

## PRESENTACIÓN

La ciudad es el objeto de una doble construcción. Como configuración material es el resultado de una forma, históricamente variable, de pensar y de intervenir en la ciudad. Pero la ciudad también es el resultado de una transformación del imaginario, de una producción simbólica, social e intersubjetiva. Construir la ciudad y su hábitat consiste entonces en atribuirle un sentido y hacer que ese sentido circule mediante una gran diversidad de prácticas sociales, culturales y comunicativas, a través de las cuales el sujeto se constituye en ciudadano.

A lo largo del pasado siglo, las ciudades industriales sufrieron profundas transformaciones en su configuración urbana, simbólica y ciudadana, hasta devenir en lo que hoy se denominan como ciudades postindustriales, líquidas o globales. Durante las últimas décadas, muchas de estas ciudades han acometido procesos de regeneración urbana con el doble objetivo de revitalizar los espacios urbanos deteriorados por el desmantelamiento industrial y al mismo tiempo desarrollar estrategias orientadas hacia la inclusión competitiva en el mercado global de ciudades, donde concurren por atraer recursos, liderazgo e influencia, pero a costa de asociar el sentido de lo urbano a la idea de "oportunidad". A lo largo de este proceso

regenerador y hasta la actual crisis económica, política y social, la ciudad se ha fragmentando tanto en lo referente al acceso a los nuevos espacios urbanos, como a la aspiración de una mayor cohesión y participación social en la construcción de la ciudad.

En este contexto, la complejidad de los fenómenos urbanos requiere aproximaciones interdisciplinarias para la investigación del modo en que se han construido e institucionalizado tanto las disciplinas urbanas, como los imaginarios asociados a la experiencia de la nueva ciudad. Desde la arquitectura y el urbanismo hasta los estudios literarios y de cultura visual, pasando por la sociología, la antropología o la geografía urbana, distintas disciplinas convergen en el abordaje de la ciudad como proyecto de sentido socialmente compartido y puesto en circulación a través de formas expresivas, comunicativas, artísticas y culturales diversas.

Más allá de la materialidad que edificios, calles, espacios públicos o mobiliario urbano ofrecen a la ciudad, ésta es una entidad virtual e imaginaria, que se rige por sus propias normas y, por encima de todo, desea sobrevivir, adaptarse a los cambios. Proyectada o vivida, narrada o filmada, la ciudad es sobre todo una imagen ambigua y contradictoria, una manifestación sensible y a la vez invisible en la que se van

superponiendo y organizando los morfemas que constituyen el lenguaje urbanista.

Este número de *Semiosfera* reúne distintas contribuciones interdisciplinares que, desde perspectivas muy diferentes, analizan la ciudad y sus transformaciones, tensiones e imaginarios durante el último siglo, bien como representaciones y discursos sociales, literarios, artísticos o culturales, o bien desde las propias disciplinas urbanas.

Enrique Antolín, José Manuel Fernández y José Ignacio Lorente reflexionan sobre los procesos de transformación urbana que, desde los años noventa, se han producido en las principales ciudades españolas, buscando lograr visibilidad y liderazgo para atraer recursos, influencia y participación en las redes económicas, políticas y culturales internacionales. Se analizan igualmente algunos problemas acaecidos tras los procesos de transformación como la falta de participación del ciudadano o las dificultades de cohesión social.

Javier Martínez Callejo estudia las escenas urbanas de dos filmes emblemáticos *Blade Runner* y *The Truman show* y su comparación le sirve de pretexto para analizar, urbanísticamente, la evolución que se ha producido en la última parte del siglo XX en el modo de aprehender la ciudad. Y este análisis será el pretexto para plantear la técnica urbana que podría definir las escenas urbanas del futuro.

José Ignacio Lorente considera cómo el cine escenifica la ciudad en reconstrucción y reflexiona sobre las transformaciones urbanas. Para ello, analiza el universo semiótico de la película de Fernando León de Aranoa, *Barrio*, que plasma una mirada crítica de la ciudad confrontada con el espectáculo aprobador de la regeneración urbana llevada a cabo en las principales ciudades españolas y a lo largo de los últimos años.

Fernando Bajo estudia las relaciones que mantiene la arquitectura con el cine, desde su común planteamiento artístico espacial y temporal. Aunque son muchas las formas de cristalización de estas relaciones, el autor analiza la conexión entre ambas disciplinas a través de la estructura del juego de la oca, en el filme *The Straight story* y el espacio suburbano del Medio Oeste Norteamericano.

Ibai Etxezarraga y Beñat Guarrotxena reflexionan sobre la arquitectura y el urbanismo como disciplinas en las que se busca una utilidad para el ciudadano. Pero además la labor del planificador y del proyectista consiste en dotar aquello que se construye de una serie de significados con los que configurar una forma perceptiva. Sin embargo, el cine, permite un procedimiento diferente al de la práctica arquitectónica, ya que posee libertad creativa.

El análisis que efectúa Claudia Peñaranda de dos películas futuristas, *Blade Runner* y

*Código 46*, le sirve para desvelar ciertas cuestiones de la ciudad contemporánea, por su peculiar uso de los recursos poéticos. Estas películas de ciencia ficción, que plantean un futuro insólito pero creíble, sirven para avisar al espectador sobre las amenazas de algunas actuaciones urbanas.

El régimen franquista, en su intento de erradicar el chabolismo, puso en marcha el denominado “Plan de supresión del barraquismo”, que dio lugar a la construcción de polígonos sin calidad alguna, que se denominó “barraquismo vertical”. Alvaro E. Olaiz estudia la relación entre la arquitectura y el cine, a través del análisis de los arquetipos creados por el imaginario cinematográfico en el denominado *Cine quinqué*.

Ibai Gandiaga, desde su posición de arquitecto aficionado al cómic, analiza el imaginario de la ciudad en la historieta moderna, donde se ha producido una crítica abierta y libre de la evolución de la ciudad y el urbanismo. El autor estudia la evolución y la historia de la ciudad contemporánea a través de la comparación de varios cómics, en su momento histórico de creación, y las ciudades modelo de ese mismo periodo.

Frederik Verbeke plantea la influencia de la poesía del belga Émile Verhaeren en varios artistas de principios del siglo XX, poetas y pintores. La imagen de “la ciudad tentacular”, utilizada por Verhaeren, es

estudiada en la representación de la ciudad de Bilbao a través de la poesía de Ramón de Basterra, o en la pintura de Aurelio Arteta y Darío de Regoyos.

Luis Eguiraun compara el nacimiento del cinematógrafo y el de la ciudad moderna, planteando que el cine es una atalaya para contemplar, de manera privilegiada, la evolución de las ciudades. Dos cortometrajes y dos largometrajes le sirven finalmente para analizar la transformación de Bilbao y la repercusión de la presencia de ETA.

Raquel Gutiérrez y Borja Rodríguez, tras analizar el concepto de álbum ilustrado, sus características y su evolución, estudian la presencia de la ciudad como escenario en las creaciones ilustradas de Anno, Jimmy Liao y Shaun Tan. Historias contadas íntegramente por imágenes, en las que se concentran y se potencian sus recursos y sus capacidades de significación.

En el Corolario, hemos invitado al Director de ZINEBI, el Festival Internacional de Cine Cortometraje y Documental de Bilbao. Ernesto del Río repasa la creación y la historia de dicho festival bilbaíno, para apuntar después los objetivos del festival y reflexionar sobre los festivales de cine en el mundo contemporáneo.

Rosa de Diego  
Ignacio Lorente

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3183>