar, sino también de todos aquellos avances tecnológicos que simbolizaban ese nuevo estilo de vida. La urbanización dispersa en la que prima el vehículo privado en detrimento del transporte colectivo, que tuvo en los Eams a sus principales propagandistas, camufló en su interior un sentimiento de insatisfacción que generó un proceso de enajenación del habitante suburbano, capaz de convertirlo en un comprador compulsivo y por lo tanto un inconsciente consumidor de bienes mecánicos. A mediados de los '50' la desenfrenada carrera armamentística y el comienzo de lo que sería la carrera espacial, hacían que la pasión por la robótica salpicara cualquier aspecto de la vida cotidiana.

En 1954 en Inglaterra, el sociólogo Laurence Alloway y el artista McHale discutían en el seno del Independent Group<sup>16</sup> con el historiador Banham, sobre todo lo que rodeaba a la cultura popular y su relación con la arquitectura. Dos años después, tras un viaje a EE.UU., McHale vuelve a Inglaterra con un baúl lleno de revistas y

---

<sup>16</sup> *The Independent Group*. Fundado en 1952, constituyó un foro de discusión que surgió en el seno del Institute of Contemporary Arts (ICA) en Londres. Entre sus miembros se incluían los artistas Eduardo Paolozzi, Richard Hamilton, William Turnbull y John McHale, el crítico Lawrence Alloway, y los arquitectos Alison y Peter Smithson. El grupo fue vital para el desarrollo de Pop en el Reino Unido. Se interesaron por la ciencia ficción, las revistas americanas, los diseños de automóviles, el folclore, la publicidad, etc..., y legitimó ese material como materia de investigación cultural seria.

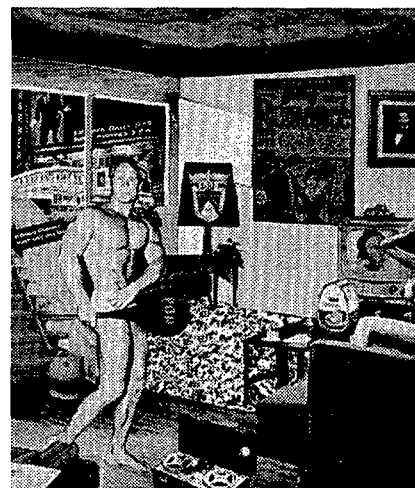
anuncios americanos que vendían toda clase de electrodomésticos y pequeños aparatos cotidianos. Sus colegas del Independent Group, tras hacer una selección, dejaron que estos sirvieran de base para el collage de Hamilton "Just What is it That Makes Today's Homes so Appealing?", que mostraba una casa decorada a partir de los deseos consumistas de sus habitantes, y que se traducen por supuesto en comodidades.

En 1958, Alloway en un ensayo para la revista *Architectural Design* lanzaba por primera vez el término Pop, a la vez que McHale yuxtaponía imágenes de las casas de Frey o de Fuller con las novedades en electrodomésticos, y tan solo un año después de que en Francia, Guy Debord publicara *La sociedad del espectáculo*<sup>17</sup>, diagnosticando con gran lucidez lo que más adelante resultaría completamente familiar acerca de la transformación de la vida y su relación con los medios de comunicación.

En el cine, Tati se anticipa en un año a la irrupción de la Nouvelle Vague. En 1958 rueda *Mon Oncle* (Mi tío), película en la que toma la vivienda como tema central, muy acorde con la preocupación de los tiempos de posguerra.



Cartel y collage de Hamilton para la exposición *This is tomorrow* en el ICA.



Entre el collage de Hamilton que se usó para cartel de la famosa exposición del Independent Group *This is Tomorrow* en el ICA en 1956 y el collage de Tati y Lagrange que configuró el diseño de la villa Arpel, tan solo transcurren dos años. Sin embargo, el contenido de las imágenes seleccionadas para cada operación es bien distinto, ya que mientras que para los collages del Independent Group se seleccionaban todo tipo de imágenes asociadas a productos de consumo, la selección de Tati se orienta

<sup>17</sup> Debord, Guy. *La société du spectacle*. 1967. Champ libre. París.

hacia un mecanicismo que reinterpreta la "máquina", despojándola de cualquier símbolo que la identifique con un bien de mercado concreto. Para el cineasta francés, la máquina convive en estrecha relación con la arquitectura, y con el dominio de la ciudad nueva.

Las cualidades de la vivienda maquinista, tanto en el cine como en la realidad, tienen una vida efímera, sobre todo desde el punto de vista estético. La estética de la máquina va íntimamente ligada a su propia evolución tecnológica. El tamaño y su manejabilidad (cambiante según las necesidades que impongan las prestaciones y su propia evolución a través de las modas), dejan obsoleto al componente más puntero en cuestión de meses, y la velocidad con la que esto sucede es cada vez mayor.

Si tomamos como ejemplo los paneles de control de alguna de las películas de finales de los cincuenta y sesenta en las que "la máquina" aparece como atrezzo, y las comparamos con la representación formal de las últimas innovaciones en tecnología que podemos encontrar en el cine actual, las primeras resultarán cómicas y obsoletas hasta el punto de cambiar la impresión que nos causa el filme. Pocas han sido las cintas que han resistido el paso del tiempo sobre su tecnología, en concreto aquellas que han obviado las modas y los diseños del momento, han sobrevivido con mayor éxito al agravio comparativo de las pantallas de fósforo verde y del panel de baquelita con clavijas y lucecitas, con cualquier sistema digital, con reconocimiento de voz o con sensores táctiles, de entre las cosas que ya existen, sin imaginar lo que supondrán los nuevos experimentos relacionados con los "bio-chips" o con la velocidad de la luz.

Todo el despliegue de la imaginería del cine actual, como el que realiza Wim Wenders en *Hasta el fin del mundo* (*Bis ans Ende der Welt*, 1991), pronto resultará tan obsoleto como los paneles de control que manejan las plataformas móviles de la casa de *El guateque* (*The Party*, 1968), y teniendo en cuenta que todo esto forma parte de los elementos que configuran el hogar actual, implica que la arquitectura que le sirve como base, cada vez durará menos. Previsiblemente, a tenor de la aparente necesidad de acortar los ciclos de producción, la vivienda del futuro pertenecerá a una urbanización bien abastecida y por lo tanto relativamente cara, en la que se coloquen unidades de vivienda fáciles de desarmar y energéticamente eficientes.

El ritmo de implantación de las tecnologías en el hogar empieza a equipararse con el de la investigación sobre las mismas, con lo que su representación a través del cine constituirá cada vez más un elemento de riesgo, del que carecían las películas de

décadas anteriores. En cualquier caso, el planteamiento de los cineastas frente a la tecnología en el ámbito del hogar, ha sido diferente a lo largo de los años. A finales de los años 60 las películas como *El guateque (The Party, 1968)*, presentaron un ambiente humorístico en el que una vivienda mecánica constituía el principal ingrediente para crear humor al resultar sorprendentes las hipótesis tecnológicas y maquinistas que el cine presentaba. El término modernidad era sinónimo de tecnología y mecánica, y las rampas que deslizan en *The Party* representaban no solo un determinado nivel económico, representaban lo último.

Esto que el cine comenzaba a mostrar de una forma un tanto exagerada e incluso cómica, anunciaba en realidad los cambios tecnológicos que se venían produciendo en la vivienda desde el fin de la guerra. Esta extensión de la casa hacia todos los ámbitos del desarrollo tecnológico, que como apuntó Mc Hale en su ensayo de 1957 titulado *Technology in the Home*, ocurrió sin ayuda de los arquitectos, condujo a que la figura de Fuller fuera admirada como la de un arquitecto capaz de extender los límites fuera de la arquitectura al margen de una práctica standard, ya que su obra no se limitaba a construir un embalaje para una utilidad mecánica prediseñada. El cine mientras tanto, continuó haciéndose eco de la mecanización del hogar. Es un recurso que entusiasmaba al público y que podía ser usado como fuente inagotable de gags cómicos y de recursos para la ciencia-ficción.

Con la crisis del petróleo de principios de los '70', el sentimiento de positivismo y de fascinación que producían la carrera espacial y las novedades tecnológicas que ello conllevaba, había sido puesto en duda por una sociedad que asistía asombrada al nacimiento de los procesadores de datos a nivel doméstico. Numerosos movimientos cuestionaban ya desde finales de los sesenta, la utopía de que el progreso indefinido conducía a la felicidad, a la vez que crecía entre la gente el sentimiento catastrófico al que nos llevaría una imparable carrera armamentística.

Se pasa por tanto, a una nueva era en la que los avances tecnológicos que afectan a los aspectos del hogar del individuo son mostrados a través de películas de ciencia-ficción con altos grados de pesimismo, como *El planeta de los simios (Planet of the Apes, 1968)*, o *Cuando el destino nos alcance, (Soylent Green, 1973)*, películas en las que la sofisticación tecnológica era similar a la de las cintas de décadas anteriores y que sin embargo, marcaron el sentir de toda una época. El gusto por la introducción de la mecanización en el cine, como parte de un atrezzo que sorprende al espectador, pasa a un segundo plano frente a la desesperanza que imprime el peso argumental. Por esa época Kubrick maravilló al mundo con *2001: Una odisea en el*

espacio (*2001: A Space Odyssey, 1968*), introduciendo no solo toda una gama de nuevos materiales y tecnologías integradas en un ámbito habitable, controladas por el despiadado cerebro computerizado de HAL. Casi toda la estética creada para la película, ha resistido maravillosamente el paso del tiempo a la vez que inculcó en el ánimo del espectador del momento el temor ante la idea de ser destruidos por las propias creaciones. Lo que hoy llamamos domótica por entonces no pasaba de ser parte del atrezzo de una escenografía fantástica, sin visos de ser introducida en el hogar popular de inmediato.

Sin darnos cuenta, muchos de los avances que fueron mostrados en el cine como parte de un atrezzo global, fueron implantándose paulatinamente en los hogares de todo el mundo sin que esto se considerara algo excepcional. Automatismos de apertura de puertas, telefonillos, video porteros, controles remoto, protecciones y detecciones de incendios, extracciones de humos y olores, climatización, etc... comenzaban a instalarse de forma tan veloz que muchas películas en las que estos avances eran presentados como algo excepcional quedaban obsoletas en muy poco tiempo. En aquellas producciones en las que se trataba de impresionar al espectador con artilugios de última generación diseñados para ser usados en escenas de acción con una trama de espionaje internacional de fondo, convivían con el riesgo constante de encontrarse con que la temporada siguiente se había lanzado al mercado un aparato similar que haría las delicias del consumidor navideño.

Para la década de los 80, el cine daría un giro al mostrarnos las consecuencias de la obsolescencia tecnológica que lejos de las previsiones que afirmaban que nos conducirían a una hecatombe nuclear, han dejado al individuo atrapado bajo un mar de tecno-basura. La brevedad y la caducidad de la tecnología aplicada a la vida cotidiana han quedado inevitablemente retratadas por el cine, dejando parte de sus filmaciones como víctimas inequívocas del desarrollo tecnológico. Este envejecimiento prematuro que acompaña a todo aquello que tiene que ver con las nuevas tecnologías, ha afectado también a muchas de las arquitecturas domésticas que en su momento trataron de adecuarse a ellas.

## The Party, (El guateque).

En la película *El guateque* (*The party*, 1968), del director Blake Edwards<sup>18</sup>, la comicidad que rodea al personaje principal (Bakshi), protagonizada por el actor británico Peter Sellers, es fielmente apoyada por la escenografía en la que se desarrolla la mayor parte del filme, una sofisticada casa del Hollywood de finales de los sesenta.

Tal como sucediera en los filmes de Tati con los que esta película ha sido comparada en numerosas ocasiones, los dueños de la casa y sus invitados no están preparados para sufrir los disparates y despropósitos de un invitado tan desastroso como Hrundi V. Bakshi, cuya lógica y forma de actuar en el contexto de una fiesta resultan más devastadoras que la inocencia de Moiseur Hulot en casa de su cuñado Arpel.

Tomando como punto de partida un equívoco motivado por la secretaria del productor de la película "El hijo de Gunga Din", por el que el actor hindú Bakshi es invitado a la fiesta en lugar de ser despedido, Edwards desarrolla una historia carente de trama pero repleta de situaciones extremadamente divertidas. Durante el primer tercio de la película que coincide con el momento en que Bakshi llega a la casa, el espectador toma conciencia de que cualquier cosa es posible.

---

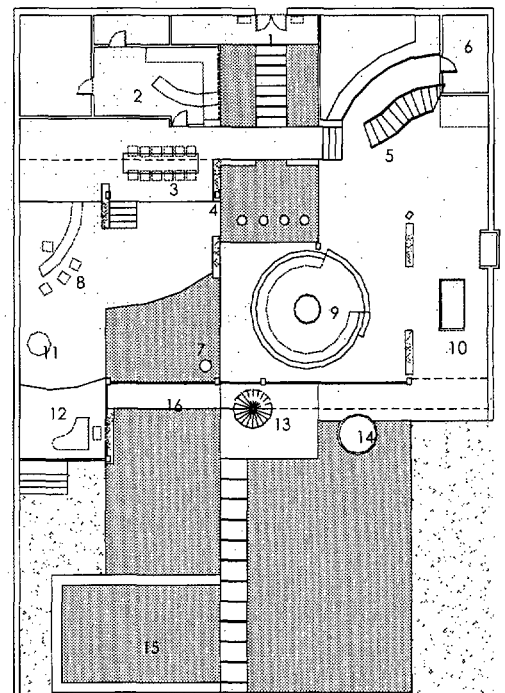
<sup>18</sup> Edwards, Blake. Director de cine americano, (Tulsa, Oklahoma, EE.UU., 1922) Hijo y nieto de dos famosos directores escénicos, comenzó su carrera cinematográfica actuando y escribiendo guiones para numerosas cintas. Tras varias colaboraciones realiza la comedia *Operación Pacífico* (*Operation Petticoat*, 1959), y la adaptación de la novela *Desayuno con diamantes* (*Breakfast at Tiffany's*, 1961), con la que obtuvo el Oscar a la mejor música original con el tema *Moon River*. Tras este éxito filma *Días de vino y rosas*, (*Days of Wine and Roses*, 1962). Durante la década de los sesenta Edwards crea a uno de los personajes más famosos e hilarantes de la época, el inspector Clouseau. Magistralmente interpretado por Peter Sellers comienza una serie de películas como *La Pantera Rosa* (1964), *El nuevo caso del inspector Clouseau*, (*A Shot in the Dark*, 1964), que lo convirtieron en el director cómico por excelencia del momento. A estos le siguen títulos como *La gran carrera* (*The Great Race*, 1965), dedicado a los cómicos Laurel y Hardy, *¿Qué hiciste en la guerra, papi?*, (*What Did You Do in the War, Dady?*, 1966) o *El guateque* (*The Party*, 1968) en la que Peter Sellers repite protagonismo. Tras algunos fracasos en los que culpó a la productora por hacerle incluir tomas que no estaban pensadas para ese filme, Edwards cae en una depresión y se refugia en Suiza por una temporada. Regresa años después con *El regreso de la Pantera Rosa*, (*The Pink Panther Strikes Back*, 1976) y *La venganza de la Pantera Rosa*, (*Revenge of the Pink Panther*, 1978). Una vez recuperada la confianza de público y crítica regresa con tres de sus filmes más comerciales, *La mujer 10*, (10, 1979) con Bo Derek, *S.O.B. Sois honrados bandidos*, (*S.O.B.*, 1981) y *Victor o Victoria*, (*Victor Victoria*, 1982) protagonizado por su mujer Julie Andrews. Tras estas llegarán nuevas secuelas de la Pantera Rosa que culminan con la cinta *El hijo de la Pantera Rosa* (*The Son of the Pink Panther*, 1993), protagonizada por Roberto Benigni.

Por encima del reparto y la caracterización de los personajes, es indudable que parte del protagonismo cómico del filme recae sobre la casa. Con los mismos ingredientes que se emplearon en la construcción de las ambientaciones de la villa Arpel de la película de Tati *Mi tío (Mon Oncle, 1958)*, son repetidos en la casa del productor Clutterbuck aunque con un estilo más propio de Hollywood.

La casa escenario de la filmación fue totalmente construida en plató en los estudios Samuel Goldwyn Warner de Hollywood. Un inmenso decorado recreaba el interior de una vivienda en dos alturas volcada a un jardín, sobre el soporte de una toma real de la fachada exterior de la vivienda de uno de los productores de los estudios situada en las colinas de Hollywood.

Al interior la presencia del agua domina y sectoriza casi por completo la planta baja. Prácticamente carente de tabiquería, dicha planta distribuye los distintos lugares de recreo de los invitados y del personal que asiste la fiesta mediante sectores separados entre sí por pequeños desniveles, celosías o bien planos de agua a modo de barrera física pero no visual. Tan solo determinadas estancias como la cocina o el aseo presentan paredes ciegas que impiden al espectador la observación directa de las mismas desde cualquier punto del salón.

1. Recibidor
2. Cocina
3. Comedor
4. Panel de mandos
5. Escalera principal
6. Aseo
7. Fuente
8. Mueble bar
9. Chimenea central
10. Sala de juegos
11. Jaula Dum-Dum
12. Orquesta
13. Escalera exterior
14. Chimenea exterior
15. Piscina convencional
16. Puente



Esquema de distribución de la casa, con zonificación por láminas de agua, según aparece en la película *El guateque, (The Party, 1968)*, de Blake Edwards.

Apoyados sobre un muro aparentemente ciego que pertenecería a la fachada principal de la casa, los restantes espacios del salón se van abriendo hacia el interior hasta finalizar en un gran salón de doble altura acristalado en continuidad con el plano del jardín. Esta distribución que permite observar la totalidad de la casa desde el jardín como si de una sección se tratara, contribuyó a facilitar el rodaje de la película, en la que cada una de las escenas era rodada en un único plano secuencia.

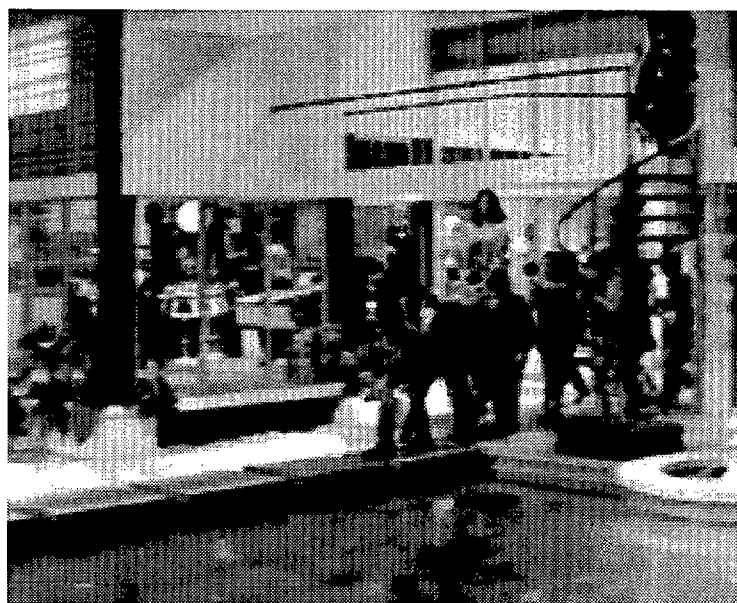


Imagen de los momentos finales de la fiesta en los que la hija de los dueños acude con un elefante, extraída de la película de Blake Edwards *El guateque* (*The Party*, 1968)

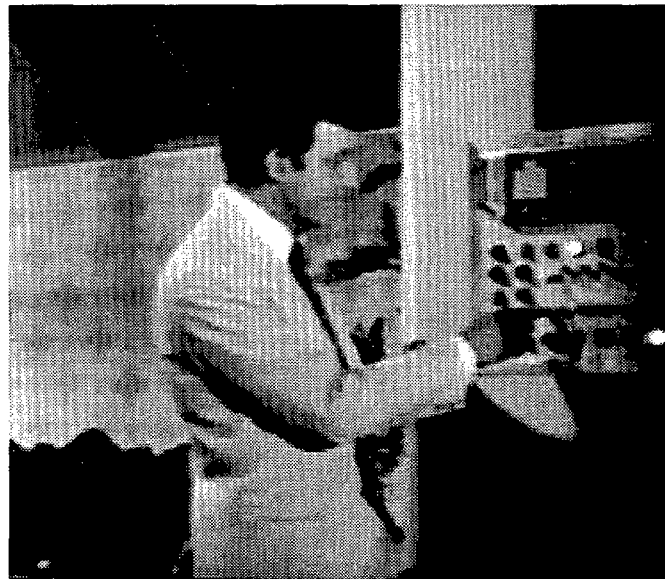
Contando con la presencia del director artístico Fernando Carrere con el que ya había trabajado en *La pantera rosa* (*The Pink Panther*, 1964) y en *La carrera del siglo* (*The Great Race*, 1965), cada escena representada en la casa contó con la instalación de un sistema de video conectado a una cámara de visión panorámica que proyectada sobre una pantalla en estudio, permitía a los actores revisar cada toma filmada. El guateque se convirtió así en la primera película de la historia en contar con un sistema de video-asistencia durante su filmación.

No solo hubo que controlar las acciones de varias decenas de actores durante el rodaje, sino que además había que contar con los movimientos de la propia casa. Lejos de construir una pieza estática, la vivienda asentada sobre una serie de plataformas superpuestas a distintos niveles, poseía el movimiento natural del agua que circulaba sobre y bajo ellas y un sistema mecánico que las desplazaba horizontalmente para descubrir parte de la lámina de agua al interior de la vivienda. Los planos y saltos de agua que comenzaban en el muro de acceso, se extendían hasta el jardín más allá de los límites de la arquitectura para acabar en una piscina convencional.



Aparte de los movimientos de las plataformas que descubrían las zonas de agua en la casa, otros automatismos estaban sujetos al mismo panel de control, como es el encendido de las chimeneas, la regulación de la intensidad del surtidor de la fuente, un intercomunicador con sistema de amplificación de voz o la retirada de una barra de bar que podía ser ocultada en una pared.

Grandes dosis de humor están servidas cuando un personaje como Bakshi se acerca al panel de mandos con aire aburrido. Situado en una de las caras de los soportes centrales de la vivienda, este se asemeja a una gran caja de fusibles adornada con interruptores de clavija, lucecitas y un detector de voz. En un momento Bakshi acciona varios interruptores con lo que se desencadena toda una serie de situaciones violentas. Tras experimentar con el micrófono, acciona la clavija que aviva el fuego de la chimenea central haciendo que varios de los invitados retrocedan de un salto ante la impetuosidad de la llamada. Para nuestro personaje aparentemente nada ha sucedido así que se anima con un segundo interruptor con el que duplicará la intensidad del surtidor de la fuente mojando la espalda de una invitada ante los ojos desorbitados de su anfitrión. Sin poder evitarlo acciona un tercer interruptor que pone en marcha el mecanismo que oculta el mueble bar donde varios invitados están tomando una copa. En ese momento recibe una orden: "Aléjese del panel de mandos".



Momento en que Bakshi, (Peter Sellers) acciona los mandos de panel de control de las plataformas y mesas deslizantes de la casa, imagen extraída de la película de Blake Edwards *El guateque (The Party, 1968)*

Al contrario de lo que sucede en los filmes de Tati en los que la mecanización de los procesos cotidianos del hogar parecía incomodar más que beneficiar y por lo tanto ofrecía una imagen intencionadamente ridícula, en el filme de Edwards lo absurdo es la inoperancia del individuo que es ajeno a ella considerándose como una circunstancia totalmente asumida de la evolución. El comportamiento en sociedad de

un individuo pasa por el conocimiento de su existencia y la asimilación directa de sus consecuencias. En tan solo una década, que transcurre desde el filme de Tati hasta esta cinta, el cambio de actitud de la sociedad y del cine observa reacciones bien distintas. Varias décadas después es el diseño de esa tecnología lo que más afecta al espectador incluso por encima de la imagen arquitectónica elegida.

Ni la arquitectura de la vivienda ni el diseño de gran parte del mobiliario que contiene han sufrido esa pérdida de vigencia tan radical como la que se observa en este panel . Incluso la cocina, cuyo equipamiento podría haberla delatado en la misma medida que se averigua la edad de un automóvil o el vestuario, se presenta terriblemente actual al mostrarse como una continuidad de planos de madera oscura entre los que destaca una encimera de trabajo semicircular. De hecho, algunos de los objetos que pueden verse en la película han trascendido la barrera del tiempo y continúan siendo adquiridos en la actualidad, como es el caso de la extraña escultura de color rojo en la pared trasera del comedor titulada "Árbol de la vida", que aun se sigue fabricando.

Sin embargo, los automatismos que en otro tiempo pudieran sorprender, hoy pueden parecernos escasos o pueriles pero ante todo, será su volumen y su apariencia lo que más nos desagrade por resultarnos ajeno. Si bien la estética de todos y cada uno de los rincones en los que se desarrolla la fiesta hacen que el tiempo no haya afectado fatalmente a la vivienda, la imagen del cuadro de controles resulta extremadamente analógica e incluso inusual.

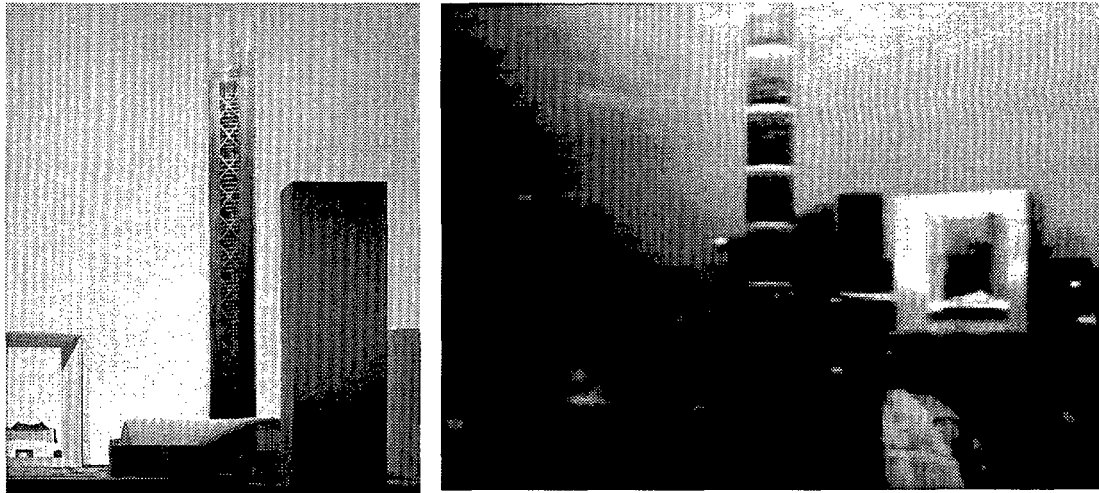
## Bis ans Ende der Welt (Hasta el fin del mundo)

Lejos del optimismo y la hilaridad que produce la vivienda mecanizada del filme de Edwards *El guateque (The Party, 1968)*, el filme de Wim Wenders *Hasta el fin del mundo (Bis ans Ende der Welt, 1991)*, recupera el pesimismo de las cintas futuristas de la década setenta para mostrarnos una odisea tecnológica de la edad contemporánea.

Ideada por el director alemán durante los primeros años de la reunificación alemana, la cinta nos presenta un mundo paranoico víctima de una espeluznante tecno-globalización y aterrado por un incierto futuro debido a la pérdida de control de un satélite nuclear indio. En tono de narración literaria uno de sus protagonistas introduce al espectador en la historia explicándonos que debido a la incertidumbre acerca de donde impactaría el satélite, la gente huye aterrada de las posibles áreas de impacto generando gigantescas aglomeraciones de tráfico que conducen al caos. Solo su protagonista, Claire (Solveig Dommartin), debido a su impaciencia, huyó del atasco y cambiando el destino de su vida.

Argumentado sobre la base de un triángulo amoroso entre Eugene Fitzpatrick (Sam Neill), escritor y narrador de la historia, Claire Tourneur y Sam Farber (William Hurt), la cinta fue rodada en numerosas localizaciones de todo el mundo, Venecia, París, Berlín, Lisboa, Moscú, Pekín, Tokyo, San Francisco y Perth, lugares por los que Claire persigue al enigmático bioquímico Sam Farber en compañía de Eugene, su antigua pareja.

La imagen del mundo de fin de milenio que nos ofrece Wenders responde a una visión personal de la urbe del futuro, en la que muchos de los elementos de la ciudad de los noventa perduran aunque hayan sido modificados o se hayan deteriorado. Otros sin embargo se adelantan a su construcción como el caso del concurso de la Tour Sans Fins que ganó el arquitecto Jean Nouvel en 1989 y que nunca se llegó a construir, en el deseo de mostrar el conjunto de la Dèfense de París como un icono de futuro cercano y conocido.



Imágenes de la Tour Sans Fins en proyecto y en fotogramas extraído de la película *Hasta el fin del mundo* (*Bis ans Ende der Welt*, 1991).

Para el ciudadano que nos muestra Wenders en *Hasta el fin del mundo*, la comunicación supera todo tipo de barreras físicas y políticas y se acerca al ideal de globalización. Más allá de Internet, todos los sistemas telefónicos permiten la videoconferencia, cada vehículo lleva instalado un sistema de navegación personalizado y existen chips localizadores que permiten hacer un seguimiento de una persona por cualquier punto del planeta. Un universo de pantallas voces y cintas digitales invade cada rincón de la ciudad, desde cabinas telefónicas en la Plaza de la Défense o en una estación de metro berlinesa, hasta las habitaciones de hotel más baratas de Moscú o la casa más chic de Venecia.

La primera escena en la que según el narrador, Claire se despierta en un lugar desconocido, el espectador tomará contacto por primera vez con una especie de infierno tecnificado al observar junto con su protagonista lo que parecen ser los restos de una fiesta en el interior de una casa de Venecia. En contraste con la arquitectura un sin fin de personajes de extraña indumentaria duermen, charlan y beben envueltos por el ruido ensordecedor de un mismo videoclip que se repite una y otra vez en varios televisores repartidos por la casa. Según Claire abandona la casa, la cámara seguirá sus movimientos como un compañero invisible.

Con el mismo tratamiento con el que el director se acerca a la ciudad de 1999, como un espía, la cámara aborda las viviendas de sus protagonistas comenzando desde el exterior para ir acercándose más y más hasta penetrar en sus interiores por las aberturas de la fachada. Este movimiento de la cámara que tiende a traspasar los límites del espacio construido hasta acompañar al protagonista, es heredera del

procedimiento usado por el cineasta Orson Welles<sup>19</sup> al comienzo del filme *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), logrando colocar al espectador en un plano paralelo al de la acción.

Durante este proceso de intromisión en la arquitectura, la cámara sigue el instante en el que Claire regresa al apartamento de Eugene en París al volver de Venecia. Al igual que en la ciudad, los soportes arquitectónicos de las estructuras nuevas y las antiguas se mezclan dejando a la vista contrastes sorprendentes. Muros interiores de hormigón con despieces que recuerdan las arquitecturas de Tadao Ando, se interrumpen con paredes a medio demoler que dejan ver en sus bordes la base de fábrica de ladrillo macizo de las viviendas del centro parisino. En ese contexto, un sinfín de videoteléfonos, electrodomésticos y demás aparatos más o menos convencionales son dotados de pantalla procurando en todo momento un extra de contaminación lumínica artificial similar a los anuncios de neón.

---

<sup>19</sup> Welles, Orson. Actor, escritor y cineasta americano, (Kenosha, Wisconsin, EE.UU., 1915 - Hollywood, California, EE.UU., 1985). Su verdadero nombre es George Orson Wells. Huérfano desde los doce años, su educación corrió a cargo del Doctor Maurice Bernstein. En 1931 se graduó en la Todd School de Woodstock Illinois, tras lo que abandonó la facultad para realizar un recorrido por Irlanda. Trató sin éxito de entrar en los escenarios de Londres y Broadway por lo que decidió seguir viajando por Marruecos y España. Con una recomendación ingresó en la Katherine Cornell's road company con la que debutó en Nueva York en 1934. En 1937 comenzó a trabajar con John Housman con el que formó el Mercury Theatre on the Air, con el que se hizo famoso un año después por su versión radiofónica de *La guerra de los mundos* (*The War of the Worlds*). Su primera película fue *Ciudadano Kane*, (*Citizen Kane*, 1941), que constituyó un enorme éxito de crítica con el resultado de nueve nominaciones a los oscar y el galardón por el mejor guión con tan solo 25 años. Tras varios años dedicado a la radio y a intervenciones en varias películas como *Jane Eyre*, (1944), y *Mañana es vivir* (*Tomorrow is Forever*, 1946), Welles puede dirigir otro filme, *El extranjero*, (*The Stranger*, 1946), con el que encantó al jefe de la Columbia Pictures Harry Cohn, e hizo *La dama de Shanghai*, (*The Lady From Shanghai*, 1948), con una Rita Hayworth con la que se había casado. Tras el éxito obtenido reunió a varios colegas de la radio para hacer una nueva versión de *Macbeth*, (1948). Después de esto se trasladó a Europa donde protagonizó el papel de Harry Lime en *El tercer hombre*, (*The Third Man*, 1949). Tras aceptar varios papeles como actor en Europa se embarcó en una versión propia de *Othello* que no llegó a verse en los EE.UU. hasta 1955. Mientras realizaba esta versión rodó un corto *Return to Glengaul*, (1951), con el que fue nominado al oscar en 1953. Su siguiente película como director fue *Sed de mal*, (*A Touch of Evil*, 1958). De 1957 a 1960 trabajó en una adaptación de la novela de Cervantes *Don Quijote*, que nunca terminó. Sin embargo fue capaz de finalizar la adaptación de la novela de Kafka *El proceso*, (*Le Procès*, 1963), *Campanadas a media noche*, (*Chimes at Midnight*, 1966), *Una historia inmortal* (*The Immortal Story*, 1968), y el documental *Vérités et mensonges*, (1974). Welles nunca dejó de escribir para Hollywood, prueba de ello es el guión para *Al otro lado del viento* (*The Other Side of the Wind*, 1972). En 1975 recibió el premio del American Film Institute por el conjunto de su carrera. Otros títulos en los que ha intervenido como actor son *El largo y cálido verano* (*The Long Hot Summer*, 1958), *Impulso criminal*, (*Compulsion*, 1959), *Un hombre para la eternidad*, (*A Man for All Seasons*, 1966), *Casino Royale*, (1967), *Edipo Rey*, (*Oedipus the King*, 1968), *La isla del tesoro*, (*Treasure Island*, 1972), *El viaje de los malditos*, (*Voyage of the Damned*, 1976), y *Happened on Christmas*, (1977).

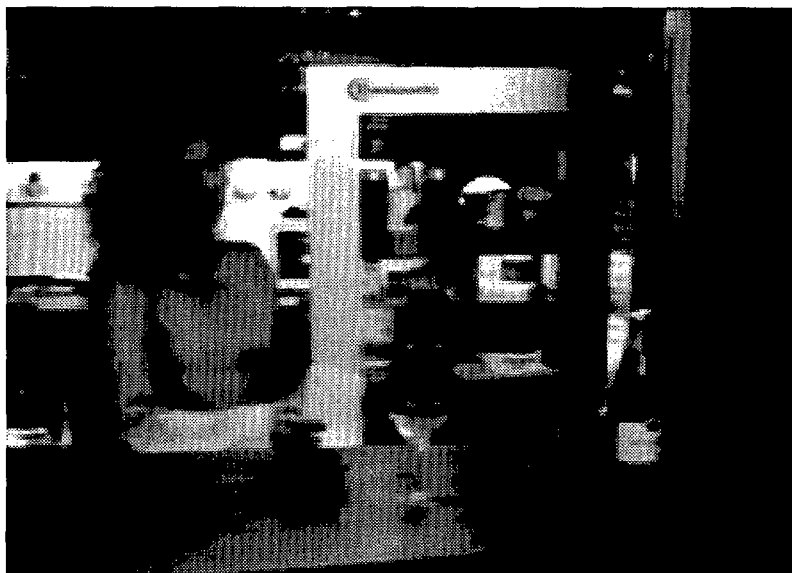


Imagen de Claire abriendo la nevera de la casa de Eugene, extraída de la película *Hasta el fin del mundo* (*Bis ans Ende der Welt*, 1991), del director alemán Wim Wenders.

Durante toda la cinta la vida de los personajes transcurre pendiente de una serie de pantallas, visores y toda suerte de juguetes audiovisuales que les acompañan a todas partes. La dependencia de las imágenes como lenguaje constituye el leit motiv de unos personajes esclavizados por la resaca de una cultura audiovisual con la que descubrirán una nueva adicción.

En su huida alrededor del mundo, el triángulo amoroso formado por Claire, Sam y Eugene acaba en Australia donde Sam se reúne con su padre, un eminente científico inventor de un sistema de cámara que permitirá a su mujer, ciega de nacimiento, ver lo que sería una reproducción virtual de la realidad. En un pequeño poblado aborígen australiano, en el interior de unas cuevas, el padre de Sam se instaló definitivamente con su mujer construyendo junto a su vivienda el laboratorio en el que experimenta con un lector de imágenes que pueden verse no a través de la vista sino directamente desde el cerebro. Obsesionado con la idea de que su mujer, ciega de nacimiento, pueda llegar a ver las imágenes del mundo que les rodea, construyó un refugio en el que vivir y trabajar oculto en el lugar más remoto del planeta.

A pesar del aparente primitivismo que rodea al poblado y a sus habitantes, la casa laboratorio no desentona en absoluto con las imágenes del resto del filme. En ella la mezcla de la roca pintada por los aborígenes con la estructura de acero del suelo y la luz parpadeante emitida por los monitores que rodean las paredes del habitáculo central de la cueva, evitan la sensación de claustrofobia propia de un lugar bajo tierra. Esta imagen amplia provocada por las propias condiciones de la caverna de techos bajos y un único habitáculo circular de grandes dimensiones, respondería al

concepto de vivienda ideal para su director salvo por la absoluta carencia de ventanas.

Imagen de la casa laboratorio, extraída de la película *Hasta el fin del mundo (Bis ans Ende der Welt, 1991)*, del director alemán Wim Wenders.



Imagen de la madre de Sam a punto de someterse al experimento de visión cerebral, extraída de la película *Hasta el fin del mundo (Bis ans Ende der Welt, 1991)*, del director alemán Wim Wenders.



Wenders que creció en un pequeño apartamento, observó como durante su infancia su padre compraba revistas de arquitectura con la esperanza de hacerse una casa algún día. Ya desde joven quedó impresionado por la arquitectura de Mies van der Rohe y "sus increíbles casas, muy bajas, con grandes techos planos y grandes ventanas, todo en cinemascope. Las casas que yo dibujaba eran así también, nunca de dos pisos, cosa que detestaba, con grandes ventanas y espacios y un patio

*interior*".<sup>20</sup> En el caso de la casa laboratorio, la premisa de las ventanas es sustituida por grandes pantallas unas junto a otras que cubren por entero las paredes, con las que sus protagonistas lejos de mirar a través de ellas, miran al interior de sus mentes como una metáfora del aislamiento impuesto por los avances de los nuevos tiempos.

---

<sup>20</sup> Wenders, Wim. Entrevista con Olivier Boissière y Dominique Lyon en *Architecture: récits, figures, fictions* Paris: Cahiers du CCI, 1986 p.108.



### 2.3. EN EL UMBRAL DE LA PRIVACIDAD DOMÉSTICA. INTROMISIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LA TELEVISIÓN EN EL HOGAR

Si la penetración de la mecanización en el hogar se produjo en principio a través de la cocina como parte de una campaña enfocada al ama de casa, la revolución tecnológica no-maquinista de la misma, se produce en primera medida a través de la televisión. Ubicada en principio en las salas de estar como símbolo del ocio familiar, su posterior evolución mediante el uso de la informática a nivel doméstico, alcanzó todo tipo de actividades susceptibles de ser realizadas en el hogar. La época de prosperidad y riqueza que propició la explosión de la cultura popular americana, fue también la edad dorada de la televisión.

El televisor, como máquina por excelencia de un hogar, generó por sí misma una completa revolución en la forma de habitar la vivienda contemporánea, al alterar el concepto de tiempo libre en el hogar, mediante la introducción de un elemento capaz de llevar el poder de los "medios de comunicación" al seno de las familias, proporcionando una enorme cantidad de material visual y cultura popular a un nivel sin precedentes. Toda esa información fue asumida íntegramente por el conjunto de los miembros del hogar que se sentaban frente al televisor en silencio y con las luces apagadas, simulando las condiciones de una pequeña sala de cine en sus casas pero con una oferta diferente.

En principio la televisión abrió una ventana infinita de posibilidades de acceso a una información controlada desde el poder de los medios, y con ella nació un icono representativo de las nuevas tecnologías en el hogar: la pantalla. Durante una época determinada, el cine hizo de este elemento la interpretación visual más clara de inclusión de alta tecnología en un espacio. El cine nos llenó de pantallas el hogar presente y futuro, como representación de la presencia de los medios y por lo tanto de sí mismo, a pesar del hecho contradictorio que supone la falta de definición que genera el filmar una imagen en una pantalla en emisión.

La pantalla, ya sea de ordenador o de televisión, acompaña las representaciones cinematográficas de las viviendas de fin de siglo. El director español Pedro Almodóvar<sup>21</sup> sin ir más lejos, introduce en todos sus filmes una secuencia en la

---

<sup>21</sup> Almodóvar, Pedro. Director de cine español, (Calzada de Calatrava, Ciudad Real, España, 1951). Sus comienzos se remontan a los años setenta, etapa en la que trabajaba para la compañía Telefónica por el día y formaba parte de la cultura de la movida madrileña por la noche. En esos momentos actuaba en grupos de teatro underground, alternaba como drag,

que la televisión se convierte en el centro de la trama por unos instantes. Juega con el efecto de inmediatez que recrea la televisión a la hora de introducir un dato informativo en el hogar, (los personajes ya no se enteran de lo que les afecta por carta o por teléfono, se enteran directamente por la televisión, al mismo tiempo que cientos de miles de personas). Es la experiencia frente manipulación, la cual opera sutilmente en función de las características técnicas del medio, pero la descontextualización y la rapidez, (imaginemos esto sobre cualquier noticia que no nos concierna directamente), miran y manipulan la información televisiva. Es una forma de alertar de la necesidad de crítica que precisa la televisión como elemento aceptado sin más en nuestras vidas.

Pero el grado de aceptación de la televisión y en su defecto de las "pantallas" en el hogar actual, se pone de manifiesto al observar que su inclusión es la evolución lógica para cualquier aparato doméstico.

Imagen de Montag y su mujer empleando su tiempo libre frente al televisor, viendo un programa interactivo en un mundo sin libros, extraída de la película *Fahrenheit 451* de François Truffaut, 1966.



tocaba en un grupo punk realizaba cortos en 8 mm. Sus primeras películas, *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón* (1980) y *Laberinto de pasiones* (1981), han llegado a ser películas de culto entre sus fans a pesar de ser heredera de la subcultura de la movida. Tras *Entre tinieblas*, (1984), su obra empezó a tener cierto peso en la cinematografía española. Su popularidad creció con sus siguientes películas, en las que el peso interpretativo recaía en actrices como Carmen Maura en *¿Qué he hecho yo para merecer esto?*, (1985) y *La ley del deseo*, (1987) o Asumpta Serna en *Matador*, (1986). Su éxito internacional llegó con *Mujeres al borde de un ataque de nervios*, (1988), con la que también se dio a conocer internacionalmente a Antonio Banderas. Tras esto llegaron éxitos más comerciales como *¡Atame!*, (1990), *Tacones lejanos*, (1991), *Kika*, (1993), *La flor de mi secreto*, (1995), *Carne Trémula*, (1997), la ganadora del oscar a la mejor película de habla no inglesa *Todo sobre mi madre*, (1999), y *Hable con ella*, (2002). En la actualidad posee su propia productora y su fama de descubridor de estrellas le convierten en uno de los directores más deseados por actores y actrices.

Aparte de las grandes pantallas de televisión, desde las cuales se adoctrinaba al individuo en los mundos pesimistas que Bradbury u Orwell pronosticaron para las versiones cinematográficas de *Fahrenheit 451*, (1966) o *1984 (Nineteen Eighty-Four)*, (1984), o incluso en *Desafío total (Total Recall)*, (1990), en la que por tratarse de una versión más modernizada que ilustra la tiranía del poder a través de los medios, se podía pasar con un mando a distancia de las noticias a un bello paisaje que hacía las veces de ventana, elementos como el teléfono, eran completados con una pantallita convirtiéndose en incómodas videoconferencias, como las que se ven en *Aliens: El regreso (Aliens)*, (1986) o en la misma *Desafío total*, que ponen de manifiesto la inconveniencia de estas tecnologías desde el punto de vista de la privacidad. El vídeo doméstico, la videocámara, el ordenador personal, las conexiones a Internet, la webcam, todo lo que en algún momento mostró el cine como algo maravilloso al alcance de unos pocos, fue superado e incluso incrementado con creces en poco tiempo. Las viviendas de hoy, están repletas de pantallas emisoras o interactivas, creando en nuestra forma de vida sustanciales alteraciones con respecto al concepto de privacidad del individuo.

Tati en *Playtime*, (1967), asoció la arquitectura moderna con la mecanización de la vida doméstica, y usó el vidrio para ilustrar como la descontextualización de cualquier hecho cotidiano por sencillo que este sea, puede resultar sorprendente, si se mira desde fuera estableciendo una analogía con la televisión.

Del éxito de estas intromisiones domésticas, en las que tanto los mecanismos de difusión visual como su soporte arquitectónico tienen mucho que decir, podemos sacar varias conclusiones, aunque sin duda la más inmediata es la necesidad de todo individuo de identificarse con un grupo y su entorno, o de autoafirmarse en sus diferencias, lo que en cierto modo viene a ser otra identificación.

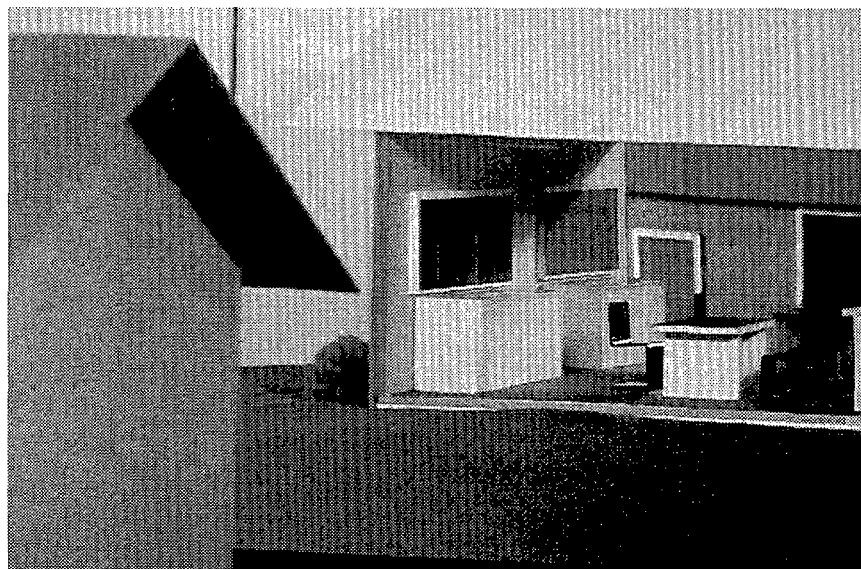
El deseo del ser humano de entrometerse en la privacidad del vecino ya sea a través de la televisión o bien de acción física de asomarse por una ventana, es un fenómeno largamente estudiado. Parte del éxito de la televisión americana de los años 50 frente a la fábrica de sueños de Hollywood, consistió en ofrecer al espectador auténticas réplicas de sus vidas. Toda la oferta televisiva que se preciara contenía siempre las dosis justas de series y comedias de situación ambientadas en senos familiares que respondían al estándar clásico americano.

Operaciones televisivas como la de *Louds of Santa Barbara*, un programa del mismo estilo que los "Big Brother" que hoy invaden las programaciones europeas y

americanas, fueron ya experimentadas durante estos años en Estados Unidos usando una familia como protagonistas en lugar de un grupo de concursantes. Aunque al principio la reacción del público fue adversa, en muy poco tiempo cada uno de los miembros de la familia llegaron a convertirse en auténticas estrellas, incluso uno de los hijos acabó trabajando con Andy Warhol, (aunque no sabemos si a consecuencia de su súbita popularidad). El caso fue que en el momento en el que la esposa apareció en *The Johnny Carson Show*, exponiendo como sus problemas podían resolverse al verse expuestos en la televisión como una forma alternativa de terapia, gran parte de la audiencia se identificó con ella.

La oferta televisiva asumió el riesgo de la novedad pero bajo la seguridad de exhibir un entorno reconocible, doméstico.

Partiendo de la observación del gran ventanal corrido como elemento integrador de la vivienda americana de posguerra, el artista americano Dan Graham, realizó una serie de experimentos con maquetas desde la premisa de que a través de los ventanales, la vivienda expone su interioridad alterando el carácter privado del mismo y transformándolo en una extensión doméstica del espacio público.



Maqueta de *Alteration to a Suburban House*, Dan Graham. 1978.

En palabras del propio Dan Graham, "el gran ventanal es como un escaparate que vende el sueño de clase media americana, o como una valla publicitaria en la cual la vista de los transeúntes no se detiene por mucho tiempo, no analizan la

*escena, pero aunque se muevan velozmente no significa que no deseen conocer mucho más o no detecten lo que se salga de lo convencional".*<sup>22</sup>

Gracias al hecho en sí de la intromisión en el espacio doméstico, se parte de la premisa del objeto de origen para satisfacer la demanda del objeto de destino. Los espacios privados en los que si no fuera a través de los mecanismos audiovisuales el espectador corriente sería un intruso, son reinventados por los medios audiovisuales y convertidos en objeto de culto por la audiencia. Continentes y contenidos son emitidos pretendiendo representar una realidad que sin embargo es a menudo copiada y reinterpretada por la propia audiencia.

Los medios crean la oferta basándose en una realidad a la que supuestamente copian. El espectador se identifica con esa réplica de la realidad y la adapta a su propia vida. A su vez, el aumento de la demanda de estas imágenes hace que los medios se fijen en una nueva realidad, generando así una copia de la copia de otra copia.

En el otro extremo, al mismo tiempo que el espectador se aproxima a esta supuesta pantomima de la cotidianidad, también se fija en las propuestas alternativas que a través de los mismos medios, se proponen bajo un prisma de ficción, cuya imaginación tiene mucho que ver con la realidad.

De una forma un tanto sutil existe una interdependencia entre la realidad transformada y las imágenes copiadas (ya sean reales o ficticias). Apoyándonos en esta operación de "asomo a una ventana", el cine ha encontrado el recurso idóneo para reactivar el interés del individuo por los temas espaciales dentro de la vivienda, o cuando menos para proponer algunas alternativas.

Por su parte, Elisabeth Diller y Ricardo Scofidio<sup>23</sup>, investigan la relación entre la arquitectura y las instalaciones mediáticas, ponen de manifiesto que la aparente falta de secretos que contendría el mundo transparente de la nueva arquitectura de cristal,

---

<sup>22</sup> Colomina, Beatriz. *Focus. Double Exposure: Alteration to a Suburban House (1978)*, pág 82. Dan Graham Phaidon Press Limited, Londres 2001.

<sup>23</sup> *Diller + Scofidio* es una firma de arquitectos que estudia la colaboración interdisciplinar y la fusión entre la arquitectura y las artes visuales y escénicas. El equipo se ocupa principalmente del trabajo experimental basado en directrices temáticas de las formas de expresión de las instalaciones permanentes y temporales, el teatro multimedia, los medios electrónicos y el trabajo como arquitectos. Elisabeth Diller es Catedrática de Arquitectura en la Princeton University; mientras que Ricardo Scofidio lo es en la Cooper Union de Nueva York.

generó en la sociedad un crecimiento de aplicación de nuevas tácticas de privacidad a través de la tecnología. Según estos: "Hoy, la paranoia está cambiando: del temor a que alguien esté vigilando al temor a que podría no haber nadie vigilando. El narcisismo del postmodernismo ha girado de las patologías del ayer a los síntomas de buena salud de hoy. Las tácticas de privacidad dieron lugar a tácticas de exposición. El vidrio y las pantallas de vigilancia tal vez se han transformado en calculadas superficies sobre las cuales se proyecta la acción y en las que se lee."<sup>24</sup>

Podríamos decir que una de las claves que maneja el individuo es el saber que gracias a su hogar tecnológico, a pesar de encontrarse físicamente sólo está en todo momento vigilado, lo que le genera en él sentimientos contradictorios, pero que a la larga le satisfacen. Esta es la herencia que nos deja la cultura audiovisual en combinación con las nuevas tecnologías de comunicación virtual como Internet.

El concepto de hogar tradicional cambia ante la necesidad que imponen los nuevos modos de relación virtual, capaces de alterar conceptos tradicionalmente asociados a la arquitectura como son espacio y tiempo, y que afectan directamente al individuo y al lugar en el que había. La tendencia parece encaminarse a la creación de contextos imaginarios en los que el entorno real carece de importancia.

Lejos de las gélidas propuestas de viviendas sugeridas con anterioridad por los cineastas, en las que se mostraban hogares invadidos por una tecnología esclavizante, la tendencia de la nueva cinematografía lleva a suavizar la frialdad de una existencia controlada por ventanas audiovisuales a través de la mezcla de estilos y la profusión del color. En el abanico de lo kitsch, la televisión encaja perfectamente adaptándose a cualquier ambientación como parte esencial del hogar contemporáneo. En si misma y a través de la actitud que mantienen los personajes de una representación frente a ella, la televisión ha trascendido la barrera de lo puramente formal para convertirse en una pieza psicológica, indicadora del pulso emocional de los distintos caracteres.

---

<sup>24</sup> Diller y Scofidio. *Jump cuts*. Fisuras 5, pág 109. Madrid 1997.

## American Beauty.

Cerca del fin de siglo, el esquema suburbial de familia feliz largamente explotado por el cine y por la televisión de décadas anteriores, es criticado y puesto en evidencia como modelo contrario a la superación del individuo.

Películas como la premiada *American Beauty* (1999) del británico Sam Mendes<sup>25</sup>, ponen de manifiesto la insatisfacción que subyace en la vida del habitante del océano suburbial. Desde la mirada de este director europeo, se elabora un retrato narrado en primera persona de la vida de un habitante cualquiera de suburbio, para lo cual se coloca a los personajes en un marco adecuado de inofensiva apariencia, tras la que se oculta una "maliciosa artificialidad" (a la que se hace referencia con el título de Mendes, pues *American Beauty* es una variedad de rosa sin olor y sin espinas<sup>26</sup>), símbolo de la supuesta belleza armónica de la uniformidad.

En esa arquitectura aparentemente tradicional de urbanismo disperso de parcelas unifamiliares, vive Lester Burnham (Kevin Spacey), con su mujer Carolyn y su hija Jane. Un matrimonio perfecto, con una casa perfecta en un vecindario perfecto, pero Lester está cayendo progresivamente en una depresión que culminará en un cambio de actitud radical ante su mujer, su trabajo y en general ante la vida, cuando conoce a una de las amigas adolescentes de su hija y la trata de seducir. Mientras tanto, su hija, comienza una relación con el extraño Ricky, hijo del nuevo vecino, que bajo una apariencia de normalidad arrastra una historia de maltrato, represión y drogas.

Filmado en exteriores emplazados en el estado de California, se utilizaron viviendas reales de los alrededores de Los Ángeles para las escenificaciones de las

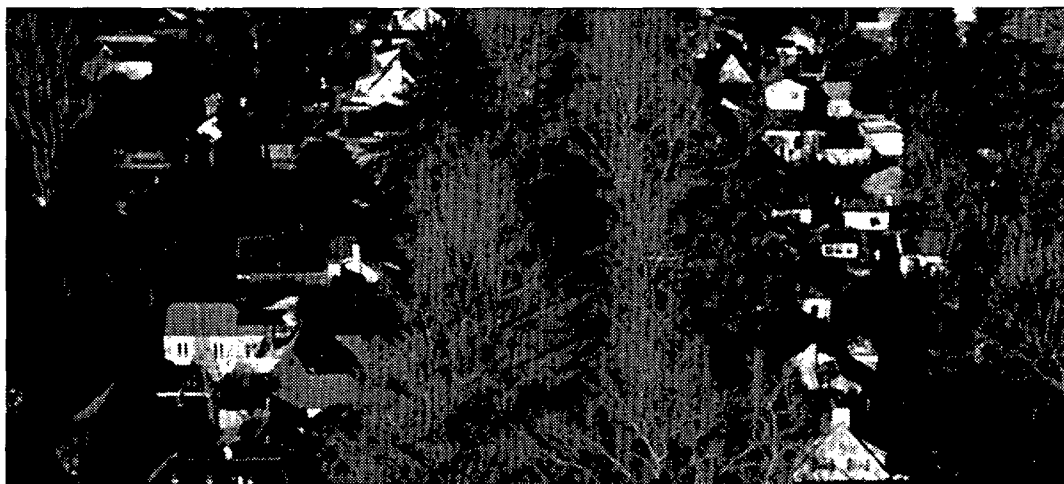
---

<sup>25</sup> Mendes, Sam. Director de cine británico. (Reading, Berkshire, Inglaterra, 1965). Samuel Alexander Mendes es hijo de un profesor de universidad retirado y de una escritora de libros infantiles. Tras su graduación en la Universidad de Cambridge en 1987 se unió a la Chichester Festival Theatre, donde dirigió a Judi Dench en la obra teatral *El huerto de cerezas*, donde obtuvo el premio del Círculo de Crítica al mejor artista novel. Tras su éxito se unió a la Royal Shakespeare Company, donde dirigió varias obras clásicas entre las que destaca *Ricardo III*. En 1992 llegó a ser director artístico de la reinaugurada Donmar Warehouse en Londres, donde dirige entre otros musicales *Cabaret* con el que ganó cuatro premios Tony. Años después le ofrecen la oportunidad de dirigir su primer filme, *American Beauty* (1999), con el que obtiene nada menos que 5 oscar incluido el de mejor película y mejor director, cosa bastante inusual para un director novel. Tras el éxito obtenido dirige *Camino a la perdición* (*Road to Perdition*, 2002), con la que obtiene igualmente un gran éxito.

<sup>26</sup> Fernández Galiano, Luis. *Belleza Americana*. Babelia, pág 21, El País 15 de abril de 2000.

casas de los personajes, mientras que como escenario de las mismas se tomó una vista aérea del suburbio de la ciudad de Sacramento.

Vista aérea del suburbio de la ciudad californiana de Sacramento, extraída de la película de Sam Mendes, *American Beauty*, (1999).



Aun ante la aparente uniformidad, en un encuadre más cercano se puede observar como cada casa posee un carácter determinado que la diferencia del resto de la colonia, sin alejarse de ciertas pautas. Esta actitud que revela la clase de arquitectura que prefiere ser consumida en el suburbio, puede observarse en la escena en la que Carolyn Burnham (Annette Bening), trata de vender una de las casas como parte de su trabajo como agente inmobiliario local. En ella el director realiza un recorrido por todas las estancias mientras Carolyn limpia la casa con anterioridad a la llegada de los clientes en su "día de puertas abiertas". Las reacciones de los posibles compradores ante la visión de la misma aderezada por las descripciones de su vendedora, ponen de manifiesto cual ha sido la evolución de la arquitectura típica de la vivienda unifamiliar suburbana, dentro del conservadurismo que la invade. La casa que la protagonista trata de vender, no se ajusta exactamente al estereotipo de vivienda con porche y columpio construida en madera, en la que los cambios lo marcan el diseño de los bienes de consumo que en ella se alojan. La casa del día de puertas abiertas, situada en el distrito angelino de Chatsworth, encaja más con el estilo californiano de vivienda de finales de los sesenta que retrata David Hockney<sup>27</sup> en sus cuadros.

---

<sup>27</sup> Hockney, David. *Pintor, fotógrafo, y diseñador británico. (Bradford, Inglaterra, 1937). Tras una brillante carrera de estudiante en el Royal College of Art de Londres, cosechó un gran éxito a nivel internacional con tan solo 25 años, consolidándose como el mejor artista británico de su generación. Durante esta etapa atravesó un momento de descubrimiento personal tanto en el ámbito de su producción artística como de su sexualidad. Sus experimentaciones estilísticas se vieron influidas por sus discusiones con su compañero de promoción R.B.Kitaj. Su primer gran exposición como pintor se produjo en 1961 como parte de la Young Contemporaries Exhibition, que marcó la aparición pública de un nuevo movimiento Pop en Gran Bretaña, con Hockney*



Con una fachada trasera abierta a un patio con piscina, la casa ofrece un catálogo de papeles pintados, acabados de aparejo de piedra e interiores enmoquetados, que chocan abiertamente con los interiores simplistas de los prototipos de fachada de madera a los que nos tienen acostumbrados en las películas.

Imagen de la casa de los Burnham, extraída de la película de Sam Mendes, *American Beauty*, (1999).



Imagen de la casa que Carolyn Burnham desea vender, extraída de la película de Sam Mendes, *American Beauty*, (1999).



Dentro de este segundo tipo, las casas de los matrimonios protagonistas, los Burnham y los Fitts, a pesar de aparentar ser vecinas, fueron filmadas en localizaciones

---

como cabeza aparente de grupo. Durante ese año viaja a Nueva York y queda impresionado por la libertad de la sociedad americana, dirigiéndose posteriormente a Berlín. En 1963 viaja a Egipto invitado por el *London Sunday Times*, al final de lo cual viajará a Los Ángeles cuyo paisaje y estilo de vida tendrán gran importancia en las nuevas obras de Hockney. Las nuevas experiencias vividas y relacionadas con su trabajo quedarán reflejadas por el filme de Jack Hazan *A Bigger Splash*, (1974). Ese mismo año realizará una retrospectiva en la *Whitechapel Art Gallery* de Londres. En 1973 se traslada a París exhibiendo su obra un año después en el *Musée des Arts Décoratifs*. En 1982 Hockney inicia un periodo de experimentación con la cámara fotográfica que derivará en otras experimentaciones posteriores con fotocopias en color. En 1995 se realizó una retrospectiva de su obra en la *Royal Academy* de Londres. En la actualidad trabaja en su estudio de *Beberly Hills* cercano a Los Ángeles, donde se instaló permanentemente desde 1978.

distintas de Los Ángeles, 11388 Homedale Street, en Brentwood y 330 S. Windsor Boulevard en Hancock Park respectivamente, en busca de una ambientación más clásica y austera acorde con la personalidad del Coronel Fitts.

Esta visión de jardines recortados, garajes en superficie, y centros comerciales, no es más que una de tantas ciudades indefinidas que se extienden por el territorio ajenas a todo tipo de conciencia ecológica, y cuyas consecuencias solo encierran la enajenación que impulsa al individuo a buscar la satisfacción a través del consumo de bienes inútiles.

En ese mundo de superficialidad y de apariencia, las viviendas encierran secretos inconfesables cuya verdad es escudriñada a través de unas ventanas que son traspasadas por los que realmente deseen observar. Las nuevas tecnologías audiovisuales, la televisión y el video a nivel doméstico son empleadas en la película una operación similar a la de *Alteration to a Suburban House* de Dan Graham.

Bajo la mirada atenta de Ricky Fitts, los Burnham desempeñan distintas actividades en solitario junto a las distintas ventanas que se ordenan en la fachada, coloreadas con los fondos de distintos colores de sus estancias, naranja para el dormitorio de Jane, blanco para la cocina, azul para el salón, burdeos para el garaje... Como si de las viñetas de un cómic se tratara, Ricky salta de una ventana a otra filmando los distintos movimientos de los vecinos. La cámara de video se convierte en una extensión del personaje que mira a través de ella las intimidades de los hogares que el resto no puede ver.

En una escena en la que Ricky graba desde su habitación a una Jane que le observa atentamente desde la ventana de su dormitorio situado en la casa de al lado, gracias a la televisión se produce una duplicación de imágenes al permanecer la cámara conectada a la pantalla. Durante la filmación, el padre de Ricky irrumpe súbitamente en el dormitorio del chico dispuesto a pegarle una paliza por creerle autor de un robo. En la pelea la cámara cae al suelo de tal manera que Jane puede observar lo ocurrido al ver como se emite desde la gran pantalla que mira hacia la ventana. La duplicidad de imágenes recibidas desde la ventana, en la que se mezclan la teatralidad de la propia acción con la emisión de la imagen diferida por televisión, genera una alteración de la percepción de la realidad. Jugando con esta sensación, el director somete a las imágenes que se captan con la cámara de video de Ricky a un tratamiento que le otorga una textura diferente, a fin de diferenciarlas.

Aun bajo la apariencia de chico seguro y confiado, ajeno al devenir impuesto por la sociedad plastificada en la que vive, Ricky es otro consumidor de bienes tecnológicos, en la medida en la que su posesión, le liberan de un entorno familiar que le es hostil.

Imagen de la ventana del dormitorio de Jane Burnham, extraída de la película de Sam Mendes, *American Beauty*, (1999).



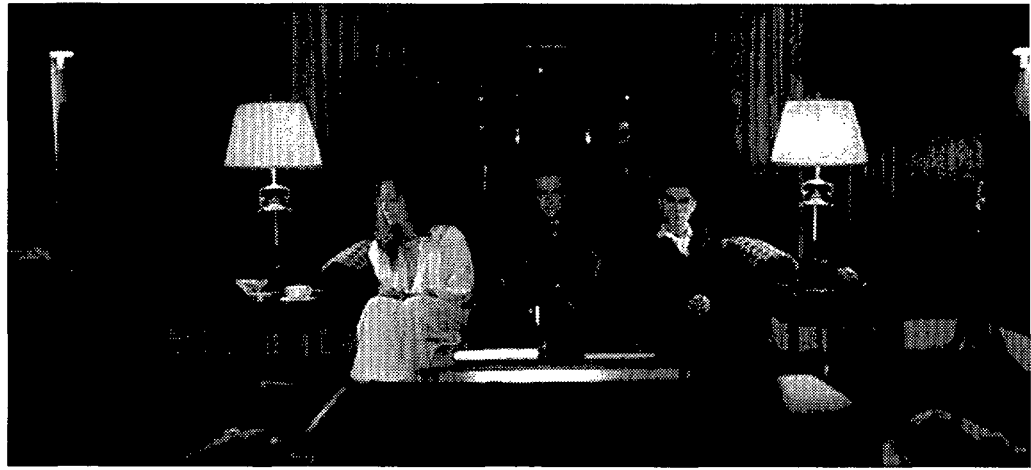
Imagen Ricky filmando a Jane Burnham, extraída de la película de Sam Mendes, *American Beauty*, (1999).



La presencia de estos aparatos de video y televisión en el entorno más próximo de Ricky, suponen herramientas ambivalentes tal como son tratadas por el director. Por un lado, la cámara es el instrumento de observación de un mundo en el que nadie repara. Más allá de sus ventanas, el ojo de la cámara se introduce en las casas ajenas en busca de hogares diferentes, de ambientes distintos. Por otro, la presencia de la televisión en su habitación le permite prescindir de la reunión en los momentos familiares de ocio en la que a menudo la actitud del individuo dominante predomina sobre la voluntad del resto.

A través de la televisión del salón de la casa de Ricky donde su padre pasa la tarde sentado en el sofá en compañía de su madre, el director nos adjetiva algunos aspectos más del carácter de este personaje. El consumo de series en blanco y negro de alto contenido patriótico, definen la desconexión intergeneracional entre un padre y un hijo que obedece en apariencia los dictados paternos cuando en realidad lo único que trata de hacer, es sobrevivir en ese ambiente opresor. Las imágenes de su realidad, las que tienen relación con su vida, quedan almacenadas en cientos de cintas clasificadas en una estantería de su habitación.

Imagen del salón de la casa de los padres Ricky frente al televisor, extraída de la película de Sam Mendes, *American Beauty*, (1999).



Los momentos especiales que Jane y Ricky viven juntos, son también embotellados en lo que llega a ser un proceso normal de comunicación para la pareja de adolescentes, que es el diálogo frente a una cámara. La pantalla de televisión, el video y esa sensación de control ficticio producida por las tecnologías de la imagen inundan las vidas de los protagonistas, para los que la apariencia de la vivienda carece de importancia ante la luz que arrojan esas ventanas tecnológicas. La evolución de la vivienda no se produce desde su apariencia formal, sino desde los modos de percepción de sus moradores.

Imagen del dormitorio de Ricky presidido por un gran televisor, extraída de la película de Sam Mendes, *American Beauty*, (1999).

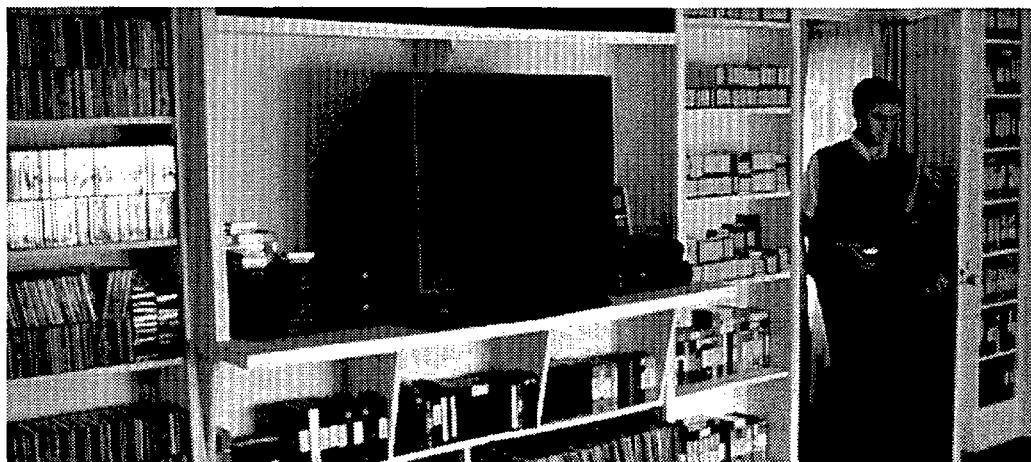
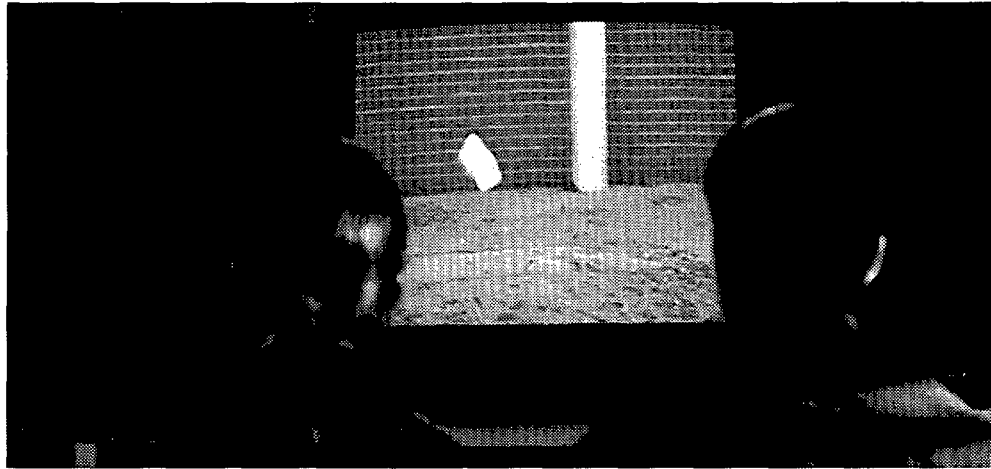


Imagen Jane y Ricky frente al televisor viendo una de sus grabaciones, extraída de la película de Sam Mendes, *American Beauty*, (1999).



## Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain. (Amélie).

Lejos de permanecer en un plano distinto al de la cotidianeidad, tanto la arquitectura de viviendas como la comedia romántica en el cine, se involucran totalmente en las facetas más domésticas del espectador. En este sentido, el carácter a menudo trivial de ambas genera una sensación de proximidad en el individuo que lo lleva a identificarse con la escena de la pantalla por inusual que pueda parecer el argumento narrado.

En una fábula urbana de finales de la década de los noventa como es la película *Amélie (Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain, 2000)*, el director francés Jean-Pierre Jeunet<sup>28</sup> realiza el retrato romántico de los hechos cotidianos de la vida de un personaje, cuya narración lineal y a menudo humorística de cada uno de los sucesos ocurridos en el mismo instante en su ciudad, hace de ellos una historia sorprendente en sí misma.

Como cualquier otra persona, Amélie es una joven que solo busca ser querida. Desde que nace a principios de los setenta en el seno de una familia de clase media, Amélie es privada del afecto de unos padres de naturaleza reservada y de la relación con otros niños por creerla víctima de una dolencia cardíaca. Con veinte años Amélie abandona a su padre para establecerse en un apartamento del centro de París, próximo al bar en el que trabaja como camarera. Desde ese instante, el espectador es

---

<sup>28</sup> Jeunet, Jean-Pierre. Director y guionista francés (Roanne, Loire, Francia, 1953). Aunque se le consideró muy rápidamente "un director con un toque especial", la realidad es que sus comienzos fueron como director de anuncios de televisión en los años setenta y ochenta. Por esa época conoció al diseñador y dibujante Marc Caro con quien realizó dos filmes de animación, *L'Évasion*, 1978 y *Le Manège*, 1980, que ganó un César al mejor cortometraje. Después de este éxito ambos dedicaron más tiempo a la realización de otro corto *Le Bunker de la dernière rafale*, 1981, combinando lo que sería su sello a partir de ese momento, ciencia ficción y fantasía. Después de eso Jeunet filma dos cortos más sin Caro, *Pas de repos pour Billy Brado*, 1989 y *Foutaises*, 1989. Jeunet y Caro realizan su primer largometraje, *Delicatessen*, 1991, con el que ganan cuatro César incluido el de mejor director y mejor decorado. Su siguiente proyecto *La ciudad de los niños perdidos*, (*La Cité des enfants perdus*, 1995), les tomará más de cuatro años. A pesar de que Jeunet deja Francia para comenzar una corta carrera en EE.UU. filmando el cuarto episodio de *Alien*, *Alien: Resurrection*, 1997, Caro y varios de sus actores fetiche como Dominique Pinon y Ron Perlman, le acompañan en esta aventura. Tras dos colaboraciones más con Caro y una con los americanos, Jeunet regresa a Francia en 2000 para hacer una cinta mucho más personal en la que emplea parte de las historias que escribió con anterioridad ambientadas en el parisino suburbio de Montmartre donde creció. El resultado fue *Amélie*, (*Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2001), ganadora de varios premios entre ellos cinco César y varias nominaciones a los Oscar.

testigo de la evolución de Amèlie a través de su relación con los personajes y el mundo que la rodean.

El positivismo de la niña que nunca dejó de ser, se transmite a través de un fondo escenográfico que tiene más que ver con lo teatral que con lo cinematográfico. Su relación ante la vida y con los restantes personajes, vecinos, clientes del bar, la portera, su amiga azafata y su padre, marcan unas pautas de conducta comentadas por el narrador, en las que se mezclan diferentes historias recopiladas por su director desde 1974, a partir de recuerdos procedentes de su etapa preadolescente transcurrida en el suburbio de Montmartre donde creció.

El romanticismo que envuelve al personaje principal había de ser respaldado por una imagen de ciudad y de barrio a tono con el optimismo de las ambientaciones interiores. La edificación no podía presentarse con la rudeza que transmiten los graffiti de sus muros, por lo que en muchas de las zonas donde se rodaron las imágenes las fachadas fueron limpiadas y restauradas parcialmente. Al desposeer las arquitecturas de estas huellas tan características producidas por las modas y paso del tiempo, la cronología en las calles y vecindarios de Amèlie se detiene. La vida provinciana de otros tiempos, se reproduce en cada barrio como si de ciudades independientes se tratara, en los que la vida no plantea mayores complicaciones que el natural paso de los días.

Imagen de la tienda de la esquina del barrio en el que vive Amèlie, extraída de la película *Amèlie* (*Le Fabuleux destin d'Amèlie Poulain*, 2000), del director Jean-Pierre Jeunet.



En relación con otras películas del género, apenas se aprecia una evolución en los hábitos domésticos de las viviendas que sirven de escenario a la comedia romántica. Sobre un soporte arquitectónico de vivienda popular característica de los centros históricos de las ciudades europeas, se ambientan unos decorados de vivienda cuyo esquema apenas presenta diferencias con las escenografías coloristas

que se usaban en la comedia romántica americana de los años sesenta. Esta adaptación de la tipología de apartamento funcional americano que popularizaron las películas de Doris Day en los sesenta como *Los cometas margaritas* (*Please Don't Eat the Daisies*, 1960) o *Pijama para dos* (*Lover Come Back*, 1961), en las que tanto el mobiliario como la música debían de hacer juego con los personajes, ha sido adaptada al entorno de la ciudad histórica europea actual, sobre diálogos de contenido sexual bastante más explícito.

La reinención de estos interiores urbanos herederos de las comedias musicales más ñoñas de Hollywood, ha evolucionado de manera insospechada hacia el abigarramiento colorista y decorativo de las ambientaciones de los directores más famosos de comedia contemporánea como los hermanos Coen<sup>29</sup>, Pedro Almodóvar o los hermanos Farrelly<sup>30</sup> entre otros. Unido a esta explosión cromática, la transformación de estas ambientaciones con el transcurrir de los años, ha hecho que estas se vean desprovistas de la lógica tecnificación de los hogares actuales. Por un lado, la introversión que propician las tecnologías no compatibilizan bien con las escenas de diálogos teatralizados, por otro, tan solo la televisión como heredera de la caja parlante que sugería mensajes en el seno del hogar romántico, es aceptada como una pieza más de un mobiliario de rastrillo.

---

<sup>29</sup> Coen, Joel y Ethan. Directores y guionistas de cine, (Joel, Minneapolis, Minnesota, EE.UU., 1954), (Ethan, Minneapolis, Minnesota, EE.UU., 1957). A pesar de trabajar codo con codo en la dirección, no estudiaron juntos. Ethan se graduó en la Princeton University mientras que Joel lo hizo en la de Nueva York. Con una vida repleta de filmes propios, poseen un sello de identidad propio en el que se encuentran incesantes referencias al cine clásico. Su debut se produjo con el film noir tejano *Sangre fácil* (*Simply Blood*, 1984), con el que no solo obtuvieron un gran éxito de crítica sino que además conquistaron con su estilo personal a una audiencia que les ha sido fiel. A este film le siguieron éxitos de crítica y público como la comedia *Arizona Baby*, (*Raising Arizona*, 1987), el drama de gangsters *Muerte entre las flores*, (*Miller's Crossing*, 1990) y *Barton Fink*, (1991), con la que obtuvieron el máximo galardón en el festival de Cannes. Los filmes que le suceden obtuvieron diferentes galardones, haciéndoles un nombre en la industria internacional como *El gran salto*, (*The Hudsucker Proxy*, 1994), *Fargo* (1996), *El Gran Lebowski*, (*The Big Lebowski*, 1998), *O Brother!*, (*O Brother, Where Art Thou?*, 2000), o *El hombre que nunca estuvo allí*, (*The Man Who Wasn't There*, 2001).

<sup>30</sup> Farrelly, Peter y Bobby. Escritor cinematográfico y productor respectivamente. (Peter, Phoenixville, Pennsylvania, EE.UU., 1956), (Robert Leo, Cumberland, Rhode Island, EE.UU., 1958). Considerados los "chicos malos de Hollywood", esta pareja de hermanos es autora de varias de las comedias más famosas del último Hollywood. En la mayoría de sus filmes es los que ambos actúan como directores, se muestra gente normal en situaciones estúpidas mientras que los discapacitados son retratados de manera contraria. Películas como *Dos tontos muy tontos*, *Dumb & Dumber* (1994), *Algo pasa con Mary*, (*There's Something About Mary*, 1998), *Yo, yo mismo e Irene* (*Me Myself and Irene*, 2000), *Amor ciego*, (*Shallow Hal*, 2001), *Dos tontos muy tontos: Cuando Harry encontró a Lloyd*, (*Dumb and Dumberer: When Harry Met Lloyd*, 2003) o su última producción *Pegado a tí*, (*Stuck on You*, 2003), hacen partícipe al espectador de un humor mezcla entre ácido y escatológico que sin embargo goza de gran éxito entre los adolescentes.



Imagen del interior de la casa de Amélie, extraída de la película *Amélie* (*Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2000), del director Jean-Pierre Jeunet.



Si bien los exteriores de la ciudad filmada no daban idea del tiempo transcurrido, las imágenes domésticas en las que la televisión estaba presente, sí nos hacía tener constancia de la época. Las emisiones de catástrofes en blanco y negro ante las que la Amélie niña se derrumba por creerse culpable, o la venganza que acomete contra la mezquindad del vecino desconectándole intermitentemente la clavija de la antena durante la retransmisión de un encuentro de fútbol, forman parte de la vida de una solitaria Amélie que crece recluida en casa con la única compañía de un pez y de la televisión.

Imagen de Amélie niña frente al televisor, extraída de la película *Amélie* (*Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2000), el director Jean-Pierre Jeunet.



Durante toda la película la televisión jugará un papel importante más allá del atrezzo con el que se construyeron las viviendas. El desencadenante de toda la trama de la película sucede el 30 de agosto de 1997 cuando Amélie ve por televisión la noticia de la muerte en París de la Princesa Diana de Wales, un hecho que cambiará su vida para siempre. Este suceso la impresionará de tal manera que accidentalmente, le hará dejar caer el tapón de su colonia al suelo, que rebotará contra una de las

baldosas del cuarto de baño dejando al descubierto un agujero en la pared en el que un niño escondió años atrás una caja llena de recuerdos. Desde ese momento Amèlie tomará el firme propósito de dedicar su vida a hacer felices a cuantos la rodeen y finalmente ella misma encontrando el verdadero amor.

Esta mezcla de ficción y realidad mediante la observación de un hecho real a través de la televisión, acerca el telón de fondo de las ambientaciones por eclécticas y coloristas que sean a los límites de lo creíble. Bajo el atrezo del color interior de las distintas casas de los protagonistas en las que al igual que en los exteriores, el paso del tiempo se ha detenido, la televisión destaca siempre como esa ventana temporal que nos acerca a la realidad, pero que a su vez sirve de válvula de escape a los personajes.

Desde la ventana de su cocina Amèlie observa a su vecino, "el hombre cristal". Víctima de una enfermedad degenerativa en los huesos que le impide salir a la calle, el hombre cristal pinta siempre el mismo cuadro y deambula por una casa repleta de muebles acolchados. En este contexto de casa-refugio acolchada ante la vida, un televisión siempre encendido emite la imagen estática del reloj de la esquina de la calle, retransmitida por una cámara de video que enfoca a este a través de la ventana. En su intento por hacer feliz la vida de los demás, Amèlie grabará en video algunas imágenes sorprendentes para el hombre cristal, entendiendo la televisión como una ventana más de la casa abierta a un mundo increíble por la que no siempre se atreve uno a mirar.

Imagen de la televisión acolchada del hombre cristal, extraída de la película *Amèlie* (*Le Fabuleux destin d'Amèlie Poulain*, 2000), el director Jean-Pierre Jeunet.



En este juego de ficción y realidad del que ella misma es víctima, el personaje de Amèlie se llega a ver a sí misma en la televisión de su casa como protagonista de

un documental sobre su propia vida. La narración de los hechos de una vida imaginaria marcada por la soledad, toman sentido cuando son visualizados a través del receptor de televisión. Este juego visual de realidad e ilusión en el que el televisor individual participa del diálogo interior del personaje como un mecanismo interactivo de concienciación, supone una metáfora sobre el poder mediático de la televisión en el hogar, y nos habla de como su adaptación ha ido pareja a todas tendencias del hogar contemporáneo.

En este mundo imaginario de Amélie cada detalle susceptible de ser fotografiado tiene una importancia vital. Las fotografías en formato pollaroid enviadas a su padre, el álbum repleto de caras anónimas del fotomatón, las pistas y dibujos grabados en el suelo, son trozos de fotogramas que forman una realidad tan ficticia e interpretable como las imágenes difundidas por televisión. Por ello, la importancia de la presencia de la pantalla en los interiores acaramelados de los protagonistas, aporta además, ese toque de clasicismo del que carecen las tecnologías. Más que ningún otro elemento, la televisión lleva siendo parte esencial de los hogares de todo el mundo desde mediados de los años cincuenta, y como tal ha evolucionado en consonancia con estos, pudiendo mantener el glamour de algunos diseños retro.

Imagen del álbum de fotos de fotomatón de Nino Quincampoix, extraída de la película *Amélie* (*Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2000), el director Jean-Pierre Jeunet.



## 2.4. HACIA UNA ERA DE CLONES

Ya en 1901, Wright desde su alocución "The Art and Craft of the Machine" había reconocido que la máquina era la principal responsable del cambio en la naturaleza de la civilización.<sup>31</sup>

Años después, en 1938 un año antes de que en el Congreso de Frankfurt surgiera la definición de vivienda mínima, Wright planteaba bajo el término "Usonia" una cultura igualitaria con la que buscaba no sólo un individualismo fundamental, sino también una forma nueva de civilización dispersa como la que años después hizo posible el fomento del uso del vehículo privado. La primera "casa para todo el mundo", the Usonian, se construyó en Madison Wisconsin en 1936 para el matrimonio Jacobs.

Tras la Segunda Guerra Mundial, el crecimiento demográfico de las ciudades parecía llevar una progresión geométrica. La construcción de viviendas que dieran servicio a esas nuevas masas de población, centró casi por completo el panorama del urbanismo y la política. El modelo moderno de concepción urbana ya no satisfacía. A la ciudad moderna no pararon de surgirle detractores a uno u otro lado del océano.

Hacia finales de los '40', la tecnología y el optimismo que condujo a la obtención de viviendas modernas durante el primer lustro, se había visto corrompido por la certeza del conocimiento popular acerca del poder destructivo al que le había conducido la ciencia moderna.

Simultáneamente, el colectivo americano, fue apropiándose de la estética de lo moderno (convenientemente renombrado Estilo Internacional), despojándolo de todo contenido ideológico con el fin de satisfacer unas necesidades concretas, necesidades que a su vez fueron revisadas al presentarse una importante escasez de vivienda, dejando de encajar así algunos diseños en el concepto de "urbanizaciones de venta al por mayor". Numerosas compañías y asociaciones militares, volverán la espalda ante cualquier intento de adopción de diseños modernos para la vivienda.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Frampton, Kenneth. Historia crítica de la arquitectura moderna, Frank Lloyd Wright y la ciudad no aparente, 1929-1963, en *Historia crítica de la arquitectura moderna*, "Modern Architecture: A Critical History", Thames and Hudson, Londres 1981. Edición española Estudio/paperback, pág. 189. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona.

<sup>32</sup> Rosa, Joseph. *Tearing down the house: Modern homes in the movies*. Architecture and film, pág 162. New York 2000.

Tanto la concesión de garantías hipotecarias a los veteranos de la Segunda Guerra Mundial, encaminadas a subvencionar la compra de viviendas suburbanas, como la ley de autopistas interestatales con la que se fomentó el uso del vehículo privado en detrimento del público, supusieron las dos acciones urbanísticas más importantes de la historia de los Estados Unidos.

En Europa, a raíz de las transformaciones que experimentó el tejido urbano en relación con el cambio en el modo de vida de sus habitantes, surgirían las utopías desencadenadas por las derivas situacionistas. La cultura de consumo de posguerra en la ciudad de París, se hacía visible a finales de los cincuenta al proliferar la modernización de muchas de las fachadas destinadas a pequeños negocios, coincidiendo con una operación de renovación y sustitución del tejido social de la ciudad. Bajo las órdenes del entonces Ministro de Construcción, los franceses observaron como las construcciones masivas de vivienda obrera en barrios periféricos o *new towns* acababan con las bolsas de subdesarrollo que constituían los focos de contradicción urbana, y con lo que además el gobierno garantizaba además la dispersión de gran parte de este estrato social.

Durante la década de los 60, la visión crítica de Guy Debord asociaría estos cambios a "*las consecuencias espaciales de la producción capitalista*". Según Debord, la evolución de esta sociedad modernizada hasta alcanzar el estadio de "espectacular integrado", responde al efecto combinado de cinco rasgos principales: La innovación tecnológica, inherente a la sociedad capitalista pero acelerada a partir del final de la Segunda Guerra Mundial de forma incesante; la fusión de la economía y el estado; el secreto generalizado; la falsedad sin respuesta y un presente perpetuo<sup>33</sup>, con lo que establece las pautas de la contradicción que se plantea en toda sociedad espectacular al tratar de avanzar sobreviviendo a la resaca tecnológica, sin necesidad de prescindir de ella.

Con los planos de "*The Naked City*", Debord plasma la evolución de una ciudad como París en la que la modernidad constituía a la vez que un obstáculo, la clave para la organización de su futuro desarrollo.<sup>34</sup> El nombre de *Naked City*, nos transporta a una película de cine negro americana titulada del mismo modo, que

---

<sup>33</sup> Debord, Guy. *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*, pág 23. Argumentos de Anagrama. París 1988.

<sup>34</sup> Mc Donough, Thomas. *Situacionistas. La deriva y el París situacionista*. Arte, política, urbanismo. Macba, pág 64. Barcelona 1996.

dirigió Jules Dassin<sup>35</sup> en 1948, sin olvidar que el *film noir* es un género puramente urbano en el que se reflejan las contradicciones y la violencia que encierran las organizaciones urbanas.

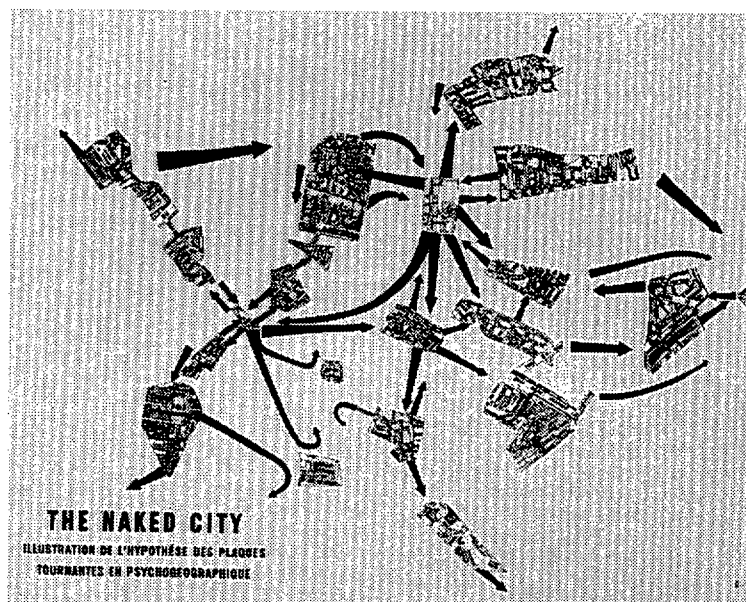


Imagen de los planos de *Naked City*, de Guy Debord

Al igual que Dassin usaba con frecuencia imágenes documentales en sus filmes, los mapas de Debord, exaltaban la concepción situacionista de la ciudad como lugar de desorientación voluntaria, a través de la experiencia adquirida en las derivas. En cualquier caso, con ellas se ponía de manifiesto la experiencia discontinua y se cuestiona "la dominación del espacio sobre el tiempo vivido"<sup>36</sup>, con lo que se reafirma la autonomía del espacio urbano.

<sup>35</sup> Dassin, Jules. Director, guionista y productor de cine, (Middletown, Connecticut, EE.UU., 1911). Su verdadero nombre era Julius Dassin. Estudió arte dramático en Europa y actuó en el teatro Yiddish de Nueva York a finales de los años treinta donde con anterioridad había escrito guiones de radio y dirigido escenas. En 1940 fue a Hollywood y trabajó como ayudante de realización en películas de Garson Kanin y Alfred Hitchcock, después de lo cual trabajó para la MGM. Allí completó su aprendizaje como director de cortometrajes y producciones de serie B como *Nazi Agent*, (1942). A esta le siguieron una serie de comedias románticas como *The Affairs of Martha*, (1942), *Reunion in France*, (1942), *A Letter for Evie*, (1945), y *Two Smart People*, (1946), con la excepción de *The Canterville Ghost*, (1944). No fue hasta finales de los cuarenta cuando Dassin llamó la atención del público con una serie de filmes de crímenes como *Brute Force*, (1947), *La ciudad desnuda*, (*Naked City*, 1948), filmada en ambientaciones reales de Nueva York, y *Mercado de ladrones*, *Thieves' Highway* (1949). La caza de brujas forzó a Dassin a mudarse a Londres donde rodó *Noche en la ciudad* (*Night and the City*, 1950). Dassin rodó su siguiente film en Francia *Riffifi*, (1954), considerado uno de los mejores filmes de la historia, con el que ganó la palma de oro al mejor director en Cannes. Después de su alegórica *El que debe morir*, (*Celui qui doit mourir*, 1957) y *La ley*, (*The Law*, 1959), el director filma *Nunca en domingo*, (*Pote tin Kyriaki*, 1960), con la que su mujer Melina Mercouri obtuvo el galardón a mejor actriz en Cannes y él dos nominaciones al oscar. Sin obtener los mismos éxitos de crítica dirigió *Fedra* (*Phaedra*, 1962) y *Topkapi*, (1964) con la que Peter Ustinov obtuvo un oscar. Sus últimos filmes fueron *10:30 Summer* (1966), coescrita con Marguerite Duras, *Up Tight* (1968), *Promesa*, (*Promise at Dawn*, 1970), *Gritos de pasión*, (*A Dream of Passion*, 1978), y *Círculo de dos* (*Circle of Two*, 1980).

En otro orden de cosas, a finales de los sesenta, arquitectos como Aldo Rossi propondrían una vuelta al tradicionalismo ayudados por los planteamientos de rechazo a la modernidad de posguerra a través de la reconstrucción preindustrial propuesto por Leon Krier. Atrás quedan las imágenes del cine neorrealista, que convertido en cierta medida, en documento, plasma con fiel reflejo la triste reconstrucción moral y urbana de la Europa de posguerra, y que como cine de subsistencia, recurre con frecuencia a localizaciones reales de la ciudad, prescindiendo de las fantásticas representaciones de los costosos decorados de Hollywood en ese momento, que voluntariamente se habían alejado de una realidad que décadas más tarde sería reclamada, pero que en ese momento quería ser olvidada.

En Estados Unidos, aunque la implantación de la vivienda moderna destinada a la clase media nunca tuvo ningún éxito, al recurrirse sistemáticamente al tipo de construcción tradicional, el rechazo de la condición aparentemente abstracta y carente de humanidad de la arquitectura moderna encontró voz en el matrimonio Venturi.

Fruto de esas corrientes ideológicas, acompañadas de un incesante movimiento de proliferación de viviendas unifamiliares en las afueras de las ciudades, surgieron auténticos asentamientos urbanos totalmente nuevos, compuestos únicamente de viviendas al amparo del gran centro comercial, indignas herederas de la Broadacre City de Wright, que respondían al ideal de "pequeña población americana de casitas de madera y cercas blancas", con las que los arquitectos lograban satisfacer una demanda real a la vez que se convertirían en símbolos de un nuevo urbanismo norteamericano, pero que según juicio del crítico Herbert Muschamp en *The New York Times*, no suponía más que el camuflaje de una sociedad que desde 1945 se había basado el consumo.<sup>37</sup>

Pero las formas del nuevo urbanismo que surgieron como rechazo a un concepto de vivienda inspirado en los aspectos más mecanicistas de la sociedad, se basaron en una vuelta a los valores más tradicionales. Esta huida de la sobriedad formal que proponía el movimiento moderno, llevó implícitas importantes contradicciones con respecto a ese concepto de "uniformidad".

---

<sup>36</sup> Andreotti, Libero. *Introducción. La política urbana de la internacional situacionista. Situacionistas. Arte, política, urbanismo.* Macba, pág 22. . Barcelona 1996.

<sup>37</sup> Fernández Galiano, Luis. *Belleza Americana.* Babelia, pág 21. El País. 15 de abril de 2000.

Esa despreocupación a la hora de extenderse por el territorio de manera incontrolada, tendría sus consecuencias con la crisis del petróleo de los setenta, pero la semilla que el cine americano había transportado hasta Europa ya había sido tristemente plantada.

Desde Europa, Tati ya había criticado y servido de cronista de la ciudad moderna. Usó el cristal como último símbolo del modernismo capaz de generar ambigüedad espacial. Alertaba sobre el bloque de oficinas, y los rascacielos que se convirtieron en el tema central de los sesenta, a la vez que ponía de manifiesto la insulsa uniformidad de la Ciudad Jardín en la que se sitúa la Villa Arpel desde finales de los cincuenta.

En una entrevista realizada a Tati, este diría: *"No creo tener el derecho de criticar la arquitectura de hoy en día. Simplemente me contento con hacer un film sobre nuestra época. Actualmente se construyen grandes edificios de cristal, nada más que de cristal: pertenecemos a una sociedad a la que le gusta meterse en una vitrina."*<sup>38</sup> Pero en realidad si critica, con un tono humorístico, lo que a él le preocupa, que no es otra cosa que la uniformidad que parece subyacer bajo las doctrinas, que para la ciudad, propone la modernidad, encerradas en la esclavitud que plantea la dependencia de la mecanización y una estética de líneas abstractas. La ambigüedad contra la que Tati alertaba, se refería tanto a la falta de contexto que se producía en una escena de la película *Play Time* (1967), cuando los transeúntes que pasaban por delante de un edificio de viviendas con grandes ventanales, podían ver con toda claridad una serie de escenas aparentemente inconexas, pero no podían oírlas, lo que provocaba en el espectador, pensamientos que le conducían a conclusiones erróneas.

A finales de los setenta, Venturi criticó la hipocresía de los arquitectos modernos, que según él, "encuentran desagradables las aspiraciones de la clase media-media" y que por tanto, no aceptan la decoración simbólica de los tinglados suburbanos a la vez que invitó al habitante de clase media de un suburbio a buscar su identidad a través del tratamiento simbólico de la forma de la casa.<sup>39</sup> Pero en el fondo da igual, la uniformidad de estos asentamientos subyace desde el origen en su propia

---

<sup>38</sup> Entrevista a Tati en *Cahiers du cinema*, 1979, pág 51. Francia.

<sup>39</sup> Venturi, Robert y Scott-Brown, Denise. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, pág 189. Cambridge, Massachusetts 1978.





## Barrio.

Desde la época del neorrealismo, no se había experimentado en el cine un interés tan acusado por filmar en localizaciones reales de la ciudad como el que se ha podido ver en las filmaciones de algunos directores europeos en los últimos años. Si bien el primero se hacía testigo de la reconstrucción de un continente atendiendo a una estricta necesidad económica, el segundo plantea una reinención de los modos tradicionales de narración cinematográfica, a fin de liberar al cine de las plantillas que se repiten como esquemas estandarizados. Con formatos de guión que se acercan cada vez más a la realidad documental, comienzan a verse cintas en las que se huye deliberadamente de las inspiraciones del cine retro para acercarse a una realidad que refleje exactamente la visión del director. Aunque por comparación este tipo de cine sea tildado de cine experimental, la realidad es que cada vez surgen más directores que plasman con estética naturalista el mundo que les rodea y las cosas que conocen más allá del movimiento dogma<sup>41</sup>.

En la película del director español Fernando León de Aranoa<sup>42</sup>, *Barrio* (1998), los temas de denuncia social que afectan a la población que reside en la periferia

---

<sup>41</sup> *Dogma*. Manifiesto propuesto en 1995 por los directores daneses *Lars von Trier* y *Thomas Vinterberg*, para escribir un manifiesto que debía mostrar el camino que recondujera el cine a lo que según ellos realmente debía ser, lo llamaron 'El Voto de Castidad'. Este texto lo acompañaron con una declaración explicando su rechazo al cine manierista de ilusión y por otro lado al cine personal. Con lo primero rompían con el clásico cine comercial, mientras que el segundo aspecto rechazaban el cine de autor, alejándose de movimientos precedentes como la *nouvelle vague*. Su apuesta es la de un cine puro y primitivo en el que se reducen los artificios de la técnica y la intervención del director para dejar todo el peso en manos de la propia historia y sus personajes. Se especificaron toda una serie de normas que desde el primer momento generan controversia, resumidas en 10 puntos o mandamientos: 1.- El rodaje debe realizarse en exteriores. Accesorios y decorados no deben ser introducidos (si un accesorio en concreto es necesario para la historia, será preciso elegir un exterior en el que se encuentre este accesorio). 2.- El sonido no debe ser producido separado de las imágenes y viceversa. (No se debe utilizar música, salvo si está presente en la escena que se rueda). 3.- La cámara debe sostenerse en la mano. Cualquier movimiento o inmovilidad conseguido con la mano están autorizados. (La película no debe suceder donde la cámara permanece; la grabación debe realizarse donde la película ocurre). 4.- La película debe ser en color. La iluminación especial no es aceptada. (Si hay demasiada poca luz para grabar, la escena deber ser cortada, o bien, se puede poner una sola luz sobre la cámara). 5.- Los trucajes y los filtros están prohibidos. 6.- La película no debe contener acción superficial. (Asesinatos, armas, etc. no deben suceder). 7.- Los cambios temporales y geográficos están prohibidos. (Es decir, que la película sucede aquí y ahora). 8.- Las películas de género no son aceptables. 9.- El formato de la película debe ser 35 mm. 10.- El director no debe aparecer en los créditos

<sup>42</sup> *León de Aranoa, Fernando*. Director y guionista de cine español. (Madrid, 1968). Comenzó a dibujar a corta edad pero debido a un equívoco no pudo realizar el examen de ingreso en la Facultad de Bellas Artes y decidió matricularse en la facultad de Ciencias de la Información de Madrid. A los 19 años escribía guiones para TVE en programas como *Un , dos, tres* o *Martes* y

marginal de una ciudad como Madrid, son tratados desde el optimismo y el humor con el que tres adolescentes afrontan el largo veraneo en el suburbio, mientras ven como todas las familias con dinero salen de vacaciones, salvo las suyas.

Con un guión sin pretensiones aparentes en el que no se persiguen artificios ni encuadres rebuscados, se aborda un proyecto en el que las localizaciones, fotografiadas con rigor de documental, destilan un realismo que le hace prescindir de dirección artística. Ante la ausencia de decorados, los encuadres filmados en la periferia madrileña de Coslada y Leganés<sup>43</sup>, muestran en palabras de Fernando León *"un barrio gris, cuartelero, hermético, de grandes edificios grises, de cemento y pasadizos subterráneos, de ladrillo oscuro y arquitectura imposible, sin árboles, sin apenas comercios, sin pedazos de cielo, hecho a golpe de hormigonera, vertical, laberíntico e impermeable, todo cemento, aluminio y ladrillo. Éste es un barrio de inmigración, de viviendas estrechas, incómodas, de paro, litografías baratas en las paredes y rejas en las ventanas, de miedo y cerrojos, de ropa tendida y de televisores a todo volumen. Este es un barrio de cierres echados, solares en venta, de obras, portales iguales, pilares de la M-40, tráfico rápido y alto que pasa corriendo, sin detenerse jamás en el barrio. Pero éste también es un barrio duro, honesto, orgulloso. Un barrio bajo, con la cabeza bien alta"*<sup>44</sup>, en definitiva, un barrio que podría pertenecer a cualquier gran ciudad.

La ciudad vista como acumulación de espacios de vivienda entorno a una serie de lugares comunes, responde a una configuración más geométrica que funcional. La transformación de esta vida "urbana", ya no responde a una comprensión histórica del espacio de la ciudad como lugar de creciente conflicto social y político. La consecuencia más inmediata de este desarrollo tecno-maquinista, es que los lugares tradicionales de afluencia como los parques, las plazas, los paseos... tienden a desaparecer al ser sustituidos por medios de comunicación. Las zonas

---

trece. Su debut en el cine lo realizó con el cortometraje *Sirenas*, con el que consiguió que el productor Elías Querejeta se fijara en él. Aunque ya había escrito guiones para otros directores su primer largometraje fue *Familia*, (1996). A este le seguirán *Barrio* (1998), el documental *Caminantes* (2001) y el largometraje *Los lunes al sol* (2002), todos ellos premiados en numerosos festivales.

<sup>43</sup> Coslada y Leganés. Son dos de los municipios mayoritariamente rurales situados en el eje de la carretera Madrid-Barcelona y Andalucía-Toledo respectivamente, que sufrieron durante los años sesenta y principio de los setenta, un espectacular crecimiento demográfico ocasionado por la instalación masiva de industrias como consecuencia de un proceso diferenciado de segregación del territorio. Sus cascos antiguos de tipología claramente rural, con casas de una planta, quedan sumergidos entre bloques de viviendas baratas que los transforman en ciudades dormitorio, dando lugar a una despersonalización del espacio urbano y de sus habitantes.

<sup>44</sup> León de Aranoa, Fernando. Entrevista Jimmy Carrillo para *agenciaperu.com*, agosto 2003.

comunes han dejado de ser urbanas, al sustituir las calles (lugar tradicional de encuentro vecinal), por recintos cerrados que responden a una función concreta, y que en muchas ocasiones ni siquiera se emplazan en el interior del entorno físico de la ciudad.

Imagen de los recorridos de Manu como repartidor de pizzas, extraída de la película de Fernando León de Aranoa *Barrio* (1998).



Aunque el desarrollo geométrico urbano, no esté a la altura de las circunstancias, la evolución en los modos de entender la ciudad lleva un discurrir paralelo a los avances tecnológicos, que hace que carezca de importancia la tendencia de la ciudad actual a no completarse en los límites de su propio espacio, sino más bien a extenderse más allá de su propia proximidad física, porque la noción de distancia, en relación con la interrelación de espacios físicamente próximos, ya no es un factor que determine su comunicación. Podemos afirmar que hoy por hoy, la ciudad no acaba en sus periferias, sino que depende de sus mecanismos de comunicación dentro de una organización dispersa. Es decir, la extensión de los núcleos de población en el territorio, responde a menudo a criterios artificiales.

Imagen de las afueras del barrio extraída de la película de Fernando León de Aranoa, *Barrio* (1998).



Y en medio de este ambiente artificial en el que las viviendas se levantan como nichos iguales superpuestos y ordenados sobre un bastidor de ladrillo y cemento, los protagonistas viven historias diferentes en decorados idénticos. La oscuridad impuesta por las persianas entreabiertas de los salones ante los rigores del verano, el angosto pasillo desde el que se accede a las habitaciones ventiladas por un patio interior y el baño alicatado con azulejo blanco, son comunes a las casas de Javi, Manu y Rai sin que esa homogeneidad parezca alterarles de algún modo, muy al contrario les reconforte. Es la uniformidad conocida.



Imagen del interior de la casa de Javi, extraída de la película de Fernando León de Aranoa, *Barrio* (1998).



Imagen del interior de la casa de Rai, extraída de la película de Fernando León de Aranoa, *Barrio* (1998).

El mismo mensaje visual que se lanza desde los interiores de las escenas domésticas de los protagonistas, es repetido al mostrar las imágenes igualmente idénticas de los portales y en general las fachadas que aparecen como encuadres de muchas de las acciones de los chicos. El tránsito del centro de la capital al barrio y al revés, se realizan la mayor parte de las veces en metro, obviando la franja de ciudad que queda entre la gran ciudad y el suburbio. Estos flecos de terreno que quedan sin

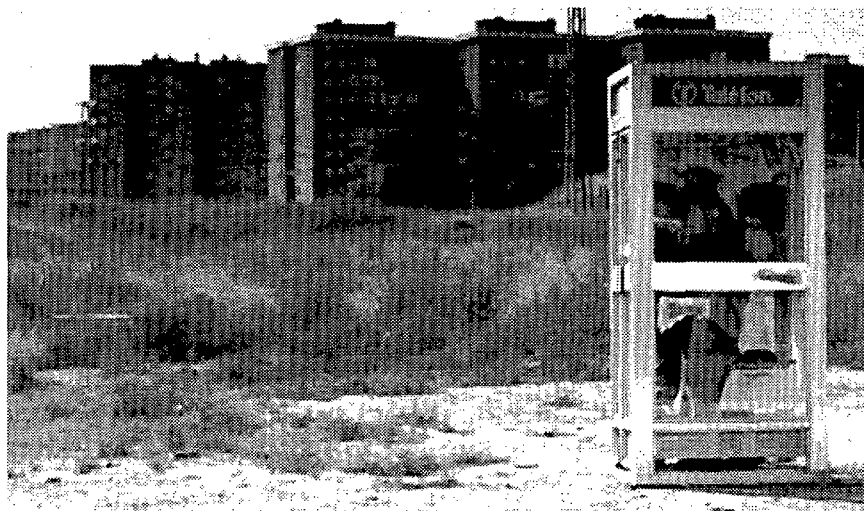
rellenar, sin uso a merced del impacto de las vías de comunicación rápida, son observadas por el director en encuadres más amplios, mostrando la frontera desde la que los tres adolescentes miran su futuro.

Igual que lo retrataba Tati en la previsión de ciudad nueva que ofrecía en la película *Mi tío* (*Mon Oncle*, 1958), no podría concebirse la zona nueva sin su contraste con la antigua, pero tampoco sin esa franja intersticial de carácter indefinido que las separa. En eso sí que ha resultado muy acertada la previsión de Tati en lo que a la separación entre suburbio y casco urbano se refiere. Su concepción perfectamente uniforme y vacía con la que se pretende satisfacer los sueños de prosperidad narrados en los filmes americanos, no encaja con los flecos que dejan las áreas de suelo urbano disponible en el seno de las ciudades. Este tipo de asentamientos domésticos es concebido de una vez, y su conjunto, más afín al concepto de búnker por conformar estructuras urbanas cerradas, que no puede ser alterado mediante improvisadas operaciones de ampliación.

Imagen de las afueras del barrio extraída de la película de Fernando León de Aranoa, *Barrio* (1998).



Imagen de las afueras del barrio extraída de la película de Fernando León de Aranoa, *Barrio* (1998).



El barrio, las calles, no son más que extensiones de las propias viviendas. Las pequeñas ventanas que dan al exterior ofrecen una mirada hacia dentro, contemplando un exterior homogéneo. En su recorrido por las fachadas de los bloques de viviendas, la cámara retrata también la similitud con la que cada propietario ha efectuado cambios en su vivienda. Las terrazas acristaladas con aluminio en su color, los vidrios de dibujos distintos que se disponen salteados en las cocinas, los deterioros de las cornisas y la suciedad producida por la contaminación forman ya parte de la imagen general de los edificios.

En una escena que se repite durante la filmación, los chicos observan a un grupo de gitanos tocando "moliendo café" con el fondo de la fachada de un bloque de pisos que mira a las vías del tren. Igual que los adolescentes, varios de los vecinos observan la estampa asomados a sus terrazas y ventanas. Cuando acaba la música Rai comenta a sus compañeros: "Ahora viene lo mejor". En ese instante la gente comienza a arrojar monedas por las ventanas mientras los gitanos se afanan en recogerlas del suelo. La conversación de los tres amigos continúa:

Rai: *¿Nunca habeis soñado que llovía dinero?*

Manu: *Yo sí, muchas veces*

Rai: *Y yo, sobre todo de pequeño. Y que de los grifos salía coca-cola.*

*Y tú, ¿qué soñabas?*

Javi: *Yo no me acuerdo.*

La vida de la publicidad, de los comercios de la capital y de las letras de las canciones no es la vida de estos personajes. La arquitectura que les rodea y en la que habitan habla por sí sola. Las rejjas, el aluminio, la ropa tendida y sobre todo la repetición enseñan una jaula de la que es difícil salir.

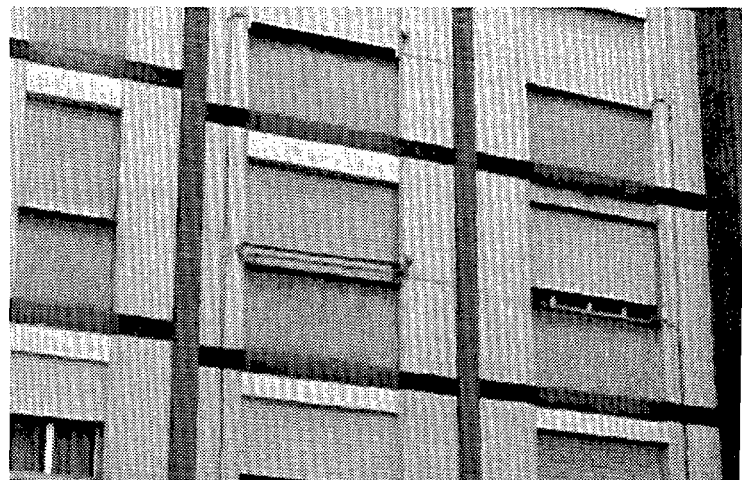


Imagen de la fachada de la casa de Javi, e idéntica a la de la del bloque situado frente a su casa, extraída de la película de Fernando León de Aranoa *Barrio* (1998).

No es la primera vez que el cine condensa en una imagen un cúmulo de sensaciones que han de condensarse con un solo gesto, una mirada al mundo que rodea al personaje. Lo apabullante del panorama trasciende las sensaciones y resume los horrores de una vida como la de Carmen Maura en el personaje de Gloria, ama de casa protagonista de *¿Qué he hecho yo para merecer esto?*, (1984) de Pedro Almodóvar o la del drogadicto Renton, (Ewan McGregor) de *Trainspotting* (1995) de Danny Boyle. Los ojos de los personajes se convierten en los del espectador cuando juntos toman conciencia de un entorno que les ahoga y para el que buscan alguna explicación.

Estas imágenes plantean reflexiones que resultan más inquietantes que las críticas ácidas vertidas por Tati sobre la ciudad residencial y las operaciones urbanísticas posteriores a la guerra, pero su honestidad y claridad en el mensaje las hacen coincidir con el mensaje de denuncia que contienen, lo cual las hace menos peligrosas que aquellas que se nos presentan envueltas por el manto del urbanismo disperso.



## The Truman Show. (El show de Truman).

Por encima de la lectura acerca de los límites del poder mediático de la televisión, la película *El Show de Truman*, (*The Truman Show*, 1998), del director australiano Peter Weir<sup>45</sup>, nos habla del engaño que representa la homogeneidad.

La desconfianza manifestada por muchos americanos en la década de los cincuenta frente a la uniformidad que supuestamente subyacía bajo aquellas arquitecturas fieles al Estilo Internacional, y que llegaron incluso a ser comparadas con el totalitarismo de la propaganda comunista, fue dando paso a grandes asentamientos de viviendas de clase media plagados de construcciones ajenas a cualquier representación de lo moderno al amparo de la herencia de unos esquemas tradicionales mal entendidos. La parcelación uniforme de viviendas unifamiliares y la escasa distinción entre calles y avenidas, operaba una uniformidad del medio que despojaba al sujeto de su individualidad, haciéndolo formar parte de un colectivo.

El modo de vida ordinario, tan publicitado en otro tiempo, que promovía el crecimiento en mancha de aceite sin considerar el impacto de dichos asentamientos a nivel territorial, lleva soportando varios años de crítica a sus espaldas, que lo acusan de ser el causante entre otras cosas, del deterioro de un medio natural con el que se sentía involucrado. Sin embargo, la arquitectura surgida como consecuencia de dicho estilo de vida y ese "urbanismo de consumo de masas", no fue cuestionado hasta bien entrada la década de los ochenta, cuando el cine transformó la comedia familiar asentada en el suburbio, por ácidas críticas tragicómicas en las que los vicios más inconfesables podían esconderse tras las puertas de una de esas "casitas de madera".

---

<sup>45</sup> Weir, Peter. Director de cine australiano. (Sydney, Australia, 1944). Estudió arte y derecho en la facultad de Sydney antes de tomar parte en varios trabajos en televisión. Trabajando por su cuenta, aprendió a manejar una cámara y técnicas de edición, rodando en 1974 su primera cinta, la película de terror *The Cars That Ate Paris*. A partir de ese momento decide dirigir películas basadas en la mezcla cultural y de civilizaciones, muy acorde con la realidad social de su país. En esta línea rueda *La última ola* (*The Last Wave*, 1977), *Gallipoli*, (1981) y *El año que vivimos peligrosamente*, (*The Year of Living Dangerously*, 1983). Su primer filme americano, *Único testigo*, (*Witness*, 1985) lo consagró como un director de éxito en la escena internacional ganando una nominación al oscar. Con Harrison Ford volvió a filmar (*The Mosquito Coast*, 1986), pero no ganaría su segunda nominación hasta que filmara *El Club de los poetas muertos*, (*Dead Poets Society*, 1989). De nuevo obtuvo otra nominación por el mejor guión original en *Matrimonio de conveniencia*, (*Green Card*, 1990). Tres años más tarde regresa con *Sin miedo a la vida* (*Fearless*, 1993), tras lo cual inicia una parada de 5 años hasta *El Show de Truman*, (*The Truman Show*, 1998), seguido años más tarde de su último éxito *Master and Commander*, (*Master and Commander: The Far Side of the World*, 2003).

La denuncia vertida acerca de la vulgaridad de las mentes sujetas a un estilo de vida condicionado por un medio urbano carente de hitos significativos, ha sido expuesta con brillantez en los últimos años, por algunos directores a través de películas de gran éxito como *Eduardo Manostijeras* (*Edward Scissorhands*, 1990) de Tim Burton<sup>46</sup>, *Pleasantville*, (1998) de Gary Ross, *American Beauty* (1999) del británico Sam Mendes o la propia *El Show de Truman*.

La urbanización coloreada que Burton caricaturiza en tono de fábula de dimensiones mágicas, o la que Mendes retrata con ojo ácido mediante la descripción de un lugar de apariencia inofensiva en el que se esconden los peores impulsos de cada uno, alcanza en la cinta de Weir el apelativo de "maliciosa artificialidad", al lograr retratar toda una ciudad en el papel de un gigantesco decorado.

En este rol que interpreta la ciudad, Truman Burkman vive una mentira. Su trabajo vulgar de agente de seguros y su matrimonio con una insulsa enfermera, forman parte junto con su propia casa de un gigantesco decorado en el que su vida es grabada y emitida en directo por televisión. Este show que ha permanecido en antena más de 35 años, es descrito al comienzo del filme como un mundo auténtico, real, en el que nada de lo que se ve es falso, "tan solo está controlado".

Imagen de Truman frente al espejo del baño, extraída de la película *El Show de Truman*, (*The Truman Show*, 1998), del director australiano Peter Weir.

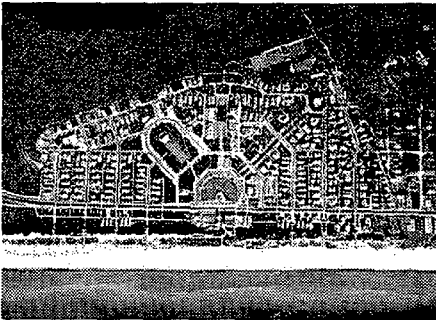


Rodada íntegramente en Florida, la isla en la que vive Truman, Seaheven, es en realidad Seaside, pueblo surgido al amparo de las teorías del nuevo urbanismo

<sup>46</sup> Burton, Tim. Ver nota al pie 13. Capítulo 4: *Durabilidad y temporalidad. Cine y arquitectura de ciencia-ficción*, página 15.

propuesta por los arquitectos Andrés Duany y Elisabeth Plater-Zyberk, nos muestra un asentamiento en el que todo funciona con sospechosa exactitud alrededor de Truman, que se convierte sin saberlo en toda una estrella mediática a nivel mundial como parte de un programa de televisión que lleva su propio nombre.

Este pueblo de Florida en el que, según sus autores, se pretendió recuperar los principios urbanísticos decimonónicos como antídoto frente al sprawl, reunía las condiciones precisas que lo hacían parecer tan artificial como un decorado. Calles interconectadas con escasez de vías rápidas que reducen el tráfico, viviendas alineadas que ofrecen una línea de fachada homogénea a la vía, líneas de arbolado paralelas, limitación del número de plazas de aparcamiento urbanas, y servicios localizados a tan solo 5 minutos de cualquier punto, sirven de base a una comunidad residencial en la que se pretende aportar un hogar de idéntica estructura "para todo el mundo", independientemente de su condición social o económica.



Planeamiento e imagen de Seaside extraída de la película *El Show de Truman*, (*The Truman Show*, 1998), del director australiano Peter Weir.



El origen de Seaside se remonta a 1979 cuando su promotor, Robert S. Davis, heredó los cerca de 100 acres de terreno situados en una isla frente al océano. No queriendo crear otra comunidad dependiente del automóvil, Davis y su mujer contactaron con la pareja de urbanistas Duany y Plater-Zyberk para analizar las condiciones que más interesaban al ciudadano a la hora de asentarse en un territorio. El resultado fue este pueblo que se construyó en tan solo tres años.

Al margen de una estructura más o menos conveniente, con servicios que fomentan el uso del transporte público, la ausencia de variedad de estilos, formas y materiales en su arquitectura, otorga a dicho asentamiento un aspecto sospechosamente artificial a través de lo que para algunos podría ser interpretado

como belleza armónica, y cuyas variaciones resultan inquietantes. No se puede concebir algo sin su contrario; lo bello ha de convivir con lo feo y lo antiguo con lo nuevo para poder tener un punto desde el que comparar.

Vista aérea de Seaside extraída de la película *El Show de Truman*, (*The Truman Show*, 1998), del director australiano Peter Weir.



Imagen de Truman frente a su casa filmada en Seaside, extraída de la película *El Show de Truman*, (*The Truman Show*, 1998), del director australiano Peter Weir.



En la isla de Seaheven, no existe objeto de comparación. A toda costa, el protagonista desea escapar de una vida en la que todo es aburrida felicidad y siniestra belleza, y en la que todo la gente que le rodea desprende un sospechoso tufillo, a anuncio publicitario. El "Show de Truman" ofrecía a sus telespectadores todos los ingredientes de la comedia romántica combinados con la espontaneidad del reality show. A tono con esto, se desarrolla una ciudad-decorado, en consonancia con la temática blanda de las comedias de situación, en las que la neutralidad del entorno está destinado a no influir de forma relevante en la vida de los personajes. Todo lo que aparece durante la emisión, desde la ropa de los actores hasta las casas en las que viven, está a la venta. Desde la pantalla no solo se venden objetos, también se vende un estilo de vida.

Pero el tiempo en la realidad o en el cine discurre de manera distinta al de la televisión. Al igual que el cine mostró con anterioridad los sinsabores que llevaron a muchos personajes femeninos a huir de la insatisfacción provocada por la insulsa vida del extrarradio, Truman desea escapar de la desintegración personal a la que le conduce una vida tan semejante a la del resto de sus vecinos, y que sin embargo parecía ser lo que los espectadores demandaban. Mientras Truman se sincera con su mejor amigo acerca de sus sueños de volar hasta Fidji, la idoneidad del pueblo es publicitada desde los medios de información ficticios manejados por la productora, mostrando grandes titulares en periódicos y cuñas de radio destinadas a convencer al personaje para que no abandone un lugar que ya no le satisface.

La desorientación y la sensación de ahogo del protagonista, comienza como rechazo ante la homogeneidad del contexto, acabando de tomar forma a medida que va descubriendo una serie de circunstancias inusuales que le ponen sobre la pista de lo que realmente sucede. Ante la falta de referencias impuestas por la regularidad urbana, cualquier alteración por mínima que parezca supone un acontecimiento más importante de lo que cabría esperar a simple vista; un foco que cae del cielo, unas voces provenientes de la sala de grabación que se acoplan con la emisión de radio, o el descubrimiento de un catering tras una pared falsa en el edificio de oficinas, alertan a Truman sobre la falsedad de un entorno sospechosamente perfecto.

La huida de la realidad de la ciudad moderna a través de las fantasías arquitectónicas más propias de Disneylandia que de un verdadero asentamiento urbano, un callejón sin salida en lo que a un alejamiento de la uniformidad se refiere. Conviene recordar, la manera en la que termina esta película, que no es otra que el momento en que Truman, tras toda una vida de situaciones ñoñas e irreales, toma conciencia de la realidad de su ficticia vida y sale al mundo real, simbolizado por una puerta falsa al final de tres patéticos escaloncitos, abierta en el muro de madera del decorado que hace de horizonte al final del mar. La música revela que el momento es trágico, y la situación dura, pero los espectadores de dentro y de fuera del filme saben que es un paso que ha de darse, y que en algún momento esta mentira tenía que terminar.

Desgraciadamente, las previsiones de colonización del territorio de los nuevos asentamientos de viviendas, no han resultado exactamente como el cineasta francés Jacques Tati predijo, porque los núcleos residenciales que constituirían el buque insignia de lo se llamó "nuevo urbanismo norteamericano", carecen de la variedad

formal y de la personalización que propone la aparentemente uniforme *nouvelle cité* de *Playtime* (1967).

Imagen de Truman saliendo del decorado, extraída de la película *El Show de Truman*, (*The Truman Show*, 1998), del director australiano Peter Weir.





### 3. LA DESINTEGRACIÓN DE LA CIUDAD Y LA FABRICACIÓN DE MARCOS HISTÓRICOS DE VIVIENDA.

Como tantos otros me había convertido en un esclavo del instinto IKEA para acomodarse en casa.

- "Ah sí, quiero encargar unos volantes fruncidos Erika Pekari."
- "Un momento."

Si veía algo original como una mesita de café en forma de yin-yan, tenía que comprarla. Así como el combinado de oficina personal Bremphi, la bicicleta estática hovetrekke, o el sofá Ovashüt con el diseño strinne de rayas verdes. Incluso las lámparas de alambre Riis Lampa con pantalla de papel ecológico natural.

Ojeaba los catálogos y me preguntaba: ¿qué clase de vajilla definiría exactamente mi personalidad?

Tenía de todo, incluso una vajilla de cristal con diminutas burbujas e imperfecciones, prueba evidente de que había sido fabricada artesanalmente por el sencillo y laborioso personal indígena de...

- "Espere por favor."
- ... alguna parte.
- "Estoy esperando."
- "¡Su llamada es muy importante!"

Antes ojeábamos pornografía, ahora ojeamos la colección de interiorismo.<sup>1</sup>



Imagen de la vivienda de Jack, encargando muebles de IKEA por teléfono, extraída de la película de David Fincher, *El club de la lucha* (*Fight Club*, 1999)

<sup>1</sup> Monólogo del protagonista, Jack (Edward Norton), al comienzo de la película *El Club de la Lucha*, (*Fight Club*, 1999) del director David Fincher.



En el marco de una filmación cinematográfica, la escenografía consiste en reproducir una realidad adaptándola a unas circunstancias de tiempo y espacio que resulten propicias para la narración de una historia, a la vez que faciliten su rodaje.

Esto puede conseguirse mediante la fabricación de decorados, en los que se reproduce fielmente la ambientación perseguida sin más preocupaciones que el coste económico. O bien, a través de la localización de exteriores que, mediante la selección de encuadres o la inclusión de elementos que le son ajenos, pueden ser ajustados a la narración.

Esta es la circunstancia que hace que toda arquitectura susceptible de aparecer en dicha filmación pueda ser alterada sustancialmente tanto en su forma como en su uso. Puede convertir una vivienda unifamiliar en la unidad de habitación de un bloque de apartamentos, o un edificio de oficinas en uno de viviendas, con una sencilla intervención. Esta es una transformación que, en un contexto real, resulta como mínimo agresiva, y que sin embargo al ser traducida a términos escenográficos, no es más que una simple operación de collage espacial.

Aunque bien es cierto que dichas transformaciones no son patrimonio exclusivo del cine, pudiendo producirse tanto en la realidad como en la ficción, la manera en que éstas se ejecutan, difiere sustancialmente en su proceso. Un factor clave es el tiempo, en concreto la cantidad del mismo que se precisa en cada caso para operar dicho cambio. En todos los aspectos, el tiempo es el principal factor que distancia la escenografía de los condicionantes que limitan a la arquitectura real.

Según Noel Burch<sup>2</sup>, "*un film es una sucesión de trozos de tiempo y trozos de espacio*"<sup>3</sup>, una definición muy ajustada al concepto antes mencionado, en el que mediante la escenografía se ordenan los "trozos de espacio", en el tiempo de la narración.

---

<sup>2</sup> Noel Burch (1932 San Francisco), es autor de numerosos ensayos y escritos cinematográficos desde 1960. De los años 1967-1971 fue director y cofundador del Institut de Formation Cinematographique en Francia donde reside desde 1951. Actualmente es profesor de cinematografía en París, y profesor invitado en Nueva York y California.

<sup>3</sup> Burch, Noel. "*El tragaluz del infinito*", 1987 Editorial Cátedra, Madrid.

¿Pero qué sucede cuando trasladamos la iconografía visual generada desde las construcciones escenográficas al contexto temporal del espectador? La respuesta es que todas estas imágenes, aun fuera de su contexto narrativo, son aceptadas como reales a los ojos del receptor. Más aun si las imágenes emitidas se refieren a entornos especialmente afines y controlables por el espectador como pueden ser los interiores domésticos. Podemos observar que los principales aspectos de una filmación son la narración y el espacio donde ésta se desarrolla y esos trozos de tiempo, como los califica Noel Burch, vienen marcados por una historia determinada, en un contexto espacial predefinido, que ha de obtenerse a toda costa. No es tan solo el compás que marcaría un metrónomo, es una composición literaria concreta. El cine tal y como lo entendemos, hoy en día se ve obligado a narrar al espectador dicha composición de forma audiovisual.

Si estudiamos por un lado, los aspectos que componen una narración, y por otro, los que componen un proyecto de arquitectura o escenografía, observamos que en este último, quizá por tratarse de un lenguaje principalmente visual, cualquier alteración de los elementos que configuran su aspecto, afecta al mensaje que contiene. Mientras que por lo general, el trasfondo moral o el mensaje que se lanza bajo el formato de una composición teatral (de naturaleza más afín a la narrativa), perdura a lo largo del tiempo, y su esencia resiste ante cualquier intervención destinada a alterar uno o varios elementos que configuran su envolvente, como puede ser la puesta en escena o la caracterización de los personajes, porque en definitiva, el mensaje subyacente permanece.

En nuestra sociedad aun impera el uso del lenguaje verbal como forma de cultura dominante y cualquier manifestación artística que carezca del apoyo de una descripción oral, presuponiendo su inteligibilidad visual por parte del público en general, corre el riesgo de supeditar su descripción a la crítica más que a sus propios valores. El problema ya no está ligado a su difusión, sino más bien a su interpretación.

La facilidad con la que nuestra sociedad maneja la difusión de la información, hace que nuestra cultura se caracterice por el hecho de volverse cada vez más compleja, ya que tal y como esta es estructurada desde los medios, el público siempre se ve obligado a elegir y a construir una realidad de los hechos conforme su propio

pensamiento, convenientemente encauzado. Sobre esto alertaba Guy Debord<sup>4</sup> al afirmar que esta forma de construir y estructurar la información conduce a la "desinformación", que no es más que un mal uso de la verdad. En palabras de Debord, "quien la difunde es culpable y quien la cree imbécil".<sup>5</sup>

En lo referente a la información visual, las maniobras que conducen a la desinformación son de uso corriente y su aplicación es continua. Los resultados obtenidos mediante la manipulación de las imágenes perduran en el tiempo, ya que a priori resultan verosímiles. Si bien esto resulta beneficioso de cara a la obtención de credibilidad por parte de la imagen cinematográfica, no lo es tanto para la arquitectura.

A pesar de que a nadie sorprende la certeza de que cualquier imagen susceptible de ser emitida ha sido alterada, por regla general debemos saber también que la introducción de ciertas variaciones por parte de los mecanismos de su difusión crea en dichas imágenes una modificación substancial de su realidad. Por lo tanto, en el caso concreto de la arquitectura, a la hora de enfocar su difusión, nos vemos en una encrucijada. Por una parte, estamos de acuerdo en que la arquitectura necesita de todas las formas de percepción para dar comprensión a las relaciones que se establecen entre lo percibido y lo físico; y por otro lado entendemos que por ser una actividad que es percibida principalmente a través de mecanismos visuales, precisa del apoyo de la narración, con el fin de hacer más accesible su comprensión. Por ello, en los últimos tiempos, el cine enfocado como retrato de la arquitectura, ha gozado de un creciente éxito entre los arquitectos, al brindarles la oportunidad de mostrar al espectador las posibilidades de un espacio arquitectónico. Pero el cine no tiene por sujeto de su oración a la arquitectura, más bien ésta funciona como un adjetivo de la narración, con lo que el entusiasmo que demuestran ciertos arquitectos al sentir al cine como el principal difusor de las ideas arquitectónicas, es cuando menos exagerado.

---

<sup>4</sup> Debord, Guy. Escritor y crítico. Fundador en 1957 de la Internacional Situacionista, editor, columnista y director de la revista del mismo nombre y autor de uno de los principales manifiestos del movimiento. En 1967 publicó *La sociedad del espectáculo*, una crítica teórica de la vida cotidiana además de una nueva forma de contestación revolucionaria. El movimiento se disolvió en 1972, publicando Debord en 1988 el libro *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*.

<sup>5</sup> Debord, Guy. *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*, pág 57. Argumentos de Anagrama. París 1988.

El cine se ayuda de la arquitectura, al emplearla como el escenario en el que construir la trama. Cualquier filmación, al precisar un desarrollo ligado a un proceso lineal, se convierte en un mero observador del espacio arquitectónico, y la visión que resulta es consecuencia directa de la experiencia individual de su creador, es decir, del director de dicha filmación, que es capaz de reproducir y trastocar al mismo tiempo una visión real ligada a una existencia actual, con el fin de conducir la visión por un camino alternativo, durante un instante concreto de tiempo. Los mecanismos de los que dispone el director, capaces de alterar una realidad concreta con el fin de ajustarla a una visión determinada, desvirtúan durante ese instante las características inherentes al espacio arquitectónico elegido, con la facilidad con la que suceden las cosas en la ficción, pero que trasladadas al mundo real, resultan impensables. Así, el espacio arquitectónico filmado, queda inmortalizado a través de la imagen fílmica y su imagen perdura en el inconsciente colectivo. Pero no debemos olvidar que también queda afectada por las condiciones impuestas por la visión particular de cada director.

### **3.1. INTROMISIÓN DEL CINE EN EL ESPACIO DIÁFANO Y SU REINVENCIÓN COMO ESCENARIO DOMÉSTICO. EL COMPLEJO DE LOFT.**

Desde los acontecimientos que sucedieron al Pop Art en América, el panorama artístico parecía haberse afincado en la Costa Este americana, para ya no abandonarla jamás. Hacía ya varios años que París había perdido su condición hegemónica de centro cultural y artístico mundial. El peso de una tradición artística muy rígida, de reglas no escritas pero sí consolidadas, hacía muy difícil la experimentación en diversos campos. En América, aun a pesar de ese sentir, comenzaría un periodo conflictivo en el que se deseaba a toda costa ampliar la definición de lo que podía ser considerado arte, con el fin de alterar una vez más la estructura establecida que les era impuesta.

Comenzaba a gestarse un estereotipo de la figura del artista contemporáneo, cuyo interés trascendería su trabajo y abarcaría todos los aspectos de su vida cotidiana, hasta el ámbito de su entorno doméstico.

Las necesidades espaciales de algunos estudiantes y artistas de bajo poder adquisitivo, generaron ya a comienzos de la década de los cuarenta en Nueva York un colectivo que participaba de las experiencias que imponía una forma de vida en la que el arte estaba en todo momento presente.

Este fenómeno cuya raíz proviene del mundillo artístico, transformó en cuestión de pocos años antiguos barrios industriales de Nueva York como el SoHo o Tribeca, que habían sido absorbidos por el imparable crecimiento urbano de posguerra. Los espacios abandonados de antiguas naves y viejos almacenes, serán utilizados de formas particular como un nuevo modo de expresión más allá de la experiencia personal, en el que el individuo intenta y comparte vivencias propias y ajenas en unas nuevas condiciones de vida.

Unido a todo esto, habitar un loft durante estos primeros años, adquiriría en ocasiones los tintes románticos propios de la clandestinidad, ya que por aquel entonces era ilegal habitar edificios industriales. Por citar algún ejemplo, el pintor expresionista abstracto Barnett Newman "gozaba" desde finales de los cuarenta de las "incomodidades" propias de un loft del SoHo carente de cualquier infraestructura básica de habitabilidad. Este hecho en sí constituyó por tanto todo un manifiesto, más

allá de la simple acción de ocupar un lugar en el espacio, tanto como podían ser las visitas al psiquiatra o el abuso del alcohol. Se generó toda una atmósfera entorno al "artista-habitante-de-loft" capaz de ajustarse a la imagen atormentada que ofrecían gran parte de los integrantes del Action Painting, a la vez que veían cubiertas las necesidades espaciales que imponía su producción artística.

Jasper Johns, John Cage, Robert Rausenberg son alguno de los expresionistas abstractos que participaron de toda una estética vital creada en parte por el movimiento y en pocos años, las privaciones y carencias que imponían estos edificios sobre el estilo de vida de sus moradores fue corrigiéndose, pasando a ser espacios representativos del mundillo artístico neoyorquino. El "look underground" de los cincuenta, deja paso al glamour de la nave plateada de Warhol más conocida como *The Factory*.

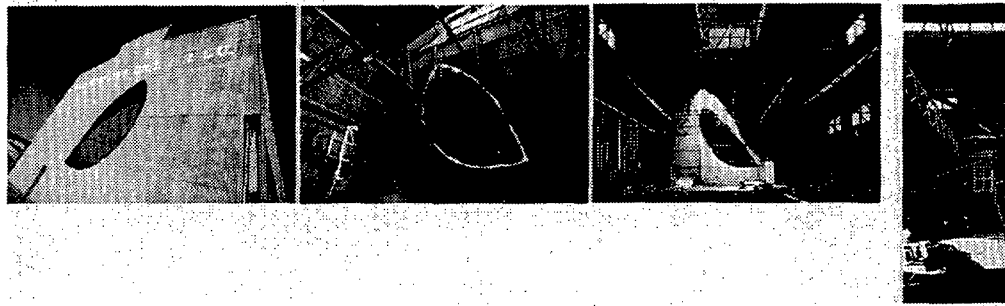
A partir de los años setenta, comienza una época de remodelación de una extensa zona de la ciudad, en la que paulatinamente se dio paso a la ubicación de comercio y de todo tipo de servicios complementarios. Siguiendo este modelo, la ciudad de Nueva York, dictó nuevas ordenanzas en 1964 y 1971 que afectaban a las zonas del SoHo y Tribeca por las que se permitía la ocupación de lofts para uso residencial, bajo la condición de colocar unas placas en la puerta con las iniciales A.I.R (residencia para artistas), que facilitarían el acceso a los bomberos en caso de incendio.<sup>6</sup>

Herederos de la cultura loft también fueron los minimalistas y los artistas de la nueva escultura como Donald Judd, Dan Flaving, Robert Morris o Sol Le Witt, para los que dichos espacios cumplían abiertamente las condiciones impuestas por los modos de producción industrial por los que optaron. Artistas como Gordon Matta-Clark, o Donald Judd desde el desarrollo de su trabajo en amplios lofts del SoHo neoyorquino, cuestionaban entonces la conveniencia de la supuesta vida convencional del suburbio americano, los instrumentos del poder, las condiciones de vida de los guetos, la agresión del medio urbano sobre el individuo, a la vez que reabren la crítica a las condiciones que plantea la ciudad moderna.

---

<sup>6</sup> Gómez, Lola y Dieter Kramer. *Lofts. Vivir. Trabajar. Comprar*, pág. 23. Arco Editorial S.A. Barcelona 2001

Experimentos de  
cirugía  
arquitectónica, de  
Gordon Matta-Clark.



El propio Matta-Clark experimentó en su casa de Green Street en el SoHo neoyorquino, uno de sus primeros inventos de cirugía arquitectónica, agujereando los muros con el fin de producir un "efecto de desplazamiento de materia", tras lo cual organizó una exposición con los objetos que arrancó de una serie de edificios abandonados de Nueva York, con los que había experimentado. Pero su reivindicación primordial parecía ser la de reclamar una libertad por parte del ciudadano para crear su propio entorno al margen de la arquitectura impuesta. En sus propias palabras, pretendía "*transformar la condición estática y cerrada de la arquitectura, en una arquitectura que incorpore esa relación tierna entre el vacío y la superficie.*"<sup>7</sup>

Si tomamos la definición que da el *Oxford English Dictionary* del término loft, vemos que la palabra, que deriva del inglés norteamericano, describe un desván o planta superior de un almacén o edificio industrial.<sup>8</sup> Hoy en día, el término loft es identificado con el espacio que se obtiene mediante la transformación, reciclaje o recuperación del mismo desde un uso inicial (ya obsoleto), para incorporarse a otras actividades que compaginen el uso doméstico. No es más que un proceso de reutilización espacial que deriva en otros objetivos más ligados con un cambio sociológico y de pensamiento dentro de un orden marcado por el tejido urbano.

Para los artistas mencionados, sus casas parecen adaptarse perfectamente a los valores que se relacionan sistemáticamente con la arquitectura y con la vivienda, como son la estabilidad, la durabilidad (física y temporal), a la vez que suponen un

<sup>7</sup> Grau, Cristina. *Cirugía arquitectónica. Gordon Matta-Clark en el IVAM*. Arquitectura Viva 28, pág 67. Madrid 1993.

<sup>8</sup> Gómez, Lola y Dieter Kramer. *Lofts. Vivir. Trabajar. Comprar*, pág. 13. Arco Editorial S.A. Barcelona 2001.

espacio abierto a los cambios, maleable y que cumple a la perfección con las funciones de refugio y protección, pero a la vez se lucha por ser dueño del espacio en que se vive.

Empieza una era en la que la frontera que separa el espacio destinado al trabajo y el destinado al ocio en el ámbito doméstico, empieza a diluirse. El espacio de la vivienda ya no se destina en exclusiva al descanso o a la diversión, y por ello ha de estar preparado para poder desarrollar en él determinadas actividades, que pueden exigir transformaciones, sin que la rigidez de su configuración arquitectónica o programática lo impidan. Además, la distinción entre lo lúdico y lo estrictamente laboral, también es cada vez un concepto más difuso para la dinámica mental diaria de la vida del individuo. Es decir, ya no se trata de un problema básicamente funcional, sino que también constituye un fenómeno sociológico.

Esta colección de espacios diáfanos, en los que el individuo hace y deshace su espacio, sin necesidad de verse condicionado por las distribuciones de la vivienda convencional, se reflejarán en el cine de décadas posteriores como emblema de un modo de vivir la vida un tanto bohemio y relacionado con el mundillo del arte. Es “el complejo de loft”, con el que los directores del cine actual parecen adjetivar el carácter de un determinado personaje, que por lo general es creativo, urbano, poco convencional, y no se ajusta a los parámetros establecidos. Se puede observar la influencia que las imágenes que el cine americano ha exportado han tenido en el aprovechamiento de las bolsas industriales en la ciudad europea y la representación de dicho icono de manera distinta en el cine de uno u otro lado del océano. De hecho, no sería hasta muchas décadas después cuando se habitarían los primeros lofts en ciudades como Londres o París. Aun durante las décadas de los setenta y ochenta, se consideraba una excentricidad el hecho de habitar en estos espacios<sup>9</sup>; una elección más propia de las películas que de la vida real.

Por ser un fenómeno americano en su origen, será el cine de Hollywood el que primero lo refleje, cambiando la percepción dura y desangelada que nos ofrecería la visión de una nave abandonada en una zona industrial urbana en plena era del *glam*, mediante la narración de fábulas con ideales de superación personal.

---

<sup>9</sup> Aunque la ciudad de Londres se considera actualmente el principal centro de desarrollo de los *lofts* en Europa, no se convirtió en foco de atención para el sector inmobiliario hasta principios de 1990.



En *Flash Dance* (1983) del director británico Adrian Lyne<sup>10</sup>, los sueños de una joven cenicienta de los ochenta que habita un gigantesco loft, se convierten en realidad al conseguir no solo a su príncipe azul (dueño de la siderurgia donde ella trabaja), sino también ver cumplida su ambición de ingresar en el conservatorio de baile, con lo que por fin dejará su trabajo como peón de la fundición. Apoyado por una excelente banda sonora, este proyecto de bajo presupuesto y escaso argumento, supuso un inesperado éxito mundial, que cambió substancialmente las constantes creativas de las películas musicales. Tanto la elección de su protagonista, Jennifer Beals, como el vestuario y todo el atrezzo que la rodeaba en la película sirvieron de modelo para toda una generación de jóvenes de los años ochenta.

Aun a pesar de la escasa calidad de la cinta de Lyne, se trata de un filme que en cierto modo fue precursor de lo que desde entonces se mostraría como estereotipo cinematográfico del habitante de loft y que consistiría en ofrecer una imagen poco convencional de uno mismo, - soy joven de aspecto frágil pero soy lo suficientemente fuerte y madura para trabajar de soldadora en una siderurgia -, a la par de desarrollar una actividad creativa -además soy bailarina -, que precise de este espacio para su desarrollo. Sin quererlo, ya desde el cine se apuntaron las primeras muestras de asimilación del entorno de trabajo en el interior del espacio doméstico; mucho antes de la implantación del tele-trabajo en la vida diaria.

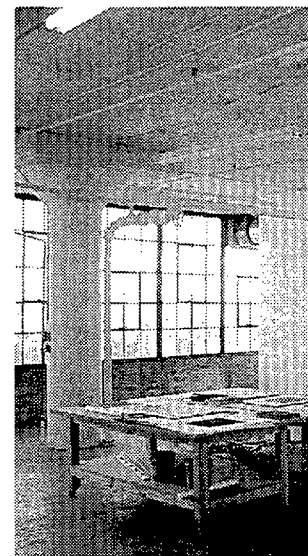
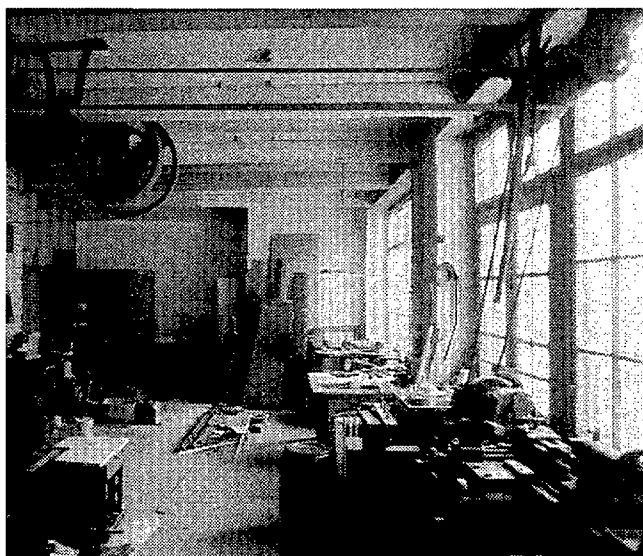
El fenómeno loft, en cualquier caso, es un concepto urbano, ya no sólo por la peculiaridad de su ubicación, sino por el carácter que se le presume a sus habitantes. El habitante de loft es ante todo un creador del propio espacio. Es un individuo al que le resulta imposible ajustarse a las restricciones de una distribución preestablecida, y en lo que a los mecanismos que emplea el cine se refiere, un personaje que puede ser filmado en un entorno doméstico muy cómodo. Al disponer de gran cantidad de espacio sin compartimentar, resulta fácil de iluminar, la cámara deambula a placer, e incluso es factible la obtención de planos desde arriba sin necesidad de construir un decorado. Un loft es lo más parecido a un plató de cine, solo que el decorado es real,

---

<sup>10</sup> Lyne, Adrian. Director de cine británico (Peterborough, Cambridgeshire, England, 1941), se introdujo en la cinematografía al igual que sus compañeros Alan Parker y Ridley Scott desde la publicidad rodando anuncios para televisión. Su primera cinta fue una modesta película para adolescentes titulada *Foxes* (1980). Después de esta rodaría su primer gran éxito *Flashdance* (1983). Tras este, títulos como *Nueve semanas y media*, (*Nine 1/2 Weeks*, 1986), *Atracción fatal* (*Fatal Attraction*, 1987) con la que consiguió una nominación a los Oscar, *La escalera de Jacob* (*Jacob's Ladder*, 1990), *Una proposición indecente* (*Indecent Proposal*, 1993), evidencian una cuidada imagen arquitectónica a la par de una gran carga erótica.

si así se desea. Parte de la estética del loft radica no solo en la cantidad de espacio, sino también en la conservación de parte de las instalaciones originales destinadas a abastecer al inmueble en su función primitiva.

Imágenes de dos lofts actuales. El primero situado en la berlinesa calle de Mariannenstrasse, poseía este aspecto antes de ser ocupado por sus actuales inquilinos. El segundo se encuentra en Nueva York, en la planta más alta del edificio Starrett-Lehigh, en el centro de Chelsea.



Esta imagen de tubos colgantes, poleas, conductos de ventilación entrecruzados y salidas de aire, forma parte de una estética muy concreta adoptada por algunas arquitecturas del High Tech cuyo máximo exponente es el edificio del Centro Georges Pompidou de los arquitectos Richard Rogers y Renzo Piano, construido en la segunda mitad de los años setenta en París.

En años posteriores, el reflejo cinematográfico de la obtención del loft coincide a su vez con una etapa de estética fabril en el cine, existe una identificación con el punk y con el escepticismo social reinante desde la etapa Reagan. Estos fueron los años del triunfo de la estética perseguida por el director James Cameron<sup>11</sup> en películas como *Terminator* (*The Terminator*, 1984), o en la segunda entrega de *Alien* titulada *Alien: el regreso* (*Aliens*, 1986). Estas imágenes que algunos críticos han dado en llamar "realismo sucio", resultaron muy apropiadas para la ambientación de decorados de acción, en los cuales los últimos rescoldos de la ciudad industrial plasman el

---

<sup>11</sup> Cameron, James. Director de cine nacido en Kapuskasing, Ontario, Canada en 1954, aunque se trasladó a Estados Unidos en 1971. Su primer trabajo como profesional en el cine lo obtuvo como maquetista. En 1984 escribió y dirigió *The Terminator*, (1984), un thriller de acción futurista protagonizado por Arnold Schwarzenegger, que se convirtió en un éxito a nivel mundial. Después de esto escribió otros filmes de ciencia-ficción de gran éxito como *Aliens* (1986) o *Terminator 2: Judgment Day* (1991). Hoy está considerado como uno de los directores con más visión de Hollywood.

escepticismo de toda una generación pero el cine seguirá explotando el loft como estereotipo, del individuo perteneciente al mundillo del arte.

No faltan ejemplos en el cine americano que cumplan esta premisa, como el episodio dirigido por Coppola<sup>12</sup> de la película *Historias de Nueva York (New York Stories, 1989)*<sup>13</sup>, en el que un temperamental Nick Nolte interpreta a Lionel Dobie, un pintor maduro en la cresta de su carrera que pasea su vida entre el posible éxito profesional que le consolide como figura artística del momento y un seguro fracaso sentimental que le abstrae de su trabajo. Toda la película se desarrolla en su nave-estudio, donde supuestamente trabaja y en la que conviven él y su joven ayudante Zoe.

En un pequeño habitáculo de dos plantas situado en la inmensidad de la gran nave, Zoe trata de conservar la poca intimidad que le otorgan las condiciones de su espacio y el propio Lionel Dobie, que la acosa día y noche. La forma de vida del protagonista, con continuos altibajos emocionales en los que se alternan los momentos de desesperación con los lucidez creativa, elimina cualquier parecido con una existencia convencional. La decisión de Zoe de abandonar al artista, se verá apoyada en parte, de cara al espectador, por las condiciones del espacio que habita. A su vez, esto pondrá de manifiesto no solo las peculiaridades del inquilino de un loft, sino también la necesidad de la eliminación programática de las funciones del hogar.

Otro ejemplo que secunda este estereotipo aparece en el remake que del clásico de Alfred Hitchcock *Crimen perfecto (Dial M for Murder, 1954)*, realizó el

---

<sup>12</sup> Coppola, Francis Ford. Director de cine nacido en 1939 en Detroit, E.E.U.U., aunque creció en un suburbio de Nueva York en el seno de una familia italo-americana. Se graduó en arte dramático por la Hofstra University, y en cinematografía en UCLA. Dirigió su primera película *Dementia 13* en 1963. Durante los cuatro años siguientes colaboró en varios proyectos hasta que ganó un oscar de la Academia al mejor guión adaptado por *Patton* en 1970. En 1969, Coppola y George Lucas crearon American Zoetrope, una productora de cine independiente con base en San Francisco. El segundo proyecto de la compañía fue una película dirigida por Lucas titulada *American Graffiti* (1973) con la que consiguieron cinco nominaciones a los Oscar. La película rodada por Coppola *El padrino, (The Godfather, 1972)*, no solo le hizo ganar el Oscar al mejor guión junto a Mario Puzo, sino que fue considerada una de las mejores películas de la historia. Posteriormente realizó películas como *El gran Gatsby, (The Great Gatsby, 1974)*, *El padrino II, (The Godfather II, 1974)*, *Apocalypse Now* (1979), además de producir numerosos filmes de gran interés junto a Georges Lucas. Francis Ford Coppola está considerado uno de los directores más controvertidos de América.

<sup>13</sup> *New York Stories*, (E.E.U.U. 1989). Compuesta por tres cintas de aproximadamente 40 minutos cada una y de diferentes directores. La primera, *Oedipus Wrecks*, fue dirigida por Woody Allen.

director Andrew Davis<sup>14</sup> bajo el título de *Un crimen perfecto* (*A Perfect Murder*, 1998). En éste, la protagonista (Gwyneth Paltrow), una dama de fortuna, se enamora de un supuesto artista (Viggo Mortensen) que habita una increíble nave. Durante la cinta, las escenas de sexo de la pareja de amantes se desarrollan en una cama situada en uno de los laterales de la nave, junto a varios lienzos y tubos de óleo. Para la mujer, la magia radica en la completa ausencia de fronteras entre la vida personal y laboral de su nuevo amante, que al parecer cumple con la imagen de un esquema romántico aprendido. En el loft, no hay frontera que separe la vida personal de la laboral; un trabajo "de nueve a cinco" imposibilita su disfrute, incluso resulta inconveniente.

Pero de entre todas las características de un loft, la más importante es sin duda la versatilidad, reflejada a través del cine mediante la inclusión de todo tipo de actividades profesionales en un ámbito doméstico, que es capaz de absorberlas y compatibilizarlas.

---

La segunda *Life without Zoe.*, la dirigió Francis Ford Coppola mientras que la tercera, *Life Lessons*, la filmó el director Martín Scorsese.

<sup>14</sup> Davis, Andrew. Director de cine nacido en Chicago, Illinois, en 1947. Especializado en películas de acción, comenzó en el cine como cámara en películas de diversos géneros. Trabajó como periodista, cámara de televisión y fotógrafo antes de lanzar su primer título *Stony Island* (1978). Posteriormente dirigió varios títulos entre ellos *Código de silencio*, (*Code of Silence*, 1985), *Por encima de la ley* (*Above the Law*, 1988), además de varias películas del género. Llevó a la pantalla una adaptación del clásico de televisión *El fugitivo*, (*The Fugitive*, 1993) con Harrison Ford en el papel protagonista.

## Basquiat

En la película de Julian Schnabel<sup>15</sup> *Basquiat* (1996), basada en la vida del malogrado pintor, esta indisolubilidad entre el ámbito personal y laboral se hace patente a través de la ambientación de las tres naves en las que viven y trabajan los personajes. En todo momento, las imágenes de los distintos lofts en los que viven los artistas, son aprehendidas como algo natural. Al ser narradas bajo un prisma biográfico, las peculiaridades propias de estos espacios dejan a un lado la singularidad del contenedor para centrarse en las características de cada uno de los personajes.

Las tres naves que aparecen en la película, la de un exquisito y escrupuloso Andy Warhol (interpretado por David Bowie), la de un sofisticado Albert Milo (encarnado por Gary Oldman) y por último la del propio Basquiat, son mostradas casi simultáneamente a fin de corroborar que el loft es una forma de expresión del individuo dentro de su propio habitat.



Imagen de Basquiat pintando en su estudio, extraída de la película *Basquiat* (1996), de Julian Schnabel.

---

<sup>15</sup> Schnabel, Julian. Previamente a su carrera cinematográfica, su nombre era conocido durante la década de los ochenta como artista y pintor "neo-expresionista". Su trabajo ha sido expuesto en galerías de arte de todo el mundo y fue conocido como el que se auto proclamó "lion of the New York art world". Su debut en el cine se produjo con *Basquiat* (1996), seguida de la cinta *Antes que anochezca* (*Before Night Falls*, 2000), en la que su mujer Olatz aparece como madre de uno de los personajes.

Imagen de Andy Warhol en su estudio acompañado de Basquiat, extraída de la película *Basquiat* (1996), de Julian Schnabel.



Imagen de Albert Milo en su estudio acompañado de su hija, extraída de la película *Basquiat* (1996), de Julian Schnabel.



La nave de Basquiat muestra principalmente la transformación que sufre un espacio original de nave, al ser rescatado de su uso industrial primitivo por su futuro habitante y, aunque en esencia el espacio no se transforma, su aspecto difiere bastante de una escena a otra. En el momento en que la galerista ofrece la nave a Basquiat, el espectador observa un espacio magnífico sin duda, pero también contempla con horror las limitaciones de habitabilidad que impone su estado, mientras que en tomas posteriores, en las que se retrata al pintor trabajando en su nueva nave, el aspecto de la misma parece cada vez más refinado a pesar de no apreciarse ninguna transformación formal o espacial en ella. El hecho de facilitar el desarrollo de los gigantescos formatos de las obras desarrolladas por el pintor, hace de este espacio un entorno conveniente, y en cierto modo incluso amable.

En claro contraste con ésta, la nave de un maduro Warhol se asemeja más a la imagen de un apartamento de lujo en 5th Avenue que a la de una nave destinada a trabajar. A su vez, el vasto suelo de madera y las paredes blancas coinciden más con un ideal de caja blanca, un esquema de espacio interior que puede igualmente servir para vivienda, galería de arte o comercio, en una concepción más ligada a la cultura europea que a la americana.

Sin embargo, la nave más interesante es sin duda la de Albert Milo. A través de esta, el espectador es conducido por un recorrido cargado de contrastes que comienzan desde su acceso y alcanzan su interior. El primer obstáculo visual se establece al contemplar que para introducirse en la nave de Milo es necesario superar un viejo portón de madera y una angosta escalera que conducen a la nave, como si de un vulgar piso de un antiguo bloque se tratara. El aparente descuido de los accesos a la misma, da paso a un interior magnífico presidido por una gran mesa en la que los colores del cuadro situado al fondo y los de la figura del propio Milo, entran en competencia con los del resto del espacio.

Pero más que la plástica de las imágenes, cuyos encuadres parecen centrarse más en la composición pictórica de los elementos que en la acción en sí, lo fascinante es el hecho de contemplar escenas de gran intimidad en un contexto tan poco tradicional. Resulta chocante ver a Milo comer un gran plato de espagueti en una mesa formidable más propia de recepciones que de frugales almuerzos, o compartir unos momentos con su hija de 11 años en la gran nave en la que descansan tres obras de descomunales dimensiones sobre las paredes.

Como ya se ha mencionado, en el cine el hecho de que un personaje habite un loft condiciona automáticamente su existencia. Cualquier actitud ordenada o íntima que se le pueda suponer a una vida familiar común queda descartada en pos de una existencia poco convencional. Pero la nave de Milo nos da la pauta para hallar una visión más cercana a la realidad de lo que se suele mostrar. En definitiva, el loft no es más que un deseo individual de inventar el propio espacio, con el fin de determinar unas condiciones de vida propias.

## La caverna

La reinterpretación que desde el cine europeo se realiza del habitante de loft es distinta a la americana, entre otras cosas, a causa de la configuración propia de las bolsas industriales que permanecen en la ciudad europea. Estas abarcan zonas menos extensas que las que ocupan los restos de construcciones fabriles integrados en el tejido urbano de la ciudad americana, y su densidad en el conjunto de la ciudad tiene un impacto mucho menor y por lo tanto, su reutilización como vivienda, la mayoría de las veces, constituye una operación aislada con lo que se imposibilita la formación de guetos. Por eso, la visión que los directores europeos nos ofrecen del habitante de loft, que se enclava en nuestras ciudades, responde aún a conceptos un tanto románticos, a menudo copia de un "cool american way of live", cuando no plasman una realidad de marginación.

Así en la película española *La caverna* (2000), que el director catalán Eduard Cortés<sup>16</sup> rodó para televisión, la acción transcurre en un edificio industrial de Barcelona reconvertido en viviendas por sus habitantes. Nada más comenzar el filme, el novio de la protagonista es asesinado en el loft en el que habita, mientras su novia lo ve todo a través de la pantalla del ordenador mediante una conexión remota. En el edificio, supuestamente de más de dos plantas, existe otra vivienda ocupada, situada en una planta superior. El vecino que ocupa el loft de encima responde a las mismas características que el difunto, joven, independiente, soltero, y además adicto a la informática, por lo que habita un espacio muy similar, en el que la compartimentación con la que se distinguen las zonas más privadas de la casa de las zonas de reunión, viene marcada por una disposición concreta de los enseres y electrodomésticos que poseen.

Como en un acertijo, el espectador va descubriendo poco a poco no sólo las pistas que conducen a resolver el crimen, sino también los hábitos de vida de la

---

<sup>16</sup> Cortés, Eduard. Director catalán, (Barcelona, 1959). Tras una larga experiencia como realizador de programas musicales en la cadena autonómica TV3. A su vez realiza otras series para televisión como *Sitges* (1996) o *Quico* (1992). Eduard Cortés debuta en el mundo del largometraje con la cinta *La caverna* (2000), realizada para televisión. Su debut en el cine se produce con la película *La vida de nadie* (2002), con la que fue nominado al Goya como mejor director novel.



víctima. Un carácter introvertido, una adicción a Internet, un trabajo desde casa, hacen del loft de la víctima un refugio, su castillo. La ausencia de horarios que se adapten a las imposiciones de la sociedad hace casi imposible la cohabitación, la soledad acaba siendo la definidora del espacio.

Al contrario de otros casos, el movimiento del inquilino dentro de su espacio no es esencial, mientras que sí lo es la brevedad de los mismos. Se persigue una accesibilidad cómoda e inmediata de los bienes que posee. El orden, por tanto, es imposición de un modo concreto de vida. Una nevera ya no tiene que ir necesariamente ligada a una cocina, sino al espacio en el que más cómodo resulte su acceso durante las largas horas de trabajo. Por otro lado, el hecho de que el ascensor desembarque directamente en mitad de la zona de reunión de la vivienda acentúa la condición de que su habitante goza de gran intimidad en su vida diaria, o lo que es lo mismo, que está solo.

De los detalles que evidencian esto, el espectador se da cuenta a través de los ojos de su protagonista, Alicia (papel interpretado por la actriz Nuria Prim), en su recorrido por el loft del difunto en los días posteriores al asesinato. El saco de entrenamiento para púgiles que cuelga frente a la entrada no es más que uno de tantos detalles, como lo es el lavabo situado tras el sofá o el anteriormente citado de la nevera.

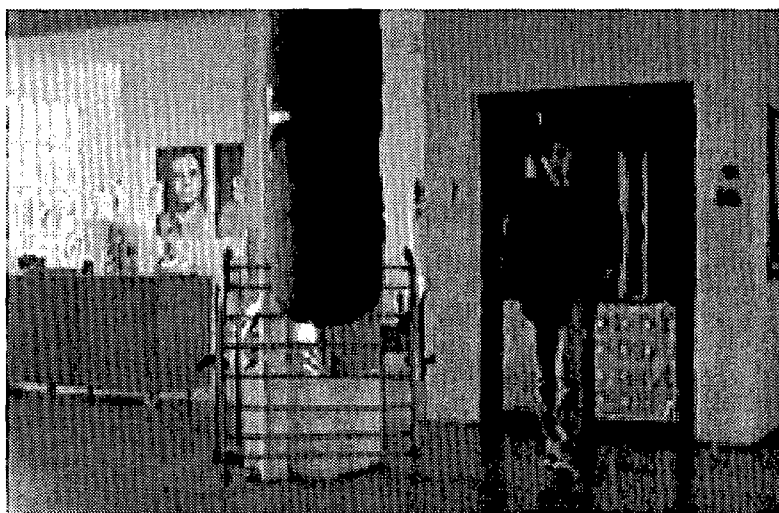


Imagen del interior del loft del difunto novio de la protagonista, extraída de la película *La caverna* (2000), de Eduardo Cortés.

Imagen del interior del loft del difunto novio de la protagonista, extraída de la película *La caverna* (2000), de Eduardo Cortés



Pero aun así, en un contexto europeo, la ambientación en esta película, responde a un planteamiento un tanto romántico, por no decir utópico ya que la disponibilidad de semejante espacio siempre constituirá un lujo al alcance de muy pocos. Parece que la clave es la situación y que la obtención de dicha cantidad de espacio pasa por la renuncia a vivir en una zona mejor. Otra visión apuntaría al abandono de las zonas industriales y su transición gradual a zonas residenciales a través del escalón intermedio de la ocupación ilegal.

Al margen del movimiento *okupa* y de episodios similares, en ocasiones, grandes espacios que a priori fueron destinados a almacén, o restos de edificaciones que quedan inmersas en el tejido urbano, sirven de improvisado escondite cinematográfico para delincuentes o personajes marginados, sin más ambientación que la que se consigue introduciendo unos cuantos enseres. El ambiente carece del glamour que caracteriza a un loft, pero la magnitud del espacio que se maneja resulta igualmente sobrecogedora.

## Los lobos de Washington

En la película de Mariano Barroso<sup>17</sup> *Los lobos de Washington* (1999), la trama se desarrolla en la trastienda de un bar, en otro tiempo destinado a almacén, de una zona industrial de Madrid. Los protagonistas, Miguel y Alberto (interpretados por Eduardo Fernández y Javier Bardem), planean el ajuste de cuentas de su antiguo socio Claudio (José Sancho), que a base de explotar al resto ha subido en el escalafón.

La improvisada residencia de Miguel y Alberto, pone de manifiesto el contraste entre la suerte de los antiguos socios, cuando es mostrada junto al flamante chalet que Claudio posee en las afueras. A pesar del deterioro de Alberto y Miguel frente a la aparente opulencia de Claudio, lo único que diferencia a los ex-compañeros entre sí, es la vivienda. En presencia de los anteriores socios, Claudio no es distinto a los otros. Tan solo el hecho de vivir en la trastienda de un bar de extrarradio es lo que hace de Alberto y Miguel lo que son, unos perdedores.

La decoración del espacio y la distribución de los personajes en el ámbito doméstico podrían definir una situación de provisionalidad, pero la realidad expresada a través de los diálogos y de las acciones de sus personajes desmiente dicha hipótesis.

En una vista general tomada desde arriba, el espectador observa la nave en toda su magnitud. El color apagado por el contraste del claroscuro y la estructura metálica de la cubierta contribuyen a potenciar la sensación de frialdad y abandono que se experimenta en esta primera impresión, en la que el espectador es acompañado a su interior por Miguel. Sin embargo, a medida que transcurre la acción, esta sensación se disipa.

---

<sup>17</sup> Barroso, Mariano. Director de cine español (San Justo, Barcelona 1959). Su debut en el cine se produce en 1992 con la cinta *Lucrecia: crónica de un secuestro*, a la que dos años después le seguirá *Mi hermano del alma* (1994), por la que ganaría el Goya al mejor director novel. Dos de sus títulos siguientes *Extasis* (1996) y *Los lobos de Washington* (1999), cosecharon a su vez diversas nominaciones consolidándole en el panorama de la dirección tanto a nivel nacional como internacional. Sus últimos trabajos son *Kasbah* (2000), *Mi abuelo es un animal* (2000), y *En el tiempo de las mariposas* (2001) filmado para la televisión.

Imagen de la nave situada en la trastienda del bar de Alberto, donde viven los protagonistas, extraída de la película de Mariano Barroso, *Los lobos de Washington* (1999).



A pesar de las condiciones de vida de sus moradores, la distribución de los pocos enseres que posee la nave y el color con el que se diferencian las distintas zonas, ayuda al espectador a entender la nave, en cierta medida, como un hogar. Aunque los muebles y los restantes objetos que se apilan de forma despreocupada por la superficie de la nave parecen rescatados de un contenedor de basura, su colocación ha sido estudiada minuciosamente. No es por casualidad que las sillas de color verde se apoyen sobre el fondo rojo de la zona alicatada, ni que la mesita de mármol contraste con el fútbol y las puertas granates del bar. Porque el color humaniza y resta dramatismo a una situación y los directores artísticos y los de fotografía, conocen perfectamente y utilizan el lenguaje intrínseco de los colores.

Esto también es aplicable a espacios de la vida real. Si extrapolamos el drama de la situación de los protagonistas, la nave podría ser perfectamente considerada como una vivienda digna, incluso excepcional. Algunas de las tendencias más solicitadas en arquitectura de interiores y rehabilitación en este momento se enfocan a través de la reutilización de los espacios y la transformación del entorno mediante el color y la disposición inusual de los objetos de uso cotidiano. Una nevera, una pila o una cama pueden compartir un mismo espacio, siempre y cuando con esto se satisfagan los deseos de su inquilino.

Imagen de la situación de la cama del protagonista, en el interior de la nave que habita, extraída de la película de Mariano Barroso *Los lobos de Washington* (1999).



Imagen de la situación de la pila donde se asea el protagonista, en el interior de la nave que habita, extraída de la película de Mariano Barroso *Los lobos de Washington* (1999).



En cualquier caso, a través de estas situaciones, independientemente del tipo de nave que se utilice como vivienda, el cine nos acentúa la idea de la reutilización de espacios y la adecuación de los mismos a cada necesidad. De una forma u otra, el hecho de habitar un loft se manifiesta mediante una operación de reciclaje, en la que se toman elementos de la ciudad que han quedado inservibles u obsoletos y se les da un uso distinto al que se les supuso en un principio, reinventando a la vez una forma de vivir la realidad en el marco de la ciudad contemporánea.

Jaume Valor Montero<sup>18</sup> matiza que el montaje que realizan tanto el espacio fílmico como la arquitectura son, al contrario que el collage postmoderno, un efecto

---

<sup>18</sup> Valor Montero, Jaume. Profesor de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Cataluña. Es autor de diversos artículos publicados en Internet relacionados con la arquitectura

global extraído a partir de un ensamblaje intelectual, más que una mera suma de imágenes.<sup>19</sup> Y, de hecho, no sólo para el cine, el loft se define además por su situación en la ciudad, al margen de las características de su espacio.

Esta transformación reciclada, junto con las operaciones de collage visual, es abordada sistemáticamente por el cine a la hora de crear nuevos entornos de viviendas en la ciudad actual. Porque el cine ante todo es un fenómeno urbano, y su influencia es decisiva tanto en la elección como la adaptación de los temas.

---

y el cine, además de una tesis doctoral titulada *Arquitectura moderna i cine projectar en l'entorn contemporani* presentada al Departament de Composició Arquitectònica de la Universitat Politècnica de Catalunya en 1997.

<sup>19</sup> Valor Montero, Jaume. *Algo pasa en la arquitectura... Arquitectura y cine*. IA Zona Arquitectura. Barcelona 1999.

### 3.2. OPERACIONES CINEMATográfICAS DE COLLAGE URBANO.

Dentro de los posibles entornos que sirven de soporte a las arquitecturas filmadas y que pueden ser elegidos en una localización cinematográfica, es la de la ciudad la que más posibilidades brinda al cineasta. Aparte de los motivos ligados a los condicionantes de la narración, se presta especial atención a la ciudad por englobar al mismo tiempo las características del territorio en que se sitúa y las de otras escalas inferiores. La ciudad como escenario de una narración no muestra necesariamente una arquitectura filmada menos ficticia que la de un decorado, ya que decisiones como el encuadre o la elección de la hora de rodaje modifican intencionadamente la imagen de lo existente. A las operaciones tradicionales de encuadre e iluminación, se unen otras más novedosas, auxiliadas por la tecnología informática, que facilitan cualquier maniobra de "collage urbano" que se pretenda conseguir.

Igual que otros artistas, los cineastas se sirven de la superposición para obtener resultados visuales en línea con una narración. El collage, como técnica de representación propia del siglo XX, fue rechazado en numerosas ocasiones por los arquitectos por ser entendida como una adulteración de la verdad ya que este bricolaje de imágenes se asociaba con la muerte de una tradición artesana ancestral y su uso era abordado con cautela. La superposición de elementos, reutilizados o no, crea la ilusión de que parezca más real lo que en verdad es falso y que lo más lejano a la cotidianeidad sea en realidad lo más verosímil. Todos los objetos dispares reunidos por distintos medios pueden ser calificados como collage. Y en atención a las reglas del collage, la superposición de unos elementos sobre otros resulta casi inevitable. Forzosamente se oculta parte de la realidad, el collage esconde siempre parte de la verdad.

En términos cinematográficos, el encuadre es un recorte y el montaje de imágenes un collage. Así, en el registro de localizaciones, se puede recurrir a "marcos de ciudad tipo" sobre los que con una sencilla maniobra de cortar y pegar, se pueden superponer toda suerte de arquitecturas. Con esto se sustituyen todos aquellos elementos no deseados por otros más indicados para ambientar la acción, evitando así los costosos decorados propios de otras épocas.

En este aspecto, el cine europeo forzosamente se ha adaptado más a la realidad de los códigos que le impone el conocimiento de la ciudad. Las zonas en las

que se define la acción de los personajes se ajustan a la realidad del entorno urbano filmado, siendo alteradas únicamente a través de maniobras de encuadre. Sin embargo, en el caso del cine americano, la organización industrial de la que goza Hollywood permitía la reconstrucción completa de cualquier entorno de ficción deseado. Hasta hace unos años, raras veces ciudades que no fueran tan reconocibles como Nueva York o Nueva Orleans habían sido filmadas sin alteraciones para ser mostradas tal cual son. En este sentido, la visión europea y americana de la ciudad, ha supuesto una “marca de estilo” para los directores de uno u otro lado del océano hasta la década de los años ochenta.

El tratamiento de la ciudad americana bajo el prisma de directores europeos ha dejado para la historia del cine excelentes muestras como *Zabriskie Point* (1970) de Michelangelo Antonioni<sup>20</sup> o *Atlantic City* (1980) de Louis Malle<sup>21</sup>. Esta manera más cruda de retratar la ciudad, con encuadres más abiertos que no controlan tanto los límites del objeto filmado, ha sido adoptada por otros directores americanos de las últimas generaciones como Quentin Tarantino<sup>22</sup> o Todd Solondz<sup>23</sup>, y por directores consagrados que desarrollan un cine tan personal como Woody Allen.

---

<sup>20</sup> Antonioni, Michelangelo. Ver nota al pie 11, Capítulo 1: *Tendencias cinematográficas en la arquitectura doméstica*, página 7.

<sup>21</sup> Malle, Louis. (Thumeries, Francia 1932- California, EE.UU. 1995). Desde comienzos de su carrera comenzó a ser conocido como uno de los directores franceses más prometedores de la New Wave. Descendiente de una familia adinerada, estudió Ciencias políticas en la Sorbona, carrera que dejaría para comenzar sus estudios de cinematografía en el Institut des Hautes études Cinématographiques. Comenzó como asistente del explorador Jacques Cousteau, con quien codirigió el documental ganador de un Oscar *Le monde du silence* (1956). A partir de ese momento su filmografía está cargada de títulos como *Ascenseur pour l'échafaud* (*Ascensor para el cadalso*, 1958) con una jovencísima Jeanne Moreau, *Les Amants* (*Los amantes*, 1958), *Zazie dans le metro* (1960), *Vie privée* (*Una vida privada*, 1961), *Le feu follet* (*Fuego Fatuo*, 1963), o *Le voleur* (1967). Después de esto Malle declaró estar cansado de “los actores, los estudios, la ficción y París” dirigiéndose a la India donde filmó *Calcuta* y *L'Inde fantôme* ambas en 1969. En una época en la que descendió éxito del cine de autor, Malle al contrario que sus compañeros Truffaut, Godard, y Resnais, mantenía su audiencia mientras continuaba creciendo como artista. Regresa al cine con la cinta *Le soufflé au coeur* (*El soplo al corazón*, 1971), seguida de *Lacombe Lucien* (1974), *Black Moon* (1975) y *Pret Baby* (1978) que constituiría su debut americano. Tras este títulos como *Atlantic City* (1980), *Alamo Bay* (*La bahía del odio*, 1985), *Au revoir les enfants* (*Adiós, muchachos* 1987), *Damage* (*Herida*, 1992) o su última película *Vanya on 42nd Street* (*Vanya en la calle 42*, 1994).

<sup>22</sup> Tarantino, Quentin. (Knoxville, Tennessee, E.E.U.U. 1963). Director americano de cine independiente, Su primera película *Reservoir Dogs* (1992), se convirtió en todo un éxito en el festival de Sundance. Dos años después su película *Pulp Fiction* (1994) sería premiada con la Palma de Oro en el festival de Cannes y nominada para los Oscar. A partir de ahí el nombre de Tarantino se convirtió en leyenda viva entre los jóvenes y no tan jóvenes de medio mundo. Sus siguientes trabajos se limitaron a contribuir en filmes como *Four rooms* (1995) o *From Dusk Till Dawn* (*Abierto hasta el amanecer*, 1996), con el director mejicano Robert Rodríguez. Su tercer largometraje como director se tituló *Jackie Brown* (1997).



Con independencia de la trama argumental que maneje cada uno, las imágenes urbanas que se retratan, tienen en común la característica de los planos continuos que se manejan en los documentales. Las escenas de los personajes filmadas en localizaciones exteriores, son acompañadas por tomas de los alrededores del objeto filmado, sin necesidad de recurrir a los típicos cambios de plano.

Hasta hace poco, en el cine de Hollywood, las operaciones de collage informático en las que se crea una ilusión doméstica ubicada en un "marco urbano incomparable" son excepcionales y ponen de manifiesto una intención por parte del director, de enfatizar una actitud más que un lugar en sí, mediante una yuxtaposición claramente emocional.

En el cine europeo, esta "invención" de la realidad doméstica en determinados sectores de la ciudad, supone una práctica habitual. Bien por la rigidez propia de la ciudad histórica, bien por la dificultad que supone la filmación en lugares públicos, a la localización exterior a encuadre cerrado se le añaden imágenes que se ajusten a la realidad del entorno filmado. Con medios más rudimentarios, el cine europeo ha recreado mediante localizaciones reales de la ciudad, tanto guiones ambientados en otras épocas como apartamentos con situaciones de ensueño, sin necesidad de recurrir a costosas reconstrucciones.

En definitiva, cada director trata de transmitir al espectador una ilusión ambiental completa mediante la selección de encuadres extraídos de un marco de ciudad determinado. Estos encuadres no tienen forzosamente que corresponder geográficamente con el sitio que representan. El objetivo consiste en crear decorados capaces de soportar las hipótesis de la narración.

Sin lugar a dudas, durante este proceso de adaptación de las tomas reales a la ubicación ficticia que deben representar, se crean situaciones curiosas y si además se da la coincidencia de que estas "situaciones curiosas" encajan dentro de una imagen utópica del ideal de vida urbano del espectador, el valor de la localización ficticia en el contexto de la trama se multiplica.

---

<sup>23</sup> Solondz, Todd. (Newark, New Jersey, E.E.U.U. 1959). Director americano de cine independiente, se graduó en Yale en 1981. Posteriormente realizó un master en cine y televisión en la NYU's Tisch School of the Arts program. Su primera película se titula *Schatt's Last Shot* (1985). Tras ella *Fear, Anxiety & Depresión* (1989) y *Welcome to the Dollhouse* (Bienvenidos a la casa de muñecas

Si estudiamos esta cuestión bajo el criterio de los deseos del espectador que observa estas viviendas cinematográficas, observamos que para éste se presenta el dilema de tener que elegir entre la accesibilidad del centro de las ciudades y los privilegios que se le presumen a una vivienda unifamiliar.

Este es un fenómeno que puede apreciarse en numerosos ejemplos del cine español. En concreto, en la mayoría de las películas ambientadas en entornos urbanos, a menudo se recrea la ilusión, a sabiendas imposible, de la vida en una casa unifamiliar con acceso directo a una céntrica calle de Madrid o Barcelona. Esta operación aparentemente inocente por la que un personaje abre la puerta de su casa y sale a un tranquilo barrio que desemboca siempre en la Gran Vía o en Las Ramblas, encierra cierto glamour autóctono. Es la magia de gozar de una calidad de vida imposible, casi como la de las estrellas de Hollywood, pero en un entorno conocido.

---

1995), con la que sería premiado en Sundance. Posteriormente ha filmado *Happiness* (1998) y *Storytelling* (2001).

## El día de la bestia

En ocasiones, situar a un personaje en un decorado doméstico determinado no resulta suficiente para hacer una descripción completa del mismo. Aparte de describir visualmente su hábitat, el espectador debe poder ubicarlo en un entorno reconocible. Por muy maravilloso que resulte el interior de un apartamento de centro de una ciudad cualquiera, no puede ser valorado sin conocer el edificio al que pertenece y la posición que ocupa este en la ciudad. Por lo tanto, a la hora de elegir un edificio donde ubicar el apartamento filmado, es importante la singularidad de la pieza arquitectónica en la que se inserta, y aún más, que el espacio que ocupe dentro de esa pieza sea el más emblemático y reconocible. Solo en ese caso, el apartamento filmado se convierte en una pieza única.

En la película española *El día de la bestia* (1995), del director Alex de la Iglesia<sup>24</sup>, se cumplen todas estas premisas. En una cinta en la que el director juega con todos los tópicos posibles acerca del anticristo y el mundo de lo oculto, los clichés ambientales están en consonancia con los códigos que aportan las señales.

La ciudad de Madrid, en la que se desarrolla la acción, se convierte en el escenario idóneo para esta relación de sucesos en la que dos ejes como la Gran Vía y el Paseo de la Castellana, hacen de hilo para un collar de hitos urbanos, centros comerciales, salas de heavy metal, pensiones del casco antiguo, librerías dedicadas a las ciencias ocultas, y la asociación de las torres Kio con el símbolo del demonio se entremezclan con los iconos propios de cada zona. A su vez, la asociación de la iconografía publicitaria con la simbología propia de la Navidad, centraliza la acción en torno a la parte más comercial de la ciudad.

El tratamiento nocturno que se escoge para la mayoría de las escenas de *El día de la Bestia*, potencia la singularidad de los objetos luminosos y traslúcidos frente a los

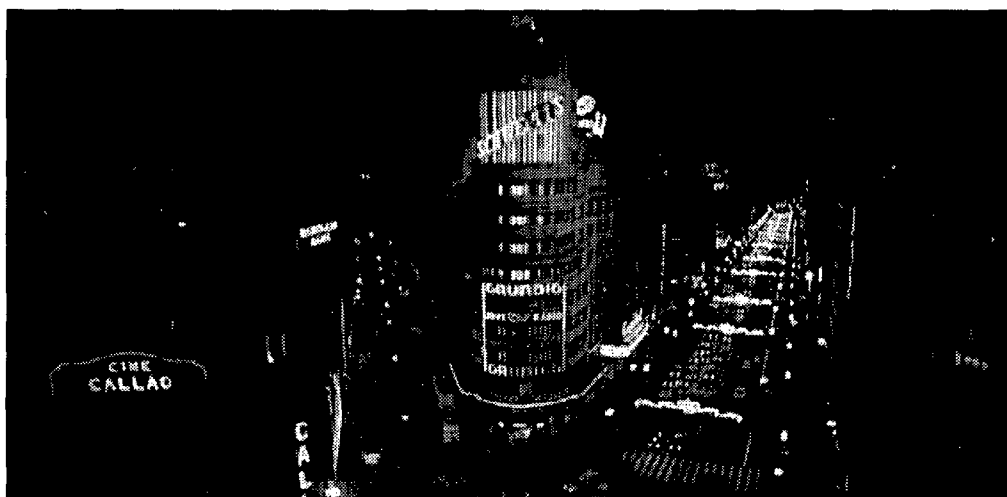
---

<sup>24</sup> De la Iglesia, Alex. (Bilbao, 1965). Director de cine español. Comenzó en el cine realizando trabajos de diseño de producción en películas españolas. En 1991 rueda su primer trabajo, *Mirindas asesinas*, con el que consigue un gran éxito dentro del mundo del cortometraje. Su primera película, *Acción mutante* (1993), supone el empujón que necesitaba para poder rodar los títulos por los que se le empieza a considerar un director de éxito, como *El día de la bestia* (1995) o su proyecto americano *Perdita Durango* (1997). Posteriormente rodará películas de

opacos. Carteles publicitarios y rótulos luminosos priman sobre los edificios que los sustentan. Es quizá por esta razón por la que se escoge el edificio Carrión<sup>25</sup> como soporte para el apartamento de uno de los protagonistas, el mago Carvan. Dicho edificio, más conocido como Edificio Capitol por albergar el cine del mismo nombre, se encuentra ubicado en pleno centro del Madrid más comercial en la Plaza del Callao.

Su torreón de reminiscencias expresionistas alemanas y el gran letrero luminoso que lo envuelve, lo han convertido en un referente indiscutible de la noche madrileña. En realidad, aunque así pudiera parecer a simple vista, el apartamento del mago que se filma como perteneciente al edificio Carrión, no lo es en realidad.

Imagen de la madrileña Plaza del Callao extraída de la película de Alex de la Iglesia, *El día de la bestia* (1995).



Como siempre, la conexión entre el mundo exterior y el interior de una arquitectura filmada se revela a través de las ventanas. En este caso, la tarea se presume sencilla al prescindir de las vistas. Al elegir como escenario global una de las plantas del torreón del edificio Carrión, justo en mitad de la fachada coronada con un gran rótulo luminoso, se supone que la panorámica del exterior a través de las ventanas quedará supeditado a la visión este. En aquel momento y durante varios años, el cartel de la conocida marca de refrescos Schweppes coloreaba la noche madrileña con una intermitencia de tubos de neón rojos, verdes, azules y amarillos.

---

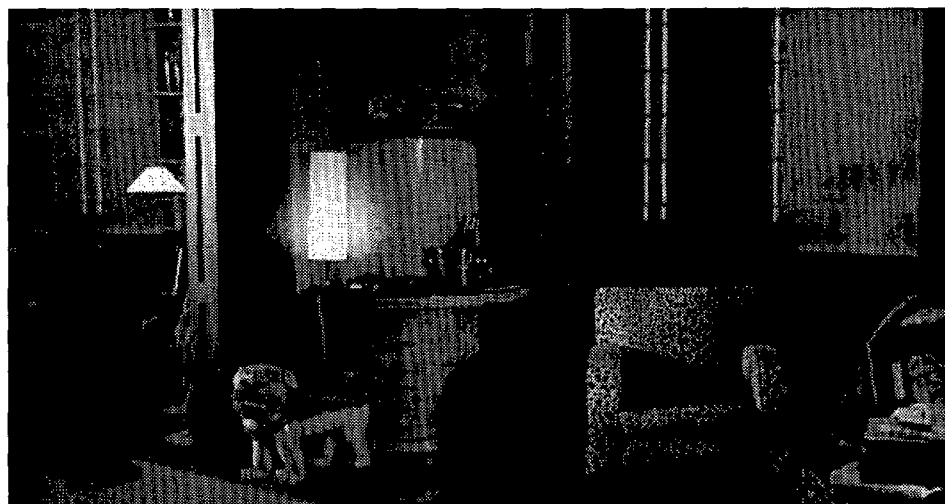
mayor o menor éxito como *Muertos de risa* (1999), *La comunidad* (2000), galardonada con 3 Goyas, o su última cinta *800 balas* (2002).

<sup>25</sup> *Carrión*. Edificio situado en la Gran Vía madrileña. Se construyó por encargo en 1931, por los arquitectos Luis Martínez Feduchi y Vicente Eced tras haber ganado el concurso propuesto a tal fin. Hoy se encuentra ocupado por un cine, comercios y un hotel que lleva el mismo nombre.

Imagen del cartel publicitario que corona el torreón del edificio Carrión situado en la Plaza del Callao extraída de la película de Alex de la Iglesia, *El día de la bestia* (1995).



Imagen del interior del apartamento de Carvan, con la imagen del luminoso tras las ventanas, extraída de la película de Alex de la Iglesia, *El día de la bestia* (1995).



En idéntica sincronía, los destellos intermitentes emitidos por esos tubos de neón, son los mismos que iluminan de manera difusa el interior del apartamento, con reflejos de colores tamizados por unos gruesos estores. En el contexto de un edificio tan emblemático, que muestra un acceso lujoso a través de su escalera imperial y sus dos ascensores exentos herederos del glamour de épocas pasadas, el molesto zumbido de los fluorescentes que niega las vistas del apartamento sobre la ciudad resulta más propio de ambientaciones barriobajeras que de un ático de esa categoría. Por otro lado la vulgar decoración del apartamento encaja a la perfección con la estética de las luces de neón, estereotipando la clase de personaje que la habita.

El director, en este caso, muestra su voluntad de crear una valoración a través de un entorno determinado. El interés del apartamento pasa indiscutiblemente por su

situación, sin la cual el apartamento no diría nada, sólo compondría un decorado más. Pero no es solo la situación del apartamento lo que define su valor, sino también lo que representa dicho edificio en la ciudad. La paradoja radica en esta simbología. El hecho de que una yuxtaposición insólita de elementos, en este caso un rótulo luminoso, haga que el edificio que lo soporta represente un icono urbano sin el cual su imagen no sería reconocible, nos hace recordar las teorías de Venturi acerca de la importancia del simbolismo para la arquitectura de la ciudad existente.<sup>26</sup>

Ante una hipotética pregunta formulada al espectador acerca del edificio en el que se rodaron las escenas de la película *El día de la bestia*, la mayoría responderá sin titubear: "En el edificio Schweppes".

---

<sup>26</sup> Venturi, Robert. *Aprendiendo de Las Vegas: El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Pág. 163, en *Teorías del simbolismo y la asociación en arquitectura*. (Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of architectural form, Cambridge, Massachusetts, 1977). Editorial Gustavo Gili Reprints. Barcelona 1998.

## Abre los ojos

En una entrevista concedida por Alejandro Amenábar<sup>27</sup> antes del rodaje de su tercera película, éste respondía ante una cuestión que se refería a la creación de ambientes en sus filmes. En ese momento, el referente más cercano era su segundo filme *Abre los ojos* (1997), un psico-thriller con pinceladas de ciencia-ficción sobre el que el director comentaba lo siguiente:

*"Yo procuro que la arquitectura tenga algo que ver con el sitio en el que vivo. Yo vivo en Madrid, y "Abre los ojos", por ejemplo, está rodada toda en Madrid, pero siempre le intentas dar una nueva visión. En ese sentido, te das cuenta cuando vas por la calle y observas, resulta muy curioso ver cómo, dependiendo desde que ángulo ruedas una cosa, el aspecto es completamente diferente. Por eso el Madrid de "Abre los ojos" es claramente reconocible pero a la vez es diferente, mucho más extraño, que era lo que buscaba, una ciudad que generase alienación."*<sup>28</sup>

Y desde luego resulta extraño imaginar que pueda existir una casa como la que posee César, papel interpretado por el actor Eduardo Noriega, situada en mitad de la madrileña calle Piamonte, en pleno centro de Madrid. Para poder sostener dicha ilusión, en el interior la realidad del barrio se obvia, desposeyendo a la vivienda en sí de cualquier tipo de plano que asocie la vista desde una ventana a la calle. El reto consiste en no manifestar al interior ningún indicio de dicha de correspondencia.

Un coche que sale rápidamente de un garaje en plano corto, una casa volcada al interior con un salón de doble altura, o unas ventanas neutras con un fondo indefinido, son algunos ejemplos de esta pérdida de referencias. Gran parte de la acción de la película transcurre en el decorado perteneciente al interior de la casa de su protagonista, César. En un juego psicológico en el que ni el espectador ni los protagonistas son capaces de distinguir la realidad de la locura, las piezas del rompecabezas son narradas en clave de flashback a un psiquiatra, papel encarnado por el actor Chete Lera.

---

<sup>27</sup> Amenábar, Alejandro. Ver nota al pie 35, Capítulo 1: *Tendencias cinematográficas en la arquitectura doméstica*, página 45.

Los momentos íntimos y a la vez los más dramáticos, son los que se desarrollan en el dormitorio y en el baño del protagonista, mientras que los momentos de relación con otros personajes pueden suceder en otras estancias de la casa, especialmente en el gran salón de doble altura donde se celebra su fiesta de cumpleaños. En ambos espacios, la casa presenta la ilusión de una iluminación natural aunque, como es evidente, la casa es un decorado ajeno a la situación que se le pretende. Pero si la iluminación en este caso debe de parecer real, lo que se hace es ocultar los supuestos huecos a la calle mediante una serie de muros curvos, celosías y tabiques de pavés, por los cuales se cuele gran cantidad de luz.

Imagen de la entrada a la vivienda de César vista desde el salón extraída de la película *Abre los ojos* (1997).

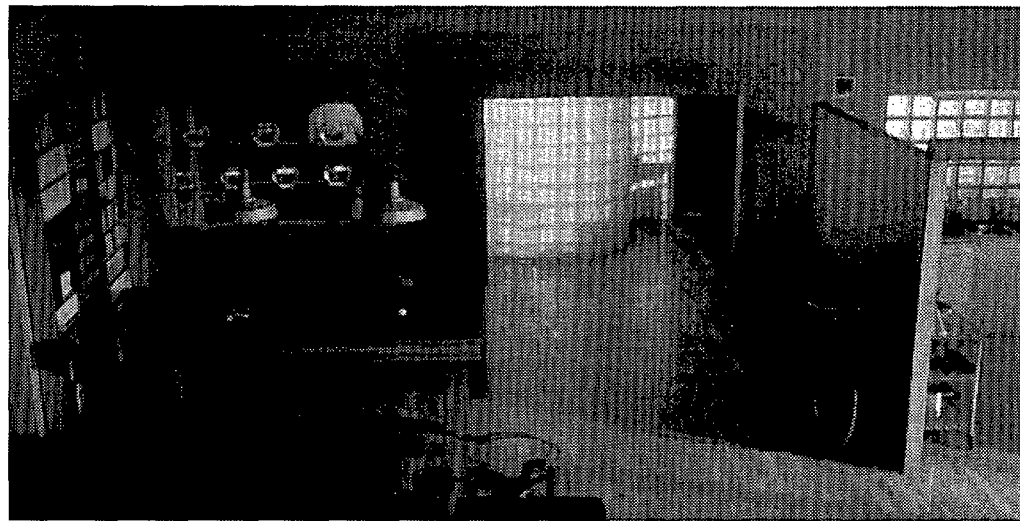


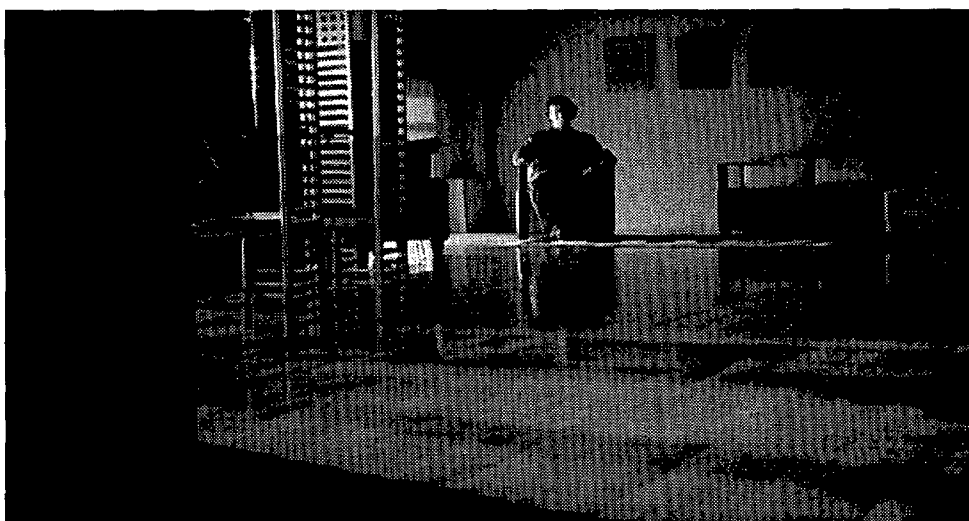
Imagen de la doble altura de la vivienda de César vista desde el ángulo opuesto a la entrada extraída de la película *Abre los ojos* (1997).



<sup>28</sup> Entrevista a Alejandro Amenábar año 1999. "La arquitectura influirá mucho más en mi tercera película" publicada en Internet.



Imagen del salón de la vivienda de César desde la pared lateral a la puerta extraída de la película *Abre los ojos* (1997).



En un análisis más profundo, el espectador echaría en falta la correspondencia de unos huecos acordes con la fachada y, sobre todo, una diferenciación entre los supuestos huecos de la crujía exterior y la interior. Porque tal como se plantea la casa, resulta muy extraño que la vivienda presente el mismo esquema de huecos tanto en el dormitorio como en el salón.

En una hipótesis sobre la distribución de la casa realizada a través del estudio de los fotogramas, se apunta una distribución de plató en dos niveles tal como se pretende mostrar en la pantalla.



Esquema de distribución de la vivienda del protagonista, construida a partir de las imágenes de la película *Abre los ojos* (1997) de Alejandro Amenábar.

En el esquema representado, se observa la posición de las estancias de la casa según los planos que se dejan ver en la película. El espectador, entiende que el dormitorio queda situado en la crujía exterior, ya que es el único lugar donde se acierta a ver un edificio que podría pertenecer a la calle en la que el director emplaza la vivienda. En el salón, sin embargo, los huecos se ocultan tras cortinajes y muros de pavés, lo que soluciona el problema de definir su situación.

Al obviar tanto la fachada como los elementos que conectan la vivienda con el exterior, puertas de acceso, ventanas e incluso la tipología edificatoria de la que se trata, la casa puede ser más que un decorado, responde al deseo de su director de crear un espacio fantástico en todos los aspectos, tanto formal como conceptualmente. La vivienda es fantástica en la medida en que se aleja de la realidad. Un alejamiento inevitable fruto de renunciar a los estrictos condicionantes que impondría una situación urbana como la que se le pretende.

## Copycat

En la película americana *Copycat* (1995) el director Jon Amiel<sup>29</sup> relata, en formato de thriller, la inquietante persecución de un asesino en serie cuyos crímenes son copias minuciosas de otros asesinatos realizados por los homicidas más notables de la crónica negra del pasado. Entre dos mujeres, una detective de homicidios de San Francisco (Holly Hunter) y una psicóloga criminalista retirada (Sigourney Weaver) que fue atacada en el pasado por uno de estos criminales, acorralarán al asesino poniéndose ambas como cebo.

Ambientada y rodada íntegramente en la ciudad californiana de San Francisco, *Copycat* narra en realidad una historia de patologías y fobias contemporáneas en la que una mujer que sufre de agorafobia, ha de superar su miedo al enfrentarse a un conflicto que pone en peligro su vida. Para ello, el director fabrica toda una puesta en escena que ilustra el estado mental del personaje a la vez que marca su status social y cultural y para ello elige una localización caracterizada por el vasto panorama que impone la envergadura de una gran obra de ingeniería de nuestra era, el Golden Gate. Con ayuda de las herramientas informáticas adecuadas puestas al servicio de la imagen cinematográfica, el deseo de localizar el apartamento de la protagonista en las inmediaciones del puente, es posible mediante la yuxtaposición de dicha imagen a la del apartamento de la protagonista, la doctora Helen Hudson (Sigourney Weaver), que se trata en realidad de un decorado construido en estudio y para cuya inserción se precisó tan solo la localización de una medianería blanca y lisa. Todo lo demás, los dos pisos que forman el interior, fueron realizados en un plató.

---

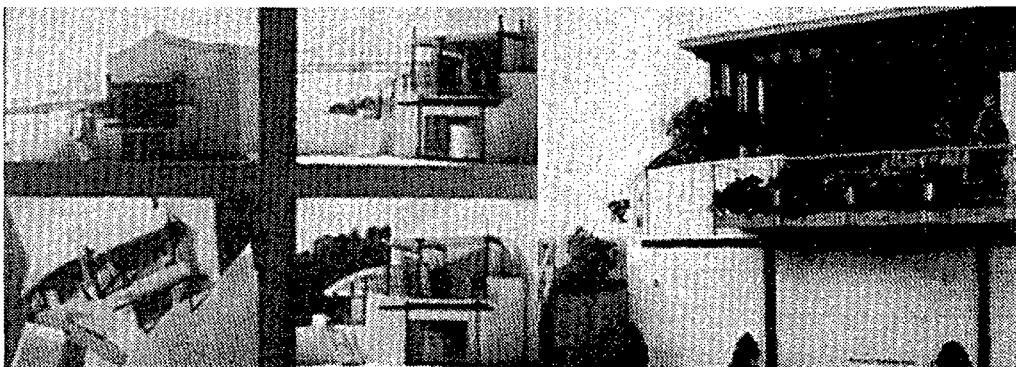
<sup>29</sup> Amiel, Jonh. Director de cine Inglés (Londres, 1948) Después de estudiar literatura inglesa se coloca en la Oxford and Cambridge Shakespeare Company, con la que realizó numerosos recorridos por E.E.U.U. Después de eso llegó a dirigir la Royal Shakespeare Company, contribuyendo como editor y redactor para la BBC. Allí aprendió dirección de televisión rodando su primer trabajo para la BBC, *The Silent Twins* (1985). Su primera película larga *Queens of Hearts* (1989) fue premiada en Cannes. Le siguen otros títulos más conocidos como *Sommersby* (1993), *Copycat* (1995), *El hombre que no sabía nada* (*The Man Who Knew Too Little*, 1997), *La trampa* (*Entrapment*, 1999) y *Núcleo* (*The Core*, 2003).

Imagen del interior de la casa con vistas al Golden Gate, extraída de la película *Copycat* (1995).



A través de la construcción de varias maquetas, se exploraban los aspectos lumínicos de la fachada exterior del apartamento y su relación con los supuestos edificios colindantes y el puente. Formalmente las imágenes de las maquetas y las de la localización, se superponían mediante el empleo de técnicas digitales.<sup>30</sup>

Primeras maquetas donde se estudió el impacto del exterior del apartamento con relación al volumen del edificio existente junto al puente, para la película *Copycat* (1995).



La transición entre interior y exterior del apartamento de ficción con la que se propone establecer una relación directa entre el escenario privado y el paisaje elegido, se resuelve con la creación de una piel de vidrio capaz de permitir los ajustes lumínicos necesarios que requieren los distintos estados anímicos de la protagonista. En una búsqueda de referencias por parte del director artístico de la película Chris Seagers que incluye entre otras la *Maison de verre* de Pierre Chareau, se plantea una división horizontal y vertical del espacio interior de la vivienda cuyas proporciones se acomodan al formato de la fachada de vidrio planteada y a las operaciones de la

<sup>30</sup> Charnley, Diana. *Production design as process*. Cinema and architecture. François Penz and Maureen Thomas. Londres 1997.

cámara, que permitirán realizar planos en los que tan pronto se fotografíe un núcleo central aparentemente despejado como sea posible la filmación de ángulos que permitan ocultar un intruso.

El muro cortina de cinco metros de altura, revestido con unas contraventanas verticales que giraban mecánicamente, cobra gran protagonismo a lo largo del filme, ya que no sólo ilumina de forma progresiva el apartamento, reflejando quizá mediante la iluminación un estado de ánimo, sino que ayuda a generar una sensación parecida la de estar en una fortaleza cuando las persianas están cerradas, desde las que, incluso, pueden emitirse señales de aviso al exterior.

Imagen del salón con las persianas mecánicas abiertas, extraída de la película *Copycat* (1995).



El hecho de que la vivienda fuera construida como decorado de forma independiente a su localización filmada, no sólo supone una ventaja a la hora de rodar, sino que abre un abanico de posibilidades para experimentar con nuevos marcos de vivienda dentro de la ciudad.

Imagen del salón con las persianas mecánicas cerradas, extraída de la película *Copycat* (1995).



Estas operaciones de collage informático, de las que en los últimos tiempos el cine de medios se ha beneficiado, han contribuido notablemente a desarrollar nuevas localizaciones de ficción que satisfacen la avidez de fantasías, que en torno a la ciudad contemporánea, demanda el público actual. Más que cualquier otra herramienta, el cine acerca al ámbito cotidiano la comprensión del espacio urbano como lugar de creciente conflicto social, sin el cual resulta imposible la experimentación sobre el mismo.

### 3.3. OBTENCIÓN DEL “MARCO INCOMPARABLE” Y SU VALORACIÓN A NIVEL DOMÉSTICO.

La ciudad, como construcción social compleja, ha sido y es objeto de estudio para diferentes disciplinas que abarcan, desde la arquitectura y la sociología a la economía o la medicina. La tendencia del individuo a la agrupación en torno a un núcleo común, responde a una simple cuestión de ventajas, que se traducen, entre otras cosas, en la obtención de un incremento de la productividad, en la existencia de un superávit de los servicios centrales y en una accesibilidad dentro del territorio. Todo es asimilable a ventajas para el individuo.

En el momento en que se alcanza un equilibrio regional de ventajas y desventajas surgidas a raíz de la aglomeración, se llega al punto que los economistas llaman “aglomeración óptima”.<sup>31</sup> A su vez, éstos alertan acerca del desequilibrio que se produce en el momento en que se sobrepasan los límites en uno u otro sentido, lo que conduce a perder esa aglomeración óptima con la consiguiente reducción de las ventajas netas. Llegados a este punto de desequilibrio, el individuo empieza a percibir esta pérdida de beneficios sociales en el momento en el que aumenta la soledad, el ambiente se torna cada vez más hostil y en casos extremos, se produce la marginación.

Una vez perdido el ideal de bienestar urbano, el individuo vuelve la cabeza hacia otras alternativas y en función del grado de desinterés creado en torno a las supuestas ventajas de la aglomeración, se buscarán nuevos núcleos que no hayan rebasado los límites de la aglomeración óptima, o bien se huirá hacia zonas despobladas en claro contraste con lo anterior. Por muy radical que parezca esta segunda opción, el hecho de la desaparición de los pocos espacios vírgenes que quedaban en el planeta, unido a las facilidades de comunicación obtenidas en las últimas décadas, han hecho de esta idea una oferta atractiva. El caso es que el interés por los rincones despoblados donde instalar un “marco de vivienda” ha crecido considerablemente en las últimas dos décadas.

Se entiende por *marcos de vivienda* aquellos lugares en los que se integra un espacio doméstico singular e identificable con un entorno con el que soñar. Parecía

---

<sup>31</sup> Klatt, Sigurd. *Ballungsoptimum* en Vahlens großes Wirtschaftslexikon, pág. 181, editorial Beck/dtv, 1994, Munich, Alemania.

que en otra época, la decisión relativa a la elección de un espacio de asentamiento dependía directamente de la actividad laboral que se quisiera desempeñar. En general, las zonas rurales y los núcleos de población pequeños no podían competir contra las oportunidades de la gran ciudad en cuestión de variedad de ofertas de empleo. A su vez, se asimilaban los ideales de una vida tranquila a un entorno rural, o el ajetreo y las oportunidades a los entornos urbanos, lo que afectaba directamente a la realización del individuo tanto laboral como emocionalmente. Con esta dicotomía, se optaba o simplemente se aceptaban los ideales de una forma de vida en la que la vivienda se debía ajustar a las condiciones que imponía el medio.

Las alteraciones de las condiciones laborales unido a la asunción de nuevos estratos sociales y la increíble ampliación de las redes de transporte, han llevado a ampliar la gama de estos valores. Por otra parte, las propuestas de urbanismo a escala territorial y la regulación de las condiciones de suelo disponible según el territorio han condicionado la elección de estas dos ofertas tradicionales matizándolas en una escala de grises. Se busca, siempre de acuerdo con los parámetros económicos que se manejan, un ideal de localización en el que se asumen riesgos climatológicos y naturales que en otro tiempo no eran ni planteables. A su vez, las localizaciones estratégicas de los centros de las ciudades son reclamadas, o por el contrario desechadas, en función de la valoración de unos determinados servicios, a menudo muy en contra de lo que sería previsible.

Esta pluralidad choca con la aun feroz propaganda del ya desprestigiado modelo de vivienda suburbana, ya que el ideal que con ésta se perseguía se ha mostrado tal cual es, como un conjunto de falsas promesas que se alejan de cualquier deseo de personalizar el propio entorno. Por ello, a tenor de lo que el cine actual muestra, este modelo tomado como objeto de deseo por parte del espectador ha entrado en crisis, a pesar de que parezca que gran parte de la sociedad vaya contra corriente.

Pero la operación que se plantea desde el cine es interesante, ya que ofrece alternativas visuales. La clave está en convertir el entorno privilegiado y la singularidad doméstica en objeto de deseo, sobre todo frente a la uniformidad del extrarradio. En este sentido, la misión del cine consiste en servir de escaparate. Es la ventana abierta para poder retratar los entornos más exóticos que se puedan imaginar para según que público ya que, de otro modo, a cualquiera le resultaría imposible soñar con paisajes y



entornos domésticos que jamás ha visto. A menudo nuestra imaginación llega hasta donde alcanza nuestra memoria visual.

En el cine, la inclusión del montaje de imágenes de localizaciones en las que se ubica una determinada arquitectura parece encaminado a combatir la incesante degradación del entorno que rodea al ser humano. En el proceso de elección de las imágenes y los lugares, a menudo se recurre a estrategias que bien podrían ser trasladadas al ámbito del proyecto de arquitectura.

Utilizando métodos comparativos o simplemente eligiendo cuidadosamente las localizaciones en las que luego se instalarán los decorados, se crea un muestrario de imágenes de arquitecturas que añadir al recuerdo colectivo. Éste era el principio en el que Tati<sup>32</sup> basaba la estructura de la mayoría de sus filmes, a fin de revelar al espectador de forma intencionada sus propios valores. Su manera de mostrarlos era sencilla, estableciendo comparaciones entre lo natural y lo artificial, y optando siempre por lo primero, que se asocia a lo tradicional, frente a lo artificial asociado a lo nuevo, a lo moderno. Por oposición, se revelaban por sí mismas las virtudes de uno frente al otro, que no siempre resultaban tan exageradas como pretendía su director.

No olvidemos que la obligación del cineasta consiste en poner en marcha todos los mecanismos a su alcance con el fin de satisfacer el universo de ficción. La cota de realidad que requiere el espectador queda modificada en función del argumento. En esta búsqueda de realidades que filmar, parecen no existir apenas ejemplos que combinen una arquitectura "no-tradicional", y a ser preciso singular, con un entorno natural excepcional.

Aparte de la degradación del entorno y la singularidad de la localización elegida, también desde el cine se refuerza el concepto de accesibilidad. La identificación de algunas calles de los centros históricos de las ciudades con las localizaciones junto al mar en términos de exclusividad da idea de la equiparación en valor absoluto del tiempo y el espacio para el individuo. Los centros históricos de las ciudades se mitifican y se convierten en un lujo. Se crean estereotipos como el de Berlín como ciudad moderna y cambiante, o el bello centro parisino que

---

<sup>32</sup> Tati, Jacques. Ver cita 13. Capítulo 2: Uniformidad y mecanización de la vivienda. *El cine como festigo*, página 8.

automáticamente es identificado con la primavera y la vida de café, aunque la climatología de París casi nunca lo permita.

Muy en la línea de esta cuestión, preguntaron en una ocasión a Woody Allen acerca de las tres cosas que él consideraba más importantes a la hora de elegir una vivienda, a lo que el director americano respondió sin vacilar: "primero la situación, segundo la situación y tercero la situación".

Y, aunque es cierto que la evolución de la ciudad y los marcos que configuran el valor de las áreas residenciales varían en función de las distintas épocas, lo que en realidad se pone en juego son ciertos aspectos como la versatilidad de dicha ubicación. Más allá de todos estos valores cuya percepción exige un análisis más profundo por parte del espectador, se encuentra la fuerza visual de las viviendas que se ubican en parajes naturales excepcionales de forma aislada. La fuerza plástica del entorno, deja inevitablemente de lado cualquier valoración acerca de la arquitectura que en estos se enclava. Esta circunstancia, aunque pudiera parecer perjudicial para la valoración estética del objeto construido, puede por el contrario resultar conveniente para su apreciación. La escasa aceptación por parte del público de la vivienda no tradicional en detrimento de la que sí lo es, viene a corregirse unos milímetros si esta se ubica en un entorno singular, entrando así el conjunto en la valoración.

## La pelle (La piel)

Para cualquier observador, la capacidad de contemplar ciertas arquitecturas domésticas fuera de un contexto fotográfico impreso, se encuentra dificultado por la privacidad de su uso.

En ese sentido, gracias al cine se brinda al espectador la capacidad de contemplar una obra maestra de la arquitectura doméstica, tanto por su arquitectura como por su localización, que nos es mostrada sin necesidad de ser adulterada por encuadres ni montajes. Un proyecto que surge, desde la rigidez que le impone la artificialidad programática de lo moderno, entre la fuerza natural de los acantilados de Punta Massulo en Capri. Una casa simplemente localizada y filmada para dar servicio al hilo argumental de una gran película, *La Pelle (La piel, 1981)*.

En esta producción franco-italiana dirigida por Liliana Cavani<sup>33</sup>, el protagonista, un alto mando de la Italia liberada, hace de anfitrión en su villa para lo más selecto del Estado Mayor americano destacado en la zona de Nápoles. El Capitán Curzio Malaparte, papel que interpreta Marcelo Mastroiani, se llama igual que el cliente original que encargó a Adalberto Libera en los años anteriores a la guerra su casa en los acantilados capreses. El director artístico de la película, Dante Ferretti<sup>34</sup>, recrea a la perfección en los alrededores de Nápoles y Capri, el ambiente de la Italia post-fascista y reserva la casa Malaparte para adjetivar a un personaje culto y refinado desde cuyos ojos el espectador contempla un hermoso país devastado por el hambre y el pillaje.

---

<sup>33</sup> Cavani, Liliana. Ver nota al pie 27, Capítulo 1: Tendencias cinematográficas en la arquitectura doméstica, página 26.

<sup>34</sup> Ferretti, Dante. Director artístico italiano, (Macerata, Italia 1943). Desde sus inicios en Italia ha realizando labores de diseño de decorados y de vestuario. Comenzó en el cine en 1964 con un filme de P.P.Pasolini titulado *Il Vangelo secondo Matteo (El evangelio según San Mateo)*. Desde su primer trabajo ha colaborado realizando escenografías para directores italianos de prestigio hasta que en 1986 debutó en el cine americano con el filme *The name of the Rose (El nombre de la rosa)*. A partir de ahí ha sido galardonado numerosas veces en festivales internacionales y 7 veces nominado al Oscar en las categorías de Director artístico y Diseño de Producción, por las películas: *The Adventures of Baron Munchausen (Las aventuras del Barón Munchausen, 1988)*, *Hamlet (1990)*, *The Age of Innocence (La edad de la inocencia, 1993)*, *Interview with a Vampire: The Vampire Chronicles (Entrevista con el vampiro, 1994)*, *Kundum (1997)*, y *Gangs of New York (2002)*.

La casa juega un importante papel en la película como un escenario cargado de significado en relación con el personaje al que pertenece, además de cómo centro neurálgico en torno al cual se desarrolla la acción. En escenas tomadas desde el interior de la casa, el espectador contempla el desarrollo de las conversaciones y de los sucesos clave de la trama, en los que la directora nos muestra lo complicado de las relaciones que mantiene el protagonista con cada uno de los personajes. Al potenciar más la visión desde el interior de la misma que desde el exterior, la magnificencia del conjunto es apreciada con la limitación que impone la visión a través de huecos de ventana.

Sorprende que la fuerza geométrica de la gran escalinata de la cubierta de la casa no sea casi explotada, mostrando tan solo parte de la misma en alguna escena rodada en las proximidades de su fachada más interior.

Las tomas, realizadas siempre desde el salón, muestran un impresionante paisaje enmarcado por grandes ventanales cuadrados, donde quizá lo más significativo sea el áureo interior, austeramente decorado, en hermosos tonos claros. Desde éste, se observa que a pesar de que la casa sobresale dramáticamente sobre el montículo que deja el acantilado, naciendo de entre las rocas sin necesidad de basa, la sensación que se percibe al mirar a través de esos enormes ventanales cuadrados que comienzan a la altura de las rodillas, es la de circular por un interior excavado en la roca, casi como si de una gruta desde la que se divisa un horizonte marino se tratara, recordando de forma subliminal a una caverna, para cuya similitud, el enlosado del suelo ayuda.



Escena en el interior de la casa Malaparte, extraída de la película *La Piel* (1981) de Liliana Cavani.



Escena en el exterior de la casa Malaparte, extraída de la película *La Piel* (1981) de Liliانا Cavani.

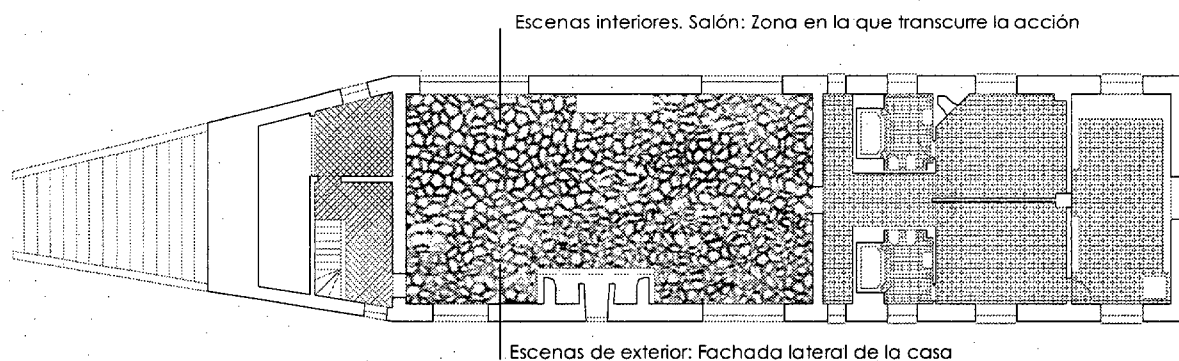
El espectador no pasa por alto la circunstancia de que la casa constituye un valor añadido a las propias virtudes del personaje. Durante la película se alaba con frecuencia, en el contexto del guión, la "maravillosa villa" que posee el Capitán en Capri, circunstancia por la que su opinión es tenida en cuenta a pesar de ser italiano. La directora juega con el espectador al tratar con ambigüedad en este supuesto drama histórico la verdadera condición del personaje de Malaparte, una figura lo suficientemente conocida en Italia, narrando hechos reales adornados con circunstancias de ficción.

En una de las escenas, uno de los personajes, la aviadora americana Mrs White le pregunta sobre su profesión antes de la guerra, cuestión que el protagonista esquiva respondiendo: "Hace tanto, que ya ni me acuerdo".<sup>35</sup> Pero los equívocos entre el personaje interpretado por Mastroiani, la casa y el auténtico Curzio Malaparte, no acaban ahí. En la única escena en la que se ve parte del exterior de la villa de Capri, Malaparte y Mrs White pasean por la terraza mientras charlan y el contraste entre los muros de la casa, pintados de un fuerte marrón rojizo, y la escalinata continua que le sirve de cubierta acabada en piedra de tonos beige, sirve de fondo colorista a unos personajes que en breves instantes pasarán a un interior más neutro, blanquecino, en

---

<sup>35</sup>:Malaparte, Curzio. La auténtica profesión del cliente que encargó a Libera la villa en Punta Massulo, Capri, era la de escritor.

donde la conversación subirá de tono. Ya en el salón, ella pregunta: "¿La compró ya construida o la diseñó usted?" A lo que Malaparte contesta: "La casa la compré ya hecha, el panorama lo diseñé yo."



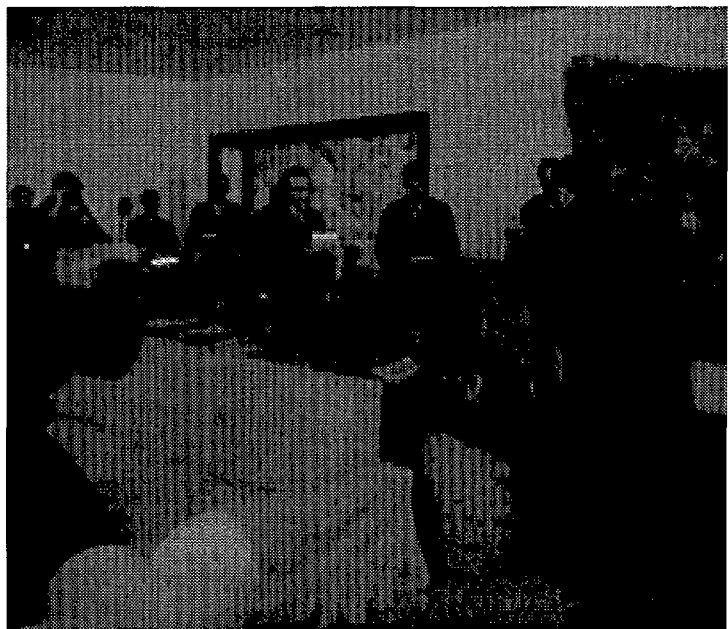
Plano de planta baja de la Casa Malaparte. Punta Massulo, Capri. Italia, del arquitecto italiano Adalberto Libera, (1940).

Con esta respuesta, la verdad es omitida. El auténtico Malaparte encargó a Libera los bocetos de una vivienda que llamó "una casa como yo" y que fue construida según el desarrollo que el constructor Amitrano y el propio Malaparte dieron al proyecto original de Libera.<sup>36</sup> Pero aunque el Malaparte de ficción nos pudiera confundir con una zalamería dedicada a una mujer hermosa, sabemos que el auténtico Malaparte apenas conservó la casa como tal, pues al poco tiempo la donó como sede para la República Popular de China, convirtiéndose más adelante en una fundación que albergaba diversas exposiciones.

Pero sin duda, una de las cosas más destacables de la película en lo referente al tema que nos concierne, no es sólo la aparición de una obra doméstica de tanta representatividad mostrada tal cual sin ninguna operación de transformación, sino el tratamiento que de ella se hace en el filme, ya que ésta es una arquitectura valorada en su conjunto, y no simplemente por su situación en un entorno privilegiado. Es un equilibrio entre ambas disciplinas, ya que en este caso la arquitectura no ha precisado de la intervención del cineasta para encontrar la conjunción entre una excelente

<sup>36</sup> Garofalo, Francesco y Veresani, Luca. *Adalberto Libera. Casa Malaparte, Capri*. Princeton Architectural Press, pág 114. Nueva York 1992.

calidad espacial y el dramatismo de unas formas naturales abrumadoras, sin esconder a su vez la singularidad de la obra. El cine es aquí simplemente el testigo que observa como un entorno como ese merece ser rubricado con una obra tan excepcional, y una vez visto, se lo cuenta al mundo.



Escena en el interior de la casa Malaparte, extraída de la película *La Piel* (1981) de Liliana Cavani.

## Los amantes del círculo polar

Si bien la fuerza visual de un determinado entorno puede alterar las impresiones del espectador con respecto a cierta arquitectura, determinadas alteraciones introducidas en una edificación pueden crear huellas que resulten sugerentes en relación con su entorno. De esta manera, sin necesidad de arquitecturas singulares, el cine es capaz de dirigir la atención del espectador sobre un espacio doméstico determinado.

El cine posee la virtud de acrecentar el interés del receptor cuando, en el transcurso de una acción, se introducen alteraciones inesperadas en el contexto de una arquitectura funcional, como sucede siempre que se introduce un elemento extraño o poco usual. Un claro ejemplo lo tenemos en la película del director español Julio Médem<sup>37</sup> *Los amantes del Círculo Polar* (1998), donde la localización presenta matices que trascienden la visión de una panorámica o un paisaje.

De acuerdo con el bucle argumental en el que se desarrolla esta historia de amor con encuentros y desencuentros entre dos personajes, Otto (Fele Martínez) y Ana (Najwa Nimri), los decorados y los ambientes juegan con la casualidad en busca de la clausura del círculo de su propio destino. Lanzada a esta búsqueda y al reencuentro con su amante perdido, Ana aterriza en Rovaniemi, un pueblo finlandés cercano al Polo Norte donde existen varios edificios del arquitecto Alvar Aalto. Y mientras espera que el destino la alcance, su residencia será una cabaña a orillas de un lago próximo a la frontera marcada por el Círculo Polar Ártico.

La divisoria que separa el hemisferio Norte del casquete polar, es dibujada en el interior de la cabaña mediante una línea blanca que atraviesa el suelo del salón. Cuando Ana ve la línea, se apresura a mover todos los muebles a fin de trasladarlos al

---

<sup>37</sup> Médem, Julio. Director de cine Español, (San Sebastián 1958.) Comenzó como director y guionista en 1985 con la cinta *Patas en la Cabeza*. Tras rodar varias películas con un éxito desigual, filmará *Vacas* (1991) con la que gana el Goya al mejor director novel. A este le siguen títulos como *La ardilla roja* (1993), galardonada entre otros con el premio a la mejor película extranjera novel en Cannes. Participa escribiendo o actuando en títulos de gran éxito como *Airbag* (1997) y *Hola, ¿estás sola?* (1996). Después de lo cual escribirá y filmará sus títulos más exitosos. *Tierra* (1996), *Los amantes del Círculo Polar*, (1998) y *Lucía y el sexo* (2001), con las que obtiene varios premios y nominaciones.



lado en el que se supone que comienza el Polo Norte. En su mente esto implica un cambio y su intuición le dirá que esto la conduce irremediabilmente hacia su nueva vida. En este caso, lo sobrecogedor del entorno en el que se sitúa la cabaña es más una idea que una imagen tangible, es la presencia de la frontera polar lo que traducido en huella dentro de la arquitectura da sentido al conjunto.

Imagen del exterior de la cabaña a orillas del lago, extraída de la película de Julio Médem *Los amantes del Círculo Polar* (1998)

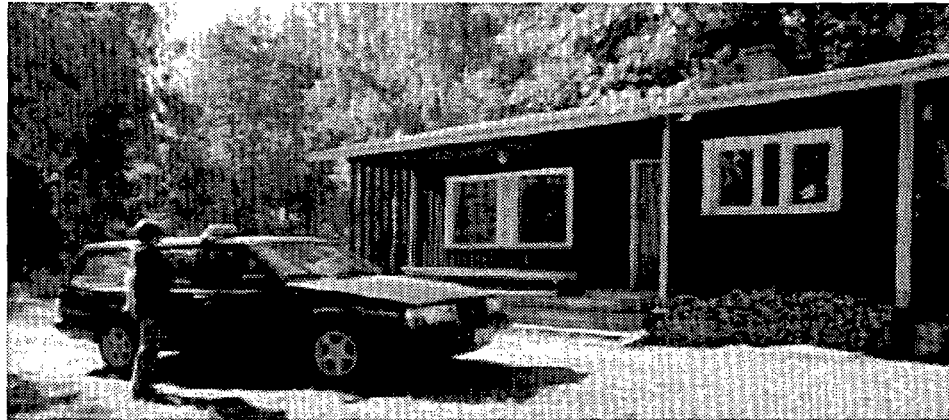
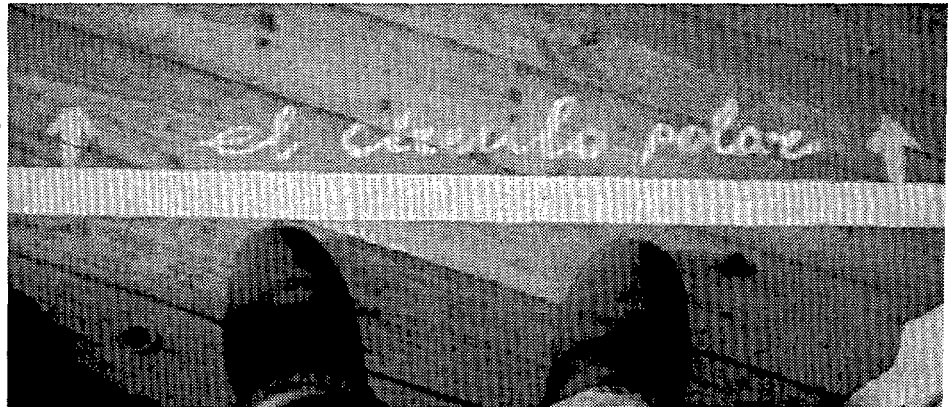


Imagen de la línea dibujada en el suelo de la cabaña, extraída de la película de Julio Médem *Los amantes del Círculo Polar* (1998)



La fuerza de la línea como elemento divisorio a transgredir ha sido explotada con frecuencia en el cine aunque en un sentido diferente. En películas como *La guerra de los Rose* (*The war of the Roses*, 1989) de Danny DeVito o *Mi tío* (*Mon Oncle*, 1958) de Jacques Tati, las consecuencias de la línea en la edificación son llevadas a extremos para explotarlas de manera hilarante algunas veces y ácida otras. A su vez, el juego de lo invisible y lo visible ha sido adoptado por los arquitectos en numerosas ocasiones.

Determinados elementos dispuestos en la planta de un edificio, pueden parecer desordenados y sin embargo responder a una organización que se revela a través del análisis de su descomposición en tramas virtuales. Desde los postulados

sobre la planta libre de Le Corbusier<sup>38</sup>, ese posible orden de los elementos no siempre es apreciable a simple vista, y en ocasiones su patrón carece de entidad física.

Un dibujo, una trama e incluso determinada señalización, pueden constituir una trama en sí misma, capaz de ordenarlo todo con más fuerza que un muro al que le han sido practicados unos huecos de paso. El hecho de colocar un elemento de este tipo en la arquitectura tiene que ver con la idea de frontera, y por tanto de trasgresión y constituye una actitud personal de cara al obstáculo o al límite.

La línea puede representar la huella sobre el suelo de un objeto material aun sin colocar o ser el paso anterior a la pared de vidrio, ya que permite ver lo que se sitúa al otro lado e incluso tocarlo, cosa que el cristal imposibilita. Es más un límite psicológico que uno físico.

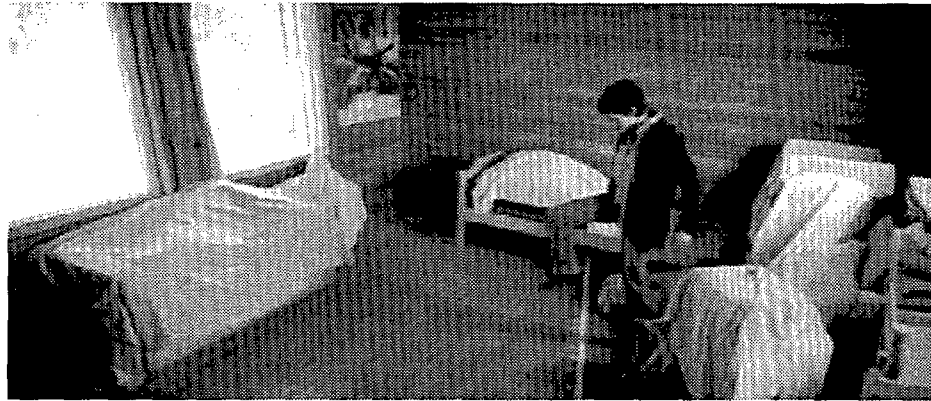
El hecho de que la cabaña en la que se aloja Ana quede seccionada en dos mitades por algo tan inmaterial como la línea que marca la presencia geográfica del Polo Norte condiciona todo el espacio de la vivienda. El gesto de Ana de alzar el pie para saltar sobre la línea del salón sin pisarla pone de manifiesto la importancia visual de la misma desde la primera toma de contacto. La línea infinita que se cierra al otro lado del globo, queda únicamente referenciada mediante un segmento blanco que nace de una pared lateral del salón y muere en la opuesta.

La desvinculación de la dirección de la línea con respecto a las directrices de la edificación singulariza, sin embargo, cada una de sus mitades en relación con su continuidad y así podemos interpretar la geometría de la cabaña como queramos.

---

<sup>38</sup> Le Corbusier. Hacia 1926, define en cinco puntos sus postulados arquitectónicos: 1) Los pilotis. El desarrollo de la construcción en hormigón armado, de la estructura metálica, hizo que los muros de sostén perdieran su función estática, con lo que se produce una liberación total del suelo. 2) La cubierta-terrace: en las regiones frías, la ventaja de utilizar la terraza como cubierta reside en la posibilidad de evacuar rápidamente y sin peligro las aguas procedentes del deshielo. El agua puede desaguar hacia el interior de la casa, y como este tiene calefacción, al contrario de lo que ocurre con el tejado tradicional, el peligro de helada queda eliminado. 3) La planta libre. Disponer los tabiques según las necesidades de la distribución interior, sin depender de los muros de sostén. 4) La ventana alargada e incluso si es posible que abarque todo el muro. 5) La fachada libre. La fachada es una superficie que hay que organizar en partes abiertas y en partes ciegas, como la de un cuadro.

Imagen del salto de la protagonista frente a la línea dibujada en el suelo de la cabaña, extraída de la película de Julio Médem *Los amantes del Círculo Polar* (1998)



Al interior la división que provoca la línea puede ser interpretada por sus moradores en los términos que deseen, su extensión al exterior la edificación puede ser entendida bajo la singularidad que le da el formar parte de un gigantesco collar. En general, las huellas, las líneas, las marcas,... generan relaciones de las partes con él todo y del todo con otras unidades ajenas a esta. Las líneas no solo separan sino que nos ayudan a establecer conexiones.

Desde el momento en que el arte comenzó a reflexionar sobre el propio arte, las relaciones entre la obra, el espectador y el espacio que ésta se engloba, sufrieron un cambio. Las situaciones ambientales que propician los artistas del *minimal* para la realización de sus propias obras en función del espacio otorgan un carácter único al hecho de exponer, y supusieron las primeras experiencias de lo que se llegó a llamar Environmental Art. Algunos detractores del movimiento, que reivindicaban un arte más formalista, manifestaron que "un arte que depende cada vez más de su situación en el espacio y tiempo, es un arte teatral".<sup>39</sup>

Si aplicamos este principio a la práctica cinematográfica, vemos que ésta constituye un caso especial. La teatralidad del cine es casi indiscutible, pero su dependencia del espacio, como entorno en el que se desenvuelve la acción, es relativa. Si bien es cierto que el desarrollo de la invención precisa un escenario, la dependencia y adaptación de las condiciones de los mismos es cada vez más difícil. Debemos ser conscientes de que incluso las localizaciones en espacios existentes

---

<sup>39</sup> Fried, Michael. Cita *Art and Objecthood*, publicado en *Artforum*, junio de 1967, páginas 15 y 19 a 20, Nueva York, E.E.U.U.

constituyen un entorno modificado, preparado a conveniencia del director, a través de operaciones como el encuadre o la elección del tiempo de rodaje. Es un punto en el que arquitectura, cine, arte y espectáculo confluyen para otorgar al espectador parte de la magia de los paraísos perdidos.



#### 4. DURABILIDAD Y TEMPORALIDAD. CINE Y ARQUITECTURA DE CIENCIA-FICCIÓN.

A principios del siglo XXI, la Tyrell Corporation desarrolló un nuevo tipo de robot llamado nexus –un ser virtualmente parecido al hombre– conocido como replicante. Los replicantes nexus ó eran superiores en fuerza y agilidad, y al menos iguales en inteligencia a los ingenieros de genética que los crearon.

En el espacio exterior los replicantes fueron usados como trabajadores esclavos en la arriesgada exploración y colonización de otros planetas.

Después de la sangrienta rebelión de un equipo de combate de nexus ó en una colonia sideral, los replicantes fueron declarados proscritos en la tierra bajo pena de muerte.

Brigadas de policías especiales con el nombre de unidades de Blade Runners tenían ordenes de tirar a matar al ver cualquier replicante invasor.

A esto no se le llamó ejecución, se le llamó retiro.<sup>1</sup>

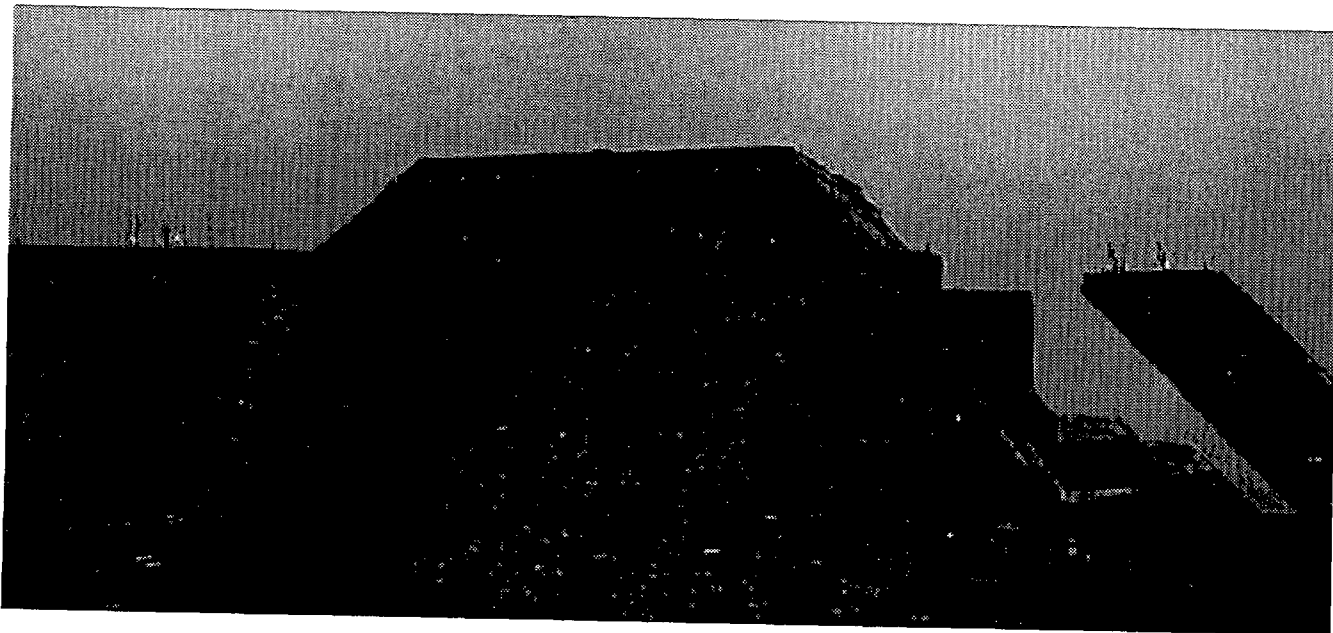


Imagen del edificio de la Tyrell Corporation, extraída de la película *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.

*Posible y tangible*, son dos conceptos claves que los diseñadores de la industria cinematográfica toman como punto de partida a la hora de acometer un nuevo trabajo. Los encuadres urbanos que aparecen en pantalla han de mostrar una visión

---

<sup>1</sup> Texto introductorio de la película *Blade Runner* (1982), del director británico Ridley Scott, basada en la novela de ciencia-ficción *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, obra del escritor americano Philip Kindred Dick, 1968.

general que capacita al espectador para ubicar la acción, mediante la localización de un elemento (no necesariamente arquitectónico), que resulte lo suficientemente reconocible como para dar las claves que conduzcan a su identificación, no sólo geográfica sino también temporal.

A menudo basta con introducir en el encuadre algún elemento iconográfico, una calle emblemática de una ciudad, un edificio singular o simplemente una imagen de su entorno natural, sin más ánimo que el de dotar de tiempo y espacio a una acción. En este sentido los automóviles, más que la arquitectura, han supuesto para el cine auténticas máquinas del tiempo capaces de fechar de manera inmediata el entorno en que se desplazan, tal como otros elementos de ajuar urbano, -cabinas telefónicas, anuncios publicitarios o modelos de taxis o autobús-, nos sitúan en una u otra población, sin recurrir necesariamente a la visión arquetípica de una Estatua de la Libertad o de una Torre Eiffel.

Esto, claro está, puede realizarse únicamente con ciudades reales, en tiempos reales, ya que estas claves no resultan válidas cuando la imagen de la ciudad que se pretende mostrar es una reinención temporal de sí misma, como es el caso del Nueva York de *El quinto elemento* (1997), del Madrid *El día de la bestia* (1995) o de *La mujer más fea del mundo*, (1999), y cómo no, de la ciudad de Los Ángeles de *Blade Runner* (1982). Todas estas películas de ciencia-ficción se ubican en un porvenir inventado pero en espacio real, y en ellas los conceptos "posible y tangible" citados anteriormente cobran, aun si cabe, mayor importancia.

En todas estas películas, la ciudad forma parte del reparto interpretando un papel en la ficción, por lo que en este caso, la aparición de cualquier ícono urbano que conduzca al espectador hacia la pista de su ubicación resulta contraproducente. Lo habitual en estos casos es que el director despeje la incógnita de manera inmediata, bien a través de un subtítulo bien con una voz en *off* que nos informe del lugar y fecha de los acontecimientos que van a ser narrados.

Fuera de este esquema de películas de ciencia-ficción, ubicadas en un espacio urbano real bajo el disfraz de un tiempo futuro inventado, están aquellas en las que el espacio resulta igualmente ficticio. El *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang<sup>2</sup>, las

---

<sup>2</sup> Lang, Fritz. Director de cine austriaco, (Viena, Austria 1890- Beverly Hills, Los Angeles, California E.E.U.U. 1976.) Friedrich Christian Anton Lang fue hijo de un constructor católico y de una madre

comunas de Eurasia de 1984 (*Nineteen Eighty-Four*, 1984), los palacios del planeta Mongo en *Flash Gordon* (1980), o más recientemente el Gotham de las cuatro entregas de *Batman* (*Batman*, 1989; *Batman Returns*, 1992; *Batman Forever*, 1995; y *Batman & Robin*, 1997), constituyen para sus directores artísticos succulentos bombones envenenados.

A la libertad creativa que posibilita la creación de ambientaciones sobre ciudades nuevas, se une la esclavitud de desligarse absolutamente de cualquier elemento o icono reconocible que los pueda asociar a un espacio urbano real.

En este aspecto, los decorados de estas ciudades de nuevo cuño se asemejan bastante a la imaginería del cómic, cuando no proceden directamente de éste.

La necesidad de superar la barrera del tiempo real en las escenografías futuristas pasa por la supresión de parte de los símbolos iconográficos que representan algunas edificaciones del entorno urbano real. Por regla general, todo elemento simbólico de una ciudad parece perdurar en el tiempo, circunstancia que choca con la temporalidad que condiciona los filmes de este género. La complejidad radica en saber si la supresión de dichos iconos arquitectónicos del contexto de la ciudad ficticia pasa necesariamente por la creación de unos nuevos.

Todas estas circunstancias, que afectan a la elección de los planos de la ciudad futura, tendrán un reflejo inevitable en las arquitecturas que comprende. Las

---

judía conversa. Después de terminar el colegio, comenzó los estudios de pintura en la Technische Hochschule de Viena. De 1910 a 1914, viajó por toda Europa e incluso por parte de Asia y Norte de África, acabando en París sus estudios de arte. Al estallar la Primera Guerra Mundial regresa a Viena, alistándose en el ejército en 1915. Herido de gravedad un año después, se dedicó a diseñar escenarios para películas durante su convalecencia. En 1918 fue devuelto a casa donde trabajó para el teatro antes de aceptar un trabajo como escritor para la productora de Erich Pommer, la Decla en Berlín. En esa ciudad trabajó brevemente como escritor y director para la UFA y después para la Nero-Film, propiedad del norteamericano Seymour Nebenzahl. En 1920 comenzó una relación sentimental con la actriz y escritora Thea von Harbou, que escribiría los guiones de sus filmes más aclamados, *La pasión fatal del Doctor Mabuse* (*Dr. Mabuse der Spieler*, 1922), *Los Nibelungos*, (*Die Nibelungen*, 1924), *Metropolis*, (1927), y *M*, el vampiro de *Düsseldorf* (*M*, 1931). En 1933 el recién instalado régimen Nazi, rechazó la exhibición de su película *El testamento del Dr. Mabuse* (*Das Testament des Dr. Mabuse*). Lang abandona Berlín por París, ciudad que dejará un año después para instalarse en los Estados Unidos a finales de 1934. Allí trabajó con la MGM dirigiendo películas los restantes 20 años. Durante la década de los cincuenta, debido a la crisis que sufrió el cine y a su reputación de director difícil, encontró grandes dificultades para conseguir trabajo. A finales de los cincuenta rodó tres películas en Alemania que no fueron bien recibidas. En 1964, casi ciego, fue nombrado presidente del jurado del festival de Cannes.



viviendas que en ellas se traten se verán igualmente afectadas por la adopción de la nueva iconografía.

Si tomamos como ejemplo la película *Blade Runner* (1982), del director británico Ridley Scott<sup>3</sup>, vemos como el hecho de que la incógnita de la situación sea desvelada a los pocos minutos de comenzar el filme, resulta conveniente para la escenografía.

Tras el texto introductorio con el que se inicia al espectador en la historia, comienza una secuencia nocturna sobre el valle en el que se asienta la reinención de esta ciudad, cuajado de luces y torres petrolíferas llameantes. Seguidamente se observa un texto impreso en blanco sobre fondo negro que reza:

"Los Ángeles, November 2019."

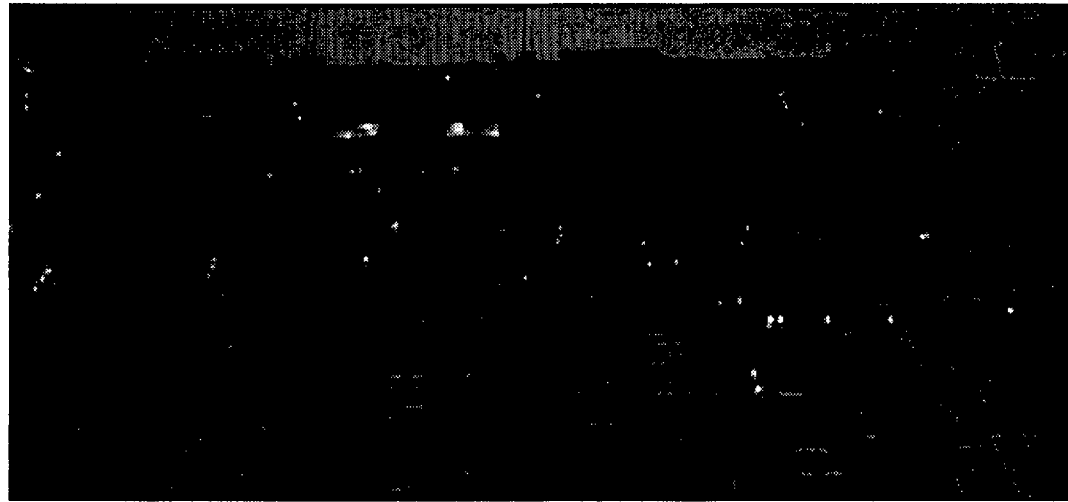
En la ciudad de Los Ángeles de 2019, el edificio de la Tyrell Corporation constituye un icono a los pocos minutos de comenzar el filme, tal y como el director desea, un icono que ha logrado perdurar como una de las mejores imágenes que se aguardan con impaciencia acerca de la ciudad de Los Ángeles de 2019, y cuya visión de "gran rascacielos piramidal", debe en gran parte su aspecto a otro gran icono cinematográfico que no es otro que la "Nueva torre de Babel" que se diseñó para la *Metropolis* de Fritz Lang.

En un encuadre más cercano, se observa cómo un pequeño ascensor se desliza por las interminables guías de la fachada inclinada de esa gigantesca pirámide hasta alcanzar la residencia de Tyrell. No es casualidad.

La imagen iconográfica de la gran pirámide truncada, tiene la fuerza suficiente para crear una nueva estética. Su arquitectura es lo suficientemente digna como para albergar la mansión de todo un magnate la biomecánica del siglo XXI, Tyrell.

El ascensor que ascendía por el edificio detiene súbitamente su trayecto. Una conversación, una partida de ajedrez,... Tras anunciar un jaque mate, el ascensor reanuda su marcha. Se detiene de nuevo y dos personas desembarcan en el dormitorio de Tyrell.

Imagen del edificio de la Tyrell Corporation, extraído de la película *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.



Esa será la única idea que el espectador tendrá acerca de los accesos al edificio. La ausencia de planos filmados que resuelvan la entrada a los ascensores y la disposición de diversos carriles elevadores por el plano de fachada, precisan de una solución verosímil para el encuentro de los tres personajes.

En el edificio Tyrell del año 2019, el límite entre el espacio más privado de la vivienda y sus accesos se resuelve verticalmente y desde el exterior. Los espacios de tránsito horizontal son eliminados y sustituidos por medios de transporte adaptados a su arquitectura. Es una apuesta como otra cualquiera que veremos repetida en sucesivas películas del género.

Una apuesta que se verá inevitablemente reflejada en los decorados interiores, porque la elección de los emblemas arquitectónicos de la ciudad futura condiciona los esquemas de vivienda.

---

<sup>3</sup> Scott, Ridley. Ver nota al pie 20, Capítulo 1: *Tendencias cinematográficas en la arquitectura doméstica*, página 15.

#### 4.1. MATIZACIONES TEMPORALES

La capacidad de perdurar que posee una arquitectura pasa a menudo por la identificación de una imagen que no tiene porque ser necesariamente real, ya que las claves de la cuestión se reducen a menudo a un tema de temporalidad.

Propiedades tradicionalmente asociadas a la arquitectura como la solidez, la permanencia, la inmovilidad, la estabilidad, y en definitiva la durabilidad tanto estética como estructural, suponen un valor en alza frente al riesgo que entraña la innovación. Aun a pesar de que éstas no suponen cualidades primordiales para su percepción, a menudo su imagen queda supeditada a las exigencias de la tectónica más modesta, sobre todo si hablamos de arquitectura de viviendas.

El cine, por su parte, se esfuerza en mostrar los antónimos que ligan la arquitectura con la naturaleza más inmaterial, y que tienen más que ver con la innovación que se persigue con el proyecto. De manera inconsciente, se practica un ejercicio que liga la arquitectura con el tiempo inmediato, potenciando valores como el dinamismo o la mutabilidad más propios de una arquitectura perecedera. Al valorar en exceso la capacidad que posee un edificio para perdurar, se califica indirectamente a aquellas arquitecturas que no hayan sido diseñadas para durar, es decir a todas las construcciones "efímeras", bajo el prisma de lo que pertenece a un rango inferior.

Pero nada más alejado de la realidad, pues la historia de la arquitectura está repleta de ejemplos de edificios que por su condición de arquitecturas fugaces, - construcciones que no envejecen al simultanear su creación con su desaparición -; ponen en entredicho alguno de los atributos que por inercia son asociados a la arquitectura.

Los pabellones, construcciones con fecha de defunción preestablecida, son por tanto concebidos al margen de los parámetros que comprometen a la arquitectura, dotándolos de una libertad que los liga muy estrechamente al periodo de tiempo que los ocupa. Es quizá por este carácter de movilidad que poseen alguno de los numerosos pabellones desmontables, por lo que estas obras están en el límite de lo que puede ser considerado arquitectura.

Y el caso es que son lugares de experimentación en los que los arquitectos se reflejan o se alimentan de los interminables ejemplos que han quedado impresos en fotografías y dibujos durante el último siglo, a la vez que unos laboratorios formales increíbles, en los que el tiempo se detiene por un breve instante, para luego desaparecer sin dejar más testimonio que el del papel impreso; como en el caso del pabellón para la New York Usonian Exhibition, una completa casa de campo que Wright levantó en el mismo solar de la 5ª Avenida en el que proyectaba el Museo Guggenheim, y que a pesar de conocer lo limitada que habría de ser su existencia, fue realizado con todo lujo de detalles. Es una fuente más de experimentación formal, que ya no depende únicamente de sí misma o de los mecanismos propios de la profesión para existir, y a la que el siglo le ha proporcionado un gran aliado: el cine.

El propio Wright se lamentaba: "*Gastamos demasiadas energías para que los edificios duren, no somos capaces de construir, solo hacemos cavernas para sobrevivir*".<sup>4</sup> Esta idea apuntada por Wright, con la que pone en duda la conveniencia de la "durabilidad arquitectónica", tiene por otro lado gran arraigo en la arquitectura de la Costa Oeste americana y en las nuevas construcciones de viviendas de las grandes urbes japonesas. Como exponente de esta tendencia más experimental, el arquitecto americano Frank Gehry manifiesta al igual que Wright, el mismo afán de experimentar en el uso de nuevos materiales, no siempre muy duraderos, en clara oposición a gran parte de la tradición constructiva europea. Sin embargo, se sigue proyectando según determinadas "condiciones ideales" que se creen inmutables, pero que tal y como nos dicta la experiencia actual, han de ser revisadas.

En cualquier caso, la arquitectura puede servirse del cine para detectar de manera eficaz todos los aspectos en los que un diseño en concreto resulta obsoleto. Haciendo especial hincapié en los aspectos más cotidianos e inmediatos, el cine como instrumento de expresión audiovisual del siglo XX ha sabido elevar al rango de categoría estética toda suerte de vulgaridad, sin arriesgar por ello los condicionantes que lo unen a las leyes del mercado por las que se rige.

Actualmente el cine, al haberse beneficiado de todos estos avances, dispone de gran cantidad de medios que permiten experimentar con el espacio. Como ya hiciera en los años 20 en los que sirvió para la difusión de la nueva arquitectura, los

---

<sup>4</sup> Wright, Frank Lloyd. Cita en Zevi, Bruno: *Historia de la Arquitectura Moderna*, Poseidón, Pág. 305. Gran Bretaña 1939.

decorados o las arquitecturas fílmicas que el cine precisa, nos han servido para el mismo propósito que las arquitecturas fugaces de una muestra.

En estas arquitecturas fílmicas se pueden aplicar los mismos conceptos que resultan válidos para las "arquitecturas de pabellón", en los que se han conseguido condensar en muchos casos los problemas que afectan a la arquitectura de cada momento, quizá con mayor intensidad de lo que lo hacen arquitecturas más duraderas.

Tan solo existe una salvedad, y es que éstas son ficticias. En la mayoría de los casos no suponen una construcción completa como en el caso de un pabellón, sino que sus partes son susceptibles de ser integradas o no en un todo al que seguro no pertenecen. A pesar de ello, aun siendo una ficción, perduran a través de la imagen dinámica, lo que paradójicamente les confiere un carácter más tangible que las que solo perduran a través de una imagen bidimensional impresa.

La acción consigue transmitir, al igual que la visión real de la arquitectura, retazos de información completos sin necesidad de apoyarse en ningún proceso descriptivo, empleando canales similares de representación. Quizá por ello, la arquitectura y la acción cuando entran en sintonía, consiguen transmitir conceptos que van más allá de la mera descripción del objeto.

Es por esta razón por la que la arquitectura fílmica, perdura a través del documento cinematográfico. Su vida útil queda ligada a la del filme, y de manera indirecta afecta a la arquitectura filmada con la que esta se relaciona, ya que el cine muestra las huellas que el transcurso del tiempo deja sobre los lugares. Se empeña en mostrarnos lo impredecible que resulta el futuro y lo que han envejecido no sólo los materiales, sino también los usos de la gente.

Y es que a menudo, la capacidad de "supervivencia" de una arquitectura rara vez es mérito de su autor, y su elección como posible icono cinematográfico obedece más al azar o a un estereotipo, que a cualquier otro factor.

Así pues el cine posee la capacidad de inmortalizar, de hacer que tanto una arquitectura filmada como una arquitectura fílmica perduren en el tiempo a través de la imagen. Pero también es un arma de doble filo, pues es capaz de trastocar la

imagen temporal de cualquier arquitectura que ha sido filmada a su antojo, muy al contrario que las imágenes publicadas sobre arquitecturas efímeras, en las que estas son fieles reflejo de las inquietudes del momento, y quien sabe, quizá en el caso de la ciencia-ficción, visiones capaces de adelantarse al futuro.

## Blade Runner.

La película *Blade Runner* (1982) se ha convertido desde principios de los años 80 en el paradigma de las películas de género fantástico. Su argumento, al igual que el de muchas otras, muestra un futuro terrestre de recursos agotados del que es preciso emigrar. La idea no es otra que la del nuevo mundo, necesitado de sangre fresca frente al panorama caduco y desolador que queda en el viejo mundo, un mundo devastado y sin expectativas. En este panorama, las vidas de cinco replicantes y de su cazador resultan anecdóticas en comparación con la impactante estética del filme.

Para conseguirla, su director, el británico Ridley Scott, puso especial cuidado en transformar no solo los espacios interiores, -ya que inicialmente la película iba a ser íntegramente rodada en interiores como se una pieza de teatro se tratara-, sino también los exteriores. La planificación de rodaje y los decorados iniciales se modificaron radicalmente a raíz de que el director se formuló la siguiente pregunta: "¿Qué es lo que pasa fuera de las ventanas?"<sup>5</sup>

El clima requerido en los interiores del filme dependía en gran parte del ambiente exterior que los envolvía. Por ello, para Ridley Scott la ambientación de los edificios de viviendas elegidos para las tomas discurría de la mano de una transformación integral de la metrópolis de Los Ángeles que, a partir de ese instante, dejaría de ser la ciudad del sol y de las palmeras para convertirse en la oscuridad contaminada por los neones de los anuncios luminosos al más puro estilo Hong Kong o Tokio, de la urbe 40 años adelante, más verosímil del momento.

La ciudad de *Blade Runner*, posee una "realidad en sí misma", con torres de petróleo llameantes, colosales zigurats que contienen viviendas y oficinas, templos aztecas que congestionan las calles transformándolas en ríos angostos por los que fluyen centenares de extras. Esta ambientación urbana, de claros referentes orientales, muestra una población dispuesta a devorar todo tipo de productos y servicios; sexo, animales genéticamente diseñados, tallarines y sobre todo publicidad.

---

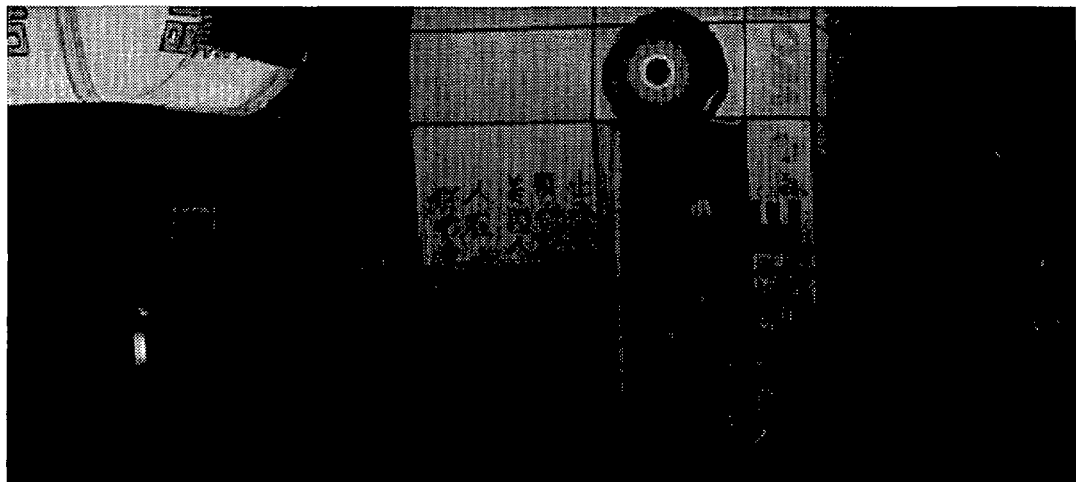
<sup>5</sup> Frayling, Christopher. Entrevista con Hampton Fancher para el programa de la BBC Radio Four *Print the Legend*, publicado en *Blade Runner. Spellbound: Art and Film*, pág. 117. Londres 1996.

Los guiños al mundo publicitario, que claramente constituían un símbolo inequívoco de la preocupación que despertaba la irrefrenable vorágine consumista de los "tigres de oriente", pasó de ser un mero atrezzo a convertirse en todo un símbolo, en definitiva, una nueva forma de expresión artística sobre el soporte de la arquitectura.

La gran pantalla que emite 24 horas desde lo alto de la torre, los anuncios luminosos que se cuelan por las ventanas y claraboyas de los edificios, o la tienda en la que vive y trabaja el genetista oriental que fabrica ojos para replicantes, (que no es otra que la imagen de la marca californiana de gafas *Eye Works*), son sólo algunos ejemplos de cómo el mundo publicitario puede singularizar un lugar al dotarlo de nombre y apellido

*Eye Works* no es una tienda más, ni la pantalla que domina el centro de la ciudad está en esa torre por casualidad, es un momento de reflexión que obliga a revisar todo ícono urbano tradicional en el contexto de una determinada ciudad, aunque esta sea ficticia.

Imagen de la tienda de gafas *Eye works* de Los Ángeles, extraída de la película *Blade Runner*, 1981 del director Ridley Scott.



El caso es que lo más exitoso de la propuesta que hace Scott de "la ciudad ficticia" radica en arrancar de un referente conocido al tomar la ciudad existente como punto de partida. Y aunque es evidente que parte de las escenografías que aparecen en el filme toman referencias de obras anteriores del cine fantástico como *Metropolis* (1926) de Fritz Lang o *Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies, para Scott el modo de abordar el tema de la ciudad futura por parte de estos



directores como "un lugar nuevo" constituye un error, una falacia a la que el director se ha referido como "el síndrome de la cremallera diagonal y del pelo plateado".<sup>6</sup>

A pesar de que la crítica le acusó en su momento de anteponer el diseño al diálogo, -que a menudo se ve relegado a un discreto segundo plano-, lo cierto es que los filmes de Scott han sido intencionadamente creados para ser un medio visual, en los que a través de la saturación formal que impone el ritmo de imágenes concatenadas se crea toda una estética personal capaz de reflejar una "época oscura", sin recurrir a las frías ambientaciones del pasado, sirviendo a su vez de inspiración a directores que vendrían después como James Cameron, autor de la secuela de *Alien* (*Alien, el regreso* (*Aliens*, 1986)), o la saga de *Terminator* (1984 y 1991) entre otras.



Dibujos de los dibujantes Hans Rudi Giger y Jean Giraud Moebius respectivamente, extraídos de libros de cómic de ciencia-ficción.

Pero el cambio de escala que se establece al comparar la población contenida en la nave de *Alien*, frente a la que se supone que contiene la urbe de *Blade Runner* no tiene nada que ver, por lo que en dicha ciudad se suceden algunas paradojas que afectan a configuración formal de los distintos usos arquitectónicos. Por ejemplo, en las escenas exteriores, siempre se ve gente por la calle, mucha, la suficiente para transmitir la idea de la superpoblación, aunque sorprendentemente no

---

<sup>6</sup> Scott, Ridley. Comentarios acerca de *Blade Runner- design and photography*, en *American Cinematographer*, Pág. 684-693, 715-732. Julio 1982.

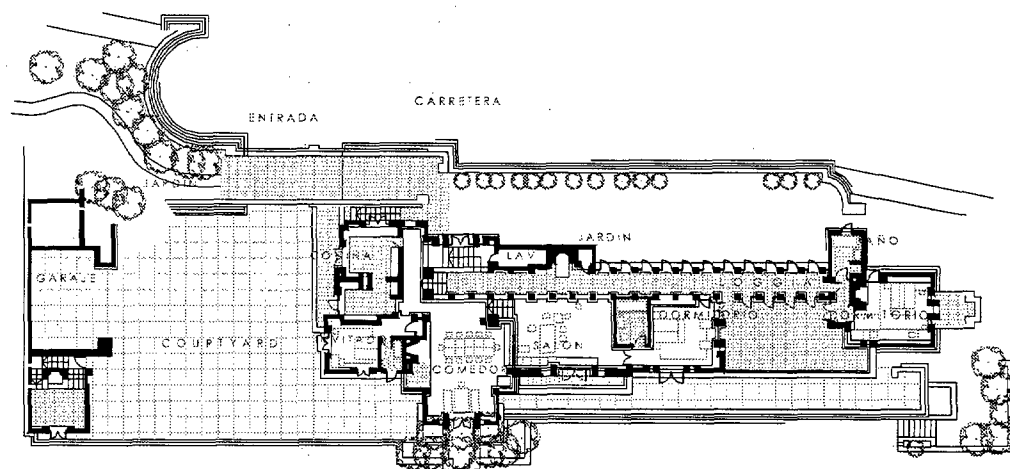
hay escasez de vivienda. Y aunque esto se deja claro de forma explícita a través de mensajes contenidos en el diálogo de los personajes, el director se afana en mostrarnos un urbanismo saturado y confuso, donde los pozos de petróleo se intercalan entre los edificios, y se denuncia su inutilidad al ser necesariamente abandonado en pos de una vida mejor. Por ello los protagonistas habitan casas grandes en edificios aparentemente abandonados.

Para ambientar las condiciones de vida de una ciudad semejante a principios del siglo XXI, Scott nos presenta un realismo sucio, barroco y sofisticado de aspecto maquinista, una estética casi de comic, inspirada en artistas como el surrealista suizo Hans Rudi Giger o el dibujante Jean Giraud "Moebius", con los que ya había contactado años antes para realizar el inquietante filme *Alien, octavo pasajero* (1978).

Haciendo juego con el look sucio y maquinista del realismo urbano, Scott elige dos edificios emblemáticos de Los Angeles para ambientar las viviendas de los protagonistas que aparecen en la película, uno es el edificio Bradbury y el otro la casa Ennis de Wright.

Esta villa situada en el 2068 de la Avenida Glendover de Los Angeles, que ha servido de escenario para películas desde 1930, se adecua a la perfección a la estética requerida por el director, sin necesidad de montar ningún decorado.

Planta de la Casa Ennis, obra del arquitecto Frank Lloyd Wright. 1924, Los Ángeles, California.



La barroca decoración de las paredes interiores condicionadas por el diseño del bloque con el que se construyen sus muros, la hacen idónea para ambientar la vivienda del protagonista. El carácter introvertido de Deckard, armoniza con los claroscuros del interior, a la vez que apoya la pretendida oscuridad de la ciudad de *Blade Runner* continuamente contaminada por luces de neón.

Los juegos de iluminación que en la película adaptan la acción al escenario en el que se emplazan, aportan esa imagen barroca y maquinista que recuerda los interiores de su anterior filme, *Alien* (1979).

Este aspecto un tanto "sucio", más cercano a la estética grasienta de las tripas de una nave espacial, se acentúa en las escenas filmadas en los baños y cocina de la vivienda de Deckard. La estética de la vivienda, caracterizada por la decoración de bloque textil, resulta idónea para acompañar la densificación formal al más puro estilo *Giger*, que se emplea en los decorados de la película. Los interiores reales soportan igual el maquinismo abigarrado de las zonas de cocina y baños, que las zonas vivideras más neutras, en las que el tratamiento de la luz es lo que condiciona realmente su estética.

La apuesta de estas casas futuras se apoya en la hipótesis de la densidad formal y material, de grandes espacios abigarrados donde la luz se pierde en las rendijas y pliegues de las paredes. Esta sensación se multiplica en el momento en el que se reduce el espacio.

Escena de Deckard en la cocina de su casa, extraída de la película *Blade Runner*, 1981 del director Ridley Scott.

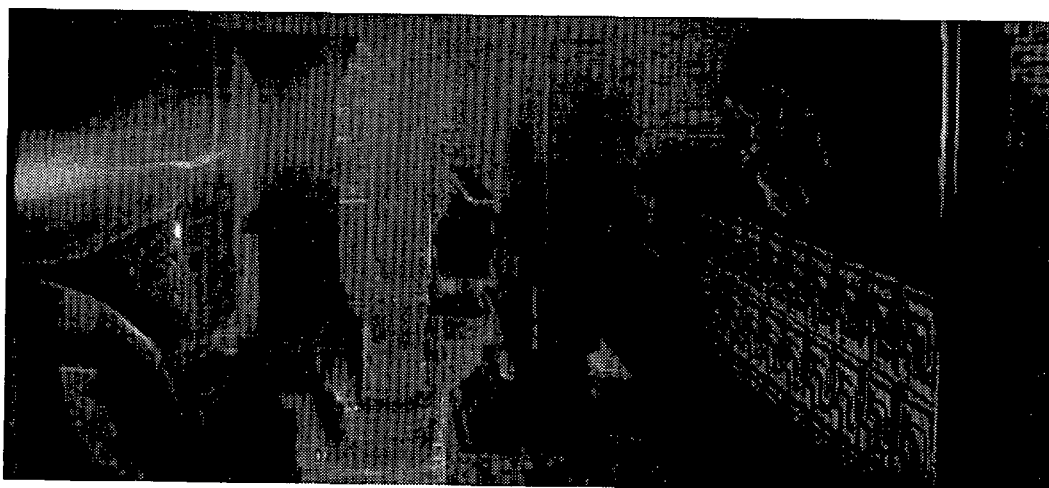


A la luz del día, la casa original planteada por Wright, se levanta como una villa majestuosa inundada por la luz californiana. Bajo la iluminación nocturna del filme, la casa es convertida en un apartamento de un bloque de pisos con tan solo dos escenas. Esta incorporación de elementos ajenos (como el ascensor o el plano del exterior de la calle) desvirtúan por completo el carácter del edificio.

Al igual que sucede con el edificio de Tyrel, el ascensor constituye una pieza clave para obtener la transformación que precisa la vivienda original. El director tan solo necesita introducir una escena de escasos segundos, en la que Deckard sale de un ascensor y desembarca en un supuesto vestíbulo de escalera. Y no es así. El escenario existe pero no es lo que el director nos ha querido hacer ver; al introducir el ascensor, introduce la sensación de repetición, pero en realidad esa casa es un único piso.

Es imprescindible en este tipo de cine que las hipótesis que se plantean (a menudo fantásticas), resulten creíbles en todo momento, y por ello, en una ciudad de urbanismo densificado, la verosimilitud de una vivienda unifamiliar quedaría en entredicho. Por ello no debe descuidarse ninguna pieza de la composición. Acompañando al ascensor, el resto de las imágenes deben dar fe de la posición que se le supone al apartamento.

Escena de Deckard saliendo al balcón de la planta 97 de su edificio, extraída de la película *Blade Runner*, 1981 del director Ridley Scott.



En la escena en la que el protagonista sale al balcón para respirar aire, se insertan los decorados de los edificios situados frente al mismo. El supuesto balcón de

la planta 97, es en realidad la logia de la casa original, situada a escasos metros del suelo.

Pero no sólo la casa Ennis fue visualmente modificada por Scott. En busca de edificaciones igualmente barrocas que soportaran la hipótesis de una ciudad de hoy treinta y siete años después, se localizaron escenas en el edificio Bradbury de Los Ángeles, un edificio que al igual que la casa Ennis ha servido de escenario en diversas filmaciones. Además, su situación, en el 304 S de Broadway, en la esquina con la 3rd & Broadway, lo emplaza en pleno centro más turístico de Los Ángeles.

Este edificio de oficinas construido en 1893 por iniciativa del magnate inmobiliario Lewis Bradbury, se ha convertido hoy en uno de los reclamos turísticos más atractivo de la ciudad de Los Ángeles. Su historia, al contrario de ser modesta, está a tono con el dramatismo de su decoración y resulta igual de fascinante.

El encargo del Edificio Bradbury surgió fruto del deseo de su promotor de construir una gran obra que perpetuara su nombre. Mr Bradbury encargó al arquitecto Summer Hunt el proyecto de construir y diseñar un edificio de cinco plantas en el solar de la 3rd con Broadway, muy próximo a su casa de Bunker Hill.

Lejos de la espectacularidad buscada, el diseño del edificio (acorde con los cánones estéticos de la época) no convenció a su promotor, que lo rechazó de pleno para ponerlo en manos de un joven delineante sin experiencia.

La causa por la que Mr. Bradbury decidió traspasar el proyecto final a un simple empleado del estudio de Hunt llamado George Wyman, es aun hoy un misterio. Lo que sí se sabe es que Wyman se inspiró para sus diseños en una novela de ciencia-ficción de la época que describía una civilización utópica en el año 2000.<sup>7</sup>

Pese a las dudas iniciales a causa de su inexperiencia en el campo de la arquitectura, Wyman acabó realizando un proyecto para el que contó con los más sofisticados medios y lujosos materiales. Su fachada exterior de ladrillo y su patio interior cubierto por un gran lucernario, se envuelven de los más preciosos ornatos y tallas en toda clase de mármoles, maderas y hierro forjado de todo el mundo. Incluso el diseño

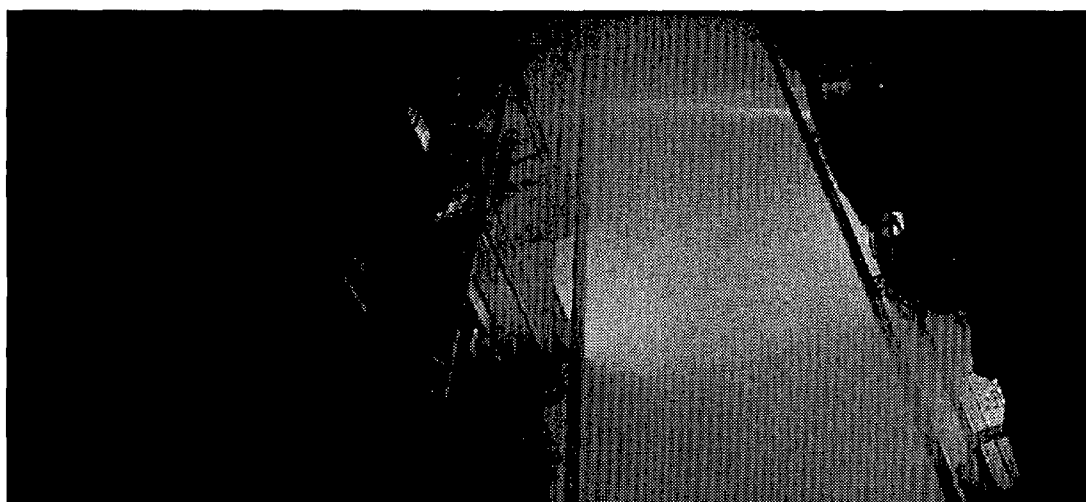
---

<sup>7</sup> Bellamy, Edward. Escritor americano de la novela *Looking Backward*. Houghton, Mifflin and Company, Boston-New York, 1887.

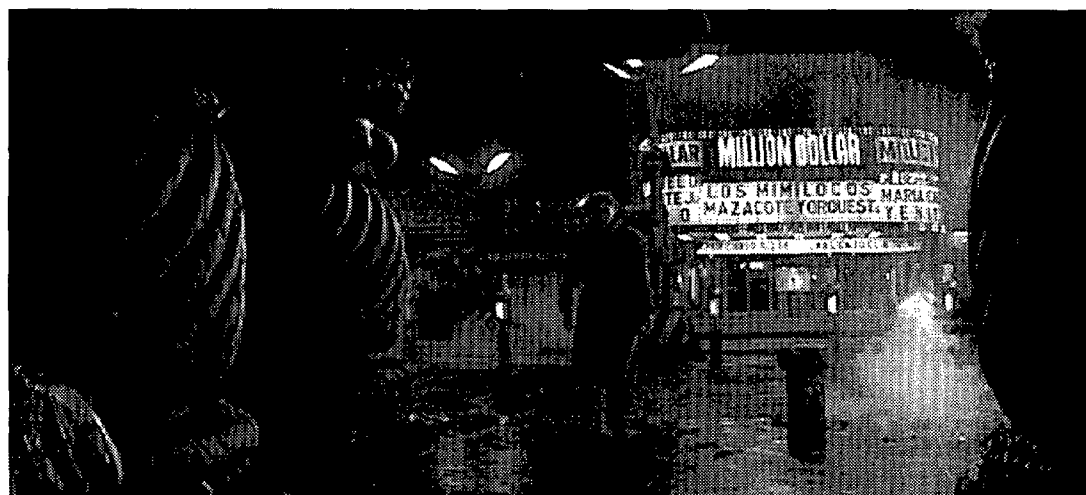
ornamental de hierro forjado de su estructura fue fabricado en Francia y expuesto en la Feria Internacional de Chicago antes de su instalación.

Actualmente alterado a causa de las modificaciones realizadas en aras de la seguridad por la municipalidad, se conserva para nosotros en las escenas de películas como *Chinatown* (1974) o *Blade Runner* (1981). El duelo final entre Harrison Ford y Rutger Hauer o el encuentro entre J. F. Sebastian (William J. Sanderson) y Pris (Daryl Hannah), son escenas filmadas en el edificio que han pasado a la historia del cine como un clásico de la ciencia-ficción.

Escena de la casa de J. F. Sebastian rodada en el edificio Bradbury de Los Ángeles, extraída de la película *Blade Runner*, 1981 del director Ridley Scott.



Escena del exterior de la casa de J. F. Sebastian rodada en el edificio Bradbury de Los Ángeles, extraída de la película *Blade Runner*, 1981 del director Ridley Scott.



Representando el papel de edificio abandonado, la magnífica estructura de pilares de hierro roblonados se alza ante el espectador como la morada del constructor de juguetes biomecánicos J. F. Sebastian. La estética romántica que le otorga la estructura y la decoración de las ventanas y frisos, transmite al espectador el ambiente amable de una casa de muñecas, que en definitiva es de lo que se trata.

Al igual que en caso de los otros edificios, la presencia de un ascensor define el acceso a la vivienda. La subida a la planta en la que vive J. F. Sebastian revela la magnífica escalera central del edificio, que se ilumina tímidamente desde la cubierta entre el velo de la lluvia que se cuele por sus rendijas.

Pero aunque su aspecto en la película cree la sensación de ser un bloque de viviendas parecido a los que se pueden encontrar en algunas urbes europeas, lo cierto es que sin la conveniente ambientación, quedaría patente ante el espectador que se trata de un antiguo edificio de oficinas.

La interrelación interior exterior en la arquitectura filmada, resulta vital. El exterior de la misma ha de ser cuidado en la misma medida en que lo haríamos en una arquitectura real.

Lo que "pasa fuera de las ventanas" alcanza a todos los edificios que intervienen en la película. La contaminación lumínica procedente de los anuncios luminosos, el ruido y la suciedad, están presentes en todas las escenas, con independencia del lugar filmado. Como ejemplo de esto, cabe reparar en el comentario que hizo Ridley Scott en la visita que realizó al edificio Bradbury diez años después de haberlo filmado:

*"Cuando filmamos delante del edificio Bradbury en el centro de Los Angeles, decoramos la calle ensuciándola con basura. Recientemente, fui al centro de nuevo, y la calle en la realidad parecía tal y como yo hubiera querido que se viera para el filme en 1982."*<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Scott, Ridley. Citas sobre el edificio Bradbury en Blade Runner –ten years on. Details magazine, Pág. 110-115, 177. Los Ángeles 1992; en Christopher Frayling, Blade Runner. Spellbound: Art and Film. B. F. I. Publishing. Londres 1996.

¿Acaso la realidad imita a la imagen filmada que se guarda de sí misma?

Lo que es seguro es que la iluminación es quizá el verdadero decorado, capaz de transformar dos edificios tan antiguos en casas dignas del 2019 y cuya imagen se ha conservado incombustible desde el año 1981 hasta hoy.



#### 4.2. EVOLUCIÓN DE LOS ESQUEMAS FUTUROS. IMAGEN DE VIVIENDA

Una constante de la arquitectura filmada es la falta de coincidencia que existe entre la edad de las edificaciones y la de los ambientes que a través de ellas se quiere plasmar. Esto resulta inevitable si se pretende rodar escenas en exteriores sin necesidad de recurrir a costosos decorados que recreen todos los escenarios. Tras solventar innumerables trabas de toda índole, el director artístico recurre a espacios o imágenes arquitectónicas ya configuradas en las que no todos los elementos resultan válidos.

Si prescindimos de las películas cuya trama se desarrolla en ambientes pretéritos para los que solo resultan válidas unas ambientaciones de marcado carácter histórico, la búsqueda de una arquitectura real que encaje exactamente en las exigencias de la trama, tal que al ser filmada ésta forme parte del tempo de la historia, convierte a estos edificios en cuestión en objetos simbólicos que desafían al tiempo sin ninguna clase de condicionantes. Una arquitectura filmada solo es analizada en un plano formal, no se discute su funcionalidad. Y esto se hace aun más patente en el caso de la vivienda.

La importancia de algunos de los aspectos que se consideran esenciales durante el proceso de diseño de una vivienda no son percibidos de la misma forma en la obra construida, ya que todo queda supeditado al "uso sentimental" que le proporcionan sus inquilinos.

A pesar de esto, el proyecto de una vivienda se elabora sistemáticamente en referencia a unas condiciones ideales e inmutables, sin considerar los motivos por los que con frecuencia el usuario final los modifica para adaptarlos a su habitar cotidiano. Si, como arquitectos, nos es casi imposible obtener resultados que satisfagan plenamente los usos del habitante coetáneo, cuan impotentes nos sentiremos a la hora de aventurar los espacios que precisen las formas de vida del habitante del futuro.

A priori, pudiera parecer que la vivienda, como paradigma del proyecto de arquitectura, no comparte al cien por cien los valores de permanencia, inmovilidad y adaptación a los usos futuros de los que gozan el resto de tipologías. Es evidente que entre las cualidades que posee la vivienda presente no figura su perfecta adecuación

a los usos futuros, que en el caso del habitar son muy concretos e impredecibles a grandes rasgos, y esto tampoco importa, pues la historia de la arquitectura está repleta de excelentes ejemplos que no se adaptan a los usos del habitar presente y que no por ello pierden su valor. Así pues, las cualidades de la vivienda, parecen más ligadas al mundo de la percepción y en eso el cine tiene mucho que decir.

A través del cine, muchos arquitectos y directores artísticos plantean a menudo ejercicios de ensayo en torno al tema del habitar futuro. En este aspecto, el cine de ciencia-ficción es el género ideal para la praxis de este ejercicio.

Se trata de un género en el que se invierten cantidades ingentes de esfuerzo y dinero a la hora de materializar las escenografías que ambientan tanto interiores de naves espaciales como ciudades enteras pertenecientes a civilizaciones inexploradas. Su estética supone en ocasiones un punto de partida para diseñadores y arquitectos.

Todo ha de parecer diferente, novedoso, aun a pesar de poseer ese toque que lo liga a lo que está más de moda en el momento, situándolo mucho más cerca de lo que parece de los diseños existentes.

Como muestra, basta observar la evolución que en su estética, han experimentado las películas de este género desde los años sesenta hasta ahora.

El glamour y la riqueza ornamental del filme del filme *Barbarella* (1968) dirigida por Roger Vadim<sup>9</sup> y con diseño de vestuario de Paco Rabanne<sup>10</sup>, plasmará un optimismo que no se repetirá en filmes posteriores, pero sí identificará una estética dentro de las películas del género. Aun en esta etapa, la desesperación y el pesimismo derivan del temor a la superpoblación abrigando aun la fe en la superación humana a

---

<sup>9</sup> Vadim, Roger. (París, Francia 1928- París, Francia 2000). Director de cine de la New Wave conocido principalmente por sus sonados romances con la estrella femenina del filme que dirigía. Con su formación como actor y periodista, saltó a la escena internacional con un filme de alto contenido sexual, *Y Dios creó la mujer* (*And God Created Woman*, 1956) que catapultó a su entonces esposa Brigitte Bardot al estrellato. Disfrutó de cierta notoriedad internacional cuando dirigió a su segunda mujer Jane Fonda, en el sexi-cómic de ciencia-ficción *Barbarella* (1968) Se preparó un efectista debut en Hollywood con la sexi-comedia policíaca *Querido profesor*, (*Pretty Maids All in a Row*, 1971), y que sin embargo supuso su único filme americano. En 1975 escribió su autobiografía titulada "Memoirs of the Devil," y en 1987 otra más modesta titulada "Bardot, Deneuve, Fonda: My Life With the Three Most Beautiful Women in the World."

<sup>10</sup> Rabanne, Paco. (San Sebastián, 1934). Diseñador de moda. Su nombre auténtico es Francisco Rabanea y Cuervo. Afincado en París desde edad temprana se hizo un hueco en el panorama de la moda mundial con un estilo propio e inconfundible. Además de poseer un emporio de moda, sus diseños han sido mostrados en diversas películas como *Tres aventureros* (*Les Aventuriers*, 1967), *Casino Royale* (1967), *Dos en la carretera* (*Two for the Road*, 1967), *Barbarella*, 1968 o *Riches, belles et cruelles* (1998).

través de la técnica. En esta línea, la estética "blanda" muy en la línea de las esculturas pop de Claes Oldenburg que aparecen en los interiores creados por el francés Olivier Mourgue para la película *2001: Una odisea del espacio* (1968), de Stanley Kubrick o en la cinta del director Richard Fleischer<sup>11</sup>, *Cuando el destino nos alcance*, (*Soylent Green*, 1973), que pronto serán superadas a través de escenografías más "terrenales".

En poco más de una década el poder redentor de la técnica quedará desmentido y la conquista del espacio no será abordada con tanta ingenuidad. Directores como Ridley Scott (*Alien*, 1979 y *Blade Runner*, 1981) y James Cameron<sup>12</sup> (*The Terminator*, 1984, y *Aliens: El regreso* (*Aliens II*, 1986)), a los que se les ha atribuido la denominación de creadores de "realismo sucio", presentarán unos filmes cuya ambientación estará muy ligada a la estética fabril de los ochenta.

Toda esta iconografía creada por las películas de ciencia-ficción a lo largo de esta década irá dejando paso de manera paulatina a propuestas cada vez más imaginativas y barrocas. Frente a la estética profiláctica y maquinista de filmes anteriores, directores como Tim Burton<sup>13</sup> (*Batman*, (1989); *Eduardo Manostijeras*

---

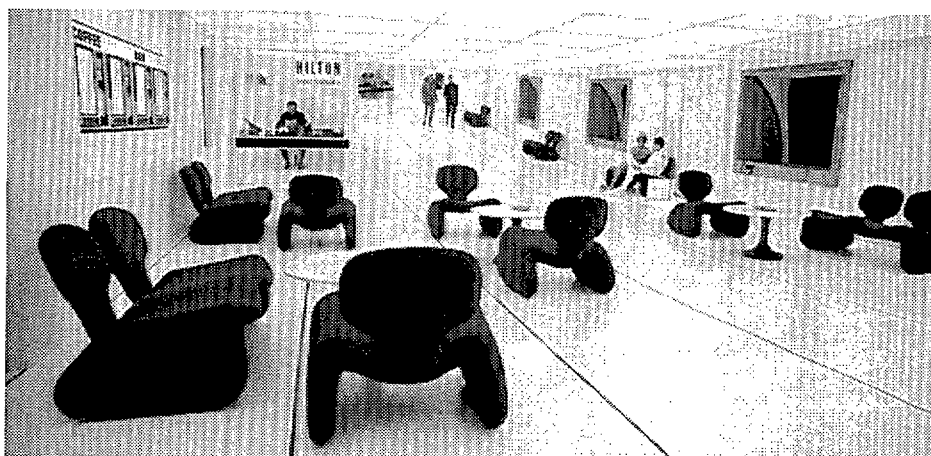
<sup>11</sup> Fleischer, Richard. (Nueva York, 1916). Director de cine afincado en Hollywood, estudió arte dramático en Yale y se enroló en la RKO de Nueva York en 1942. Allí tuvo la oportunidad de dirigir y escribir las series de "This Is America" que le otorgaron la posibilidad de trabajar en los auténticos estudios de la RKO en Hollywood donde dirigió varias series de suspense. Su mejor oportunidad le llegó de la mano de Walt Disney que le ofreció la exitosa *20.000 Leguas de viaje submarino*, (*20.000 Leagues Under the Sea*, 1954). Participó en otros títulos famosos como *Los vikingos* (*The Vikings*, 1958), *Barrabás* (*Barabbas*, 1962), *Viaje Fantástico* (*Fantastic Voyage*, 1966), *Tora! Tora! Tora!* (1970) o *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*, 1973). Durante la década de los ochenta continuó trabajando como director aunque su trabajo se centró más en la comercialización de una de las animaciones de su padre, Betty Boop. Sus memorias "Just Tell Me When to Cry," se publicaron en 1993.

<sup>12</sup> Cameron, James. Ver nota al pie 11, Capítulo 3: *La desintegración de la ciudad y la fabricación de marcos históricos de vivienda*, página 7.

<sup>13</sup> Burton, Tim. (Burbank, California, E.E.U.U., 1958). Director de cine, comenzó dibujando a edad temprana lo que le condujo a ganar un premio por parte de la compañía Disney tras lo que decidió matricularse en el California Institute of the Arts, donde cursó animación. A pesar de trabajar a las órdenes de la compañía en filmes muy alejados de su sensibilidad, se le permitió abordar por libre su primer corto animado de 6 minutos titulado *Vincent*, (1982). Tras varios proyectos se le encargó lo que sería uno de sus primeros éxitos *Beetlejuice* (1988), familiarizándose así con filmes de grandes presupuestos como *Batman* (1989). Con *Eduardo Manostijeras* (*Edward Scissorhands*, 1990), el director alcanzó la cima de su creatividad obteniendo el encargo de *Batman vuelve* (*Batman Returns*, 1992) y *Ed Wood* (1994) un tributo a la leyenda del peor director de todos los tiempos. Tras estos títulos *Mars Attacks!* (1996), *Sleepy Hollow* (1999) y *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, 2001).

(*Edward Scissorhands*, 1990)) o Terry Gilliam<sup>14</sup> (*Brazil* (1985) o posteriormente el filme *Doce monos*, (*Twelve Monkeys*, 1995)), se desmarcan con interiores más en la línea que proponen los densos decorados de Moebius, donde los personajes se confunden con su entorno en una profusión de formas orgánicas que los convierte en verdaderos camaleones.

Más en nuestros días, la avidez de consumo biotecnológico y de telecomunicaciones primarán sobre la decoración de cualquier escenografía. *Gattaca* (1997), propone una austeridad formal y una asepsia en la que prima la arquitectura sobre el diseño, y en las que el organicismo ingenuo y futurista de la estética Mourgue caracterizado por aquel sofá tapizado en un tejido elástico rojo, ha pasado de moda y ha quedado como emblema del diseño de finales de los sesenta.



Interior de la nave Enterprise que aloja el hotel Hilton, extraída de la película *2001: Una odisea en el espacio* (1968), de Stanley Kubrick.

Es por tanto evidente que la "imaginación futura" está supeditada a las referencias presentes y que su evolución depende de las modas, es esclava de la evolución tecnológica del momento y su arquitectura doméstica pasa por encajar todos los condicionantes que se le suponen a la "existencia futura", según el modelo imperante. Y esto no es tanto un problema que tenga que ver con una supuesta escasez de imaginación, sino más bien de la posibilidad de abordar el tema de la arquitectura desde el punto de vista del cambio, pese a la permanencia de la función, en este caso de vivienda.

---

<sup>14</sup> Gilliam, Terry. Ver nota al pie 15. Capítulo 2: *Uniformidad y mecanización de la vivienda. El cine como testigo*, página 15.

Dejando de un lado las ambientaciones de interiores de viviendas en este tipo de películas, en lo que a exteriores se refiere, parece existir una tendencia preocupante a la hora de elegir las arquitecturas filmadas que han de servir de marco a la trama. Si se analiza con detenimiento, se observa que se recurre sistemáticamente a edificios del movimiento moderno o del Estilo Internacional construidos en la primera mitad del siglo XX como estereotipo de lo que “se estila en el futuro”, en especial en materia de vivienda.

Entre las numerosas críticas publicadas en los medios y revistas de arquitectura acerca de los edificios que plasman las películas de ciencia-ficción existe la sensación de que el Estilo Internacional quedaba relegado a ambientaciones de centros penales o a gélidos ambientes de sociedades post-apocalípticas del futuro.

Con frecuencia, ejemplos de arquitectura moderna han sido usados para transmitir opresión en filmes de ciencia-ficción desde que se comenzó a invertir en este tipo de películas, del mismo modo que durante los primeros años del cine se asoció el gótico a los ambientes de terror.

El cine de ciencia-ficción, como género independiente desligado del cine fantástico, nació como tal durante la década de los cincuenta.

Durante estos primeros años, salvo raras excepciones, se trataba de producciones de bajo presupuesto enfocadas al público juvenil. En la década de los sesenta, los costes de las películas de acción<sup>15</sup> y de ciencia-ficción se hicieron cada vez mayores alejándose a menudo de las novelas originales. A finales de esta década, ya estaba claro que las películas más taquilleras eran las que atraían a los espectadores jóvenes al cine, y por supuesto la ciencia-ficción era muy del agrado del público juvenil. La apuesta era segura, pero era necesario invertir más para pagar los gastos de unos efectos especiales cada vez más costosos y sofisticados.

Al margen de algunos directores de serie B como Roger Corman<sup>16</sup>, que aun obtuvieron notables éxitos con alguna de sus producciones, se realizaron películas de

---

<sup>15</sup> En 1962 se lanza la primera película de James Bond, *Agente 007 contra el doctor No (Dr. No (1962))*, basada en la novela original del escritor británico Ian Fleming, *Dr. No*, (1962)

<sup>16</sup> Corman, Roger. (Detroit, Michigan, E.E.U.U. 1926) Director de cine. Tras estudiar ingeniería, trató de introducirse en el cine como mensajero para la 20th-Century Fox, consiguiendo colocarse

gran calidad como *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut, *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, 1968), dirigida por Franklin J. Schaffner, o la película que supuso un hito para el resto de las producciones del género, que muchos directores tratarían de imitar desde ese momento: *2001: una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), sobre guión de Arthur C. Clarke<sup>17</sup> y del propio Stanley Kubrick<sup>18</sup>. La extraordinaria resistencia que posee esta película al paso del tiempo la convierte en un referente, y nos adentra en la importancia visual de lanzar hipótesis de futuro sobre una base científica.

---

como analista de guiones. Comenzó como guionista y productor de películas en 1953, debutando como director en 1955. Conocido como "el rey de la serie B" en los cincuenta consiguió un notable éxito con películas de corte fantástico, además de con series de adaptaciones de relatos de Edgar Allan Poe protagonizadas en su mayoría por Vincent Price. El lugar de Corman en la historia del cine es indiscutible, aunque solo fuera por haber contratado alguno de los más grandes cineastas como Coppola, Scorsese, Demme, o Cameron entre otros, cuando comenzaban sus carreras, constituyendo una gran influencia para el moderno cine americano.

<sup>17</sup> Clarke, Arthur C. (Minehead, Somerset, Inglaterra, 1917). Escritor. Con 19 años se mudó a Londres donde se asoció en la British Interplanetary Society. Allí comenzó a experimentar con material astronáutico y a escribir para el boletín de la BIS y algunas obras de ciencia ficción. Durante la II Guerra Mundial, como oficial de la RAF, se encargó del primer equipo de radar y de los experimentos que con este se llevaron a cabo. Su única novela de género distinto a la ciencia-ficción se basó en este trabajo. Tras la guerra volvió a Londres y a su trabajo en la BIS y en la narración de novelas. En 1945 publicó el estudio *Extra-terrestrial Relays*, basado en los principios de la comunicación por satélite circulando en la órbita geoestática. Su trabajo obtuvo numerosos honores ya que sentó las bases de lo que ocurriría 25 años antes. En 1948 fue el primero de la promoción en Física y Matemáticas en el King's College de Londres. Tras una visita al antiguo Ceilán, en 1954 decidió dejar su interés por el espacio para centrarse en el mar. En 1964 comenzó a trabajar con Stanley Kubrick en el guión de *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), por la que ganaron una nominación al oscar. De la novela vendió 1.000.000 de ejemplares. Colaboró en la emisión de las misiones del Apollo XI, XII y XV para la CBS. Tras esto realizó numerosos proyectos para cine y televisión entre otros *2010: Odyssey Two*.

<sup>18</sup> Kubrick, Stanley. Ver nota al pie 1. Capítulo 1: *Tendencias cinematográficas en la arquitectura doméstica*, página 1.

## 2001: A Space Odyssey (2001: Una odisea del espacio)

Cuando en febrero de 1965 los ejecutivos de la MGM anunciaron oficialmente la producción del filme *Journey Beyond the Stars* (*Viaje más allá de las estrellas*), aun no se podía adivinar la importancia que dicha empresa iba a suponer para la historia del cine de ciencia-ficción.

Tres años más tarde, el estreno de la película cuyo título fue sustituido por el de *2001: A Space Odyssey* (*2001: una odisea del espacio*), sorprendió por el realismo de su escenografía y por el tratamiento de unas imágenes que aun hoy resultan fantásticamente creíbles. Para conseguirlo, Kubrick trabajó intensamente durante los diez meses que precedieron a la filmación desde que esta fue anunciada. Hasta un total de 106 personas, al margen de los interpretes del filme, trabajaron en un proyecto que inicialmente estaba presupuestado en 6 millones de dólares, pero que finalmente costó 10 millones y medio.

El realismo y la veracidad de muchas de las hipótesis planteadas trascienden lo fantástico para encontrar un equilibrio perfecto entre la ciencia-ficción y la ciencia realidad. Apoyándose en todo momento en un contexto histórico que les era propicio, la historia fue construida basándose en unos cimientos tecnológicos que eran deducibles a partir de los acontecimientos del momento. En pleno furor de la llamada "carrera espacial" que enfrentaba a soviéticos y norteamericanos en pos de una dudosa supremacía sobre un universo sin cuantificar, Kubrick convenció al escritor Arthur C. Clarke para realizar un guión sobre las bases de uno de sus relatos titulado *The Sentinel* (*El centinela*, 1948).

Bajo la esclavitud de un rigor auto impuesto, fue necesario tomar decisiones precisas acerca del vestuario, los muebles, las texturas de los interiores, e incluso la voz del ordenador, la supercomputadora protagonista HAL 9000<sup>19</sup>, ya que los expertos en

---

<sup>19</sup> HAL 9000 es el nombre de la computadora que traiciona a la tripulación del *Discovery*. Las siglas HAL significan Hardware Abstraction Level, (nivel de abstracción del Hardware), y en

informática americanos e ingleses le aseguraron que los ordenadores podrían hablar antes de terminar el siglo.

La contestación a todas esas cuestiones y a otras muchas que afectaban al diseño de este filme de estética purista, significó la creación de un departamento formado por 35 artistas de diseño y efectos especiales. A su vez se solicitó la colaboración de numerosos asesores científicos, a cuyo frente se puso Fredrick I. Ordway, un ingeniero de prestigioso Massachusetts Institute of Technology (MIT). La oficina de Kubrick en Boreham Wood (los estudios londinenses donde se rodaron la mayoría de las escenas de la película), pronto dejó de parecer la oficina de un cineasta, para cobrar el temible aspecto de un taller de ingeniería. A la luz de esto, pronto se reunieron con el equipo todo un elenco de firmas colaboradoras y organismos tan diversos como General Electric, Bell Laboratories, Honeywell, IBM, NASA, Philco, Vickers Engineering, el Departamento de Defensa de los EE.UU. y la Embajada de la URSS en Londres, sin contar los departamentos científicos de numerosas universidades europeas y americanas.

Pero la decisión más importante concernía a los decorados de los interiores de las naves espaciales. Estas naves espaciales del futuro donde los hombres vivirían meses e incluso años, debían ser representadas con todo rigor, ya que en la época en la que se rodó el filme y tras haber llegado a la luna, los norteamericanos albergaban la creencia de que el siguiente paso sería establecer bases en ella, ir a Marte<sup>20</sup> e incluso construir ciudades en el espacio.

Más que ninguna otra cosa, las consecuencias de la ingravidez constituyeron una variable decisiva a la hora de abordar ciertas cuestiones de diseño. Incluso el más mínimo detalle de la vida cotidiana debía ser estudiado. Hasta ese momento el tema de la vivienda en el espacio, fuera de un contexto planetario, no había sido tratado de una forma tan veraz en filmación alguna, causa por la que esta película ha seguido siendo tomada como referencia hasta hace poco tiempo. Tanto es así que incluso hoy es capaz de aportar sugerencias que resultan factibles si nos planteamos una vida fuera de la Tierra.

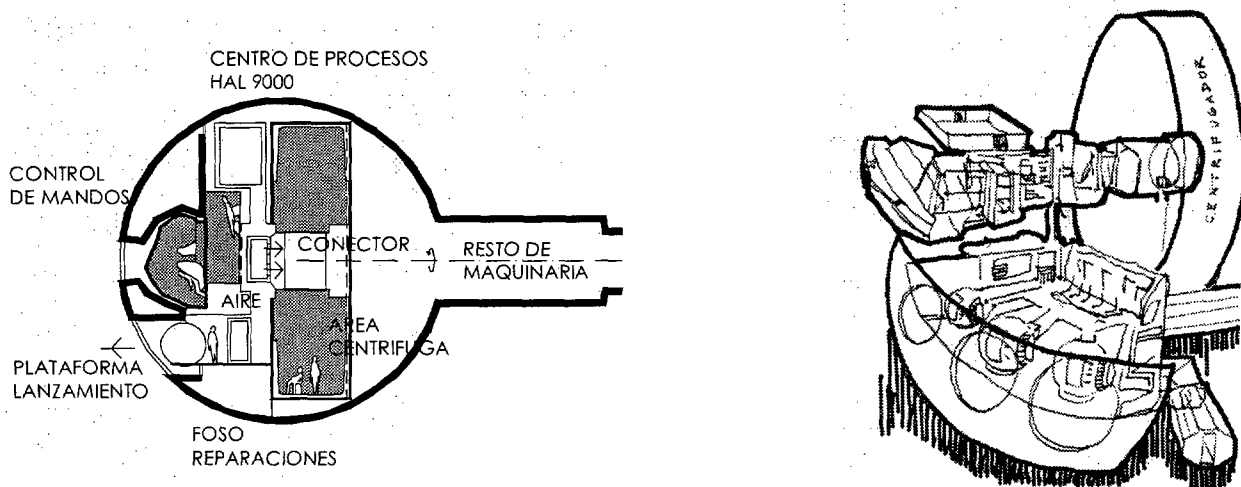
---

realidad definen la función que posee el sistema Windows y que se encarga de mostrar los errores importantes del sistema.

<sup>20</sup> El 14 de junio de 1966, el Mariner IV llegó a 8000 kilómetros de Marte. Envío fotografías de la cara oculta del planeta tierra. En ese momento, Kubrick contacta con la compañía Lloyds de



Por ejemplo, a la búsqueda de un sistema que palié los efectos nocivos de la ingravidez, se ideó un artefacto que conseguía una gravedad artificial al emplear la fuerza centrífuga que producía su giro. Esta hipótesis sirvió de punto de partida a Kubrick para el diseño de las naves en la película. Sus naves, tanto el hotel orbital Hilton ubicado en la Estación Orbital I como la nave Discovery, tendrían gravedad centrífuga, para lo que encargó a los ingenieros de Vickers-Armstrong que le construyeran dicha "centrifugadora". El tamaño real de nave "Discovery" era de 18 metros de longitud y su doble, otra maqueta, medía 4,5 metros. La nave "Aries" tenía sólo 60 cm. La centrifugadora en la que se desarrollaba parte de la acción de la nave Discovery, tenía unos once metros de diámetro, giraba sobre un eje a una velocidad de cuatro kilómetros y medio por hora y su precio fue de 750.000 dólares. El artefacto en sí era lo bastante grande para que los astronautas Poole y Bowman se movieran sin dificultades en su interior, trabajasen o hicieran ejercicios físicos. Pero no era lo suficientemente grande para albergar todo un equipo de rodaje que tomara los planos que el director deseaba. Para dirigir y organizar sus movimientos, Kubrick hizo instalar en el estudio un circuito cerrado de televisión ordenando a los actores que se moviesen en la dirección ajustada a ritmo de los valeses de Chopin.



Croquis del diseño del centrifugador de la nave Discovery, extraída de la película 2001: Una odisea en el espacio (1968), de Stanley Kubrick.

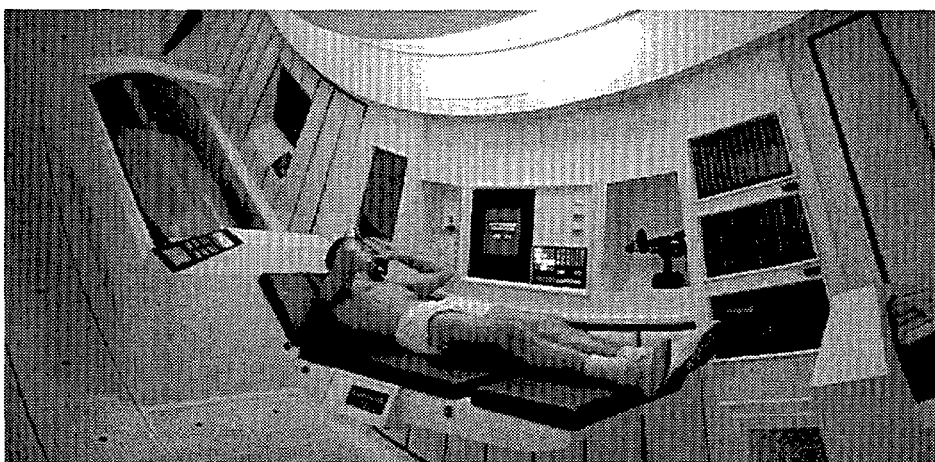
El anillo giratorio que forma la zona vividera de la nave Discovery presenta una disposición de usos alternos que se adosan a las paredes laterales alternándose a ambos lados del paso central. Como en una rueda de hámster, los astronautas pueden recorrer el pasillo central de manera infinita sabiendo que con cada paso irán dejando atrás siempre el mismo panorama, una pila, cabinas de hibernación, camas, chaise longues de reposo, cuadros de control de mandos, cocina y comedor.

Factores como la pérdida de intimidad, la necesidad del recorrido o la dificultad de movimientos propio de la vida en una nave espacial, son cuestiones planteadas de manera única en el cine. Casi sin darnos cuenta, el director nos propone todo un ejercicio arquitectónico y sociológico acerca de los modos de habitar en el espacio.

Imagen del interior del habitáculo centrifugador de la nave Discovery, extraída de la película *2001: Una odisea en el espacio* (1968), de Stanley Kubrick.



Imagen del interior del habitáculo centrifugador de la nave Discovery, extraída de la película *2001: Una odisea en el espacio* (1968), de Stanley Kubrick.



Las misiones espaciales de larga duración no son comparables a la vida en ningún otro medio, ni siquiera un submarino, donde existe la posibilidad de salir a la superficie y tomar tierra en un tiempo razonable. Las condiciones impuestas por un medio tan singular, tan lejano y silencioso, carente de oxígeno e ingravido como es el espacio exterior, resultan tan restrictivas que obligan a revisar cualquier planteamiento de vida convencional que pudiera establecerse.

En el caso además de la nave *Discovery*, por tratarse de una misión y no de un vuelo de placer, los usos cotidianos se han de mezclar necesariamente con las labores propias del trabajo encomendado, pero sin que exista un horario definido que limite los tiempos de ocio de los de trabajo. En este sentido, Kubrick recrea ante los ojos del espectador el amplio abanico de la cotidianeidad de la vida de los astronautas entrelazada con la trama de la historia. En sucesivas imágenes observamos cómo se da la misma prioridad a las escenas de naves y a los diálogos de los actores que a los actos más cotidianos. Así dedicamos el mismo tiempo a ver como comen, trabajan, hacen deporte, descansan, ven las noticias y reciben conexiones con sus familias a través de mensajes grabados que se transmiten por un monitor.

Las posibilidades y el abanico se amplían cuando esas mismas escenas mundanas son trasladadas al contexto de lo que sucede en las otras naves que intervienen en la película.

Por ejemplo, en las lanzaderas comerciales Orion III y Aries IB, las condiciones de gravedad centrífuga de las que gozan los astronautas de la *Discovery* o los ocupantes del hotel orbital Hilton situado en la Estación Espacial I no pueden ser reproducidas, por lo que se imponen restricciones a la hora de realizar actividades comunes como desplazarse, comer o simplemente ir al baño. Para todo lo que se precise, más que en un vuelo convencional terrestre, se especifican unas instrucciones de uso pensadas para acometer ciertas tareas con éxito.

Aun llama la atención el rigor y la precisión en el desarrollo de las propuestas manejadas por el director, que trató de introducir cuantos descubrimientos y prototipos fueron realizados por los científicos contratados para el filme. Tanto las zapatillas de velcro para poder desplazarse por la nave, como la comida preparada para ser sorbida directamente desde su habitáculo con una pajita, hasta las instrucciones de uso del aseo en condiciones de ingravidez, nos dan idea de lo que se

esconde detrás de un filme que no ha pasado a la historia del cine por casualidad, y que se revela como todo un estudio de cómo habitar en el espacio.

Vale la pena leer las instrucciones de uso del aseo de la nave comercial Aries IB, que se muestran en una de las escenas de la película como ejemplo de lo dicho:

### **ASEO GRAVEDAD CERO**

#### **LOS PASAJEROS DEBEN OBSERVAR LAS INSTRUCCIONES DE USO**

- 1** El lavabo es del estándar de tipo gravedad-cero. Dependiendo de los requerimientos, el Sistema A y/o el Sistema B deben ser usados, detalles de los cuales están claramente marcados en el compartimiento del lavabo. Para operar el Sistema A, baje la palanca y una bolsa de plástico eliminadora se dispensará mediante la ranura inmediatamente inferior. Cuando usted ha asegurado el labio adhesivo, adjuntado la conexión marcada por una gran - "X" - a la manguera de salida, gire la anilla plateada de la conexión hasta que usted sienta la cerradura.
- 2** El lavabo está ahora listo para ser usado. El limpiador Sonovac se activa mediante la pequeña palanca en la pestaña. Cuando termine, gire la anilla a su posición inicial hasta que coincidan las dos líneas anaranjadas. Desconecte. Ponga la bolsa eliminadora en el receptáculo de vacío a la retaguardia. Active apretando el botón azul.
- 3** Los controles para el Sistema B están localizados en el panel opuesto. El interruptor rojo de alivio pone el eliminador de orina en posición; puede ajustarse manualmente arriba o abajo apretando el botón azul de alivio manual. La apertura es de ajuste automático. Para asegurar después del uso, apretar el botón verde que simultáneamente activa el evaporador y devuelve el eliminador de orina a su posición de almacenaje.
- 4** Debe abandonar el lavabo si la luz verde de salida está encendida sobre la puerta. Si la luz roja está iluminada, una de las funciones del lavabo no funciona o es insegura. Pulse el botón - "azafata" - de llamada a la derecha de la puerta. Ella asegurará convenientemente todas las funciones desde su panel exterior. Cuando la luz verde se encienda debe abrir la puerta y salir. Por favor, cierre la puerta detrás suyo.
- 5** Para utilizar la Sonoducha, primero desvístase y ponga todas sus ropas en la cesta de ropa. Póngase las zapatillas de velcro ubicadas en el armario situado enfrente. Entre en la ducha. Sobre el panel de control a su derecha usted podrá ver un botón de "Sellar Ducha". Debe pulsarse para activarlo. Entonces se iluminará una luz verde enfrente. Sobre el botón de intensidad seleccionar la deseada. Ahora bajar la palanca de activación del Sonovac. Báñese normalmente.
- 6** El Sonovac se desactiva automáticamente después de tres minutos a menos que usted active el interruptor "Desactivador Manual" moviéndolo hacia arriba. Cuando usted esté listo para salir, pulsar el botón "Sellar Ducha". La puerta se abrirá y usted puede salir. Por favor quítese las zapatillas de Velcro y póngalas en su recipiente.
- 7** Si la luz roja sobre este panel está encendida, el servicio está en uso. Cuando la luz verde está iluminada usted puede entrar. Sin embargo, usted debe seguir cuidadosamente todas las instrucciones cuando use las instalaciones durante el vuelo (Cero G). Dentro hay tres instalaciones: (1) el Sonolimpiador, (2) la Sonoducha, (3) el servicio. Las tres han sido diseñadas para ser usadas bajo condiciones de ingravidez. Por favor observar la sucesión de operaciones para cada uso individual.

- 8** Dos modos de Sonolimpieza para cara y manos están disponibles, el modo "toalla húmeda" y el modo ultrasónico "Sonovac". Usted puede seleccionar el modo moviendo la palanca apropiada a la posición "Activa". Si usted escoge el modo "toalla húmeda", pulse el botón amarillo indicado y retire el artículo. Cuando usted haya terminado, deseche la toalla en el surtidor de vacío, sostener la palanca indicada en la posición "activa" hasta que la luz verde indique que los rodillos han pasado la toalla completamente hacia el surtidor. Si usted desea una toalla adicional, pulse el botón amarillo y repita el ciclo.
- 9** Si usted prefiere el modo limpiador ultrasónico "Sonovac", pulse el botón azul indicado. Cuando los paneles gemelos se abran, tirar de las anillas A & B. Para limpiar las manos, usar en esta posición. Coloque el cronómetro a posiciones 10, 20, 30 o 40 ...indicativas del número de segundos requerido. El botón a la izquierda, delante de la luz azul, tiene tres posiciones, bajo, medio o alto. Para el uso normal, se sugiere la posición medio.
- 10** Después de haber elegido la posición, usted puede activar el dispositivo conectando a la posición "ON" el claramente marcado interruptor rojo. Si durante la operación de lavado, usted desea cambiar la intensidad, poner el interruptor rojo en posición "OFF". Usted puede hacer ahora el cambio y repetir el ciclo.

Imagen del panel de instrucciones de uso del aseo de la nave Aries IB, extraída de la película *2001: Una odisea en el espacio* (1968), de Stanley Kubrick.

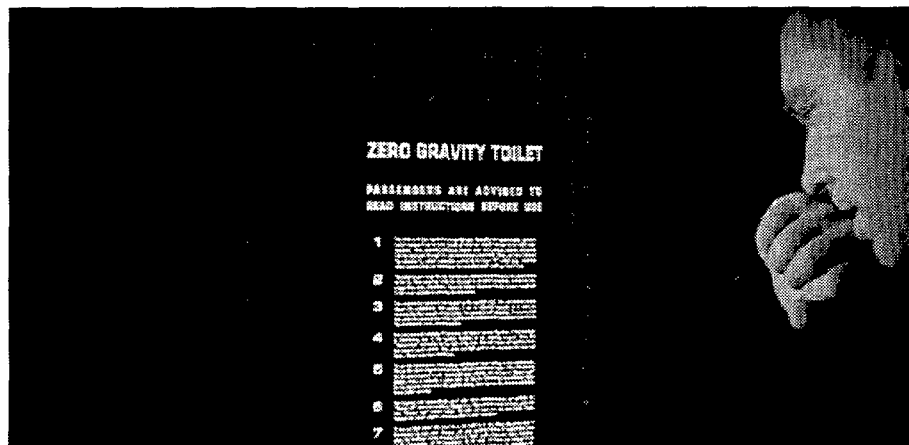
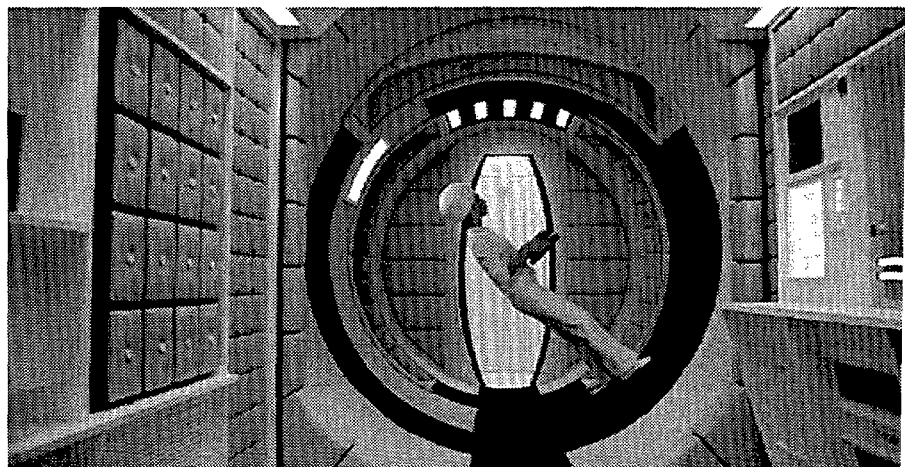


Imagen del tránsito interior en la nave Aries IB, extraída de la película *2001: Una odisea en el espacio* (1968), de Stanley Kubrick.

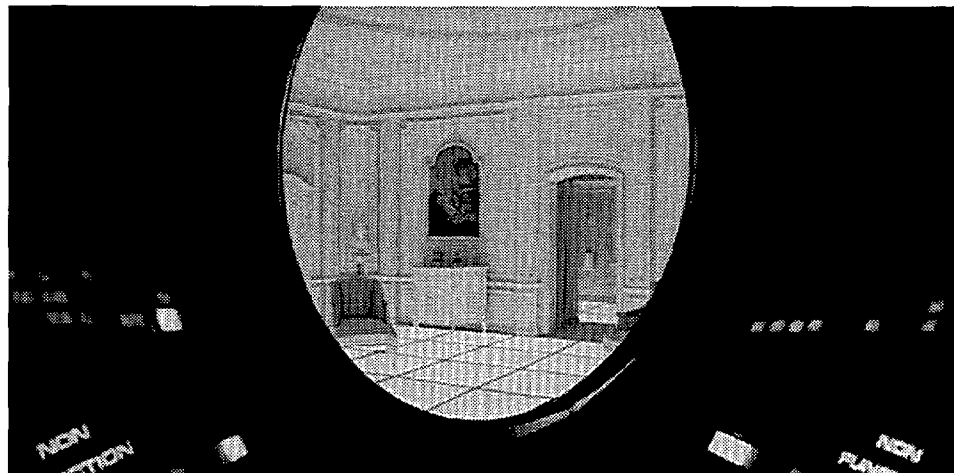


Pero no es el rigor científico de la cinta de Kubrick lo que más sorprende a los espectadores en su propuesta para el año 2001, es la creación de toda una estética que parece real para el tiempo en que se sitúa y que es capaz de distanciarse lo suficiente del tiempo real en que esta se produce. En esta película se generó toda una estética acorde con los artefactos de ingeniería (no hay que olvidar a los 35 diseñadores artísticos contratados para tal fin). Interiores, materiales, mobiliario e incluso el vestuario debían armonizar con el conjunto estético de la propuesta.

La controvertida estética purista que ha primado en la mayoría de las escenas del filme es, sin embargo, alterada con las tomas finales en las que el protagonista y único superviviente de la nave Discovery, el astronauta Dave Bowman, aterriza en la habitación en la que acabará sus días tras dejar destruirse a la computadora HAL9000.

En un habitáculo iluminado desde el suelo por paneles modulares luminosos, el director instala una habitación con mobiliario estilo Luis XV, profusamente decorado con molduras y apliques decimonónicos. La causa por la que Kubrick junto con el equipo de escenógrafos escogieron un decorado de esas características no está claro, aunque sí sorprende el contraste que se realiza entre soporte y contenido, así como entre el vehículo que lo transporta y su morada.

Imagen de la habitación de Dave Bowman vista desde la nave auxiliar, extraída de la película *2001: Una odisea en el espacio* (1968), de Stanley Kubrick.

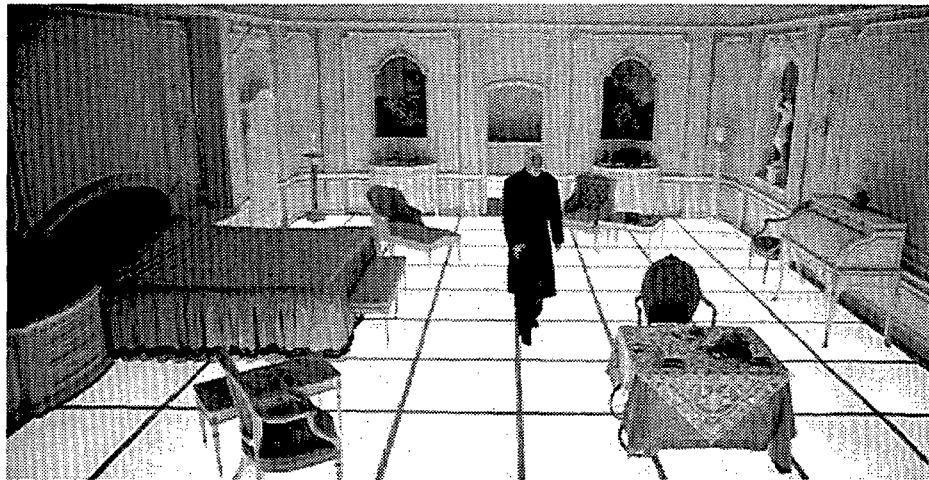


Aunque algunos han querido ver en estas escenas una crítica soterrada de la arquitectura moderna, lo cierto es que el director nos vuelve a presentar un ejercicio de experimentación. La concordancia entre la arquitectura contenedora y el contenido constituye un tema vital en lo que a materia de vivienda se refiere, pero vista en el sentido contrario, el de la rehabilitación. Si bien estamos acostumbrados a

adaptar espacios del pasado a usos modernos, la operación de superponer un mobiliario y una decoración de objetos antiguos a un entorno tan exageradamente aséptico y modulado, nos presenta ciertos conflictos estéticos.

En ese contexto luminoso de paneles practicables, la habitación de Dave Bowman se nos anticipa como el ataúd en vida que será desvelado en las escenas siguientes. Al contrario de lo que sería normal, la estética del atrezzo sólo contribuye a desposeer aun más dicho espacio de cualquier atisbo de calidez, convirtiéndolo en un recinto frío y angustioso. La sensación que trasmite es de absoluta soledad.

Imagen de la habitación de Dave Bowman, extraída de la película *2001: Una odisea en el espacio* (1968), de Stanley Kubrick.



Mirado desde otro punto de vista, aventurar la estética de los interiores de las naves a 30 años vista resulta un ejercicio más sencillo que el de predecir una habitación que sirve de morada a un individuo. De hecho, Kubrick parece dirigir enigmáticos mensajes en referencia a la arquitectura. Si bien elude mostrar cualquier edificio del "futuro", hace guiños a arquitecturas conocidas cuando muestra interiores de naves que recuerdan a aquellas construcciones modulares de las primeras arquitecturas de Kisho Kurokawa.<sup>21</sup>

<sup>21</sup> Kurokawa, Kisho. Arquitecto japonés (Nagoya, Japón, 1934). Graduado por la Universidad de Kyoto en 1957, hizo su debut en la arquitectura en 1960 como uno de los fundadores del "Metabolism Movement". Ha publicado numerosos escritos entre otros *Urban Design*, *Homo Movens*, *Thesis on Architecture I and II*, *The Era of Nomad*, *Philosophy of Symbiosis*, *Hanasuki*, *Poems of Architecture*, and *Kisho Kurokawa Note*. La mayoría de sus trabajos los ha realizado en Japón y entre estos destacan El Museo Etnológico Nacional, (1973-1977), El Museo de Arte de la ciudad de Nagoya, (1983-1987), El Museo de Arte Contemporáneo de la ciudad de Hiroshima (1988-1989) o el Estadio Toyota, (1997-2001). Fuera de Japón destacan el Centro Germano-japonés de Berlín (1985-1988), el Centro de la juventud Chino-japonesa en Pekín (1987-1990), el

Si se toman elementos claramente identificables con periodos estéticos pretéritos suficientemente distanciados en el tiempo para que puedan ser aceptados a primera vista, se anula todo tipo de controversia o riesgo de estridencia, en la que resulta tan fácil caer en este tipo de filmes. Aunque nada de lo que concierne al contenido de esas escenas queda claro para el espectador, el origen y la disposición de dicho espacio lo son aun menos, por lo que su análisis queda limitado a la comparación con el resto de los escenarios del filme.

Aunque Clarke sea uno de los escritores científicos que más acierto ha tenido a la hora de pronosticar el futuro, en las previsiones de la película *2001: Una odisea en el espacio*, se equivocó en casi todo. Y lo cierto es que a finales de los años sesenta los pronósticos de Clarke eran bastante razonables e incluso modestos a tenor de los acontecimientos que en materia de ingeniería espacial estaban sucediendo. Piénsese que por esa regla de tres, si en tan sólo doce años el hombre fue capaz de lanzar el primer satélite artificial (*Sputnik I*, 1957) y mandar al primer hombre a la Luna (*Apolo XI*, 1969), de mantener ese ritmo de desarrollo tecnológico parecía claro que en otros 30 años la humanidad habría conquistado, cuando menos, todo nuestro sistema solar. La infraestructura espacial de la que dispondría habría alcanzado a establecer bases lunares autosuficientes, vehículos interplanetarios tripulados de grandes dimensiones, etcétera.

Pero aun así, la base científica a partir de la que formuló todas esas hipótesis fue construida a partir de descubrimientos reales de las agencias espaciales más importantes del momento y su error en las previsiones responde a hechos políticos que en los años sesenta no eran en absoluto previsibles. Por un lado, según afirma el profesor Gómez Tierno<sup>22</sup>, los argumentos económicos y políticos explicarían de una forma optimista porqué no se han alcanzado las previsiones que Clarke formuló a finales de los sesenta. Nos basta con pensar en el coste económico de las misiones espaciales, para deducir que ha faltado voluntad política para mantener el ritmo de los años sesenta y además de considerar algunas opciones políticamente incorrectas como, por ejemplo, la utilización de la energía atómica en el espacio. La respuesta

---

Centro Melbourne en Australia (1986-1991), la Torre Pacífico en Francia (1988-1992), o el Aeropuerto internacional de Kuala Lumpur, (1992-1998).

<sup>22</sup> Gómez Tierno, Miguel Ángel. Licenciado en Ingeniería Aeronáutica, es profesor titular del departamento de Vehículos Aeroespaciales y desde el año 2002 Catedrático de Universidad en



más pesimista postula que la ciencia posee un límite inviolable al que nos acercamos peligrosamente y que, por tanto, sólo podemos conseguir pequeños avances, cada vez menores, en la ciencia aplicada y desarrollo tecnológico. Para progresar en la conquista del espacio, tendremos dificultades cada vez mayores y, como mucho, nos expandiremos por nuestro sistema planetario sin aspirar nunca al viaje interestelar.<sup>23</sup> Fuera de esto, la estética y la calidad de las imágenes resultan tan actuales como el primer día.

Algo muy parecido sucede con el filme de Andrew Niccol<sup>24</sup> *Gattaca* (1997). Amparado por un guión que se sustenta en las hipótesis de la investigación del genoma humano, *Gattaca* se nos presenta como un filme que no precisa de los efectos especiales para construir una historia fantástica y que sin embargo nos devuelve a los esquemas básicos de la ciencia-ficción. Una cinta que supone, al igual que *2001, una odisea en el espacio*, un ejercicio estético además de un elemento para la reflexión, en el que la arquitectura que se propone pertenece a una tierra conocida y no a la aventura de habitar una nave espacial.

---

el área de Ingeniería Aeroespacial de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Aeronáuticos de la Universidad Politécnica de Madrid.

<sup>23</sup> Gómez Tierno, Miguel Ángel. "2001, recuerdos de futuro". Publicado en *El País*, 11 de abril de 2001.

<sup>24</sup> Niccol, Andrew. Director de cine neozelandés. (Nueva Zelanda 1964), inició su carrera en Londres, dirigiendo con gran éxito anuncios de televisión durante 10 años. Se traslada a Los Ángeles para poder realizar filmes de más de 60 segundos, donde conoció al productor Scott Rudin que aceptó producir su guión de *El show de Truman* (*The Truman Show*, 1998), no permitiendo que lo dirigiera una vez que había acordado unos honorarios para Jim Carrey de 60 millones de dólares. Su debut como director se produjo con *Gattaca* (1997) calificada como de excelente cinta de ciencia-ficción. Desde ese momento ha colaborado en varios guiones e incluso ha dirigido su segunda película *SlmOne* (2002).

## Gattaca.

Desde el punto de vista de la arquitectura filmada con que se ilustran los futuros terrestres de las películas comentadas con anterioridad, ¿acaso ha sido tan importante el salto cronológico que va de la vivienda de *Blade Runner* (1982) a la de la película de *Gattaca* (1997)?

Es evidente que así ha sido pues el planteamiento doméstico que se intuye para un futuro cronológicamente similar ha cambiado de manera radical. No son sólo interpretaciones de la vivienda futura desde el punto de vista de dos cineastas diferentes, sino más bien son reflejos de lo que, a tenor de los acontecimientos sucedidos, van a ser las tendencias del habitante del porvenir.

Al igual que con la película de Kubrick *2001, una odisea del espacio* (2001: *A Space Odyssey*, 1968), la cinta de Niccol se asienta sobre una sólida fuente científica y las hipótesis que se barajan en ambos filmes, tienen que ver con las inquietudes e investigaciones que ven la luz en la época en la que son filmadas. Abandonada la carrera espacial que fascinaba a los ciudadanos de los años sesenta, el reto de finales de los noventa se centra en el conocimiento de los misterios del código genético humano. El fin de la soberanía de la ingeniería espacial en pos de la biotecnología se reflejará en todos los aspectos de la vida del ciudadano y tendrá eco en la literatura y el cine.

De cara a analizar los factores que influyen en los cambios de los hábitos domésticos que nos puedan orientar a la hora de entender el porqué de las diferencias entre las propuestas del cine de los ochenta y las de los noventa, hay que señalar que las claves sociológicas o demográficas no son las únicas que afectan a los cambios en el hogar. Tampoco podemos culpar por ello a la extensión de la tecnología a la vida familiar, sino más bien a un conjunto de alteraciones intrínsecas a la evolución lógica de la propia sociedad que ha llevado consigo una modificación de las "necesidades estéticas", produciéndose así un cambio de valores formales.

La necesidad que sentía el hombre decimonónico, en consonancia con el ideal romántico, de rodearse de toda una serie de objetos "escogidos", saturando un espacio hasta el punto de poder ser considerado como totalmente propio a través del

reconocimiento del mismo por propios y ajenos, se ha ido diluyendo gradualmente a través de los años. Esta pérdida paulatina de elementos sentimentales, ha dado paso a la búsqueda del espacio neutro, con el ideal (aun no alcanzado) de llegar a eliminar, en la medida de lo posible, la necesidad de acondicionarlo.

Haciendo gala de la influencia que ejercen las modas que imperan en el momento en que son rodados los filmes de ciencia-ficción, vemos cómo en la vivienda futura que plantea el cine de los ochenta, el protagonista sigue sintiendo apego, incluso dependencia, por los pocos objetos que decoran su hogar. La profusión de formas y motivos decorativos que progresivamente habían sido sustituidas por piezas ajenas a la propia arquitectura, no han sido anulados del entorno del individuo hasta finales de este siglo. Muchos de estos objetos no son más que aparatos o pequeños artilugios electrónicos que, amparándose en una supuesta utilidad funcional, saturan formalmente el espacio doméstico. El diseño al más puro estilo Arts & Crafts se centra ahora en embellecer televisores, aparatos de sonido o tostadoras en lugar de decorar un espacio con simples piezas escultóricas.

La apuesta del cine de los noventa sobre las formas de habitar futuras propone el alejamiento definitivo del objeto sentimental (bien sea decorativo o artístico), que ya de por sí se había separado de forma paulatina del material arquitectónico, hasta casi su desaparición. Prescindiendo de la aglomeración módulo-funcional abarrotado de propuestas impersonales tipo IKEA, queda en manos de las características y propiedades del propio material la labor de “vestir” el espacio doméstico. El proceso de “singularización” que define el espacio como hogar por el propio individuo, ha de suplirse con unos interiores desnudos que albergan únicamente elementos funcionales, lo que quizá sea exigirle demasiado a un espacio.

Analicemos esta evolución comparando estas viviendas con la abarrotada casa de Gilbert Osmond (John Malkovich) en la película de Jane Campion<sup>25</sup> *Retrato*

---

<sup>25</sup> *Campion, Jane*. Directora de cine, (Wellington, New Zealand, 1954). Graduada en Antropología por la Victoria University of Wellington en 1975, y con estudios en artes plásticas en el Sydney College of the Arts, comenzó con su carrera cinematográfica a principios de los ochenta. Su primer cortometraje, *Peel (1982)* ganó la Palma de Oro en el Festival de cine de Cannes en 1986. Desde ese momento fue galardonada en varios festivales de Australia y Europa por otros cortos y por intervenciones en guiones de compañeros suyos. Su filme más popular, *El Piano (The Piano, 1993)*, hizo que una mujer ganara por primera vez la Palma de Oro del Festival de cine de Cannes en la modalidad de mejor director, consiguiendo además el oscar al mejor guión original. Con sus restantes filmes consiguió establecerse en el panorama cinematográfico,

de una dama (*The Portrait of a Lady*, 1996). Concebida como máximo exponente del ideal de hogar del romanticismo, la exquisita casa de Gilbert Osmond con sus óvalos con camafeos y sus cuarterones, aparece como una estructura completa al ser abarrotada de toda clase de objetos de arte, grabados y pinturas hasta construir una armonía perfecta. Ningún objeto es útil, más bien al contrario, su único fin consiste en resultar bello en sí mismo y dentro de su entorno. En el extremo opuesto, los muros interiores acabados con un hormigón armoniosamente modulado o los paneles de madera laminada de la casa de *Gattaca*, armonizan con la escalera helicoidal que se levanta majestuosa como un objeto bello en sí mismo.

La vivienda de Deckard (personaje protagonista de *Blade Runner*, 1982) sigue contando con objetos sentimentales que no se ajustan exactamente con el marco de la vivienda, pero sin los cuales ésta no podría ser definida como "su hogar". En clara oposición está la vivienda de Vincent y Jerome (protagonistas de *Gattaca*, 1997), en la que los detalles que distinguen su hogar en relación con cualquier otra vivienda nada tienen que ver con la aportación de objetos no-funcionales capaces de transformar un espacio doméstico en hogar a través del vínculo de los sentimientos y los recuerdos. Todos estos espacios son reflejo de un planteamiento de sociedad propuesto por Niccol, que recoge un tema de interés y lo traslada a un futuro hipotético que invite a la reflexión. Cada una en su época simbolizan los valores estéticos de una elite (no necesariamente económica), que persigue exhibirse a sí mismo ante la sociedad a través de su entorno doméstico.

En oposición al largometraje de Kubrick, *Gattaca* abandona el espacio exterior para reflejar un futuro científico basado en unas investigaciones cuya meta no había sido alcanzada durante las fechas del rodaje. La trascendencia de la noticia de que se estaban alcanzando las claves para descifrar nuestro ADN y la posibilidad de manipular el genoma humano sirvieron de base a la formulación del guión de *Gattaca*. En el futuro de *Gattaca*, los seres humanos se crean en un laboratorio a partir del genoma de sus padres, relegando a los concebidos de forma natural a la indigencia. La eugenesia no es absoluta como en el clásico de ciencia-ficción *Un mundo feliz*<sup>26</sup>, sino que son hijos creados a partir de las células de sus padres

---

consiguiendo gran reconocimiento. Filmes como *Retrato de una dama*, (*The Portrait of a Lady*, 1996), *Holy Smoke*, (1999) o *In the Cut*, (2003), forman parte de su filmografía.

<sup>26</sup> Huxley, Aldous. Escritor, ensayista, crítico y poeta inglés, (Godalmine, Surrey, Inglaterra, 1894 – Hollywood, 1963). Estudió en Eaton hasta los diecisiete años, ya que a causa de una enfermedad perdió la vista durante casi tres años. Trabajó en varios periódicos y publicó cuatro

eliminando todos aquellos genes que pudieran hacerlos "defectuosos". En la sociedad de *Gattaca* todo es perfecto, no hay contaminación, ni violencia, ni delincuencia. La sociedad se estructura en un sistema de castas, en la que los nuevos parias son aquellos a los que la genética no ha dotado de un físico privilegiado. Aunque en términos jurídicos esto no siempre es legal, la marginación del hombre se realiza de forma tan racional y científica que solo un análisis final de sustancias determina si un individuo es el más adecuado para realizar un trabajo u otro.

*Gattaca* nos muestra la lucha de dos hombres en la perfecta sociedad de la manipulación genética. Uno un hijo natural que aspira convertirse en astronauta del centro espacial *Gattaca* y otro un hombre perfecto que ha caído en desgracia tras un accidente. Ambos, Vincent y Jerome, convivirán juntos con el único fin de ver realizado un sueño. Esa lucha diaria, en medio de la belleza fría de una sociedad perfecta, es ambientada en un entorno que huye de arquitecturas y escenografías estridentes, para deleitarnos con una reinterpretación de la estética de las portadas de revistas y magazines de los años cincuenta.

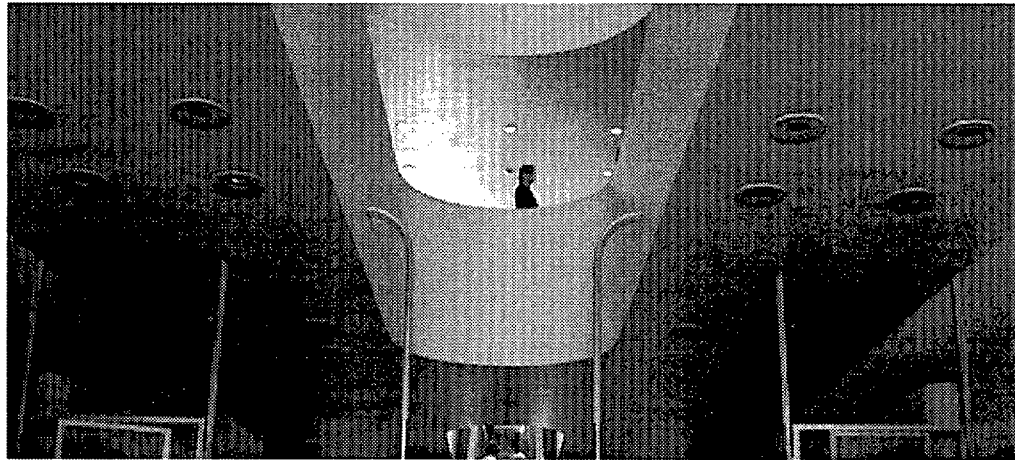
En toda filmación, ya sea película o documental, los coches nos sirven de punto de referencia temporal porque la evolución de las máquinas en general y de los coches en particular puede adivinarse con fechas exactas, más aun que el vestuario o por supuesto que la arquitectura. En ese sentido, la cinta de Niccol desconcierta. Alejado de la tentación de mostrar increíbles prototipos futuristas o naves extravagantes, *Gattaca* parece mostrarnos preciosos modelos de coche recién sacados de un museo, como el coche de Vincent, un Avanti Studebaker de 1963. Lujosos Cadillacs de dos colores y grandes Fords descapotables cuyos motores producen ligeros sonidos eléctricos son conducidos por hombres elegantemente vestidos con chaqueta cruzada y pantalón de pinzas. La estética adoptada toma lo más elegante de modas pasadas y la fotografía suple con creces el vacío de unos inexistentes efectos especiales.

---

libros de poesía antes de la aparición de su primera novela, *Los escándalos de Crome* (1921). Las novelas *Heno antiguo* (1923) y *Contrapunto* (1928), que ilustran el clima nihilista de la década de 1920, y *Un mundo feliz* (1932), una visión deshumanizada y utópica del futuro, le hicieron famoso. Durante gran parte de esta época vivió en Italia y Francia. En 1937 emigró a Estados Unidos. Entre sus más de 45 libros destacan los de ensayo, *Un Pilatos burlón* (1926), *Mañana y mañana y mañana* (1956), *Nueva visita a un mundo feliz* (1958) y *Literatura y ciencia* (1963). Otras novelas son *Ciego en Gaza* (1936), *Viejo muere el cisne* (1939), *Mono y esencia* (1948) y *La isla* (1962). Huxley también escribió crítica científica, filosófica y social, con obras importantes como *El arte de ver* (1932), *La filosofía perenne* (1946) y *Los demonios de Loudon* (1952). Se interesó mucho por el misticismo y la parapsicología. *Las puertas de la percepción*

En este entorno, la estación de investigaciones espaciales, Gattaca, se alza majestuosa en las afueras de la ciudad, para cuya localización se eligió el Marin County Civic Center<sup>27</sup> de Wright. Las formas blandas del gran vacío central, con ayuda de una impecable iluminación, otorgan al lugar de trabajo de Vincent el toque perfecto entre la pulcritud de una oficina y la sensación de espacio alienígena de las publicaciones de los cincuenta de género fantástico como “*Amazing stories*” o “*Astounding*”<sup>28</sup>. Una imagen que logra corregir unos milímetros ese aspecto de cómic de Flash Gordon, al obviar sus detalles ornamentales mediante la inclusión de un mobiliario más acorde con la tecnología en materia aerospacial de la que supuestamente goza la instalación.

Imagen de la escalera central de la escuela de cosmonáutica GATTACA, rodada en los interiores del Marin County Civic Centre de Frank Lloyd Wright, extraída de la película *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol.




---

(1954) y su continuación, *Cielo e infierno* (1956), tratan de sus experiencias con drogas alucinógenas.

<sup>27</sup> *Marin County Civic Center*, (San Rafael, California). Obra del arquitecto americano Frank Lloyd Wright, fue diseñado en 1957 cuando contaba con 90 años de edad. A su muerte en 1959 los arquitectos de Taliesin William Wesley Peters y Aaron Green continuaron con su trabajo. En la actualidad, el edificio cubierto por una gran bóveda de cañón alberga la biblioteca de la comunidad y la sala de justicia.

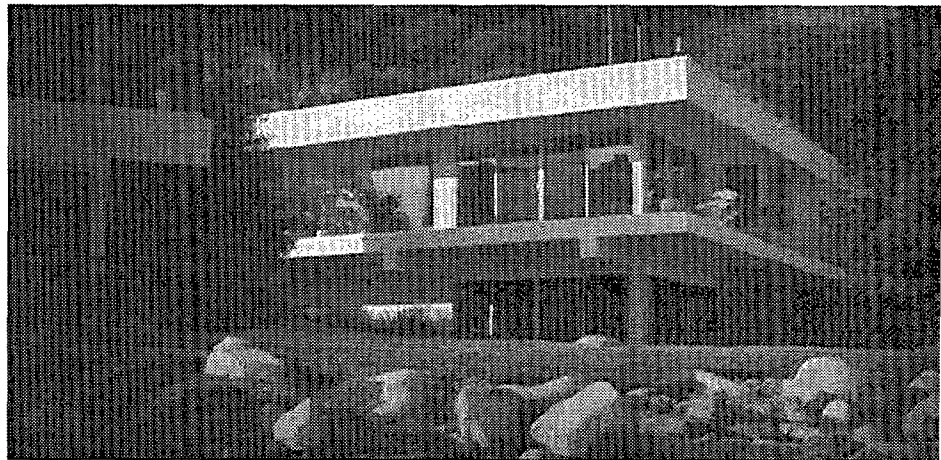
<sup>28</sup> Durante las primeras décadas del siglo XX apareció en EEUU un nuevo tipo de publicación, heredera directa del folletón decimonónico, que presentaba, editada en papel de calidad basta (conocida con el nombre de "pulp" o pasta de papel), una serie de contenidos de fácil lectura, en los que predominaba el suspense, la acción, el misterio y la fantasía. Evolucionando desde los primeros magazines de ciencia ficción y las revistas inglesas, surgen títulos que presentan novelas de terror, fantasía, tecno-ficción o policíacas, siempre con un alto contenido de violencia y sexo (al menos para los cánones de principios del siglo pasado). La mayoría se vieron forzadas a cambiar su antiguo formato B5 a tamaños pequeño (digest) tras la escasez de papel de la posguerra de finales de los años cuarenta. La revista *Amazing stories*, (1926-1960) cambió de formato en 1953 mientras que *Astounding stories* (1930-1960) cambiaría en 1943.

Pero el ejercicio visual de *Gattaca* se centra más que en ningún otro sitio en la arquitectura de las viviendas que aparecen en la película. Desde los interiores de la casa familiar del protagonista que narra su infancia en flash backs, hasta la sofisticada casa de Irene (Uma Thurman) en la que el mar no es más que una prolongación de las estancias de la casa, están teñidos por un manto de luz cálida tal que suaviza la diferencia cronológica entre pasado y presente, a la vez que transforma las escenas de la infancia del protagonista hasta convertirlas en fotos antiguas.

Imagen de la casa de los padres de Vincent, extraída de la película *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol.



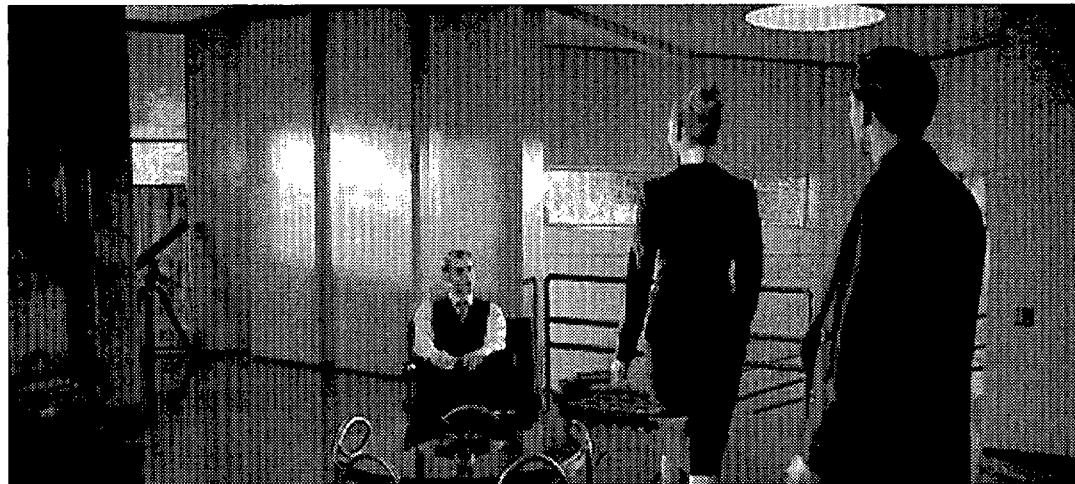
Imagen de la casa de Irene (Uma Thurman), extraída de la película *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol.



Sin lugar a dudas, la belleza fría de los protagonistas de *Gattaca* se ve reflejada como en ninguna otra escenografía, en la construcción de la vivienda de la pareja protagonista Vincent y Jerome. Materiales como la madera, el vidrio, el acero y el hormigón se combinan en una geometría monocromática de líneas puras que elaboran una arquitectura racional y funcional que raya en lo aséptico.

En concreto, esta casa que se destina a los protagonistas de *Gattaca* posee una mezcla entre asepsia formal (más propia de museos y galerías de arte) y esterilidad bacteriana. La similitud de este ámbito doméstico concreto con dos usos en apariencia tan dispares se lleva de forma extremadamente acertada mediante la elección de los colores que retrata la fotografía. La transformación de parte de la superficie de la vivienda en improvisado laboratorio es enfatizada cromáticamente mediante el uso de tonos azules que acompañan la sensación de profilaxis. La superficie de las paredes vestida de armarios de acero y la visión de un aseo que carece de cerramiento contribuyen a separar la zona vividera de la casa de la zona en la que se sitúa los equipos de laboratorio. Al otro lado de la mesa donde Jerome extrae afanosamente todo tipo muestras de sangre y tejido de su propio cuerpo, la escala cromática cambia, reemplazando los azules, negros y blancos por ocre y cálidos sepia que tiñen toda la película de nostalgia.

Imagen de la planta superior de la casa de Vincent y Jerome, extraída de la película *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol.



Georges Teyssot<sup>29</sup>, habla en uno de sus artículos de la "medicalización", un efecto que no solo ha ido ligado al cuerpo humano, sino que también hemos venido observando cómo toda la tecnología que sirve a la medicina ha influido de forma muy directa sobre el arte, desde la pintura y la literatura, al cine.

Apunta además que, en lo que al cine se refiere, la abundancia de aparatos médicos en películas recientes ya no sólo sugiere una toma de los mismos como atrezzo ocasional, más o menos artístico, sino un incremento generalizado de



directores hipocondríacos. Ciertamente es sabido que, debido al inevitable narcisismo que rodea a Hollywood, cada vez es más habitual encontrar a gente enganchada a sectas y a líderes espirituales que confeccionan dietas y prometen la salud eterna que la que antaño lo estaba a la heroína o al alcohol.

Teyssot establece una relación entre las escenas que contienen hospitales y demás parafernalia médica con el efecto amenazador que esto tiene sobre la psique del ser humano, al asociar estas con la enfermedad o la muerte, a la vez de que habla de cómo por ejemplo, Spielberg<sup>30</sup> en *E.T. el extraterrestre* (*E. T. The Extra-Terrestrial*, 1982) o J. G. Ballard<sup>31</sup> en *Crash* (1996), definen una nueva “tecnificación y medicalización del espacio doméstico”, a la vez que apunta la coincidencia de que Ballard conociera a algunos miembros de Archigram<sup>32</sup>. De hecho, la asepsia fría y azulada de los entornos domésticos de *Crash* resultan muy similares a los de *Gattaca*.

---

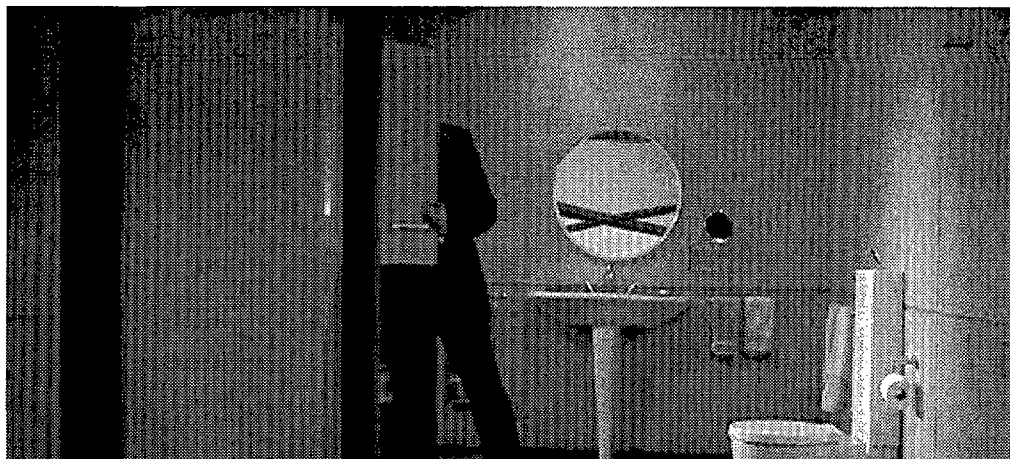
<sup>29</sup> Teyssot, George. Profesor de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Princeton, especializado en el estudio de la ciudad y la vivienda y en las teorías domésticas. Es autor de numerosos artículos de arte y arquitectura relacionados con el tema.

<sup>30</sup> Spielberg, Steven. Director y productor de cine norteamericano. (Cincinnati, Ohio, 1946). Comenzó a estudiar en la Universidad de Long Beach abandonándola para comenzar su carrera en el mundo del espectáculo. Ganó notoriedad como ayudante de realización en el western clásico *Wagon Train*. Comenzó a dirigir películas en 1961 con relativo éxito, hasta que en 1968 dirige *Ambly*, que le da la posibilidad de fundar la productora con la que filmará la mayoría de sus éxitos. Empieza una interminable lista de títulos comerciales y sus secuelas, *Tiburón*, (*Jaws*, 1975), *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), *Poltergeist* (1982), *E.T. el extraterrestre*, (*E.T. the Extra-Terrestrial*, 1982), *Indiana Jones y el templo maldito* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984), *Gremlins* (1984), *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, 1985), *El color púrpura*, (*The Color Purple*, 1985), *El imperio del sol* (*The Empire of the Sun*, 1987), *Quien engañó a Roger Rabbit*, (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988), y las secuelas de *Indiana Jones*, *Gremlins* y *Regreso al futuro* en los años posteriores. Durante los años noventa comienza una nueva etapa en la que produce *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), *Men in Black* (1997), *Amistad*, (1997), *La máscara del zorro*, (*The Mask of Zorro*, 1998) o *Salvado al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, 1998). Títulos como *Shrek* (2001), *Inteligencia artificial* (*AI*, 2001), *Minority Report* (2002), *Atrápame si puedes* (*Catch Me if You Can*, 2002), figuran entre sus últimas producciones.

<sup>31</sup> Ballard, James Graham. Escritor Inglés (Shanghai, China, 1930). Está considerado como un escritor situado a la vanguardia británica de la ficción en las últimas tres décadas. Pasó parte de su infancia con su familia en China, donde tras el ataque a Pearl Harbor fueron internados en un campo de prisioneros. En 1946 regresan a Inglaterra donde estudia medicina en la Universidad de Cambridge, sin llegar a ejercer. Después de licenciarse trabajó en una revista científica y publicó su primera novela *The Drowned World*, en 1961. Algunas de sus novelas han sido llevadas al cine como es el caso de *Crash* (1973), que fue rechazada por la editorial por considerar demente a su autor. Su novela más aclamada *Empire of the Sun* (*El imperio del sol*, 1984), basada en sus experiencias en el campo de prisioneros, fue llevada al cine por Steven Spielberg. Gracias a ella fue galardonado con el Guardian Fiction Prize. Sus publicaciones más recientes incluyen las novelas *The Kindness of Women* (una secuela de *El imperio del sol*) y *Rushing to Paradise*, una colección de escritos no ficticios.

<sup>32</sup> Teyssot, Georges. *Body-building. Hacia un nuevo organicismo*, Pág. 176. Fisuras 8. Madrid 2000.

*Escena en el baño de la casa de Vincent y Jerome, extraída de la película Gattaca (1997), de Andrew Niccol.*



*Imagen de la planta inferior de la casa de Vincent y Jerome, extraída de la película Gattaca (1997), de Andrew Niccol.*



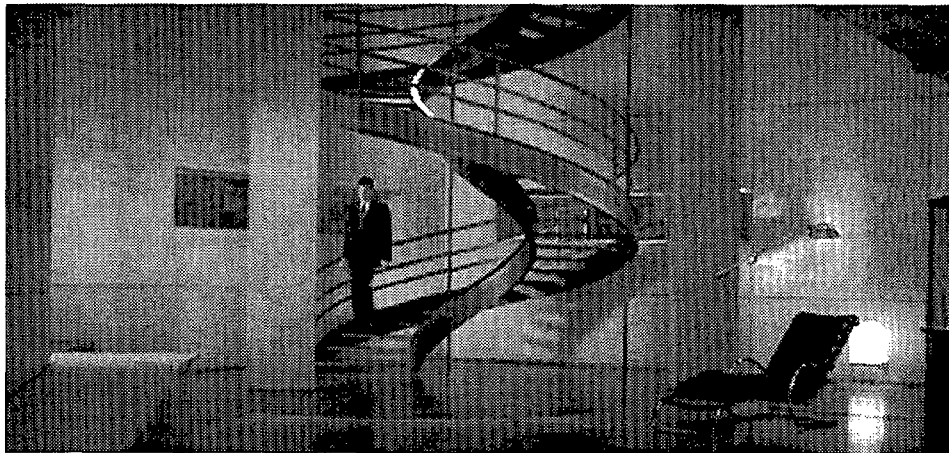
Parece cierto a tenor de lo que se ha visto en los últimos años que existe una creciente inclinación a la medicalización del hogar y hay que confesar que esta es una tendencia que encierra un inquietante atractivo, con lo que se establece una estética de la "asepsia", es decir, parece que la vivienda actual ya no sólo debe estar limpia, sino que además debe parecerlo, y ya no hablemos de la vivienda futura.

Si bien los avances en telecomunicaciones y mecanización de la vivienda futura eran la obsesión de los directores de filmes anteriores, ésta parece ser la tendencia que ha llevado la evolución tecnológica de la casa cinematográfica de los últimos tiempos, reflejo de las inquietudes que afectan al inconsciente del ser humano actual, es decir, el propio cuerpo. Sin quererlo, la tendencia a controlar científicamente cualquier función biológica humana en el entorno de la vida doméstica del individuo aproxima la vivienda convencional a la vida en la nave espacial.

Gattaca huye del barroco maquinista y sucio de filmes anteriores, deslizándose a tono con las modas en una colección de interiores sobrios, que bien podrían proponer los arquitectos suizos Herzog y de Meuron en sus obras de los últimos años. Esto quizá es así debido a que el futuro que se muestra en la película resulta peligrosamente afín y cercanamente posible.

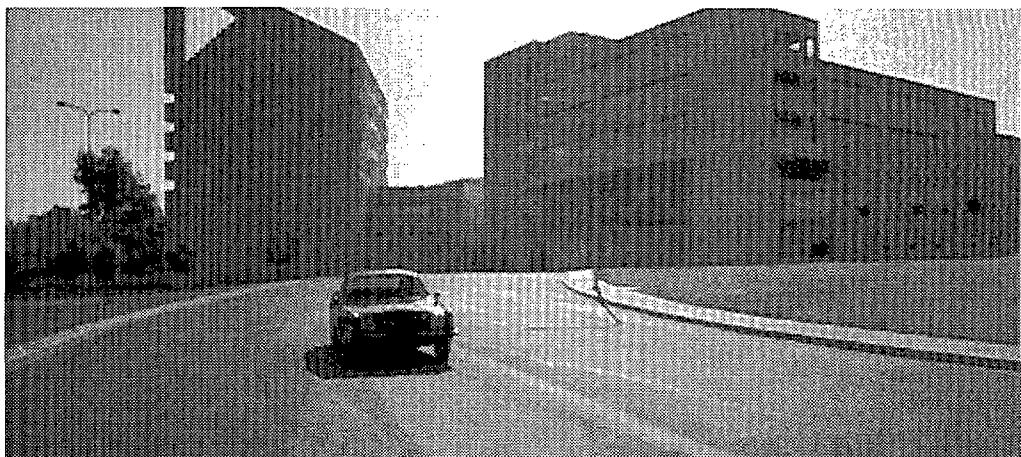
Tan sólo dos detalles destacan sobre la sobriedad de la modulación del hormigón. Uno es un retrato austero que logra verse de refilón por el hueco que da paso desde el salón y el otro, la gran escalera central que se levanta en una de esquinas del salón. Ambos objetos están cargados de simbología. Sin ir más lejos, el desarrollo de la escalera nos recuerda la helicoide de nuestro ADN, muy acorde con el mensaje del largometraje en el que hasta su título, GATTACA, hace referencia a las iniciales de las proteínas que forman el ADN: A, G, T y C, adenina, guanina, citosina y timina.

Escena de la gran escalera de caracol, en la casa de Vincent y Jerome, extraída de la película *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol.



Al exterior, la imagen de asepsia y pulcritud de los apartamentos viene dada por los edificios de los laboratorios, aulas y administración de la Universidad Politécnica de California, comúnmente llamada Cal Poly Pomona. Esta no es la primera vez que un edificio público sirve de ambientación para viviendas de sociedades futuras, ya que las proporciones de éstos, a menudo gigantescas, crean una pérdida de referencias ambientales que otorga al plano de filmación un aspecto novedoso y extrañamente futurista.

Exterior de los apartamentos de los protagonistas Vincent y Jerome, rodado en el Politécnico de la Universidad de Pomona en California, extraída de la película *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol.



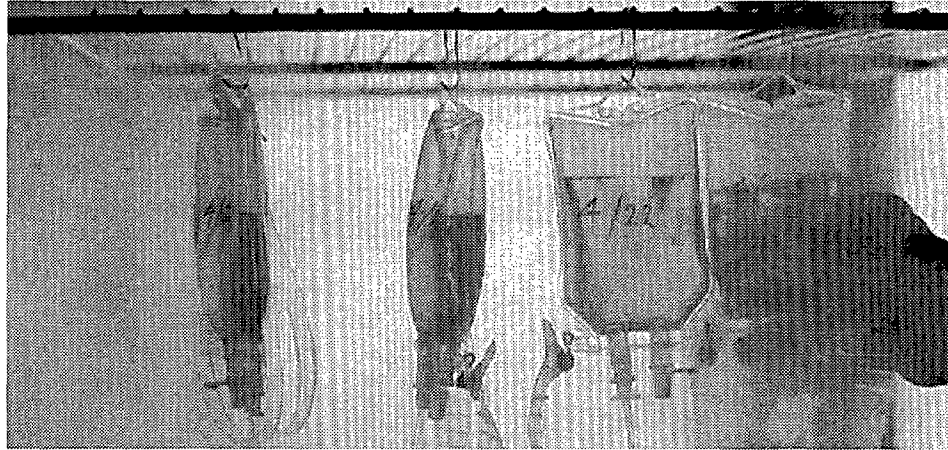
En *Gattaca*, la vivienda de Vincent y Jerome no goza a simple vista de la tecnología arquitectónica de las casas de *Fahrenheit 451* (1959), *Blade Runne*, (1982), *Brazil* (1985), o *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, 1997), es una casa que apuesta por una gran sencillez formal, que juega con el vacío y la fluidez espacial de la aparente falta de compartimentación y del intercambio que mantiene entre interior y exterior a través de los huecos rasgados en las zonas altas de los muros. Su baza es la limpieza, obsesión recurrente en el filme recordada en todo momento mediante pequeños gestos cotidianos o enfoques microscópicos, prescindiendo de toda suerte de decoración en la arquitectura que propicie la acumulación de polvo, pero dotándola a su vez de una cierta calidez.

Pero esa asepsia y todas las actividades domésticas que apoyan el record de la trama argumental precisan de un centro de operaciones, una pieza de la vivienda que el director presenta como absolutamente imprescindible, y que bajo una apariencia de cocina futurista esconde todo un pequeño laboratorio en el que se pueden conservar células, sangre y todo tipo de sustancias que a la vez son susceptibles de ser analizadas.

Su estética fría y aséptica, iluminada en bonitos tonos azules, choca con la calidez amarillenta del resto de la vivienda, pero transmite un mensaje de "reconfortante profilaxis". El ambiente doméstico que propone el cine fantástico como hipótesis futurible ya no choca al espectador por su supuesta frialdad, como ocurría con los blanquísimos interiores de *2001, una odisea en el espacio*, o por su estética maquinista, como la transformación que obra Ridley Scott en la casa Ennis de Wright,

tan sólo recuerda la sensación de seguridad que transmite la creciente obsesión por la higiene extendida a todos los aspectos de su vida.

Imagen de la nevera de la casa de Vincent y Jerome, extraída de la película *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol.



Como ocurriera con el filme de Truffaut *Fahrenheit 451*, *Gattaca* propone un planteamiento acorde con la ciencia ficción clásica, al introducir la preocupación por la pérdida de los derechos más básicos del individuo. El alto precio impuesto por la "asepsia celular" no es otro que el de la discriminación, que se traduce a fin de cuentas en algo tan antiguo como una sociedad de castas, cuya élite vive en casas hermosas y se recrea en espacios bellos dignos de ser contemplados.

### 4.3. PERCEPCIÓN DE LA VIVIENDA FUTURA EN EL CINE. LA CASA COMO EXPERIMENTO PSICOLÓGICO.

Los conceptos "posible y tangible", anteriormente mencionados, pueden ser definidos mediante una única expresión que contenga a ambos, la de *verosimilitud*. En todo filme es preciso definir con exactitud el conjunto de los elementos que configuran el ambiente de la trama, de forma lo suficientemente verosímil, que consiga mantener en todo momento la atención del espectador. Esta tarea ciertamente complicada debido a la forma "fraccionada" en la que a menudo se ruedan las películas obliga a realizar un *presbook*<sup>33</sup> con antelación, que ayude a mantener la coherencia necesaria para apoyar el guión. Esta necesidad de aparentar coherencia se hace absolutamente imprescindible en cuando se trata de hacer creíbles hipótesis a menudo fantásticas, como es el caso de las películas de ciencia-ficción.

En cualquier caso, éste es un género en el que se corren riesgos en todos los aspectos, y muy a menudo ha servido como escaparate a la hora de mostrar todo tipo de innovaciones en materia no sólo de arquitectura y diseño, sino también de música y vestuario. A través de filmes como *Metropolis* (1919), de Fritz Lang, o *L'Inhumaine* (1924), de Marcel L'Herbier<sup>34</sup>, salieron a la luz diseños arquitectónicos que bajo la carga positiva de la adjetivación del filme, traspasaron los límites del papel y de su propio tiempo. La participación de Robert Mallet-Stevens<sup>35</sup> (arquitecto de cierta influencia en el París de la época) en este filme de L'Herbier, junto a un nutrido grupo de artistas de vanguardia, formó parte de la estrategia que dotaría al cine francés de un lenguaje personal capaz de competir con la ya entonces fuerte industria americana, que prosiguió su historia con ejemplos tan afortunados como *Fahrenheit*

---

<sup>33</sup> *Presbook*. Anglicismo propio del lenguaje cinematográfico, que se refiere al planteamiento completo de trabajo que se elabora con anterioridad a la filmación.

<sup>34</sup> *L'Herbier, Marcel*. Cineasta francés. (París, Francia, 1890- París, Francia, 1979). Comenzó su etapa como director de cine en la época del cine mudo entre las que destacan *El Dorado* (1921), *La Galerie des monstres* (1924) o *L'Inhumaine* (1924). A partir de la etapa sonora continuó su carrera cinematográfica hasta principios de los años cincuenta aunque su labor más importante se centró en la fundación en 1943 del Institut des Hautes Etudes Cinématographiques (IDHEC) amparado por el gobierno francés. En los años posteriores a la guerra la reputación de la escuela creció enormemente contando con alumnos tan destacados como Louis Malle, Volker Schlöndorff, Nelson Pereira do Santos y Costa Gavras.

<sup>35</sup> *Mallet-Stevens, Robert*. Ver nota al pie 7, Capítulo 1: *Tendencias cinematográficas de la arquitectura doméstica*, página 5.

451 (1966), de François Truffaut o *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, 1997) de Luc Besson entre otros.

Porque no podemos olvidar que éste es un género en el que la industria americana es capaz de afrontar, con más facilidad que la europea, el reto que en inversión económica supone hacer creíble una historia fantástica.

Ya desde principio de siglo y hasta hoy, la estética del filme constituye una pieza fundamental de cara a alcanzar esa verosimilitud. Su carga estética recae en la escenografía, que a su vez compite en importancia con los efectos especiales, el diseño de vestuario y el maquillaje, en lo que a reclamo propagandístico se refiere. Podemos decir que éste es uno de los pocos casos en los que la arquitectura funciona como "señuelo comercial" operando en un marco totalmente ausente de crítica. Y es precisamente esta carga "comercial" la que hace que en gran medida el diseño estético de un filme de ciencia-ficción se vea influido por la situación ambiental y geográfica.

De esta manera, en los años sesenta, tanto el cine como la arquitectura que en él aparece, refleja la fragmentación ambiental a través de sus imágenes, provocando intencionadamente una sobrecarga visual en el espectador. Esto coincide a su vez con la revisión que trajo la postmodernidad de las teorías urbanas con relación a las consecuencias de la ciudad moderna. Años después, entorno a los años ochenta, la imagen fílmica mostrará la desconfianza del ser humano ante un mundo absolutamente dominado por la técnica, a la vez que se produce de forma generalizada una revisión profunda de los iconos urbanos como símbolos que identifican un determinado lugar.

De la sobrecarga visual de Truffaut en *Fahrenheit 451* (1966) y Fleisher<sup>36</sup> en *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*, 1973), que muestran ambientaciones

---

<sup>36</sup> Fleischer, Richard. Director de cine americano (Nueva York, 1916). Hijo de uno de los directores pioneros en animación Max Fleischer, estudió arte dramático en Yale tras lo cual se enroló en la New York's RKO en 1942, donde escribió las series *This Is America*. Gracias al éxito obtenido se traslada a Hollywood donde rueda más series de suspense para la productora así como diversos programas. Después de varios proyectos le llegó un encargo de Walt Disney con el que obtuvo un gran éxito, *20.000 leguas de viaje submarino* (*20.000 Leagues Under the Sea*, 1954). Tras esto realizó diversas superproducciones como *Los Vikingos* (*The Vikings*, 1958), *Barrabás* (*Barabbas*, 1962), *Viaje alucinante* (*Fantastic Voyage*, 1966), *Tora! Tora! Tora!* (1970) y otros filmes más modestos, *Doctor Dolittle* (1967), *Cuando el destino nos alcance*, (*Soylent Green*, 1973), *Mandingo* (1975) o *El príncipe y el mendigo*, (*Crossed Swords*, 1977). Fleischer continuó su trabajo

donde bajo una aparente sencillez formal subyace el miedo a un orden asfixiante, se pasó en casi una década a la densificación ambiental de Ridley Scott o James Cameron, obtenida a través de la inclusión de artefactos necesarios para apoyar las hipótesis del incremento de la densificación humana que empuja al ser humano a huir de un mundo de recursos agotados. Sin embargo, a pesar del aparente cambio estético y argumental experimentado por el cine de ciencia ficción desde los años sesenta hasta hoy, un elemento ha prevalecido como invariante en todas las ambientaciones: la televisión.

Entre las imágenes de *Fahrenheit 451* (1966) de Truffaut, en las que una gran pantalla preside constantemente las habitaciones desnudas de sus protagonistas, cuya vida discurre bajo la ineludible mirada de un poder opresor, o las de *Desafío total* (*Total Recall*, 1990) de Paul Verhoeven, en las que la pareja desayuna junto a una gran pantalla insertada en uno de los paneles que configuran la pared de la sala y que hace las veces de ventana electrónica, han transcurrido 31 años y, aunque su significado sea radicalmente distinto, su esencia no lo es. Ambos filmes presentan un elemento común, imprescindible para el habitar futuro, pero interpretado bajo el prisma de la influencia ambiental de cada momento.

Imagen del interior del apartamento de Douglas Quaid desayunando frente a la pantalla, extraída de la película *Desafío Total*, (*Total Recall*, 1990) de Paul Verhoeven.




---

en los años ochenta con filmes de baja calidad como *Conan el destructor* (*Conan the Destroyer*, 1984) o *Red Sonja* (1985). En la actualidad está involucrado en la comercialización de la creación más famosa de su padre, *Betty Boop*. Sus memorias *Just Tell Me When to Cry*, se publicaron en 1993.



La evolución tecnológica de las pantallas de televisión ha discurrido paralela al desarrollo estético que se ha querido mostrar en cada filme. La forma en la que el hogar audiovisual evoluciona en futuros filmes tiene su reflejo en la magnitud y la versatilidad de la pantalla. Podemos encontrar imágenes parecidas en películas como *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1984), *Regreso al futuro II* (*Back to the Future II*, 1989) o *Desafío Total* (*Total Recall*, 1990), todas ellas con pantallas que se van haciendo progresivamente más y más grandes a la par que más sofisticadas. El cambio formal y funcional de los emisores no ha alterado sin embargo el mensaje subyacente de "manipulación" que inspiran los contenidos recibidos a través de ésta. El concepto de ventana interactiva a través de la cual, no sólo se recibían imágenes sino que también uno podía ser observado y controlado desde el otro extremo del receptor, supuso todo un clásico de las temáticas elegidas para las películas de ciencia ficción.

Tanto los filmes de Truffaut y Verhoeven<sup>37</sup> mencionados con anterioridad como la película *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1984) de Michael Radford<sup>38</sup>, heredera de la estética de los setenta, han dejado recuerdos imborrables a través de sus imágenes. La habitación unipersonal habitada por Winston en *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1984), en la que una gran pantalla dicta las acciones a las que cada individuo está obligado bajo las directrices del Gran Hermano, simboliza el control mediático que se alcanza desde el poder.

---

<sup>37</sup> Verhoeven, Paul. Director de cine holandés (Amsterdam, Holanda, 1938). Graduado por la Universidad de Leiden en matemáticas y físicas, comenzó su carrera cinematográfica al enrolarse en la Marina Real de Holanda, haciendo documentales para esta y posteriormente para la televisión. En 1969 dirigió la popular serie holandesa "Floris", sobre caballeros medievales. En 1985 rueda su primera película americana *Los señores del acero*, (*Flesh + Blood*), a la que le seguirán sus mayores éxitos *Robocop* (1987), *Desafío total* (*Total Recall*, 1990), *Instinto básico* (*Basic Instinct*, 1992), *Showgirls* (1995), y *Starship troopers: Las brigadas del espacio* (*Starship troopers*, 1997).

<sup>38</sup> Radford, Michael. Director de cine británico (Nueva Delhi, India 1946). Educado en la Oxford University, trabajó durante años como profesor. Sus primeros contactos con el cine comenzaron como director de documentales. Ha realizado trabajos en varios idiomas, aunque su carrera es bastante dispersa. Sus títulos más famosos son, *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1984), *Il postino* (1994) o *Dancing at the Blue Iguana* (2000).

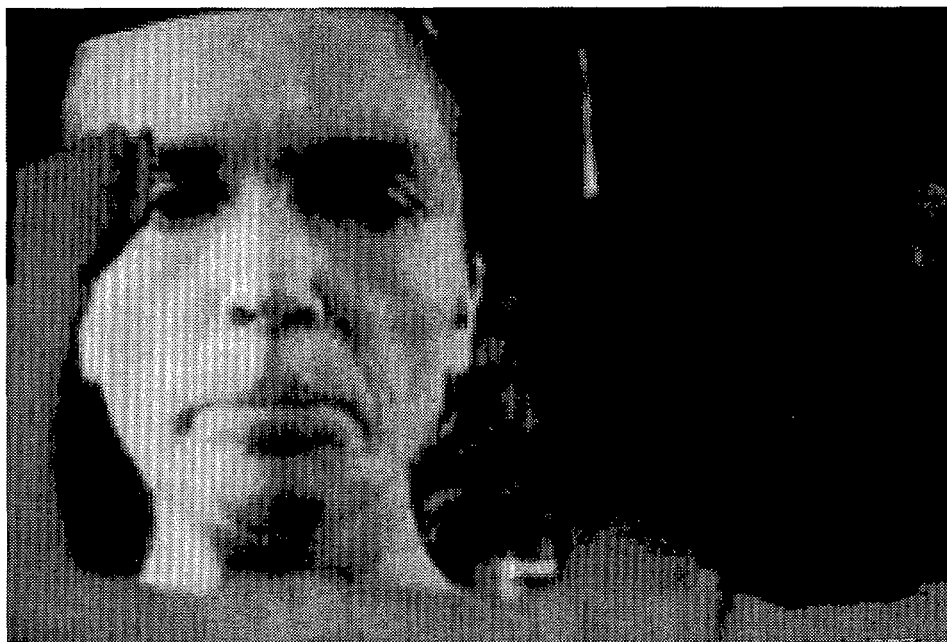


Imagen del interior del apartamento de Winston con la presencia apabullante de la pantalla, extraída de la película *1984*, (*Nineteen Eighty-Four* 1984) de Michael Radford.

En las viviendas de este cine de ciencia ficción, los artefactos tecnológicos son identificados con cierto sometimiento a las reglas impuestas. La tecnificación implica esclavitud, según parecen indicar la mayoría de los mensajes, a la vez que constituyen un reclamo de cara a asegurar el éxito del filme.

## Fahrenheit 451

Al hablar de *Fahrenheit 451* (1966) de Françoise Truffaut<sup>39</sup>, nos referimos no sólo a una forma de hacer cine, sino también a la manera de pensar de una época.

Una vez que a finales de los años cincuenta comenzara a invertirse dinero en la ciencia ficción en la misma medida en que se apostaba por otros géneros, las producciones abandonaron la serie B para contar sus historias desde el punto de vista de directores más interesantes.

Coincidiendo con una época de experimentación y cambio de las formas narrativas, surgieron una serie de producciones de cada vez mayor coste que sirvieron de base a un género en auge, cuyas pautas evolucionaron casi linealmente hasta nuestros días. Con estudiados patrones de diseño, una carga variable de efectos especiales y sobre todo la herencia de los miedos que afectan a la sociedad del momento, se han filmado la mayoría de los filmes de ciencia ficción.

Coincidiendo con esta etapa de finales de los años cincuenta, la sensación de "pérdida de paraíso" que provoca el conocimiento global del planeta unida a la consecución de la última frontera<sup>40</sup>, se convirtieron en temas recurrentes del género

---

<sup>39</sup> Truffaut, François. Director de cine francés, (París, Francia, 1932- Neuilly-sur-Seine, Hauts-de-Seine, Francia 1984). De niño fue un buen estudiante y un gran amante del cine y la lectura. A pesar de ello abandonó el colegio a la edad de 14 años para comenzar a trabajar. En 1947 fundó un club cinematográfico donde conoció a Andre Bazin, una figura de la crítica francesa que llegó a convertirse en su mentor. Bazin ayudó a un descarrado Truffaut incluso cuando fue encarcelado por desertar del ejército. En 1953 publicó su primera crítica de cine en "Les Cahiers du Cinema". En esa revista, Truffaut y alguno de sus amigos tan apasionados como él, comenzaron a defender lo que ellos llamarían "cine de autor". En 1954 dirige su primer corto. Dos años después trabajó de ayudante para Roberto Rossellini en varios filmes. En 1957 se casó con Madeleine Morgenstern, hija de un importante distribuidor, y funda su propia productora "Les Films du Carosse". Su primer trabajo como director lo acometió con *Les Mistons* (1957), pero sería con *Los cuatrocientos golpes* (*Les Quatre cents coups*, 1959), cuando le llegaría el reconocimiento. Con este film se fija el comienzo de lo que se llamó la *Nouvel Vague*, una nueva forma de hacer cine en Francia. Desde ese momento alternará la dirección con la escritura de guiones con títulos como *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1960) solo como guionista; o *Fahrenheit 451* (1966). En 1968, dos años antes del libro "Hitchcock, Truffaut", Alfred Hitchcock fichó a la musa de Truffaut, Claude Jade para "Topaz". Ha sido considerado como uno de los mejores cineastas franceses de todos los tiempos. Sus temas principales fueron las mujeres, la infancia, la pasión y la fidelidad.

fantástico de finales de los sesenta y principios de los setenta. El inconformismo de una sociedad ante el temor por la pérdida del misterio sobre el medio conocido y el temor al propio terror tecnológico quedó plasmado en la literatura y en el cine de género. Éxitos como *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, 1968), *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*, 1973) o *La fuga de Logan* (*Logan's Run*, 1976) planean por los subgéneros de la ciencia ficción<sup>41</sup> cuyas pautas ya venían siendo establecidas por la literatura y el cómic del momento.

El filme de Truffaut basado en la novela homónima del autor norteamericano Ray Bradbury<sup>42</sup>, muestra a través de los ojos de un director francés parte de los temas que le atemorizan como la tecnología, la censura o la preocupación por el futuro de una humanidad dependiente de las máquinas. Muchas de estas angustias que caracterizan a la sociedad americana son interpretadas por un europeo con la frialdad de una vida sin incentivos más que con el miedo a lo ajeno. En *Fahrenheit 451*, los ambientes urbanos son siempre fríos pero sosegados. Transmiten esa idea de orden y control que debería ser representativa de todo ambiente opresor.

A pesar de haber transcurrido décadas de convivencia con la arquitectura del Movimiento Moderno y del Estilo Internacional, la identificación de un mundo oprimido y sin alternativa recae inevitablemente en ambientes que buscan estas arquitecturas y en las que se hace constante referencia no sólo a la mecanización sino también al mundo de la tecnología audiovisual.

---

<sup>40</sup> El 4 de octubre de 1957 los soviéticos lanzaron a la órbita terrestre el primer satélite artificial, el *Sputnik I*. En la década de los cincuenta prevalecía la idea de que quien conquistara el espacio en primer lugar, dominaría el mundo.

<sup>41</sup> Se establece una clasificación consensuada acerca de los subgéneros más habituales de la ciencia ficción. Estos son: la *ciencia ficción hard*, en la que predominan los elementos, temáticas y tramas de carácter científico y en que se exige el máximo rigor y coherencia de los hechos con las leyes físicas tal y como son conocidas en el momento actual; la *ciencia ficción soft* en que predominan las temáticas de carácter sociológico, aquélla en que se especula sobre la evolución de la sociedad y sobre posibles sociedades diferentes a la nuestra. También es la ciencia ficción que especula sobre cómo la tecnología afecta o afectará a la sociedad humana, las *utopías*, las *distopías*, las *ucronías*, la *space opera*, el *surrealismo* y el *cyberpunk*.

<sup>42</sup> Bradbury, Ray. Escritor americano. (Waukegan, Illinois 1920). Durante la Gran Depresión se trasladó con su familia a Los Ángeles, donde se graduó en 1938 en Los Angeles High School, tras lo cual continuó formándose por cuenta propia hasta que en 1943 se convirtió en escritor profesional. Sus obras más conocidas son *Crónicas marcianas* (1950), una recopilación de relatos que describe la colonización de Marte, *El hombre ilustrado* (1951) y *Fahrenheit 451* (1953) una utopía en la que los libros están prohibidos y un grupo secreto de libros vivientes se esfuerza por transmitir de boca en boca la antigua cultura. Bradbury, también ha escrito innumerables guiones de televisión, ensayos y poemas. En 1988 fue nombrado Gran Maestro Nebula, premio que concede la Sociedad Norteamericana de escritores de ciencia ficción (Science Fiction Writers of America SFWA) a un autor vivo.

Al comienzo del filme, el director nos muestra una escena en la que un individuo es alertado de la llegada de los bomberos y consigue huir. La paz de la Ciudad Jardín es alterada por las sirenas de los coches de bomberos. Los bomberos actúan como representantes de la autoridad en busca de cualquier libro, cuyo contenido ha sido declarado censurable, con el único fin de quemarlo y arrestar a su poseedor. El inocente idealismo que perdura en la sociedad de la época, se pone de manifiesto al identificar la tiranía con el estado y no con la delincuencia. Una idea un tanto romántica que el cine de la época procura alimentar.

Súbitamente el coche de bomberos para frente a un edificio de viviendas. En un encuadre corto podría ser confundido con una de las Unidades de Habitación de Le Corbusier, salvo por el hecho de distribuir las viviendas mediante corredores exteriores. Podría tratarse de cualquiera de los bloques de viviendas de este tipo que surgieron años después en urbanizaciones próximas y que se edificaron al abrigo de las Unidades de Habitación de Le Corbusier, en ciudades como Marsella o Firmini y que guardan un sorprendente parecido con las viviendas del arquitecto suizo -sobre todo en lo que al aspecto exterior se refiere- aunque no siempre comparten sus ideas. Sin embargo, la realidad nos conduce al otro lado del Canal de la Mancha, a la ciudad británica de Maidenhead.

Frente al bloque de viviendas, los bomberos como si de una brigada de asalto se tratara, rodean el edificio y penetran en el apartamento de un individuo que ha sido denunciado. En un registro fugaz, localizan los libros escondidos en una lámpara, en el interior de las baldas de una mesita baja, y lo que es peor en el interior de una televisión hueca. Es la primera referencia a la invasión que supone la familiaridad del mundo audiovisual en el hogar, a la vez que un toque atención. Los libros encontrados (no olvidemos que se trata de material prohibido considerado altamente peligroso) son arrojados por la ventana y quemados ante un reducido grupo de vecinos, mientras el director sigue el recorrido de los libros en su caída sobre el fondo de las ventanas del bloque de viviendas.

Imagen de la llegada del coche de bomberos, extraída de la película *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut.

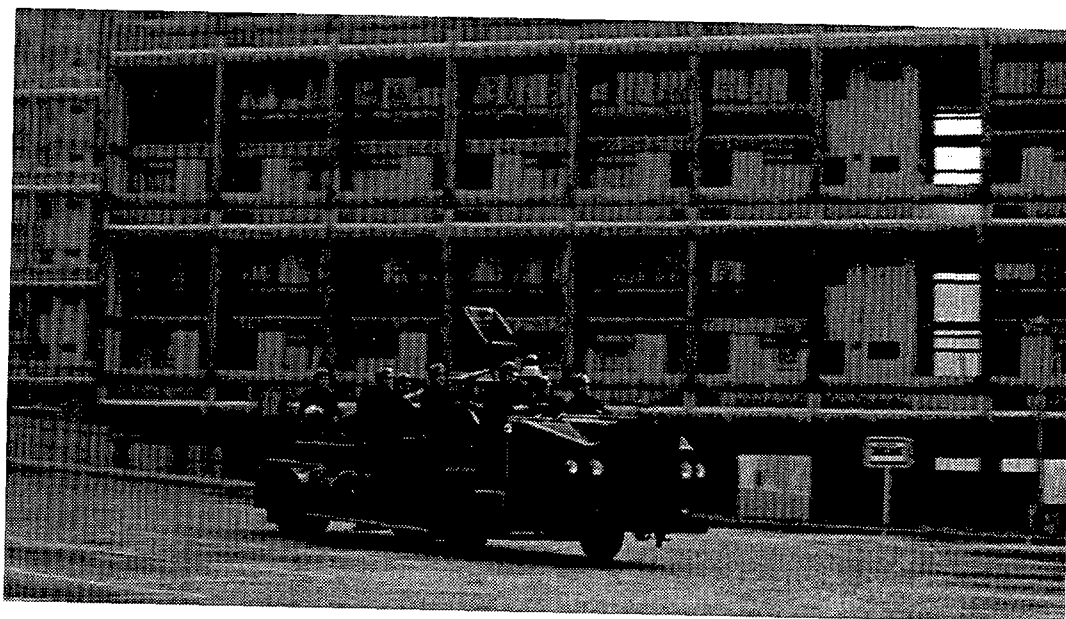


Imagen de la quema de libros frente a un bloque de viviendas, extraída de la película *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut.



Una vez que el director ha conseguido introducirnos en las circunstancias ambientales de la historia mediante un comienzo dramático, ilustrado por la fría ambientación que le proporcionan las desérticas zonas residenciales de las urbes francesas, la película se centra en el protagonista, Montag, un bombero que

empezará a desligarse del poder opresor del sistema tras conocer a una muchacha que le induce a la actividad prohibida de la lectura.

Las imágenes de un futurista tren monorraíl, que atraviesa en solitario un gran páramo, insinúan las proporciones reales de la ciudad de *Fahrenheit 451*, magnificando la separación entre la zona residencial urbana de la suburbana.

Para apoyar el cambio progresivo que experimenta Montag a raíz de su encuentro con la muchacha, el director ha de hacer extensiva al hogar la insatisfacción que proporciona toda esta atmósfera opresiva en la que viven el protagonista y su esposa.

La pareja habita en una vivienda unifamiliar de una sola planta, con grandes ventanales que se intercalan en los escasos paños de ladrillo que forman la sobria fachada. El melancólico ambiente que emana del bosque de chopos en que se enclava otorga una atmósfera otoñal que invade de luz grisácea esta arquitectura. A la búsqueda de ese ambiente plomizo con el que Truffaut pretendía bañar la fotografía de su primera película en color, localizó la mayor parte de sus exteriores en el condado de Berkshire (Inglaterra) y a las afueras de París.

La humilde arquitectura de la casa de Montag, perfectamente identificable con las fachadas de cualquier barrio de suburbio modesto de la Inglaterra de los años sesenta, se torna espléndida y sofisticada en sus tomas interiores, como corresponde al hogar de un representante de la autoridad. Al interior, el lógico intercambio interior - exterior que se presume a tenor de la modulación de la fachada no se siente en ninguno de los recorridos con los que protagonista introduce espectador en la asfixiante atmósfera de su hogar. Un hogar en el que la principal estancia es presidida por una gran pantalla de televisión, frente a la cual su mujer permanece inmóvil, como objeto más del hogar.

Esta referencia a la omnipresencia de la tecnología audio visual en el hogar, pone de manifiesto los temores que se esconden detrás de algunos de los desengaños que experimentó el ciudadano medio occidental a consecuencia de los planteamientos que llegaron de la mano del Movimiento Moderno y su reinterpretación en las sociedades de posguerra. El fracaso que supuso el "regalo de las técnicas" como mecanismo de liberación del ama de casa de los años cincuenta

y sesenta, genera desconfianza en el ciudadano de las décadas posteriores, que observan resignados la vertiginosa carrera de las telecomunicaciones y su imposición en el ámbito doméstico.

Imagen del exterior de la casa de Montag, extraída de la película *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut.



Las imágenes que hacen referencia a la presencia de la tecnología audiovisual en el hogar (de hecho el filme comienza con unas imágenes de antenas de televisión) sentarán un precedente cinematográfico que será empleado de manera recurrente por otros directores como máxima expresión de la imposibilidad del hogar moderno, de escapar a la presión de los poderes fácticos, representados iconográficamente mediante una pantalla de televisión. La crítica al poder omnipresente de la televisión en los hogares del ciudadano corriente fue publicada 8 años después por Guy Debord<sup>43</sup> en su manifiesto acerca de la *Sociedad del Espectáculo*<sup>44</sup>.

De hecho, en el hogar de Montag, la gran pantalla reclama totalmente la atención de sus habitantes, por lo que cualquier otra "ventana" queda obviada al interior de la vivienda. Quizá ésta es la principal característica del hogar futuro que

---

<sup>43</sup> Debord, Guy. Escritor y crítico. Fundador en 1957 de la Internacional Situacionista, editor, columnista y director de la revista del mismo nombre y autor de uno de los principales manifiestos del movimiento. En 1967 publicó *La sociedad del espectáculo*, una crítica teórica de la vida cotidiana además de una nueva forma de contestación revolucionaria. El movimiento se disolvió en 1972, publicando Debord en 1988 el libro *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*.

<sup>44</sup> Debord, Guy. *La société du spectacle*. Primera edición Champ Libre. París, 1967.



propone Truffaut en este filme. Un hogar introvertido, ajeno a lo externo; una vivienda que no difiere mucho del gusto de la época y que está repleta de objetos y artefactos tecnológicos destinados a convertirlo en un hogar perfecto, pero que sin embargo no hace feliz a sus habitantes.



Imagen de Montag y su esposa frente al televisor, extraída de la película *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut.

El director hace hincapié en esto al comparar la vivienda de Montag con la de la muchacha (una vieja casa que se cae a pedazos), que es sutilmente proyectada como un hogar tradicional sin pantallas de televisión ni artilugios técnicos, que pretende ajustarse a una manera de ser más libre y que muestra a una mujer feliz.

Al igual que hiciera Tati ocho años antes en la película *Mi tío* (*Mon Oncle*, 1958), al contrastar la vivienda de Monsieur Ullot con la de su cuñado Monsieur Arpel, la operación de Truffaut está sutilmente calculada, al yuxtaponer casi sin intención las dos viviendas en el plano en el que ambos se despiden. Con estas tomas pone de manifiesto la correspondencia de hábitos, sentimientos y modos de pensar de cada uno de los protagonistas en relación con su escenario.

Esta premisa es válida a la hora de hablar de las escenas que se filman en los hogares de los protagonistas, pero no es necesariamente aplicable a otros momentos del filme en los que aparecen otros espacios domésticos (por ejemplo la vivienda en la que habita el individuo que huye tras ser alertado por una llamada anónima nada más comenzar la película). Estas viviendas no son en absoluto comparables con el resto,

aunque su estética exterior contribuya a adjetivar un escenario concreto en relación con el ambiente urbano que se persigue.

La escasa densidad de las comunidades urbanas que aparecen en las escenas rodadas en exteriores contrasta con la magnitud de los bloques de "Unidades de Habitación" que en él se contienen, ocupados en gran medida por familias monoparentales.

Las arquitecturas elegidas por Truffaut como atrezzo de *Fahrenheit 451*, en las que se identifican las teorías corbuserianas acerca de la ciudad jardín y las nuevas unidades residenciales colectivas, encuentran un punto común en los interiores de las "Unidades de Habitación" que recrea otro director francés treinta años más tarde en medio del densificado Brooklyn neoyorquino en *El Quinto Elemento* (*The Fifth Element*, 1997), Luc Besson<sup>45</sup>. En estas células, las similitudes con las células unihabitacionales de Le Corbusier son evidentes, así como una total dependencia de la mecanización como alternativa doméstica ante la falta de espacio.

El mismo esquema interior de las células de una habitación que saturan los edificios de la ciudad para dar cabida a todas esas familias de un solo miembro - según las previsiones sociológicas que se estimaban para el futuro- aparecen bajo un prisma muy diferente en la película de Besson.

---

<sup>45</sup> Besson, Luc. Director de cine francés (París, Francia 1959). Pasó los primeros años de su vida siguiendo a sus padres, dos instructores de submarinismo, alrededor del mundo. Su infancia fue enteramente acuática. Pronto demostró unas increíbles dotes para la creatividad, escribiendo sus primeros bocetos de guiones para lo que luego serían dos de sus grandes éxitos: *El gran azul*, (*Le Grand Bleu*, 1988) y *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, 1997), siendo todavía adolescente. Decidió dedicarse a la biología marina especializándose en delfines hasta que un accidente con 17 años le imposibilitó para la práctica del buceo. Con 18 años se establece en París donde realiza su primer trabajo para la televisión. Participa desde ese momento en numerosas películas hasta que se traslada a Estados Unidos por tres años. Regresa a Francia y funda su propia productora, Les Films de Loups, que pronto cambió de nombre para llamarse Les Films de Dauphins. Sus películas han sido adaptadas al cine americano, o bien han sido rodadas ya en inglés como *Nikita* (1990) y *León, el profesional*, (*Léon* 1994). Su siguiente película, *Juana de Arco* (*The Messenger: The Store of Joan of Arc*, 1999), obtuvo críticas desiguales. Actualmente está capacitado para bucear de nuevo.

# The Fifth Element (El Quinto Elemento)

Bajo un argumento simple que combina los ingredientes clásicos de un buen thriller con los de la comedia más comercial, el director francés Luc Besson realiza una película efectista de ciencia ficción al más puro estilo americano.

En un desesperado intento por salvar al mundo, un monje y una alienígena emprenderán una aventura que les llevará a toparse con un ex-piloto que conduce un taxi, un malvado comerciante y una estrella de la radio en extrañas circunstancias. Cada 5000 años, tierra, agua, fuego y aire se juntan en torno a un quinto elemento para perpetuar la vida. Esa unión es puesta en peligro por las fuerzas del mal, pero la salvación de la humanidad depende además de un ser supremo o quinto elemento, que ayudado por un taxista neoyorquino plantará cara al mal para librar al mundo de la oscuridad.

Dejando a un lado la estructura narrativa de la película, nos encontramos ante un impresionante despliegue de medios puesto por entero al servicio de la reconstrucción de un hipotético Nueva York de 2263.

En la propuesta de Besson para la ciudad de los próximos 60 años, las estructuras sociales siguen intactas, la evolución sigue de la mano de la tecnología y las ciudades se elevan por encima de su skyline primitivo. El medio de circulación terrestre es abandonado en pos del vehículo aéreo y el ser humano sigue, al igual que hoy, esclavo de sus máquinas.

En el Brooklyn del siglo XXIII que nos sugiere la película, la desproporción de los edificios resultantes de la nueva circulación aérea de la ciudad genera auténticas colmenas humanas con panales de celdas dispuestas en paralelo a ambos lados de un corredor. La elevación de las parcelas en bloques aislados facilita su acceso desde el vehículo aéreo. Todas las estructuras urbanas que se situaban a ras de suelo se elevan para huir de la sombra arrojada por los edificios, incluso en la panorámica de la

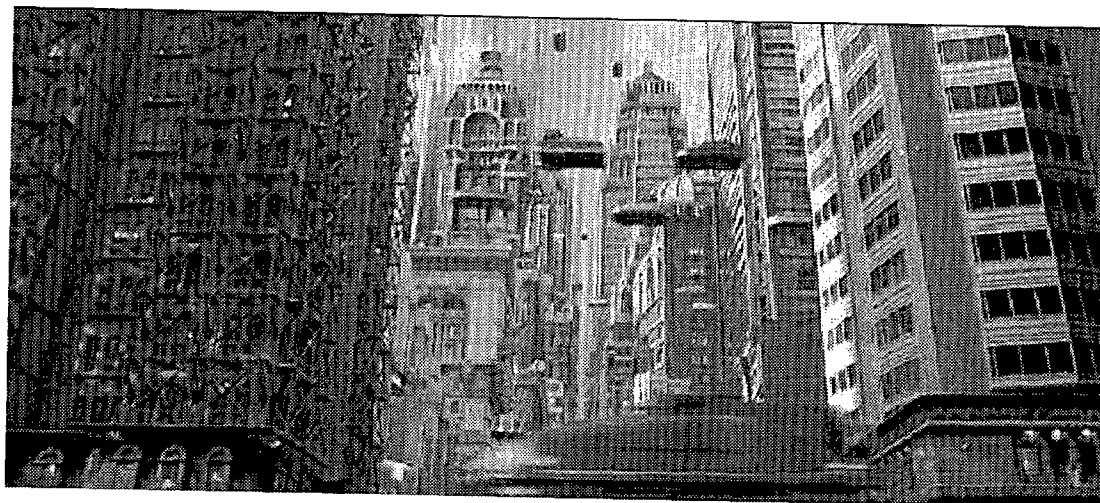
ciudad de Nueva York podemos observar un Central Park idéntico al actual, pero elevado 500 metros por encima del actual.

En apariencia, el estilo de las edificaciones de la ciudad no ha variado, tan solo se ha incrementado su altura. Los edificios presentan cierta homogeneidad respecto al esquema de los bloques primitivos que les servían de base y su imagen exterior se ve únicamente alterada al incluir, entre los huecos de ventanas, plataformas de despegue y portones de garaje. Conservando los motivos ornamentales primitivos que decoran las fachadas, los rascacielos se deconstruyen para dar lugar a manzanas virtuales en las que los bloques permanecen exentos estableciendo toda una nueva gama de accesos de vía aérea desde todos sus lados sin supeditarse a las vías.

Imagen del dibujo promocional de la ciudad extraído de la película *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, 1997) de Luc Besson.



Imagen una futurista ciudad de Nueva York, extraída de la película *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, 1997) de Luc Besson.



La elevación de las ciudades no es más que un símbolo que pone de manifiesto una carencia de suelo vividero asociada habitualmente a la densificación.

La falta de espacio traducido en metros cuadrados de vivienda urbana es plasmado en la ambientación del bloque de apartamentos de su protagonista, Korben Dallas (Bruce Willis), como símbolo de los miedos heredados por parte de la sociedad de los años noventa.

El gigantesco bloque en que se sitúa posee un esquema de doble parrilla unida por corredores centrales a través de los que se accede a todos los habitáculos. Sendas baterías de apartamentos de planta rectangular y un único ambiente se reparten de forma simétrica en dichas parrillas. En ellas, los módulos de garaje y los de vivienda se alternan en su dimensión vertical, dando movimiento a la fachada dentro de la modulación planteada.

A juzgar por las imágenes de las maquetas que pretenden representar la ciudad y las de los decorados interiores que recrean los hogares de los personajes, los espacios asignados a cada vivienda reparten la superficie de manera equitativa entre la vivienda en sí y el garaje. Basándose en la misma modulación de huecos de fachada, las superficies destinadas al hombre son prácticamente idénticas a las que se destinan a los coches, aunque sin duda deberán ser más sofisticadas.

Con un sistema de mobiliario a base de mecanismos que se pliegan en la mayoría de los casos en sentido vertical, se genera un esquema de celdas complementarias dos a dos, tal que una debe absorber las conducciones de la otra y viceversa. Ya que esta correspondencia parece ser unívoca, la única posibilidad que existiría para no afectar a la movilidad de los mecanismos de cada célula en este caso es la de asociar un módulo celular de garaje a cada vivienda. En las mismas dimensiones que posee un apartamento es posible condensar los espacios residuales de las instalaciones y artefactos de la vivienda, así como un vehículo y las baterías para recargarlo.

Cada apartamento es cuantificado en función de su uso habitable y su "economía espacial". Su resultado más o menos vividero depende directamente del grado de mecanización del mismo. Esto puede apreciarse con tan sólo una escena doméstica en la que se retrata la cotidianeidad del personaje.

La primera escena en la que el protagonista aparece ante los ojos del espectador coincide con el comienzo de un día más en la vida de Korben Dallas. Un

despertador suena, se enciende la radio y empieza la jornada. El dispensador de tabaco informa de la cantidad de cigarrillos que corresponden a ese día, se pone en marcha la cafetera y la cama se retira automáticamente para dar paso a un sofá.

Dispensador de tabaco en la casa de Korben Dallas, imagen extraída de la película *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, 1997), de Luc Besson.



Cama auto-extraíble en la casa de Korben Dallas, imagen extraída de la película *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, 1997) de Luc Besson.



En un plano más amplio, se observa por completo la magnitud del apartamento. Ante los ojos asombrados del espectador comienza el baile, un sinfín de artilugios mecánicos ordenan la banda lateral en la que se organizan todas las funciones del hogar. Al lado contrario, una pared desnuda presenta un anagrama con dos círculos amarillos situados a 1,5 metros del suelo con un letrero que reza:

KEEP CLEAR  
(despejen)

No faltan los pequeños homenajes a la estética de muchos de los grandes clásicos de la ciencia-ficción, que posiblemente constituyeron filmes de culto para el

director. En el apartamento de Korben podemos detectar la estética de las puertas romboides de la Estrella de la Muerte<sup>46</sup>, la modulación de los paneles móviles de la nave de *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979), el barroquismo de la arquitectura de la ciudad de *Blade Runner* (1981), a la vez que sentimos estar bajo la misma atmósfera opresora que en 1984, (*Nineteen-eighty four*, 1984).

Escena en la casa de Korben Dallas, extraída de la película *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, 1997) de Luc Besson.



De un extremo a otro, se ejecutan con precisión milimétrica todas las funciones domésticas encajadas en un puzzle lineal de 1 metro de espesor, cuyas piezas se ajustan verticalmente permitiendo su uso de manera alterna. La decisión varía entre elegir la ducha o la nevera, la cama o el sofá, la mesa o el lavabo, no pudiendo usar ninguna de estas opciones al mismo tiempo. El aprovechamiento máximo de los espacios servidores de la vivienda sólo es posible mediante la mecanización de la franja en la que se sitúan. Las inconveniencias de sus dimensiones son sólo superables mediante la unificación del espacio. Cualquier compartimentación resultaría impensable de cara a armonizar unas proporciones o simplemente ventilar.

Espacialmente, el ejercicio practicado por Luc Besson en el apartamento de Korben Dallas es muy similar a las teorías que fundamentan los ensayos sobre la vivienda mínima. Para Le Corbusier, el tema de la vivienda mínima podía ser considerado como el principal dentro de la producción arquitectónica. Una vivienda

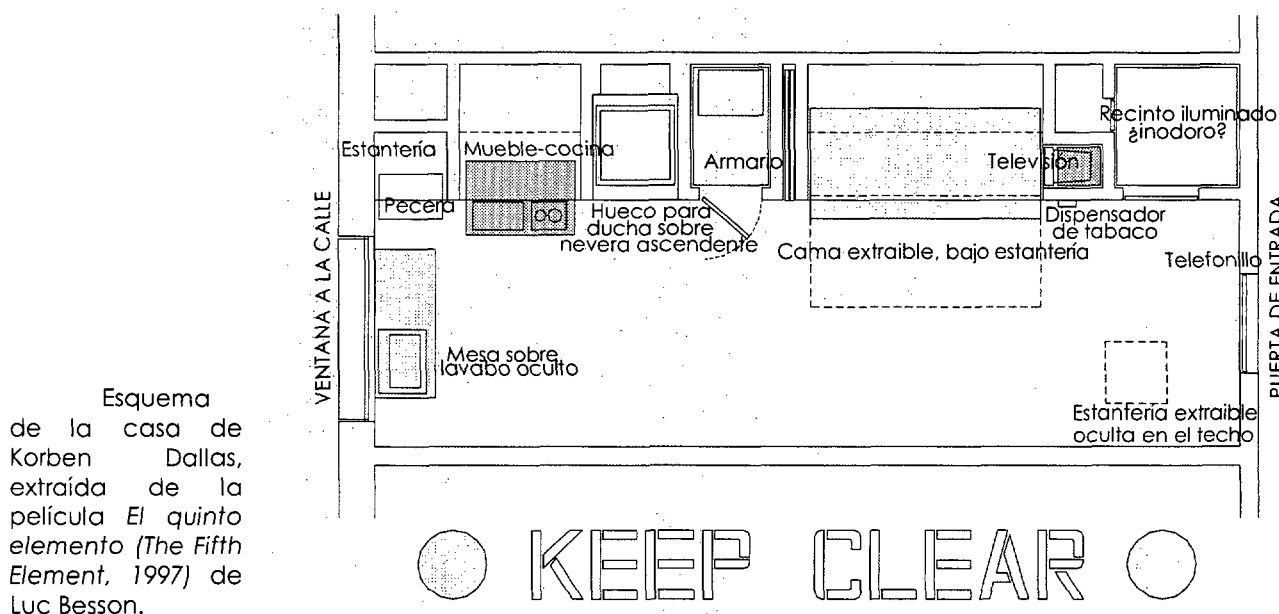
---

<sup>46</sup> *Estrella de la muerte*. Satélite artificial creado por las fuerzas del Imperio, extraído de la película *La guerra de las Galaxias*, (*Star Wars*, 1977), dirigido y escrito por George Lucas. Bajo el mismo título se han realizado 5 películas, en las que la estrella de la muerte aparece en las tres primeras cintas, *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), *El imperio contraataca* (*Star Wars: Episode VI – The Empire Strikes Back*, 1980) y *El retorno del Jedi* (*Star Wars: Episode VI – The Return of the Jedi*, 1983).

debía cumplir con las funciones propias del habitar y en este sentido se la consideraba una máquina, un objeto útil.<sup>47</sup>

La máxima libertad para expresar sus ideas sobre los modos de habitar modernos la obtuvo Le Corbusier cuando en 1945 el Ministerio de la Reconstrucción francés le encargó el bloque de viviendas de la Unité d'Habitation en Marsella. Bajo el aspecto de un gran contenedor de hormigón en bruto con células cerradas de vidrio, el arquitecto desarrolló diversos tipos de apartamentos correspondientes a los distintos estilos de vida: solteros, parejas y familias.

En el caso de los apartamentos más pequeños de los bloques de Le Corbusier, las funciones destinadas a la habitabilidad de la pieza se apilan y recogen en un extremo para reducir el espacio de tránsito tal como lo hace la vivienda que aparece en el filme de Luc Besson. De hecho, la disposición de la vivienda de Korben Dallas en la película presenta un esquema muy similar si la comparamos con las células de un dormitorio en alquiler que se ofrecen en la Unidad de Habitación de Marsella.



<sup>47</sup> Frampton, Kenneth. Le Corbusier y el Esprit Nouveau, 1907-1931, en *Historia crítica de la arquitectura moderna*, "Modern Architecture: A Critical History", Thames and Hudson, Londres 1981. Edición española Estudio/paperback, pág. 151 a 168. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona.



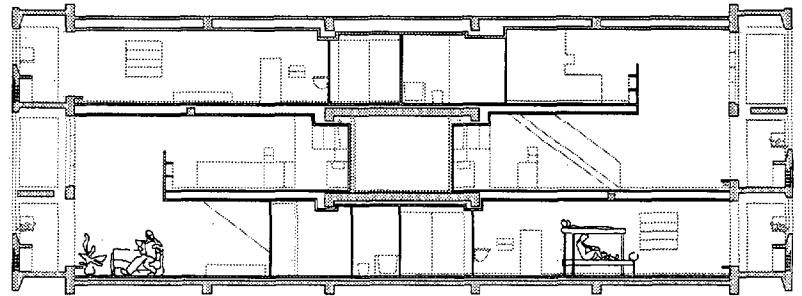
Ambas viviendas, tanto la unidad de habitación de Le Corbusier como el apartamento de ficción de Besson presentan un esquema de comunicación frente – fondo con espacios de tránsito desde su acceso hasta la zona exterior, cuya estructura permite liberar la mayor cantidad posible de fachada para captar la luz.

La agrupación de los cuartos húmedos en un solo punto con independencia del tipo de vivienda que sea, es sólo posible mediante el desarrollo vertical del módulo sugerido. En este sentido, el apartamento que propone Besson apunta hacia estos desarrollos modulares verticales que combinan la célula de habitación con la de garaje. Precisamente, lo que diferencia la célula de Marsella de la casa de la filmación radica en que sea el garaje el espacio que absorba las circulaciones verticales del muro de servicios de la superficie del apartamento.

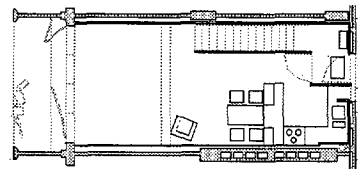
Si bien la propuesta en bloque de Le Corbusier nace como alternativa al urbanismo disperso al priorizar la importancia del paisaje (aun a pesar del empleo de una arquitectura ciertamente brutalista), en la propuesta de Besson lo que prima es el vehículo. La necesidad de dar cabida al coche en la misma medida en la que se alberga a los individuos (se supone la misma superficie para cada coche que para cada persona) supone una apuesta arquitectónica de futuro en materia residencial, tan inquietante como las propuestas de hogares impersonales de 1984 (*Nineteen eighty-four, 1984*) o *Cuando el destino nos alcance (Soylent Green, 1973)*.

Si la base en la que se asientan las hipótesis futuribles de la ciencia-ficción parten de las premisas de la problemática de hoy, es evidente que el problema del almacenaje de vehículos en el seno de la ciudad precisa de cuantas soluciones puedan sugerirse por audaces que sean.

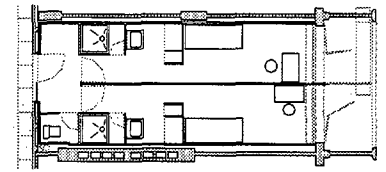
Con un parque automovilístico que empieza a cuantificarse en términos de superpoblación, se imponen alternativas al hogar tradicional más allá de las sugerencias de los nuevos planes. El coche, visto como extensión mecánica del propio hogar, constituiría una pieza móvil que debe ser devuelta a su destino con cierta periodicidad, bien para ser “recargado” o bien como signo de pertenencia al mismo. El resto de automatismos intrínsecos al común funcionamiento del hogar serán considerados de índole menor, debiendo restringirse su espacio a la mínima expresión como cualquier electrodoméstico.



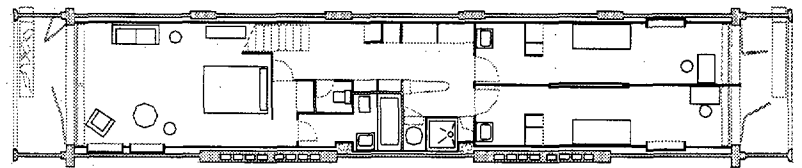
SECCIÓN TRANSVERSAL



PLANTA SUPERIOR MOD-3D



PLANTA UNIDADES DE 1 DORMITORIO



PLANTA INFERIOR MÓDULO 3 DORMITORIOS

Esquemas de planta y sección correspondientes a la Unidad de Habitación de Marsella de Le Corbusier.

De hecho, el recurso de la mecanización de los servicios del hogar constituye por añadidura un guiño al humor y quizá un pequeño homenaje a ciertas películas del género, en las que la estética sucia y fabril continúa siendo el atrezzo imprescindible que ambienta la vivienda futura, siendo la repartición de las áreas destinadas a vehículos dentro de la edificación la auténtica propuesta audaz de toda la escenografía de la película.

En escenas sucesivas, el director hace recorrido por el apartamento del protagonista, que parece tener vida propia generando toda clase de situaciones sorprendentes. Es un futurible en el que las paredes cobran vida, un recurso satírico ante el dramatismo que genera la falta de espacio. Esta imposición de la mecanización en el hogar unipersonal se hace también patente en la vivienda del protagonista del filme de Terry Gilliam *Brazil* (1985), así como su transformación de un edificio de viviendas real como es el edificio de Marne La Vallée para su adecuación a las características narrativas del filme.

Todos y cada uno de los rincones del apartamento parecen estar milimétricamente diseñados a la medida de cada artilugio funcional. Es como si la vivienda se ajustara a la medida de la tecnología en lugar de ser al contrario y como si el individuo se hubiera rendido ante estas ataduras auto impuestas. Es el hogar para la máquina y el respeto al coche.

## 5. CONCLUSIONES

De entre todas las líneas teóricas abordadas en el análisis de la relación que se establece entre arquitectura y cine es, sin duda, el vínculo psicológico que se genera entre las imágenes espaciales proyectadas y el espectador, la que resulta más relevante. Este aspecto afecta básicamente a la transformación o bien a la consolidación de los esquemas arquitectónicos seleccionados, por ser la que más peso tiene en el contexto de los intereses de la población que las consume.

En lo que al tratamiento de la arquitectura residencial en el cine se refiere, en un principio, los primeros testimonios documentales en los que arquitectos y cineastas se involucraron en proyectos comunes coinciden con la celebración del tercer encuentro del CIAM (Congrès International de l'Architecture Moderne) y del segundo encuentro del CICI (Congrès International du Cinéma Indépendant), en 1930, en Bruselas. Inicialmente era más la fascinación que los arquitectos sentían hacia el reciente invento que a su capacidad real de difundir imágenes e ideas arquitectónicas. En cambio, en las décadas siguientes, la relación real entre vivienda y cine se verá influida por una serie de tendencias que los directores han seguido a tenor de las demandas y los valores expresados por una sociedad.

En el proceso de selección de las arquitecturas contemporáneas que han de servir de escenario a una serie de sucesos narrados en tono actual, la mayoría de los cineastas, que no ignoran la desconfianza que ofrece para el gran público aquellas construcciones domésticas de viviendas herederas del movimiento moderno, se decantan por evitar aquellas arquitecturas que no sean del agrado del espectador. En su defecto, seleccionan arquitecturas domésticas como las de Wright en América o los arquitectos modernistas en Europa, cuya aparición repetida señala su aceptación por encima de los dictados de las modas, y relega a las restantes arquitecturas contemporáneas a servir de escenario estereotípico a sus personajes.

Al margen de los tópicos acerca de la utilización de las arquitecturas herederas del movimiento moderno, como frías ambientaciones de sociedades futuras o personalidades inestables, observamos que la evolución de la vivienda en el cine discurre pareja, muchas veces, a propuestas espaciales concretas que desde el cine se lanzan a modo de experimentación. La utilización por parte de algunos arquitectos, conocedores de la importancia de ciertas imágenes capaces de alterar la percepción psicológica que tengamos sobre la arquitectura, de referencias visuales aprehendidas a través del cine, apunta a la existencia real de una dependencia visual, de la que son esclavos todos aquellos que se han desarrollado profesionalmente

en el contexto de una cultura puramente audiovisual. Arquitectos como Jean Nouvel o Rem Koolhaas se consideran devotos seguidores de las imágenes cinematográficas, al igual que cineastas como Wim Wenders o Antonioni persiguen con obsesión arquitectónica unos mundos visuales capaces de refrendar la ligereza de sus argumentos.

Por encima de lo puramente estético o visual, debido a que la evolución del cine ha discurrido paralela a los acontecimientos de un siglo tan convulso como lo fue el siglo XX, a menudo las filmaciones de ficción han sido testigos discretos de los cambios acontecidos en las vidas de los ciudadanos. El cine, por ejemplo, ha dejado testimonio gráfico de la progresiva mecanización del hogar, pulsando los miedos de unos y la curiosidad de otros, a través de representaciones amables e, incluso, cómicas de directores como Jaques Tati o Blake Edwards, que llevaron en sus películas la modernidad al absurdo. Junto a esto, la invasión del universo televisivo, en el contexto doméstico, no sólo motivó un cambio en la temática elegida por los cineastas sino que retrató toda una nueva configuración de vivienda, en la que las familias destinaron casi todos sus momentos de ocio a concentrarse frente a ese nuevo invento.

En esta misma línea, el cine ha mostrado con anticipación a su implantación popular, los beneficios y los problemas que acarrea la invasión de las nuevas tecnologías en un ámbito doméstico, ofreciendo una crítica visual sin paliativos de cómo, en la realidad de muchos de los casos, la arquitectura de las viviendas no ha evolucionado al mismo nivel o cómo, sencillamente, su evolución no ha sido aceptada de la misma forma a través de los ojos del gran público. Algunos directores de cine como Truffaut, Stanley Kubrick o Ridley Scott han trasladado la fascinación que sentían por todos aquellos avances tecnológicos al contexto de la vivienda tradicional en sus películas. Mediante el estudio riguroso de la perspectiva real de la ciudad y los avances tecnológicos de cada momento, estos directores han planteado las que han sido, sin lugar a dudas, las hipótesis estéticas de los futuribles más creíbles de la historia del cine. La vigencia de sus imágenes, obtenida mediante una cuidadosa selección de los espacios urbanos fotografiados, ha sobrepasado incluso la barrera temporal impuesta por sus propios argumentos.

Por encima de las propuestas espaciales presentes en el cine de ciencia ficción, la rápida transformación de los núcleos urbanos aun nos sorprende más cuando la vemos con cierta perspectiva, retratada en el cine. El tejido urbano, compuesto básicamente por viviendas, ha supuesto a la vez el escenario idóneo para la narración de historias cotidianas. Los diferentes entornos domésticos y las transformaciones aplicadas en las zonas residuales de las urbes son reinventados

desde el cine a través de la creación de entornos ideales posibilitados, mediante los mecanismos y herramientas que posee un medio de difusión como es el cine. Estas maniobras de collage fotográfico nos han permitido contemplar marcos de vivienda imposibles, diseñados a la medida de nuestros sueños.

La progresiva imposición de la vivienda, como tipología capaz de acaparar el discurso arquitectónico, ha encontrado en el cine una ventana desde la que los individuos pueden contemplar una tipología que a menudo se muestra inaccesible. A su vez, el cine, como testigo de los acontecimientos de una sociedad, no solo ha sido cronista de la construcción masiva de viviendas en los años posteriores a la II Guerra Mundial, sino del impacto que esas arquitecturas símbolo del bienestar han producido en el contexto de la ciudad que conocían.



## 6. BIBLIOGRAFÍA

AGAMBEN, GIORGIO. "Violencia y esperanza en el último espectáculo", en *Situacionistas. Arte, política, urbanismo*. Macba, Barcelona, 1996, pp. 73-75.

ALETHEION. "Blade Runner", en *neurotyka.org*. Neurotyka, Santiago de Chile, 2000.

ANDREOTTI, LIBERO. "Introducción. La política urbana de la internacional situacionista" en *Situacionistas. Arte, política, urbanismo*. Macba, Barcelona, 1996, pp. 11-39.

ANTONIONI, MICHELANGELO. "Arquitectura de la visión". Filmoteca española. Centro de arte Reina Sofía. Roma, 1986.

ARETS, WIEL. "Pensamientos en torno a la condición de campo" en *Cuaderno 4, 1997: Injertos*. IA Zona Arquitectura ([www.iaz.com](http://www.iaz.com)). Rotterdam, 1997.

ARRANZ, FÉLIX. "Contextos virtuales y arquitectura contemporánea" en *Algo pasa en arquitectura...* IA Zona Arquitectura ([www.iaz.com](http://www.iaz.com)). Barcelona, 1999.

BAHAMONDE, ANGEL Y OTERO, LUIS ENRIQUE. "España. Autonomías", (tomo V). Espasa Calpe, Madrid, 1999.

BALAGUÉ, CARLOS. "Con la muerte en los talones / El verdugo." Programa doble. Libros Dirigido, Barcelona 1998.

BALDELLOU, MIGUEL ANGEL. "La vía láctea" en *Arquitectura 305*. Madrid, pp.8.

BALLESTEROS, JOSÉ. "Algo pasa en arquitectura... Acción" en *IA Zona Arquitectura* ([www.iaz.com](http://www.iaz.com)). Madrid, 1998.

BANDINI, MIRELLA. "Referentes surrealistas en las nociones de deriva y de psicogeografía del ambiente urbano situacionista" en *Situacionistas. Arte, política, urbanismo*. Macba, Barcelona, 1996, pp. 40-53.

BASS, DAVID. "Insiders and outsiders: Latent urban thinking in movies of modern Rome" en *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp.84-101.

BENEDETTI, ALDO. "Norman Foster". *Obras y proyectos*. Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1995.



BENEDITO, MARCEL. "Anécdotas de cine" en *Casa viva* 31. Barcelona, 1999.

BENJAMIN, ANDREW. "At home with replicants" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994.

BENTON, TIM. "Representing Le Corbusier. Film, exhibition, multimedia". *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp.114-117.

BLANCO, JESÚS Y SAN PABLO, PILAR. "Moi, je". *Blue Jean Godard Número 1*. Aprender a mirar 4. Valladolid, 1999.

BOYER, CHRISTINE. "Crímenes en y contra la ciudad: La femme fatale como alegoría urbana" en *Fisuras* 6. Madrid, 1998, pp. 132-133.

BROOKS PFEIFFER, BRUCE. "Frank Lloyd Wright Drawings". *The Frank Lloyd Wright Foundation & the Phoenix Art Museum*. Nueva York, 1990.

BULLOCK, NICHOLAS. "Imagine the post-war world: Architecture, Reconstruction and the British Documentary Film". *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp. 52-61.

BURCH, NOEL. "El tragaluz del infinito". Cátedra. Signo e imagen. Madrid, 1991.

BUTLER, FRANCES. "Sombras" en *Fisuras* 6. Madrid, 1998, pp. 9-10.

CHARNLEY, DIANA. "Production design as process". *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp. 154-165.

CHASLIN, FRANÇOIS. "En las ciudades crepusculares. De Blade Runner a Brazil" en *Arquitectura Viva* 7. Madrid, 1989, pp. 10-13.

COLOMINA, BEATRIZ. "Focus. Double Exposure: Alteration to a Suburban House (1978)". *Dan Graham*. Londres, 2001

CONSTANT. "El principio de la desorientación". *Situacionistas. Arte, política, urbanismo*. Macba. Barcelona, 1996, pp.86-94.

COOP HIMMELBLAU. "The UFA cinema centre" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994, pp. 48-55.

COSTA, XAVIER. "Sub Specie Ludi". *Situacionistas. Arte, política, urbanismo*. Macba. Barcelona, 1996, pp. 165-167.

DEAR, MICHAEL. "Between architecture and film" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994, pp. 8-15.

DEBORD, GUY. "Comentarios sobre la sociedad del espectáculo". *Argumentos de Anagrama*. Madrid, 1998.

DESERENS, CORINNE. "Gordon Matta-Clark. "To convert a place into a state mind"" en *Film+arc.graz.2 Biennale film und architektur Graz/ Austria*, 1995, pp. 151-153.

DILLER, ELISABETH Y SCOFIDIO, RICARDO. "Jump cuts" en *Fisuras* 5. Madrid, 1997, pp. 108-109.

DISNEY INC. "Reality - Film - Reality transference" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994, pp. 88-89.

DUANY, ANDRÉS; PLATER-ZYBERK, ELIZABETH y SPECK, JEFF. "Suburban Nation. The Rise of Sprawl and the Decline of the American Dream". Farrar, Straus & Giroux. Nueva York, 2000.

EISENSTEIN, SERGEI M. "Teoría y técnicas cinematográficas". Ediciones Rialp. Madrid, 1957.

ELLARD, GRAHAM Y JOHNSTONE, STEPHEN. "Walter Benjamin's panorama" en *Film+arc.graz.2 Biennale film und architektur*. Graz, Austria, 1995.

ELSAESSER, THOMAS. "Peter Greenaway" en *Spellbound: Art and Film*. Londres, 1996, pp. 76-79.

FERNANDEZ GALIANO, LUIS. "El mundo de Truman. "Nuevo urbanismo", de Seaside a Celebration" en *Arquitectura Viva* 69. Madrid, 1999, pp. 108-109.

FERNÁNDEZ GALIANO, LUIS. "Casa T en Tokio, un teatro doméstico de Toyo Ito" en *Arquitectura Viva* 67. Madrid, 1999, pp. 13.

FERNÁNDEZ GALIANO, LUIS. "Casa Storer, 1923-1924, Hollywood, California" en *AV Monografías 54*. Madrid, 1995, pp. 72.

FERNÁNDEZ GALIANO, LUIS. "Experimentos residenciales: de Waterfront a Skybreak" en *AV Monografías 78*. Madrid, 1999, pp. 24.

FERNÁNDEZ GALIANO, LUIS. "Belleza Americana" en *Babelia, El País* 15 de abril de 2000. Madrid.

FERNÁNDEZ GALIANO, LUIS. "Futuros ficticios. La casa, escenarios virtuales" en *Arquitectura Viva 73*. Madrid, 2000, pp. 17.

FERNÁNDEZ ISLA, JOSÉ MARÍA. "Las amistades peligrosas" en *Arquitectura 305*. Madrid, pp. 9-11.

FERRATER, CARLOS. "Enunciar el proyecto" en *IA Zona Arquitectura* ([www.iaz.com](http://www.iaz.com)). Santander, 1995.

FERRIS CARRILLO, MARÍA JOSÉ y ROVIRA PÉREZ, PAU. "Los amantes del círculo polar: Palíndroma forzado" en *Banda aparte*. Valencia, 1999, pp. 11-15.

FILLION, ODILE. "Life into Art, Art into Life" en *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas, Londres, 1997, pp. 118-123.

FRAMPTON, KENNETH. "Historia crítica de la arquitectura moderna". *Estudio/Paperback*. Gustavo Gili. Londres, 1981.

FRAYLING, CHRISTOPHER. "Ridley Scott" en *Spellbound: Art and Film*. Londres, 1996, pp. 116-123.

GARCÍA-HERRERA, ADELA. "Especies de lo mínimo. Dimensiones de la arquitectura en los noventa" en *Arquitectura Viva 67*. Madrid, 1999, pp. 28-32.

GAROFALO, FRANCESCO y VERASANI, LUCA. "Adalberto Libera". *Princeton Architectural Press*. Nueva York, 1992.

GEORGIADIS, NIKOS. *Architectural Experience as Discourse of the (Un)Filmed* en *Architectural Design 112*. Nueva York, 1994, pp. 26-33.

GOLDMAN, GLENN. "Imaginary Worlds: Architecture in Motion Pictures". New Jersey School of Architecture. New Jersey, 1998.

GÓMEZ, LOLA y KRAMER, DIETER. "Lofts. Vivir, trabajar y comprar en un loft." *Könemann Verlagsgesellschaft*. Colonia, 2001.

GÓMEZ, LOLA; KRAMER, DIETER; BAILO, MANEL y RULL, ROSA. "Lofts. Vivir. Trabajar. Comprar". Arco Editorial S.A. Barcelona, 2001.

GOROSTIZA, JORGE. "Directores artísticos del cine español". Cátedra. Filmoteca española. Madrid, 1997.

GOROSTIZA, JORGE. "Imagen y texto" en *Fisuras 4/3*. Madrid, 1997, PP. 15.

GOROSTIZA, JORGE. "La arquitectura según Tati: Naturaleza contra Artificio" en *Movies architecture*. Roma, 2000.

GOROSTIZA, JORGE. "La imagen supuesta. Arquitectos en el cine". *Arquitemas 2*. Barcelona, 1997.

GOROSTIZA, JORGE. "Cine y arquitectura". Comisión cultural de la ETSA de Canarias. Las Palmas de Gran Canaria, 1990.

GOROSTIZA, JORGE. "No ciudades". *Circo 2000.84 El corazón del tiempo*. Santa Cruz de Tenerife, 2000.

GOROSTIZA, JORGE. "El viaje por el límite. Exterior- Interior del espacio construido" en *Movies architecture*. Italia, 2000.

GOROSTIZA, JORGE. "El desvanecimiento del límite" en *Metalocus 5*. Madrid, 2000, pp. 12-119.

GRAU, CRISTINA. "Cirugía arquitectónica. Gordon Matta-Clark en el IVAM" en *Arquitectura Viva 28*. Madrid, 1993, pp.65-67.

GRIGOR, MURRAY. "Space in time" en *Architectural Design 112*. Nueva York, 1994, pp. 16-21.

GROOT, PAUL. "Travelogue 5: Dèjà vu" en *Film+arc.graz.2 Biennale film und architektur*. Graz, Austria, 1995

GUASCH, ANA MARÍA. "El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural". Alianza Editorial. Madrid, 2000.

HIGHAM, NATASHA. "Cinem(a)rchitecture: signifying the imaginary city in film" en *Movies architecture*. Italia, 2000.

HOBBS, CHRISTOPHER. "Film architecture. The imagination of lies" en *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp. 166-173.

HOLERT, TOM. "Die bruchstelle als information" en *Film+arc.graz.2 Biennale film und architektur*. Graz, Austria, 1995.

HOPE, JOHN C. "Cinema conversion" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994, pp. 74-75.

JAMESON, FREDRIC. "El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado". Paidós Studio. Oxford, 1991.

JANSER, ANDRES. "Only Film can make the new architecture intelligible!: Hans Richter's. Die neue Wohnung and the Early Documentary Film on Modern Architecture. *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp. 34-49.

KALHÖFER y KORSCHILDGEN. "Ajetreo estacional. Estudio móvil en Remscheid, Alemania" en *Arquitectura Viva* 67. Madrid, 1999, pp. 37-38.

KLATT, SIGURD. "Ballungsoptimum". Vahlen großes Wirtschaftswörterbuch. Munich, 1994.

KOLLHOF, HANS. "La ciudad. Conversación entre Win Wenders y Hans Kollhof" en *Quaderns* 177. Barcelona, pp. 44-47.

KRUTH, PATRICIA. "The color of New York: Places and spaces in the films of Martin Scorsese and Woody Allen" en *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp. 70-83.

LAMBERT, JEAN-CLARENCE. "Constant y el laberinto" en *Situacionistas. Arte, política, urbanismo*. Macba. Barcelona, 1996, pp. 95-110.

LEVIN, THOMAS Y. "Geopolítica de la hibernación: la deriva del urbanismo situacionista" en *Situacionistas. Arte, política, urbanismo*. Macba. Barcelona, 1996, pp. 111-146.

LIBESKIND, DANIEL. "Exhibition and set design" en *Architectural Design 112*. Nueva York, 1994, pp. 42-47.

LLEÓ, BLANCA. "Sueño de habitar". *Arquíthesis*. Barcelona, 1998.

LÓPEZ LUCAS, VICTOR. "Una habitación con vistas" en *Arquitectura 305*. Madrid, pp. 14-17.

MANCINI, MICHELE Y PERRELLA, GIUSEPPE. "Michelangelo Antonioni. Arquitectura de la visión". Alef-Finmedia Catania. Roma, 1985.

MAQUA, JAVIER. "Exterior, interior" en *Arquitectura 305*. Madrid, pp. 12-13.

McDONOUGH, THOMAS. "La deriva y el París situacionista" en *Situacionistas. Arte, política, urbanismo*. Macba. Barcelona, 1996, pp. 72.

MER, MARC. "Geschnittener raum" en *Film+arc.graz.2 Biennale film und architektur*. Graz, Austria, 1995.

MUÑOZ, MARIA TERESA. "La casa sobre la naturaleza. La Villa Malaparte y la Kauffmann House" en *Arquitectura 269*. Madrid, 1987, pp. 20-29.

MURO, CARLES. "Arquitecturas fugaces" en *Fisuras 4/3*. Madrid, 1997, pp. 4-6.

NAVARRO BALDEWEG, JUAN. "Pintores arquitectos" en *IA Zona Arquitectura ([www.iaz.com](http://www.iaz.com))*. Madrid, 1999.

NIT, OCTAVIO. "Arquitectura y psicoanálisis". *Teorías psicoanalistas en la arquitectura*. Madrid, 1998.

NOUVEL, JEAN. "Una vivienda bella es una vivienda grande" en *Quaderns, Jean Nouvel, la obra reciente 1987-1990*. Barcelona, 1989, pp. 17.

NOUVEL, JEAN. "Fragmentos de realidad, la mirada del cine" en *Arquitectura Viva* 7. Madrid, 1989, pp. 7-9.

O'HERLIHY, LORCAN. "Architecture and film" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994, pp. 90-94.

PAPA, DOMINIC y WOODROFFE, JOHNATHAN. "Fade in fade out" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994, pp. 86-87.

PAYAN, MIGUEL JUAN. "El cine español de los 90". *Ediciones JC*. Madrid, 1993.

PELZER, BIRGIT. "Survey. Double Intersections: The Optics of Dan Graham" en *Dan Graham*. Nueva York, 2001.

PENZ, FRANÇOIS. "Architecture in the films of Jacques Tati" en *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp. 62-69.

PENZ, FRANÇOIS. "Cinema and architecture" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994, pp. 38-41.

POYATO SÁNCHEZ, PEDRO. "Las imágenes cinematográficas de Luis Buñuel" en *Aprender a mirar* 3. Valladolid, 1998.

RAMIREZ, JUAN ANTONIO. "Edificios y sueños". Editorial Nerea. Madrid, 1991.

RAMIREZ, JUAN ANTONIO. "La arquitectura y el cine. Hollywood la edad de oro". Alianza forma. Madrid, 1993.

RAMIREZ, JUAN ANTONIO. "La deconstrucción urbana en cartón piedra" en *Arquitectura Viva* 7. Madrid, 1989, pp. 5-6.

RAMIREZ, JUAN ANTONIO. "Habitación máxima y expresión mínima. El inconsciente filmico en la arquitectura de la costa" en *A&V* 4. *Andalucía: el sur*. Madrid, 1985, pp. 8-11.

RASHID, HANI y COUTURE, LISE ANNE. "Times Square, New York" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994, pp. 62-67.

RATTENBURY, KESTER. "Echo and Narcissus" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994.

RIERA, FELIX. "Cine y arquitectura" en *Arquitectos 132*. Madrid,

RIERA, FÉLIX. "La arquitectura captada" en *IA Zona Arquitectura* ([www.iaz.com](http://www.iaz.com)). Valencia, 1994.

ROSA, JOSEPH. "Tearing Down the House: Modern Homes in the Movies" en *Architecture and Film*. Nueva York, 2000.

SAFRAN, YEHUDA E. "Rojo y negro. Apuntes sobre la inmaterialidad" en Catálogo exposición Jean Nouvel. Madrid, 2002.

SCHACHTER, AMANDA. "Insurrección doméstica: cambiando las tornas de la comodidad y la convivencia" en *Fisuras 7*. Madrid, 1999, pp. 80-95.

SCHWEITZER, BIM. "Johns + Gorman Films & Propaganda Films. Los Ángeles" en *Architectural Design 112*. Nueva York, 1994, pp. 80-95.

SONTAG, SUSAN. "Sobre la fotografía". Edhasa. Barcelona, 1996.

TEYSSOT, GEORGES. "Body-building. Hacia un nuevo organicismo" en *Fisuras 8*. Madrid, 2000, pp. 156-181.

TORRES, AUGUSTO M. "El cine español en 119 películas". Alianza. Madrid, 1997.

TOY, MAGGIE. "Editorial" en *Architectura Design 112*. Nueva York, 1994, pp. 6-7.

VAILLANT, ODILE. "Robert Mallet-Stevens: Architecture, cinema and poetics" en *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp. 28-33.

VALOR MONTERO, JAUME. "Algo pasa en la arquitectura... Arquitectura y cine" en *IA Zona Arquitectura* ([www.iaz.com](http://www.iaz.com)). Barcelona, 1999.

VALOR MONTERO, JAUME. "Algo pasa en la arquitectura... Cine!" en *IA Zona Arquitectura* ([www.iaz.com](http://www.iaz.com)). Barcelona, 1998.

VAQUER, PEDRO PABLO. "Arquitectura del 2001. (Kubrick y la morada del hombre)" en *Algo pasa en arquitectura... IA Zona Arquitectura* ([www.iaz.com](http://www.iaz.com)). Islas Baleares, 1999.



VÉLEZ CATRAIN, ANTONIO. "El extraño paralelismo entre la creación arquitectónica y la cinematografía" en *El croquis* 31. Madrid, 1987, pp. 2-9.

VENTURI, ROBERT y SCOTT-BROWN, DENISE. "Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica". GG Reprints. Barcelona, 1998.

VILA, SANTIAGO. "La escenografía". Cátedra. Signo e imagen. Madrid, 1997.

VIRILIO, PAUL. "Los refugiados sociales" en *Fisuras* 4/3. Madrid, 1997, pp. 114-115.

VOLLAARD, PIET y VINK, JACQUES. "Consumir preferentemente antes de..." en *Fisuras* 7. Madrid, 1999, pp. 136-138.

WASSERSTEIN, WENDY. "Hombres de diseño. Arquitectos en el cine: los últimos héroes" en *Arquitectura viva* 45. Madrid, 1995, pp. 96.

WEIHMANN, HELMUT. "The city in the twilight: charting the genre of the "City Film", 1900-1930" en *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp. 8-27.

WESTFOURTH, ARCHITECTURE PC. "International Centre for film and television, Bucharest" en *Architectural Design* 112. Nueva York, 1994, pp. 76-79.

WIBLIN, IAN. "The space between: Photography, architecture and the presence of absence" en *Cinema and architecture*. François Penz and Maureen Thomas. Londres, 1997, pp. 104-113.

WIGLEY, MARK. "'Man-Plus'" en *Fisuras* 8. Madrid, 2000, pp. 24-38.

WOLLEN, PETER. "Terry Gilliam" en *Spellbound: Art and Film*. Londres, 1996, pp. 60-67.

WRIGHT, FRANK LL. "El futuro de la arquitectura". *Poseidón*. Barcelona, 1978.

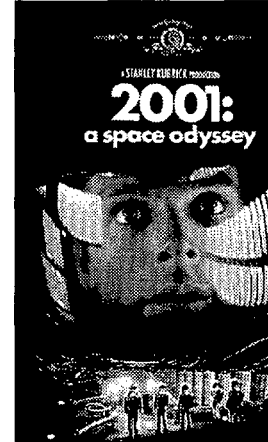
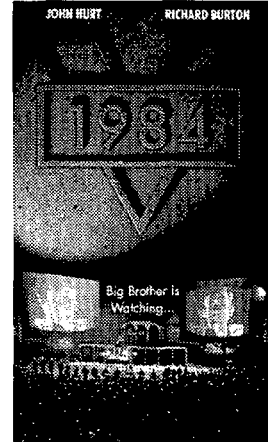
ZARZA, DANIEL. "Paisajes posturbanos" en *Fisuras* 4/3. Madrid, 1997, pp. 164-166.

ZEVI, BRUNO. "Saber ver la arquitectura". Ediciones apóstrofe. Poseidón. Barcelona, 1948.

**ÍNDICE FILMOGRÁFICO. RELACIÓN DE PELÍCULAS MENCIONADAS**

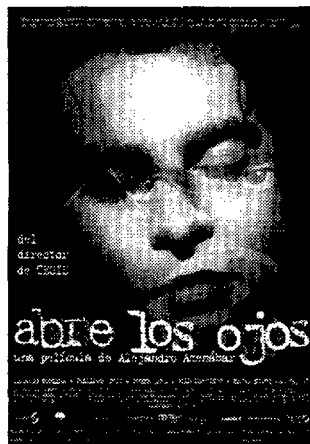
**1984 (Nineteen Eighty-Four, 1984)**

Director: Michael Radford  
 Dirección artística: Martyn Hebert, Grant Hicks  
 Ciencia ficción



**2001: Una odisea del espacio (2001: A Space Odyssey, 1968)**

Director: Stanley Kubrick  
 Dirección artística: John Hoesli  
 Ciencia ficción



**Abre los ojos (1997)**

Director: Alejandro Amenábar  
 Dirección artística: Wolfgang Burmann  
 Ciencia ficción

**Al caer el sol (Twilight, 1998)**

Director: Robert Benton  
 Dirección artística: David J. Bomba  
 Thriller

**Al final de la escapada (À bout de souffle, 1960)**

Director: Jean-Luc Godard  
 Dirección artística: Claude Chabrol  
 Drama



**Alien - El octavo pasajero (Alien, 1979)**

Director: Ridley Scott  
 Dirección artística: Roger Christian, Leslie Dilley  
 Ciencia ficción

**Aliens: El regreso (Aliens, 1986)**

Director: James Cameron  
 Dirección artística: Ken Court, Fred Hole, Michael Lamont, Bert Davey  
 Ciencia ficción

**Alphaville (Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution, 1965)**

Director: Jean-Luc Godard

Dirección artística: Pierre Guffroy

Ciencia ficción

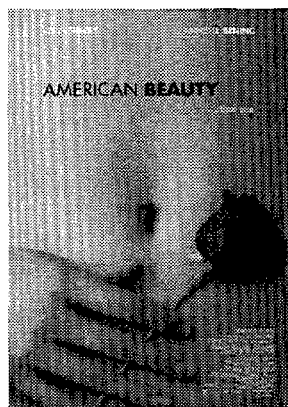


**Amélie (Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain, 2000)**

Director: Jean-Pierre Jeunet

Dirección artística: Volker Schäfer

Comedia



**American Beauty, (1999)**

Director: Sam Mendes

Dirección artística: David S. Lazan

Drama

**Architectures d'aujourd' hui (1931)**

Director: Pierre Chenal

Documental

**Atlantic City, (1980)**

Director: Louis Malle

Dirección artística: Gretchen Rau

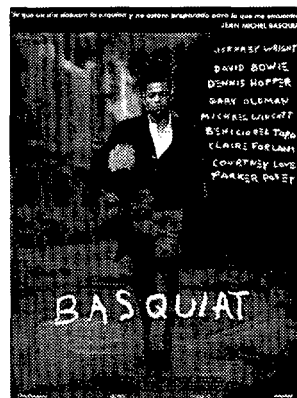
Drama



**Barrio, (1998)**

Director: Fernando León de Aranoa

Drama



**Basquiat, (1996)**

Director: Julian Schnabel

Dirección artística: C.J. Simpson

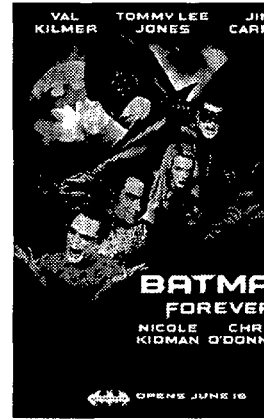
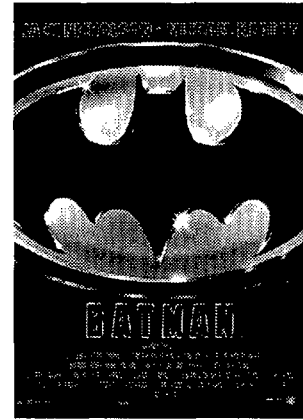
Drama

**Batman (1989)**

Director: Tim Burton

Dirección artística: Terry Ackland-Snow, Nigel Phelps

Fantástico

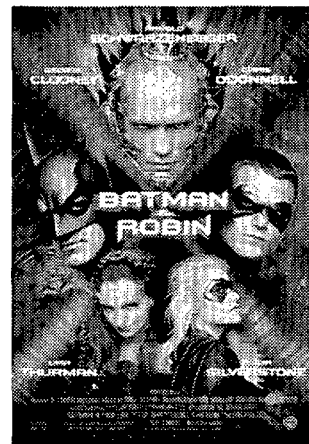
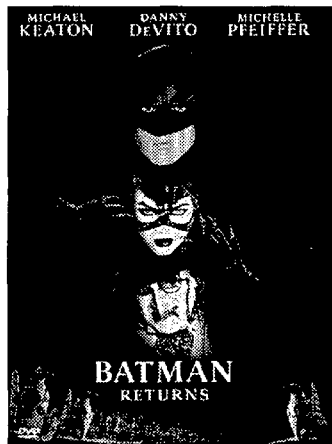


**Batman Forever (1995)**

Director: Joel Schumacher

Dirección artística: Joseph P. Lucky, Christopher Burian-Mohr

Fantástico



**Batman vuelve (Batman Returns, 1992)**

Director: Tim Burton

Dirección artística: Rick Heinrichs

Fantástico

**Batman y Robin (Batman & Robin, 1997)**

Director: Joel Schumacher

Dirección artística: Geoff Hubbard

Fantástico

**Berlín - Cinema (1999)**

Director: Samira Gloor-Fadel

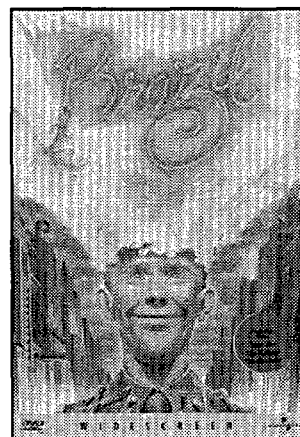
Documental

**Black Rain, (1989)**

Director: Ridley Scott

Dirección artística: John J. Moore, Herman F. Zimmerman

Acción



**Blade Runner (1982)**

Director: Ridley Scott

Dirección artística: David Snyder

Ciencia ficción

**Brazil (1985)**

Director: Terry Gilliam

Dirección artística: John Beard, Keith Pain

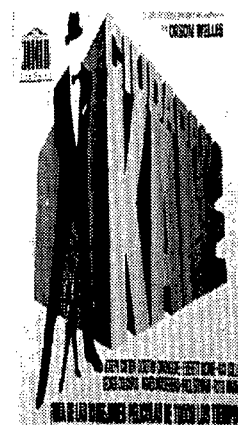
Ciencia ficción

**Ciudadano Kane (Citizen Kane, 1941)**

Director: Orson Welles

Dirección artística: Van Nest Polglase

Drama

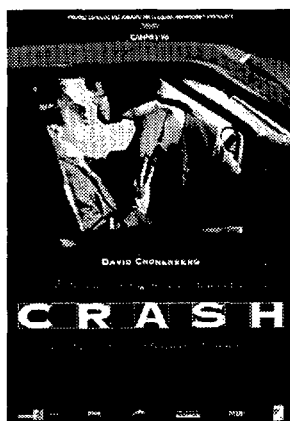
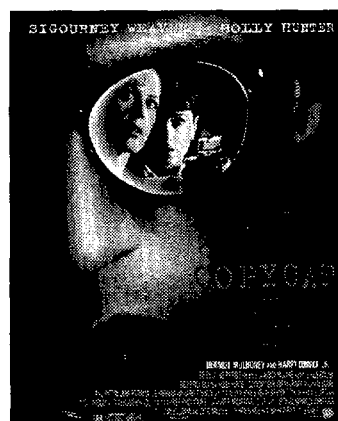


**Con la muerte en los talones (North by Northwest, 1959)**

Director: Alfred Hitchcock

Dirección artística: William A. Horning, Robert Boyle

Thriller



**Copycat (1995)**

Director: Jon Amiel

Dirección artística: Chris Seagers

Thriller

**Crash (1996)**

Director: David Cronenberg

Dirección artística: Tamara Deverell

Drama

**Crimen perfecto (Dial M for Murder, 1954)**

Director: Alfred Hitchcock

Dirección artística: Edward Carrere

Thriller

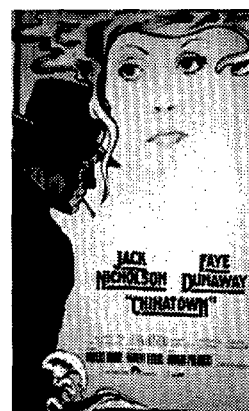


**Cuando el destino nos alcance (Soylent Green, 1973)**

Director: Richard Fleischer

Dirección artística: Edward C. Carfagno

Ciencia ficción



**Chinatown (1974)**

Director: Roman Polanski

Dirección artística: W. Stewart Campbell

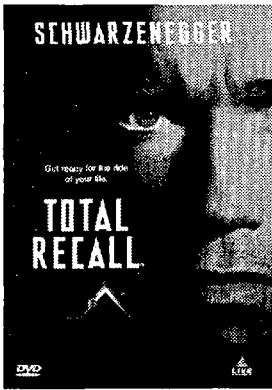
Thriller

**De entre los muertos (Vertigo, 1958)**

Director: Alfred Hitchcock

Dirección artística: Henry Bumstead, Hal Pereira

Thriller



**Desafío total (Total Recall, 1990)**

Director: Paul Verhoeven

Dirección artística: José Rodríguez Granada, James E. Tocci

Ciencia ficción

**Die neue Wohnung (1929)**

Director: Hans Richter

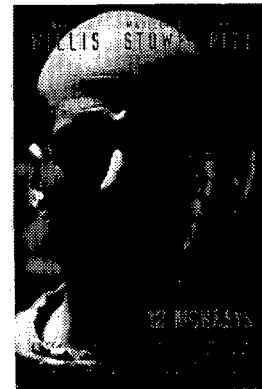
Documental

**Doce monos (Twelve Monkeys, 1995)**

Director: Terry Gilliam

Dirección artística: Wim Ladd Skinner

Ciencia ficción



**E.T. El extraterrestre (E.T. the Extra-Terrestrial, 1982)**

Director: Steven Spielberg

Dirección artística: James D. Bissell

Ciencia ficción



**Eduardo Manostijeras (Edward Scissorhands, 1990)**

Director: Tim Burton

Dirección artística: Tom Duffield

Fantástico

**El ceniciento (Cinderfella, 1960)**

Director: Frank Tashlin

Dirección artística: Henry Bumstead, Hal Pereira

Comedia

**El cielo sobre Berlín (Der Himmel über Berlin, 1987)**

Director: Wim Wenders

Dirección artística: Esther Walz

Drama

**El club de la lucha (Fight Club, 1999)**

Director: David Fincher

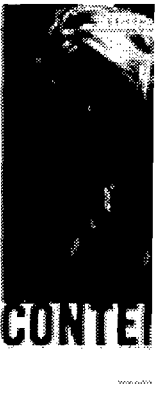
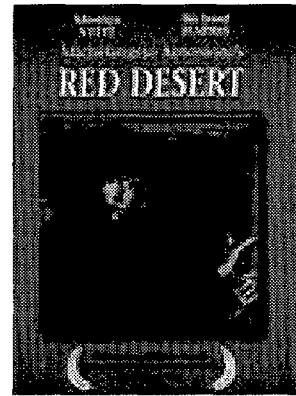
Dirección artística: Chris Gorak

Thriller



**El desierto rojo (Il deserto rosso, 1964)**

Director: Michelangelo Antonioni  
 Dirección artística: Piero Poletto  
 Drama



**El desprecio (Le Mépris, 1963)**

Director: Jean-Luc Godard  
 Dirección artística: Carlo Lastricati  
 Drama



**El día de la bestia, (1995)**

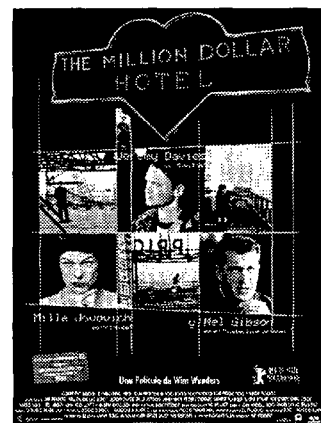
Director: Álex de la Iglesia  
 Dirección artística: José Luis Arrizabalaga  
 Comedia

**El guateque (The Party, 1968)**

Director: Blake Edwards  
 Dirección artística: Fernando Carrere  
 Comedia

**El hotel del millón de dólares (The Million Dollar Hotel, 2000)**

Director: Wim Wenders  
 Dirección artística: Arabella A. Serrell  
 Drama



**El manantial (The Fountainhead, 1949)**

Director: King Vidor  
 Dirección artística: Edward Carrere  
 Drama



**El planeta de los simios (Planet of the Apes, 1968)**

Director: Franklin J. Schaffner William Creber  
 Dirección artística: Jack Martin Smith  
 Ciencia Ficción

**El portero de noche (Il portiere di notte, 1974)**

Director: Liliana Cavani

Dirección artística: Nedo Azzini, Jean Marie Simon

Drama



**El quinto elemento (The Fifth Element, 1997)**

Director: Luc Besson

Dirección artística: Ira Gilford, Michael LRon Gress, Jim Kevin

Phipps

Ciencia Ficción



**El show de Truman (The Truman Show, 1998)**

Director: Peter Weir

Dirección artística: Richard L. Johnson

Drama

**Fahrenheit 451 (1966)**

Director: François Truffaut

Dirección artística: Yvonne Blake

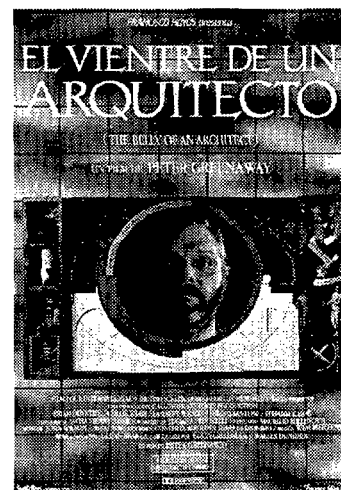
Ciencia Ficción

**El vientre de un arquitecto (The Belly of an Architect, 1987)**

Director: Peter Greenaway

Diseño de producción : Peter Greenaway

Drama



**Flash Dance (1983)**

Director: Adrian Lyne

Dirección artística: Charles Rosen

Musical

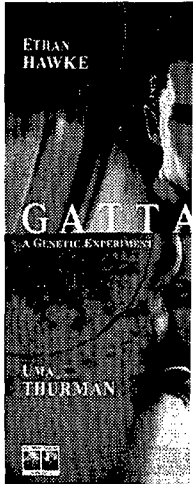


**Flash Gordon (1980)**

Director: Mike Hodges

Dirección artística: Ferdinando Scarfiotti

Drama

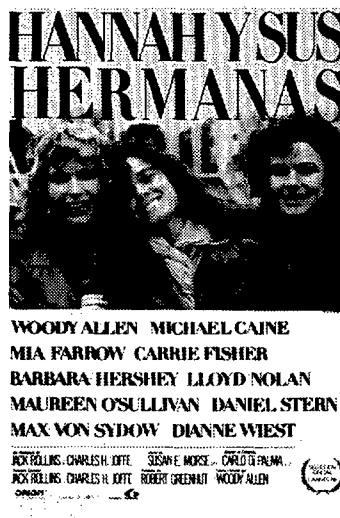
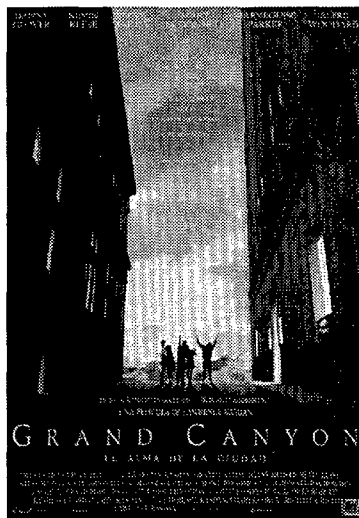


**Gattaca (1997)**

Director: Andrew Niccol

Dirección artística: Sarah Knowles

Ciencia Ficción



**Grand Canyon: el alma de la ciudad (Grand Canyon, 1991)**

Director: Lawrence Kasdan

Dirección artística: Tom Duffield

Drama

**Hannah y sus hermanas (Hannah and Her Sisters, 1986)**

Director: Woody Allen

Dirección artística: Carol Joffe

Drama

**Hasta el fin del mundo (Bis ans Ende der Welt, 1991)**

Director: Wim Wenders

Dirección artística: Steve Burns, Claudio Clan Gracie, Jan Schluback

Drama

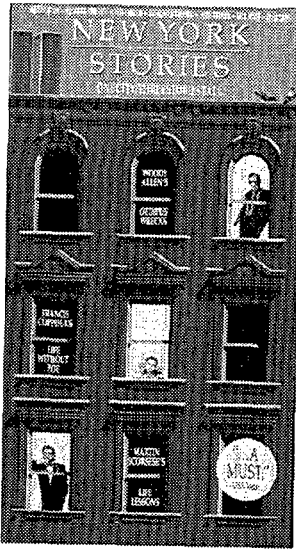


**Hembra (Female, 1933)**

Director: Michael Curtiz

Dirección artística: Jack Okey

Drama



**Historias de Nueva York (New York Stories, 1989)**

Director: Martin Scorsese, Woody Allen, Francis Ford Coppola

Dirección artística: Speed Hopkins W. Steven Graham

Drama

**Kitchen (1965)**

Andy Warhol

Experimental

**La aventura (L'Avventura, 1960)**

Director: Michelangelo Antonioni

Dirección artística: Piero Poletto

Drama

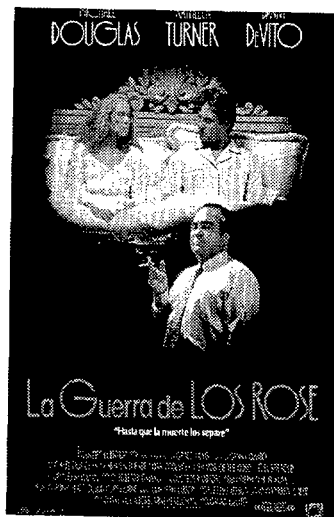


**La caverna (2000)**

Director: Eduardo Cortés

Dirección artística: Leo Casamitjana

Thriller



**La fuga de Logan (Logan's Run, 1976)**

Director: Michael Anderson

Dirección artística: Dale Hennesy

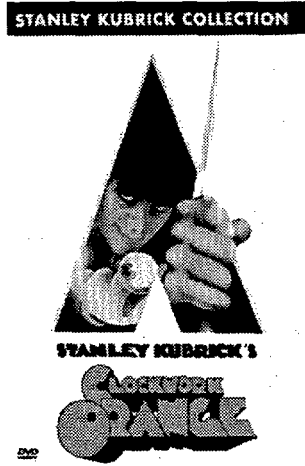
Ciencia Ficción

**La guerra de los Rose (The War of the Roses, 1989)**

Director: Danny de Vito

Dirección artística: Mark W. Mansbridge

Drama



**La mujer más fea del mundo (1999)**

Director: Miguel Bardem  
 Dirección artística: Alain Baine  
 Ciencia Ficción

**La naranja mecánica (A Clockwork Orange, 1971)**

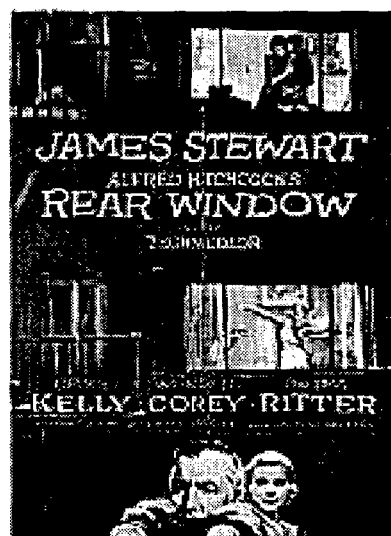
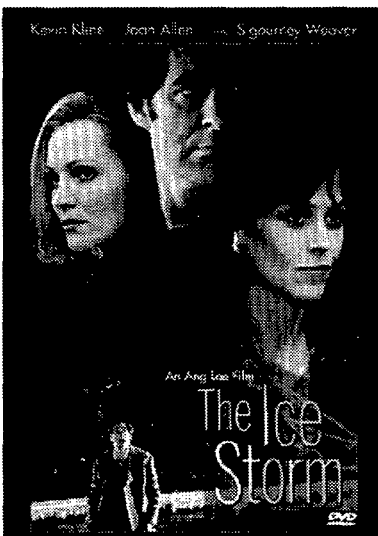
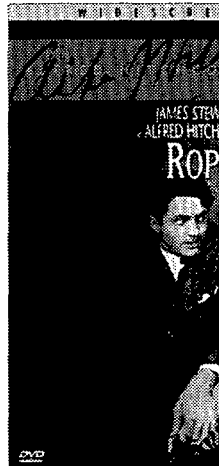
Director: Stanley Kubrick  
 Dirección artística: John Barry  
 Ciencia Ficción

**La piel (La Pelle, 1981)**

Director: Liliana Cavani  
 Dirección artística: Dante Ferretti  
 Drama

**La soga (Rope, 1948)**

Director: Alfred Hitchcock  
 Dirección artística: Perry Ferguson  
 Thriller

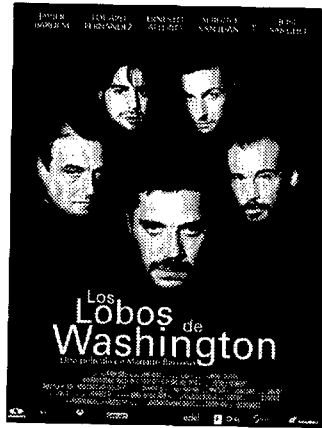
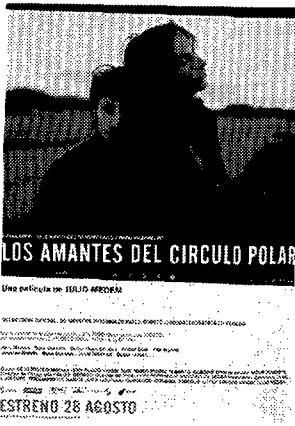


**La tormenta de hielo (The Ice Storm, 1997)**

Director: Ang Lee  
 Dirección artística: Bob Shaw  
 Drama

**La ventana indiscreta (The Rear Window, 1954)**

Director: Alfred Hitchcock  
 Dirección artística: Joseph MacMillan, John Hal Pereira  
 Thriller



**Los amantes del círculo polar (1998)**

Director: Julio Médem

Dirección artística: Satur Idarreta, Montse Sanz

Drama

**Los lobos de Washington (1997)**

Director: Mariano Barroso

Thriller

**Marnie la ladrona (Marnie, 1964)**

Director: Alfred Hitchcock

Dirección artística: Robert Boyle

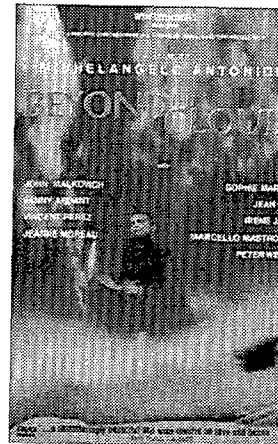
Thriller

**Más allá de las nubes (Al di là delle nuvole, 1995)**

Directores: Michelangelo Antonioni, Wim Wenders

Dirección artística: Thierry Flamand

Drama



**Metropolis (1927)**

Director: Fritz Lang

Dirección artística: Otto Hunte, Erich Kettelhut,

Karl Vollbrecht

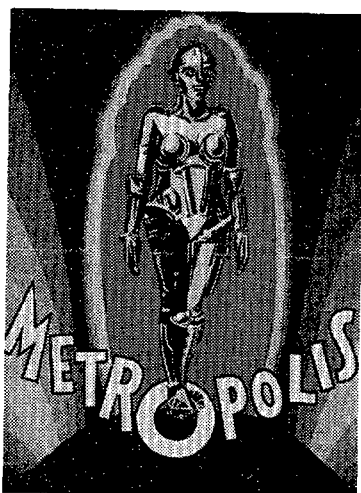
Ciencia Ficción

**Mi tío (Mon Oncle, 1958)**

Director: Jacques Tati

Dirección artística: Eugene Roman

Comedia

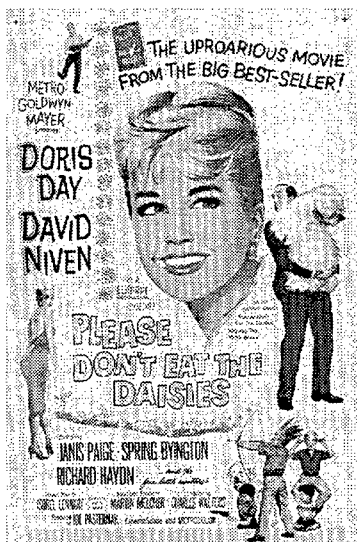


**No os comais las margaritas (Please Don't Eat the Daisies, 1960)**

Director: Charles Walters

Dirección artística: George W. Davis, Hans Peters

Comedia



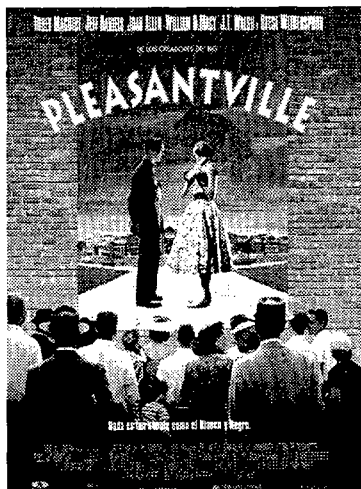
**Pijama para dos (Lover Come Back, 1961)**

Director: Delbert Mann

Dirección artística: Robert Clatworthy, Alexander

Golitzen

Comedia



**Playtime (1967)**

Director: Jacques Tati

Dirección artística: Eugène Roman

Comedia

**Pleasantville (1998)**

Director: Gary Ross

Dirección artística: Dianne Wager

Fantástico



**¿Qué he hecho yo para merecer esto? (1984)**

Director: Pedro Almodóvar

Dirección artística: Román Arango, Luis Moya.

Comedia - drama

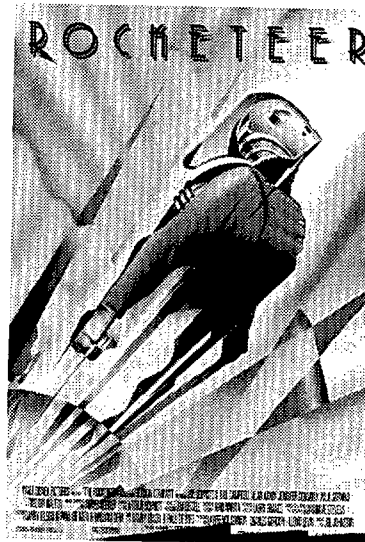
**Recuerda (Spellbound, 1945)**

Director: Alfred Hitchcock  
 Dirección artística: James Basevi  
 Thriller



**Regreso al futuro II (Back to the Future Part II, 1989)**

Director: Robert Zemeckis  
 Dirección artística: Margie Stone McShirley  
 Ciencia Ficción



**Retrato de una dama (Portrait of a Lady, 1996)**

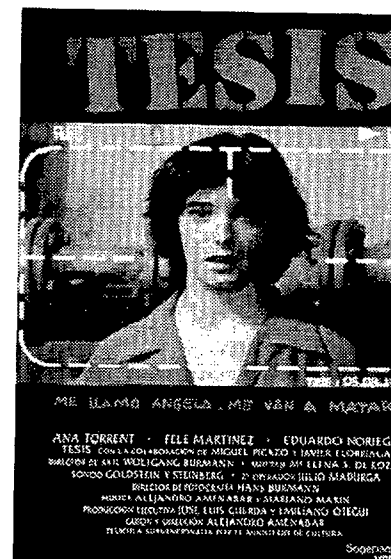
Director: Jane Campion  
 Dirección artística: Mark Raggett  
 Drama

**Rocketeer (The Rocketeer, 1991)**

Director: Joe Johnston  
 Dirección artística: Christopher Burian-Mohr  
 Acción- Aventuras

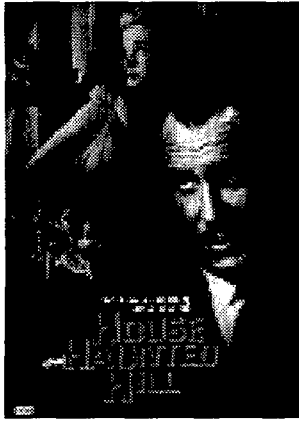
**Terminator (The Terminator, 1984)**

Director: James Cameron  
 Dirección artística: George Costello  
 Ciencia Ficción



**Tesis (1996)**

Director: Alejandro Amenábar  
 Dirección artística: Wolfgang Burmann  
 Thriller



**The House of Haunted Hill (1959)**

Director: William Castle  
 Dirección artística: Dave Milton  
 Terror

**Things to come (1936)**

Director: William Cameron Menzies  
 Dirección artística: Vincent Korda  
 Ciencia Ficción

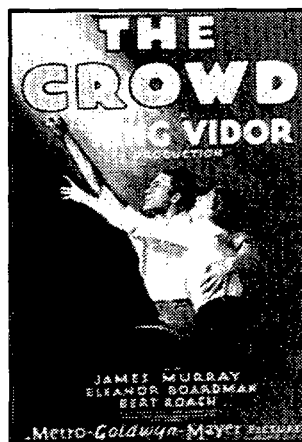
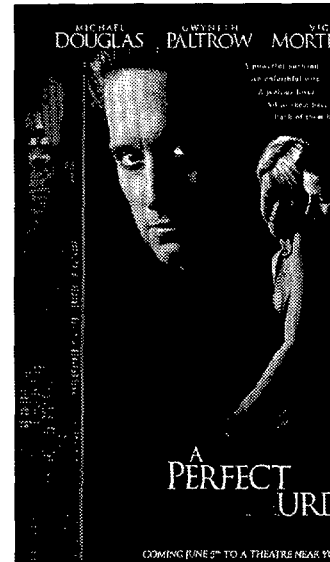
**Trainspotting (1996)**

Director: Danny Boyle  
 Dirección artística: Tracey Gallacher  
 Drama



**Un crimen perfecto (A Perfect Murder, 1998)**

Director: Andrew Davis  
 Dirección artística: Patricia Woodbridge  
 Thriller



**Vivir su vida (Vivre sa vie: Film en douze tableaux, 1962)**

Jean-Luc Godard, Jean F. Adam, Roger Fleytoux  
 Drama

**Y el mundo marcha (The Crowd, 1928)**

Director: King Vidor  
 Dirección artística: Cedric Gibbons  
 Drama



**Zabriskie Point (1970)**

Director: Michelangelo Antonioni

Dirección artística: Don Guest, Jerry Kosloff, Lindsley Parsons Jr.

Drama



