

# SEMIOSFERA

Convergencias y divergencias culturales

Segunda época. 2016

Número 4

Junio 2016



Universidad Carlos III de Madrid  
Facultad de Humanidades y Documentación  
Departamento de Humanidades: Historia, Geografía y Arte

# SEMIOSFERA

Convergencias y divergencias culturales

Segunda época. Junio, 2016.

SEMIOSFERA es el órgano de expresión del grupo de estudios de la Herencia Cultural de la Universidad Carlos III de Madrid. Su campo de estudio es el de los estudios de la cultura, el ámbito de la producción humana en el contexto de la historia, las tradiciones y el patrimonio tangible e intangible. Es una revista con periodicidad semestral. La revista está adscrita al Departamento de Historia, Geografía y Arte.

Cada número lleva una parte monográfica denominada SELLO VERDE.

Editores del monográfico CIUDAD: Rosa de Diego e Ignacio Lorente, Universidad del País Vasco.

DIRECTOR: Jorge Urrutia

SUBDIRECTOR: Marcelo Frías Núñez

SECRETARÍA DE REDACCIÓN, EDICIÓN Y DISEÑO:

Andrea Paola Alarcón Núñez

Jesús Miguel del Valle Vélez

DIRECTOR DEPARTAMENTO:

David García Hernán

CONSEJO DE REDACCIÓN:

*Universidad Carlos III de Madrid*

Jaime Alvar Ezquerro

Ángel Bahamonde Magro

Francisco L. Lisi Bereterbide

Guillermo Morales Matos

José Luís de la Nuez

Antonio Rodríguez de las Heras

CONSEJO ASESOR:

Paolo Amalfitano,  
*Università di Napoli "L'Orientale".*

Pedro Barcia,  
*Academia Argentina de las letras.*

Helena Buescu,

*Universidade de Lisboa.*

Zoraida Carandell,  
*Université Sorbonne Nouvelle Paris 3.*

Francesco Casetti,

*Yale University.*

Rosa de Diego,

*Universidad del País Vasco.*

María Pilar Diezhandino Nieto,

*Universidad Carlos III de Madrid.*

Marie Franco,

*Université Paris III.*

Juan Pablo Fusi,

*Universidad Complutense.*

Ilia Galán,

*Universidad Carlos III de Madrid.*

Andrés Galera Gómez,

*Consejo Superior de Investigaciones Científicas, España.*

Cecilia García Huidobro Mac

Auliffe,

*Universidad Diego Portales, Chile.*

Floriana di Gesu,

*Università degli studi di Palermo.*

Jesús González Requena,

*Universidad Complutense.*

Virginia Guarinos,

*Universidad de Sevilla.*

Eric Hamraoui,

*Conservatoire National des Arts et Métiers,  
Francia.*

Genoveva Iriarte,

*Universidad Nacional de Colombia*

Lu Jingsheng,

*Universidad de estudios internacionales de  
Shanghái.*

François Jost,

*Université Sorbonne Nouvelle Paris 3*

Oni Kwu,

*Duksung Women University, Corea.*

Mercedes López Baralt,

*Universidad Puerto Rico.*

Ángel López de García,

*Universidad de Valencia.*

Francisco Marcos Marín,

*University of Texas, San Antonio.*

Jesús A. Martínez Martín,

*Universidad Complutense.*

Manuel Núñez Asencio,

*Academia Dominicana de la Lengua.*

César Oliva,

*Universidad de Murcia.*

José Manuel Palacio Arranz,

*Universidad Carlos III de Madrid.*

Hector Pérea,

*Universidad Autónoma de México.*

Karen Poe,

*Universidad de Costa Rica.*

Carlos Reis,

*Universidade de Coimbra.*

Jesús Sánchez Lobato,

*Universidad Complutense.*

Domingo Sánchez Mesa,

*Universidad de Granada.*

Antonio Sánchez Trigueros,

*Universidad de Granada.*

María José Suárez Martínez,

*Museo Nacional de Cerámica, España.*

Luis Thenon,

*Université Laval, Canadá*

Dolores Thion,

*Université de Pau et des Pays de l'Adour,  
Francia.*

Manuel Ángel Vázquez Medel,

*Universidad de Sevilla.*

José Luis Vega,

*Universidad Puerto Rico.*

Darío Villanueva,

*Universidad de Santiago de Compostela.*

Birgit Wagner,

*Universität Wien, Austria.*

Carolina Zanabria,

*Universidad de Costa Rica.*

Santos Zunzunegui Diez,

*Universidad del País Vasco.*

Dulce Zúñiga,

*Universidad de Guadalajara, México.*

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

# ÍNDICE



6

ROSA DE DIEGO/ IGNACIO LORENTE:  
*Presentación*

JOSÉ ENRIQUE ANTOLÍN  
JOSÉ MANUEL FERNÁNDEZ SOBRADO  
JOSÉ IGNACIO LORENTE:

*Transformación urbana, comunicación y sistemas de racionalidad*

10

26

JAVIER MARTÍNEZ CALLEJO:  
*Escenas Urbanas*

JOSÉ IGNACIO LORENTE:  
*Pedagogías de la mirada fílmica sobre la ciudad*

44

68

FERNANDO BAJO MÚÑEZ DE MURGUÍA:  
*The Straight story y el juego de la oca*

IBAI ETXEZARRAGA ÁLVAREZ  
BEÑAT GUARROTXENA ARANBURU:  
*La ciudad imaginada.*  
*Espacio común en las fronteras del pensamiento*

84

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

CLAUDIA PEÑARANDA FUENTES:  
*La Poética de la ciudad futurible.*  
*Blade Runner y Código 46*

102

120

ÁLVARO E. OLAIZ:  
*“Cine Quinqui”, Injusticia y Ciudad*

IBAI GANDIAGA PÉREZ DE ALBÉNIZ:  
*El bufón como testigo.*  
*La posibilidad de investigación comparada*  
*de la ciudad moderna a través de la narrativa gráfica*

136

150

FREDERIK VERBEKE:  
*Pintura, Literatura y Ciudad:*  
*imaginando Bilbao al estilo de Verhaeren*

LUIS EGUIRAUN:  
*El cine imagina la ciudad: cuatro historias de dos ciudades*  
*que son la misma ciudad en dos tiempos*

168

182

RAQUEL GUTIÉRREZ SEBASTIÁN  
BORJA RODRÍGUEZ GUTIÉRREZ:  
*Inhabitables ciudades dibujadas.*  
*Imágenes del mundo en el álbum ilustrado actual*

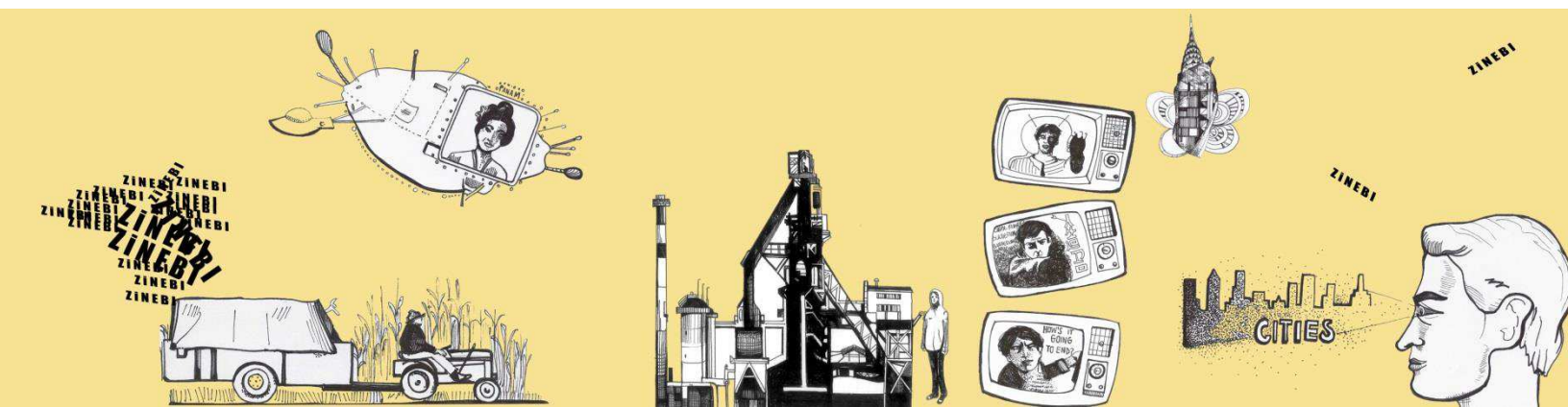
Colorario

198

ERNESTO DEL RÍO:  
*El festival Internacional de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao (ZINEBI):*  
*una breve reflexión sobre los festivales de cine en el mundo contemporáneo*

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728



SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

## 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 quinquí*.

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>

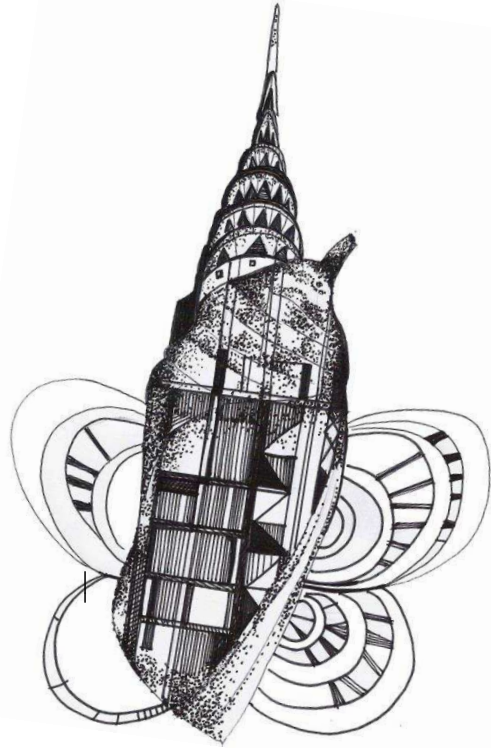




SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

ENRIQUE ANTOLÍN IRÍA  
JOSÉ MANUEL FERNÁNDEZ  
SOBRADO  
JOSÉ IGNACIO LORENTE  
BILBAO:  
*Transformación urbana,  
comunicación y sistemas de  
racionalidad*



10

**Resumen:** Desde los años noventa, las principales ciudades españolas se han visto inmersas en procesos de transformación urbana orientados hacia un posicionamiento estratégico en el concurrente mercado global de ciudades, donde compiten por lograr visibilidad y liderazgo para atraer recursos, influencia y participación en las redes económicas, políticas y culturales internacionales. Desde el punto de vista de la comunicación, gran parte de los discursos que han orientado estas transformaciones han girado en torno a la definición y consolidación de la idea de oportunidad, como lógica dominante de la reconstrucción urbana, tanto en lo que respecta a su configuración física, urbanística y arquitectónica, como en lo referente a la producción de nuevos imaginarios asociados a la ciudad y a la propia condición ciudadana. Este proceso se ha desarrollado paralelamente a la implantación de nuevos sistemas de racionalidad aplicados a la intervención y planificación urbana y a la redefinición del papel de la administración pública y de la ciudadanía en la gestión de la ciudad.

**Palabras clave:** ciudad, regeneración urbana, comunicación, cohesión social, racionalidad

**Abstract:** Since the nineties, the major Spanish cities have been immersed in urban transformation processes oriented to a strategic positioning in the concurrent global market of cities, where they compete to achieve visibility and leadership to attract resources, influence and participation in international economic, political and cultural networks. From the point of view of the communication, most of the discourses that have guided these changes have revolved around the definition and consolidation of the idea of chance, as the dominant logic of urban reconstruction, both with regard to its physical, urban and architectural configuration, and to the production of new imageries associated to the city and to the citizen condition itself. This process was developed in parallel with the implementation of new systems of rationality applied to the intervention and urban planning and redefining the role of government and citizens in city management.

**Keywords:** city, urban regeneration, communication, social cohesion, rationality

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3184>

SEMIO SFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

# TRANSFORMACIÓN URBANA, COMUNICACIÓN Y SISTEMAS DE RACIONALIDAD

ENRIQUE ANTOLÍN IRÍA  
JOSÉ MANUEL FERNÁNDEZ SOBRADO  
JOSÉ IGNACIO LORENTE BILBAO

Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

11

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

## *1. Ciudades en crisis y regeneración urbana*

Las ciudades inmersas en procesos de revitalización urbana orientados a la inclusión competitiva en el mercado global, donde concurren por atraer recursos económicos, prestigio y visibilidad en la escena internacional, han transformado el sentido de sus discursos y representaciones en torno a la idea de oportunidad. En España, ciudades como Madrid, Barcelona, Valencia o Bilbao (Borja, 2004; Capel, 2005; Leal Maldonado, 2009), al igual que otras metrópolis industriales europeas sumidas en profundas crisis debido a la obsolescencia de sus infraestructuras productivas, optaron por reconfigurar esos espacios urbanos siguiendo criterios de mercado, asociados a la producción de un imaginario a través del cual se trataban de gestionar las tensiones y conflictos derivados del proceso regenerador.

Los agentes sociales responsables de la comunicación pública de los proyectos de regeneración urbana (instituciones, partenariados público-privados y medios de comunicación) generaron relatos que orientaban el sentido y la lectura de la ciudad hacia el consumo visual de los nuevos referentes vinculados con el hito arquitectónico, con la programación de eventos culturales y con la expectativa, incesantemente reiterada, de una ciudad sumida en un proceso de permanente transformación. De esta forma, la imagen de la ciudad en crisis transitaba desde el relato del riesgo y la obsolescencia resultantes del desmantelamiento industrial y la amenaza de quiebra social, hacia un horizonte inédito de oportunidades identificadas con la ciudad en reconstrucción.

La narrativa de la reconstrucción mantuvo la idea de que ese proceso alcanzaría al conjunto de la ciudadanía y de que la modernización de las infraestructuras y servicios,

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

generalmente concentrados en el centro de la ciudad, se irradiaría hasta las densas periferias y las degradadas áreas metropolitanas. Pero en este tiempo, la narrativa de la reconstrucción asociada a los logros urbanísticos y arquitectónicos ha dejado en suspenso el debate acerca de los modelos, medios y fines de la regeneración, enfocando el potencial de la revitalización urbana hacia otros imaginarios y referentes no muy diferentes de aquellos que forjaron en el pasado la ciudad industrial. Para ello, los grandes proyectos arquitectónicos y el urbanismo de diseño ejecutado en zonas estratégicas de la ciudad han servido de metonimia, *pars pro toto*, para el conjunto de la ciudad imaginada bajo el presupuesto de la opulencia y del espíritu emprendedor sobre el que se fundó la ciudad industrial, en el umbral del pasado siglo.

Sin embargo, a lo largo de este proceso, a la vez que ciertas zonas de la ciudad adquirirían el brillo de otras ciudades de la escena internacional y el relato de la reconstrucción urbana generaba la imagen de una ciudad disponible para nuevas y sugerentes apropiaciones de sentido (Lorente, Antolín, Fernández, 2007:142), el cuerpo social se fragmentaba y se ahondaba la fractura ciudadana con un desigual reparto de oportunidades de acceso a la nueva ciudad (Antolín, Fernández y Lorente, 2010:67).

## 2. *La inscripción narrativa de la regeneración urbana*

La complejidad de los procesos de reformulación narrativa del significado de la ciudad (Pellegrino e Jeanneret, 2006:19), de sus nuevos referentes y de sus formas de manifestación privilegiadas, plantea la necesidad de un enfoque interdisciplinar, (Dikovitskaya, 2005), capaz de dar cuenta de los continuos procesos de construcción, destrucción y reconstrucción de su trama urbana y de los imaginarios asociados a la misma. Desde el punto de vista de su configuración material, la ciudad es el resultado de una forma, históricamente variable, de pensar y de intervenir en la ciudad. Pero al mismo tiempo, la ciudad es el resultado de una producción simbólica, arbitraria e intersubjetiva de apropiarse significativamente y de compartir esos espacios construidos. Construir la ciudad consiste entonces en atribuirle un sentido y hacer que ese sentido circule intersubjetivamente mediante representaciones, narrativas y prácticas discursivas que toman lo visual como objeto de intervención y generan un fuerte sentimiento de comunidad, a través del cual el sujeto se constituye reflexivamente en ciudadano. Los nuevos iconos urbanos, los museos de arte contemporáneo, los hitos arquitectónicos o la rehabilitación de los espacios industriales obsoletos, no solo contribuyen a la transformación de la imagen de la ciudad, sino que congregan también en torno a ellos narrativas y relatos que de una u otra forma "hablan" del modo de habitar la nueva ciudad. El ciudadano, transformado en paseante, usuario o consumidor de los renovados equipamientos urbanos, es insistentemente interpelado para tomar parte de la dramaturgia social dispuesta en esos espacios rehabilitados, pero a costa de refrendar con su inscripción en los mismos el

progresivo desplazamiento de su propia participación en los espacios de deliberación y decisión acerca de la pertinencia de tales intervenciones urbanas.

Las estrategias comunicativas empleadas en la reconstrucción del imaginario urbano en las ciudades en proceso de revitalización cumplen un papel relevante en las nuevas formas de regulación y gestión de la diferenciación social. La forma en que se construyen, proyectan y asumen las representaciones de la ciudad, expresa la forma de representarse a sí mismos los propios ciudadanos, inmersos en una tupida red de valores, relaciones, identidades y alteridades. Las imágenes que representan el proyecto de la nueva ciudad, desde su *skyline*, hasta sus emblemas y figuraciones significativas, los *waterfront* de diseño, los monumentos y espacios públicos, inscriben en sus texturas las huellas de un trabajo ideológico, social y cultural. En expresión de Henry Lefebvre, el espacio urbano es la pantalla en la que se proyecta la forma de las relaciones sociales que lo han imaginado (Lefebvre, 2013).

Los procesos de desmantelamiento y deslocalización del entramado productivo e industrial anteriormente vinculado al territorio y a la ciudad, socavaron la carga simbólica de la ciudad industrial y difuminaron su sentido, a la vez que se disponían las condiciones para su relectura en términos de riesgo, urgencia y oportunidad. Y en tanto que el deterioro urbano acompañaba y agudizaba el deterioro social, la ciudad se preparaba para embarcarse en un proyecto basado en la capacidad de atracción de sus imágenes, premonitorias de un futuro de desarrollo e innovación, así como en el poder de seducción del diseño urbano y de sus arquitecturas en tanto que referentes homogeneizadores de expectativas y de imaginarios compartidos. Sin embargo, pese a que la regeneración urbana emprendida en los años noventa ha remodelado y contribuido al mejoramiento de infraestructuras y equipamientos de ciertas zonas de la ciudad, el desigual reparto de los mismos ha redundado en una agudización de los procesos de segregación y exclusión social. Mientras que durante los tiempos de bonanza económica estas desigualdades han permanecido silenciadas bajo un aparente beneficio común, el deterioro social generado se manifiesta en la actual crisis como una fractura estructural que pone en evidencia la ficción en la que ha vivido la ciudadanía que, si bien ha contribuido con su esfuerzo a la financiación pública del afán rehabilitador, fundamentalmente constructivo e inmobiliario, observa ahora perpleja cómo se ve despojada de unos ilusorios beneficios, desigualmente repartidos.

### *2.1 La narrativa de la ciudad en reconstrucción*

Una narrativa puede ser considerada como una representación de series eventos, significativamente interconectados en un desarrollo a la vez temporal y causal que conforma un argumento explicativo, clausurado y coherente. Desde este punto de vista, las narrativas no

sólo describen conjuntos de eventos sino que también los conectan para ofrecer una explicación argumentada de los mismos, transformando una información o crónica de sucesos en una organización coherente y completa de acontecimientos interconectados por una lógica argumental (Ricoeur, 1999:37). Esta lógica argumental comprende opciones y elecciones tanto ontológicas, relativas a la definición de qué *es* ciudad, como epistemológicas, referidas a las formas de pensamiento relevante acerca del modo de *hacer* ciudad, en el doble sentido de construir la ciudad y de gestionar el derecho a la misma por parte de los ciudadanos (Lefebvre, 1969:123). Consecuentemente, la lógica argumental también implica opciones y elecciones significativas acerca de la forma de gestionar las relaciones y tensiones que se manifiestan en la ciudad en tanto que espacio privilegiado de encuentro con la alteridad. Estas opciones tienen implicaciones ideológicas y políticas relevantes ya que su objeto, un conjunto de ideas, aserciones y negaciones de lo que constituye la ciudad, está cargado de valores y del reconocimiento o refutación de la competencia del sujeto para entrar en relación con ellos. De esta forma, la reformulación de la ciudad en términos de oportunidad afecta al modo en que es concebida la ciudad y a las estrategias de regeneración urbana, así como a la gestión de las tensiones y conflictos asociados al desigual reparto de oportunidades de acceso a lo nuevo en la ciudad.

La narrativa de la oportunidad se aleja de las visiones holísticas de la ciudad y de la cohesión social para enfocar la mirada sobre aquellas zonas de la ciudad que presentan las mejores opciones para posicionarse y competir en un escenario ajeno a las necesidades perentorias de la ciudad en su conjunto. La narrativa de la oportunidad supone, en tal caso, una nueva forma de evaluar la compleja problemática urbana y de conectar los fenómenos sociales que en ella acontecen, introduciendo una dramaturgia extraña al modo en que se han conformado históricamente los lugares, los sujetos y las tensiones que en ellos se producen.

El manejo por parte de estas narrativas de términos como calle o plaza, centro, periferia o arrabal, ciudadano, turista o transeúnte tiene importantes implicaciones en la construcción de los imaginarios urbanos y en la construcción del sujeto, esto es, de un determinado modelo de ciudadano discursivamente convocado para apreciar y reconocer dichos valores como propios en un cronotopo o escenario urbano determinado.

Desde el punto de la conformación de este sujeto narrativo, interpelado como espectador y ciudadano del nuevo imaginario urbano, los relatos de la ciudad en reconstrucción tienen la capacidad de representar fenómenos complejos como un encadenamiento relativamente sencillo de acontecimientos, fácilmente comprensibles por un gran público. La narrativa de la oportunidad ha privilegiado los escenarios de la obsolescencia y del riesgo para impulsar la regeneración urbana. Pero, para ello no ha puesto necesariamente el foco de



atención en los espacios habitados, periféricos y urbanísticamente degradados, sino en los espacios centrales, desocupados por el desmantelamiento industrial y reificables en el sentido de reciclables para la economía urbana. Estos espacios de oportunidad han servido de sustento a las narrativas de la rehabilitación desde las que se han enmarcado y restringido el universo potencial de ideas, valores y competencias para la participación en la deliberación y en la gestión, control o mitigación de riesgos y amenazas que acechaban a las ciudades en proceso de transformación.

## *2.2 El discurso del riesgo: desocupación, obsolescencia y refundación*

La narrativa del riesgo es una profecía auto-cumplida pues la expectativa y definición del riesgo dan carta de naturaleza a lo que anteriormente sólo era una amenaza potencial. Los discursos del riesgo proporcionan relevancia a ciertos peligros y amenazas que interactúan en contextos sociales, políticos y económicos, poniendo a prueba los límites culturales que proporcionan legitimidad y sentido a las prácticas e intervenciones destinadas a su paliación. La comunicación del riesgo contribuye a la vigilancia, gestión y estabilización de esos umbrales que justifican la inclusión o exclusión de peligros y amenazas. Pero, además, los discursos del riesgo promocionan y justifican las diferencias entre los sujetos encargados de esa vigilancia y de introducir en el sistema social el conocimiento relevante para su determinación y control, desde las buenas prácticas, hasta los mecanismos de sanción.

La narrativa del riesgo dispone así una serie de sujetos competentes reconocidos para la acción en escenarios de riesgo determinados con el fin de dirimir las tensiones y conflictos asociados a las acciones a emprender para el logro del objetivo-valor deseado. El discurso del riesgo difundido por los medios de comunicación en relación con la crisis urbana ha partido de la construcción de una imagen de obsolescencia, asociando ciertos espacios urbanos con la delincuencia, la violencia y la degradación de las condiciones de vida ciudadana.

En los años ochenta, el término “obsoleto” pasa a tomar rango de naturaleza en la realidad urbana, asociado al deterioro social. Algunas manifestaciones comunicativas de la obsolescencia urbana son apreciables en la narrativa de la delincuencia en las páginas de la sección local de los periódicos de los noventa, en la dramaturgia del denominado "cine quinquí" español del que profusamente se hacen eco los medios de comunicación, o en los imaginarios de la exclusión y la marginalidad desplegados por los informativos televisivos. Sin embargo, mientras que las soluciones a estos problemas y amenazas se pensaban en términos técnicos y urbanísticos, los ciudadanos eran progresivamente desplazados de la definición y participación en la toma de decisiones acerca de los problemas que les aquejaban, bajo la expectativa de que el atractivo del nuevo urbanismo atraería riqueza y nuevas oportunidades

para todos.

Sin embargo, la regeneración urbana no siguió pautas de desarrollo temporal ni espacial acordes con los problemas a los que afirmaba tratar de dar respuesta. Así, mientras el centro de la ciudad se reinventaba, en términos de arquitecturas emblemáticas, nuevos equipamientos residenciales, movilidad y transporte, los barrios periféricos y la población residente en ellos no veía llegar su oportunidad.

Desde el punto de vista del dispositivo temporal, el discurso del riesgo presenta una temporalidad truncada, *in media res*, según la cual el pasado y el presente son apenas construidos como el pretexto de una expectativa de futuro inmediato, frecuentemente inexorable y catastrófico, salvo que se adopten medidas urgentes, comunes y solidarias, por encima de diferencias de lugar, de clase o de responsabilidad histórica en los deterioros causados. En el esbozo de los riesgos asociados a la obsolescencia y regeneración urbana el pasado es sistemáticamente evitado, desdibujado, en función de la urgencia y necesidad de actuación inmediata, sin tiempo para el análisis y valoración de las causas complejas y de los argumentos polémicos que seleccionan los factores de riesgo, proporcionando relevancia a ciertos fenómenos críticos en detrimento de otros. Durante los años ochenta y siguientes, los medios de comunicación pusieron especial insistencia en los casos de delincuencia –droga, prostitución- y violencia callejera –robos, actos vandálicos- que acontecían en ciertas áreas de la ciudad, las cuales, si bien eran puntuales y afectaban a los espacios objeto de futura intervención, eran relatados como el síntoma insidioso de un mal que se propagaría por la ciudad en su totalidad y sobre los que consecuentemente urgía intervenir conjuntamente, sin mayor dilación. Esto es, sin someter la intervención al debate y la deliberación política.

Finalmente, el dispositivo actoral del discurso del riesgo privilegia ciertos protagonistas (especialistas, políticos, técnicos, arquitectos y gestores urbanísticos) como voces a las que se reconoce distinto grado de pertinencia en la definición de los problemas urbanos, así como competencias específicas en relación con la capacidad de actuación y la legitimidad de las acciones a emprender frente a las amenazas que pesan sobre el entorno urbano. Estas voces son las responsables de extraer de la caótica manifestación de los cambios percibidos en el acontecer y en el entorno algún sentido articulado, mediante la puesta en relación de causas y efectos, entre desencadenantes y consecuencias indeseadas.

El discurso del riesgo pone el énfasis en la medida de las causas e impactos urbanísticos pero a costa de ignorar tanto los aspectos no mensurables de los problemas, como su externalización por parte de aquellos colectivos con capacidad para identificar, medir y gestionar los efectos no deseados de los mismos. Ni el conocimiento, ni las tecnologías –

sociometría, economía, urbanismo- con las que se identifican, miden y predicen los efectos de los problemas urbanos, ni la capacidad de gestión de los mismos, están al alcance de los colectivos que con mayor crudeza sufren sus consecuencias, además de ser aquellos los que por lo general en menor medida han contribuido a su generación. Por lo general, no son los vecinos de los barrios y arrabales urbanos los que han tomado decisiones relevantes sobre su propia marginalización y degradación del entorno urbano. De esta forma, el discurso del riesgo contribuye a la economía política que hace de los problemas urbanos una oportunidad de crecimiento y desarrollo para quien tiene la capacidad de definición e intervención sobre los mismos, en tanto que condiciona las posibilidades de participación de los colectivos más perjudicados, los cuales, sin embargo, permanecen bajo la tutela de los primeros.

### *2.3 Más allá del consenso*

La gestión del riesgo no es sólo una cuestión técnica, sino que afecta también a la decisión política y económica acerca de los umbrales de aceptabilidad de los mismos. Pero la definición del riesgo acarrea, bajo la apariencia de consenso en torno a un compromiso ético y moral en defensa de la ciudad amenazada, el reconocimiento y legitimación de quien sabe y puede afrontarlo, supuestamente por el bien común.

Ahora bien, el consenso generado por una amenaza, además de hacer referencia a lo común, a la construcción de un espacio común de estimación del riesgo, también apunta hacia la censura de aquello que ha quedado fuera de la definición del riesgo y que, a partir ese momento, es desechado como insignificante o no pertinente para su medida y gestión. El consenso representa la elaboración conceptual, técnica y simbólica de algo que pasará a considerarse como una situación dada de antemano y cuyos límites, en adelante, no están sujetos a discusión precisamente porque ha adquirido carta de naturaleza.

Desde esta perspectiva, el disenso no sólo hace referencia a la confrontación de ideas, valores e intereses en la definición del riesgo, sino a la posibilidad de deliberación sobre lo que es dado o excluido de antemano, sobre lo sensible de una situación, sobre lo que los ciudadanos perciben, piensan y sienten o aprecian de una situación o problema urbano y sobre la forma en que los mismos límites de lo que se considera ciudad y sus posibles configuraciones sociales y culturales pueden ser pensadas, indagadas o argumentadas. De ahí que, frente al disenso como espacio potencial para la deliberación política, en relación con el riesgo “el consenso representa la desestimación de la política como una configuración polémica del mundo común” (Rancière, 1996). El consenso urgentemente producido por la expectativa acrecentada del riesgo de obsolescencia y deterioro urbano delimita un espacio común del que se ha evacuado la posibilidad de disenso, lo que "representa el final de la

política y la imposición de un orden post-político que desplaza la política a favor de la administración social experta (Mouffe, 2007; Žižek, 2005), previniéndola de la politización de las reivindicaciones particulares. La post-política evita la discrepancia ideológica y refuta la potencial universalidad de demandas políticas particulares en favor de la gestión experta del bien común, aunque la definición de este bien común a preservar no haya sido objeto de deliberación, en igualdad de condiciones, por parte de todos los agentes sociales implicados.

3. *Los modelos de racionalidad en la transformación urbana*

A lo largo del proceso de revitalización urbana, las narrativas del riesgo han dado respaldo a diferentes *sistemas de racionalidad* involucrados en la legitimación de los sujetos participantes y en la determinación de las formas privilegiadas de intervención en la ciudad.

En este sentido, no es difícil observar que el papel asignado por parte de la administración a los actores sociales que interactúan en el marco urbano se ha modificado en los últimos años. Estos cambios están relacionados con los nuevos marcos teóricos o reflexiones globales sobre la ciudad. Así, se ha pasado de considerar al ciudadano como “sujeto político” que tiene el “derecho a la ciudad” (Lefebvre, ; Marcuse, 2011) a verlo, fundamentalmente, como un “cliente” consumidor de servicios públicos al que hay que resolver sus necesidades inmediatas y evaluar su grado de satisfacción con el servicio prestado.

3.1. *La deriva de la participación ciudadana*

La década de los ochenta fue el momento de las teorías urbanas que reivindicaban el papel del ciudadano como protagonista y motor del cambio de la ciudad en términos de descentralización urbana, creación de centros cívicos, organización del movimiento vecinal. Pero, en la medida que se van desarrollando las administraciones locales, los técnicos municipales con su bagaje teórico-técnico sustituyen a los movimientos sociales urbanos. En la década de los noventa y dos mil aparece toda una serie de estructuras participativas, como los consejos de distrito, los consejos verdes o los asociados a las agendas locales, junto con la creación de organismos sectoriales, como los consejos de transporte y de ordenación del territorio. A finales de los noventa, la reflexión sobre las fórmulas de participación ciudadana tratan de adecuar las estructuras organizativas locales a las demandas de participación ciudadana, mediante el debate en torno a la democracia participativa o la Ley de Grandes Ciudades (57/2003). Tanto las *viejas* como las *nuevas* fórmulas de participación conviven simultáneamente sobre el mismo espacio urbano, en el que pueden coexistir, por ejemplo, comités de seguimiento de la agenda local y Consejos de Distrito.

Sin embargo, la necesidad de una rápida transformación urbana y las reticencias por parte de la administración a ceder parte de su poder de decisión provocó que este tipo de organismos tuvieran que actuar en un escenario de indefinición del concepto de participación ciudadana que identificaba la información y la consulta con capacidad efectiva para decidir (Navarro, 2011). A la clarificación del concepto no colaboró la ausencia de una teoría que explicara la legitimidad de los actores y sujetos de la participación cuando estos no hubieran sido elegidos por los cauces formales, sugiriendo cuestiones acerca de la representatividad y respaldo de los mismos. Tampoco existía una definición operativa ni una metodología para llevar a la práctica una efectiva participación ciudadana (Dahl, 2010:361). Al final, el problema se redujo a una cuestión de escala de las intervenciones. Para las intervenciones puntuales o pequeñas (donde colocar el mobiliario urbano, cuándo pavimentar la calle) se dispuso una respuesta estructurada por parte de la administración local a través de los Consejos de Distrito, con capacidad para gestionar determinadas áreas urbanas. Pero cuando se plantearon las cuestiones de mayor envergadura, como las grandes intervenciones sobre suelo localizado en zonas estratégicas de la ciudad, la administración carecía de procedimientos para un abordaje participativo. En un contexto en el que el riesgo hacía que el proceso de toma de decisiones se volviera cada vez más urgente y complejo, el recurso a las encuestas de opinión o de satisfacción del servicio y las técnicas de marketing urbano sustituyeron a la participación ciudadana, transformando al ciudadano en un cliente-consumidor de necesidades insatisfechas.

### 3.2. Los sistemas de racionalidad administrativa

Actualmente, la Administración no dispone un modelo de organización y gestión de lo urbano satisfactorio ya que, por lo general, parte del supuesto de que los fenómenos económicos, culturales, sociales, políticos que se producen en la ciudad están sujetos a un determinismo causal. Así, la función latente de estos modelos es justificar inercias y dinámicas ya existentes. Se asume que la Administración no puede “gestionar” la realidad urbana tal como es y por ello intenta (re)construirla de acuerdo con sus necesidades aplicando diferentes tipos de racionalidad que se manifiestan en tres ámbitos o subsistemas de actuación: el subsistema *legal-administrativo*, orientado por una lógica formal asociada a los reglamentos y ordenanzas municipales que han jugado hasta época muy reciente, un papel decisivo en la gestión de lo urbano; el subsistema *socio-económico* que representa el intento de la administración por adecuarse a las necesidades sociales y económicas de la ciudad más que al estricto cumplimiento del reglamento, y, por último el subsistema *político* que tiene que ver con las relaciones de fuerzas y con el juego de las estrategias políticas.

Un primer acercamiento a esta lógica de actuación en el territorio consiste en considerar la racionalidad legal equivalente a la aplicación estricta de las normas del

Derecho -administrativo, urbanístico...-y presupone que toda actividad se ve sometida a unos *inputs*, en lógica sistémica, que no pueden ser ampliados ni modificados debido a que su funcionamiento es semejante al de un sistema cerrado. El principio de *constancia de acta* constituye un ejemplo de ello. La intervención administrativa se basa en lo que está legislado sin tener en cuenta nuevas necesidades o transformaciones que puedan afectar al objeto de la legislación. La racionalidad legal-administrativa se basa en una concepción estática de la realidad. La jerarquía y la división del trabajo entre los departamentos técnicos de la administración general de un ayuntamiento constituyen el aspecto formal de su estructura básica. El problema surge cuando aparecen realidades nuevas que no están codificadas, como por ejemplo las continuas (re)negociaciones acerca de viviendas declaradas ilegales, la ubicación de un centro de reciclaje que pueda generar incomodidad o alarma sanitaria, o las presiones inversoras y especulativas sobre terrenos pendientes de recalificación.

La aplicación de la lógica administrativa se enfrenta a diversos obstáculos. El primero es consecuencia de la división que se produce, en cualquier intervención sociourbanística, entre quien gestiona y administra la intervención desde la perspectiva del marco normativo-legal y quien elabora y define el contenido de la misma desde el ámbito político. Así, mientras que en el primer caso impera una racionalidad formal, en el segundo domina una lógica basada en el consenso político, si bien con frecuencia responde a intereses meramente económicos. Estas dos lógicas suelen generar contradicciones que impiden el desarrollo de una intervención eficiente y eficaz y ambigüedades acerca de quién es el evaluador de los resultados, pudiendo resultar un compromiso entre el enfoque técnico, el político o el proporcionado por organismos externos o independientes.

Ante una realidad cambiante, tanto en la amplitud y complejidad de las transformaciones como en su rapidez, la administración adolecía de un sistema normativo capaz de regular una realidad en continuo cambio, incumpliendo así el ideal normativo de reglamentar todos los casos y situaciones con los que pudiera encontrarse. En este contexto, la dirección de la actividad administrativa y, más concretamente, el procedimiento administrativo fracasó al estar orientado a modelos fijos, estables y rutinarios que no podían dar respuestas a situaciones nuevas e imprevistas. El intento de enmascaramiento de este fracaso provocó un excesivo énfasis en los procedimientos y el consiguiente desplazamiento de fines de la norma administrativa. Al hacer hincapié en la observancia de las reglas de funcionamiento administrativo, éstas se volvieron absolutas, pero a costa de perder la capacidad de adaptación a la realidad cambiante, de tal forma que la eficacia general se traduce en ineficacia cuando se trata de casos específicos. De ahí que, con el tiempo, “las reglas adquieren un carácter simbólico y no estrictamente útil” (Merton, 1980: 280).



Ante los problemas derivados de la racionalidad formal, la gestión basada en una *programación por objetivos* adecuada a las necesidades sociales y económicas del territorio, más que al estricto cumplimiento del reglamento, se ha presentado frecuentemente como la única solución posible y viable frente a la gestión de la realidad cambiante. Pero esta lógica se suele encontrar con una dificultad importante a la hora de la intervención sobre los problemas programados debido a que las soluciones diseñadas generalmente ni se ajustan ni al reglamento ni a los objetivos. Así mismo, la solución a través de la programación por objetivos suele generar nuevos reglamentos que añaden problemas competenciales y retrasan continuamente la intervención. Cada ámbito de la administración urbana (departamentos de economía, medio ambiente, cultura...) busca defender su propio espacio competencial más que abordar conjuntamente la complejidad de los problemas. Así, si una de las principales trabas para el éxito de la dirección por objetivos suele consistir la dificultad para coordinar objetivos diversos, en el caso de la Administración hay que añadir la dificultad para conjugar lógicas de actuación discrepantes, como ocurre entre la lógica administrativa, basada en el énfasis en las reglas y procedimientos, la lógica de la dirección por objetivos, que pone el énfasis en los fines, y la lógica política basada en la confrontación entre intereses diversos.

Con todo, en un intento por mitigar las disonancias entre la lógica-formal y la programación por objetivos, se ha subrayado la importancia de la negociación y el consenso como medios fundamentales para la planificación y construcción de la realidad urbana. Esta lógica presupone la apertura a la participación de diferentes tipos de agentes sociales, en un contexto social y político que tensiona el marco de actuación de la administración y responde a los intereses y estrategias de poder de los diversos grupos de presión que habitan la ciudad. El problema de fondo en la negociación y búsqueda de consensos surge cuando las actuaciones diseñadas son importantes desde un punto de vista económico, debido a que en este ámbito la negociación no se produce entre iguales, pudiéndose dar el caso de que, como en el clientelismo político, la propia administración pública, proporcione cobertura y legitimidad al intercambio desigual, permitiendo que los poderes políticos se emancipen de los procedimientos establecidos e incluso del propio marco legal, susceptible también de negociación. En el mejor de los casos, la intervención basada en la negociación se limita a aquellas actuaciones susceptibles de concitar mayor consenso.

La gestión urbana se basa, por tanto, en tres tipos de lógica difícilmente compatibles. En primer lugar, la gestión administrativa de la realidad urbana compleja y en constante transformación se restringe a la legalidad vigente y al cumplimiento de las normas y procedimientos, con pretensión de estabilidad. En segundo lugar, la administración se somete a la prueba de eficacia funcional y la consecución de objetivos. Y por último, la

prueba de consenso genera efectos “perversos” ya que tiene que estar en consonancia con los fundamentos jurídicos de aplicación de la ley y adecuarse a los intereses declarados de las clientelas políticas y de los grupos de interés y de presión en confrontación con la diversidad de intereses en juego.

### 3.3. *Cohesión social y nuevas formas de gestión urbana*

Con el fin de intentar paliar estas contradicciones y los conflictos y tensiones asociadas, en la década de los noventa se produce una continua reordenación administrativa en la que conjuntos específicos de materias como, por ejemplo la gestión urbanística, se adscriben sucesivamente a diferentes departamentos o se diluyen y atomizan, obviando que, en ocasiones, el motivo de tales reorganizaciones no tiene un fundamento organizativo sino político, como en el caso de los repartos portelectorales. El resultado es la inexistencia de criterios objetivos para una distribución óptima de materias. La imbricación real de los distintos campos dificulta una solución organizativa en la que desaparezcan definitivamente las interdependencias entre los grandes conjuntos de materias. La gestión del urbanismo siempre tendrá algo que ver con la vivienda, el medio ambiente, los programas de desarrollo local... Esta interrelación de problemas significa que, en cualquier tipo de distribución de ámbitos de materias, habrá dificultades de ajuste siendo imprescindible la coordinación. Esta coordinación, al margen de las formas concretas que adopte, se ha resuelto de forma diferente en cada uno de los tres niveles anteriormente referidos.

En el nivel *legal-administrativo* local se diseñan nuevos organismos, como las agencias de desarrollo local que, por lo general, tienen poco definidas sus funciones. Estos nuevos organismos de naturaleza para-administrativa se crean para superar los problemas derivados de la lógica administrativa. Sin dejar de ser públicos, están formalmente separados de la administración y no están sometidos a sus reglas y procedimientos. Se privatiza, por tanto, la gestión y las funciones asignadas a la administración. El resultado es la creación de una situación confusa con múltiples organismos para-municipales, cada vez más frecuentes sobre todo en las administraciones locales, que al estar sujetos a una escasa regulación generan continuos problemas con otros ámbitos administrativos. Son espacios ambiguos, de difícil control. Cuya finalidad consiste en agilizar y flexibilizar la tramitación legal, adaptándose con mayor rapidez a los cambios, pero a costa de una progresiva distanciamiento del control administrativo.

En el nivel *socioeconómico* se intenta integrar la planificación económica, social y física de la intervención, adaptándola a la ciudad a las exigencias competitivas del “mercado de

ciudades” mediante una flexibilidad administrativa-legal que busca prioritariamente el logro de un rápido consenso entre los diferentes agentes territoriales para centrarse en la mejora del sistema productivo construyendo infraestructuras viarias telecomunicaciones y equipamientos de diversa índole. En este nuevo escenario, la administración es percibida, con frecuencia, como un obstáculo para adaptarse a las transformaciones socioeconómicas acaecidas en el territorio y, por tanto, se la exige flexibilidad normativa para generar ventajas competitivas. Para la administración, especialmente la local o regional, se plantea la disyuntiva entre progresar o repartir de forma equitativa los recursos, en la medida que la generación de ventajas competitivas requiere la identificación de oportunidades y la concentración de inversiones en ciertas áreas de la ciudad, generando la consiguiente disminución de recursos para otros aspectos problemáticos de la realidad ciudadana. La respuesta que suele dar la administración es rechazar cualquier actuación territorial encaminada a la distribución del ingreso, para lo cual establece una distinción entre el bienestar social, entendido como los derechos que tiene el individuo que trabaja o está en paro temporal según las estadísticas oficiales, y la ayuda social que se orienta a aquellos colectivos de pobreza irresoluble que dependen de las ayudas administrativas para sobrevivir.

Por último, *en el nivel político*, los técnicos de la administración, en ocasiones provenientes de los propios movimientos sociales y vecinales, reducen el debate político a una discusión aparentemente técnica para dilucidar cuál es la actuación más objetiva, por ser considerada la más adecuada. De esta forma, se produce un característico reparto de papeles. Mientras el representante político, legitimado por la vía de la democracia formal, asume el protagonismo político de la intervención territorial, el técnico, gracias al conocimiento y capacidad de evaluación, presuntamente objetiva, neutra y apolítica de dicha realidad, lleva a cabo la mejor de las posibles intervenciones, reduciendo el debate sobre lo público a un mero problema técnico-administrativo. Esta despolitización técnica de la intervención urbana es un requisito necesario para que los grupos económicos hegemónicos actúen con celeridad en la consecución de sus objetivos, al margen de la deliberación política de los diversos intereses en juego. En este contexto, caracterizado por la urgencia y necesidad de las intervenciones a realizar, los mecanismos de control público se presentan como un obstáculo, asegurando que el éxito de las actuaciones depende directamente de la magnitud de los proyectos y de la financiación, generalmente pública, de los mismos.

La comunicación y el marketing urbano han cooperado en la producción y difusión de un imaginario urbano de riesgo y obsolescencia que ha privilegiado la lógica de la oportunidad y la racionalidad técnica como solución a los acuciantes problemas urbanos, pero con el consiguiente desplazamiento de la participación y deliberación ciudadana para la

paliación y búsqueda de soluciones ante la complejidad de los problemas urbanos, la diversidad de intereses en juego y la progresiva fragmentación urbana y diferenciación social.

#### 4. Conclusiones

En este trabajo hemos puesto de manifiesto los factores más significativos intervinientes en los procesos de renovación y regeneración urbana de las principales ciudades españolas y su relación con la generación de amplios consensos entre los ciudadanos, quienes, en gran medida, se han sentido satisfechos, incluso, orgullosos de los proyectos urbanos que han transformado sus ciudades. Estrategias y factores de cohesión que han servido para neutralizar las tensiones y conflictos de los cambios urbanos enmascarando el debate sobre el modelo de ciudad diseñado. La política de renovación urbana que se ha puesto en marcha durante estos años, basada fundamentalmente en criterios de oportunidad económica fundamentalmente, ha sido posible gracias a los años de bonanza económica impulsada, sobre todo, por la construcción y la obra civil que ha permitido financiar grandes y costosos proyectos urbanísticos y arquitectónicos.

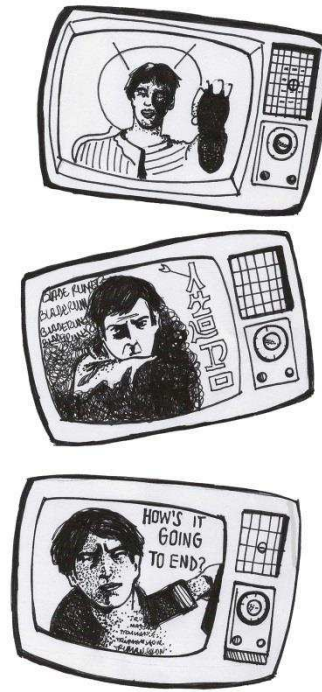
Pero, las nuevas formas de gestión urbana han contribuido a privatizar y despolitizar las intervenciones urbanas, creando la ilusión de una ciudad reconstruida por y para los ciudadanos, pero sin la participación de la ciudadanía en la deliberación política acerca de la pertinencia de las soluciones a adoptar.

Sin embargo, la actual crisis económica ha difuminado muchas de las imágenes con las que se ha querido suplantar a la compleja realidad urbana y ciudadana. Tras la definición del riesgo y de la perentoria necesidad de acometer grandes proyectos urbanísticos como forma de responder a los grandes problemas sociales, aparece la deuda y la quiebra de muchos ayuntamientos y hogares, la precaria sostenibilidad de equipamientos e infraestructuras, junto con la quiebra social expresada en términos de segregación y desigualdad social y de importantes tensiones y conflictos en el espacio urbano.

## BIBLIOGRAFÍA

- Amendola, Giandomenico, *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Roma: Laterza, 1997.
- Antolín, Enrique; Fernández Sobrado, Jose Manuel; Lorente, Eneko, “Estrategias de renovación urbana y segregación residencial en Bilbao: apariencias y realidades”, *Ciudad y Territorio*, nº 163, pp. 67-81, 2010.
- Ascher, François, *Metapolis ou l'avenir des villes*, Paris: Editions Odile Jacob, 1995.
- Borja, Jordi; Muxí, Zaida. *Urbanismo en el siglo XXI: Bilbao, Madrid, Valencia, Barcelona*. Barcelona: Ediciones UPC, 2003.
- Capel, Horacio, *El modelo de Barcelona: un examen crítico*, Barcelona: Ed. Serbal, 2005.
- Dahl, Robert A., *¿Quién gobierna? Democracia y poder en una ciudad estadounidense*, Madrid: CIS/ Boletín Oficial del Estado, (2ed), 2010.
- Dikovitskaya, M., *Visual Culture. The Study of the Visual after the Cultural Turn*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2005.
- Leal Maldonado, Jesús (Coord.), *La política de vivienda en España*. Madrid: Fundación Pablo Iglesias, 2009.
- Lorente, José I.; Iria, José E.; Fernández Sobrado, José M., "The Image of Urban Regeneration Concerning Bilbao. The City as Narrative and Experience", *Revista Zer*, noviembre, pp. 141-166, 2007.
- Lefebvre, Henri, *El derecho a la ciudad*, Barcelona: Península, 1968.
- \_\_\_\_\_, *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing, 2013.
- Marcuse, Peter , “Qué derecho para que ciudad en Lefebvre”, *Rev. Urban*, nº 2, Madrid, pp. 17-21, 2011.
- Merton, Robert K., *Teoría y Estructura sociales*, México: Fondo de Cultura Económica, 1980.
- Navarro Clemente, Jesús, *Comunidades locales y participación política en España*, Madrid: CIS monografías, 2011.
- Ockman, Joan, “La nueva política del espectáculo: “Bilbao” y la imaginación global”. En: Lasansky, Medina y McLaren, Brian (Eds): *Arquitectura, representación y urbanismo*, Barcelona: Gustavo Gili, pp. 216 – 274, 2006.
- Pellegrino, Pierre; Jeanneret, Emmanuelle, P., “Il senso delle forme urbane”, en Gianfranco Marrone e Isabella Pezzini, *Senso e metrópoli. Per una semiótica posturbana*, Roma: Meltemi Editore, pps. 19-30, 2006.
- Procacci, G., “Ciudadanos pobres, la ciudadanía social y la crisis de estado del bienestar”. En: García, Soledad y Lukes, Steven (Comps): *Ciudadanía: justicia social, identidad y participación*, Madrid: Siglo XXI, pp. 15-44, 1999.
- Rancière, Jacques, *El desacuerdo*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1996.
- Ricoeur, Paul, *Historia y Narratividad*, Barcelona: Paidós, 1999.
- V.V.A.A., “Espectros de Lefebvre/ Specters of Lefebvre”, *Rev. Urban 2*, NS02, Madrid, 2011.

JAVIER MARTÍNEZ CALLEJO:  
*Escenas urbanas*



**Resumen:** Las escenas urbanas de ‘BladeRunner’ (Ridley Scott - 1982) y ‘The Truman show’ (Peter Weir - 1999), tan significativas y a la vez tan dispares, sirven de argumento para el análisis, desde el punto de vista urbano, de la evolución acontecida en el modo de comprender, idear y formalizar la ciudad a lo largo, fundamentalmente, de la segunda mitad del siglo XX. Se dibujan de este modo una multiplicidad de escenas urbanas que el cine, según el caso, ha adoptado y que, vinculadas a la situación sociopolítica y al pensamiento cultural imperante en el momento, describe un discurso, a buen seguro, no muy distante descrito por la filmografía. Frente a las imágenes más catastrofistas de la ciudad, que dibujan las películas que en los últimos años se han aventurado a visualizar el futuro, la ponencia de la que este artículo es resumen, define las pautas que desde la técnica urbana se considera habrán de definir las escenas urbanas del futuro.

**Palabras claves:** Escena urbana, Evolución urbana, Ciudad futura.

**Abstract:** The ‘Blade Runner’ (Ridley Scott - 1982) and ‘The Truman show’ (Peter Weir - 1999) urban scenes, so significant and at the same time disparate, serve as argument for the analysis, from the urban point of view, of the evolution seen in the way of understanding, imaging and formalizing the city along, mainly, the second half of the twentieth century. In this way, a multiplicity of urban scenes are drawn and adopted by the cinema and, according to sociopolitical situation and cultural movement at that moment, give a lecture not very different from the films. Facing the most catastrophic images of the city, that draw the films that in recent years have ventured to visualize the future, the speech of which this article is an abstract, defines the guidelines that from the urban technique is considered to.

**Keywords:** Urban scene, Urban development, Future city.

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3185>



## ESCENAS URBANAS

JAVIER MARTÍNEZ CALLEJO

*Dr. Arquitecto Urbanista. E.T.S.A.U.N.  
Agrupación Vasco-Navarra de Arquitectos Urbanistas (AVNAU), Presidente*

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

27

### *Introducción*

**L**a contraposición en los modos de vida, la imaginería, el discurso crítico subyacente o el tratamiento dado a la aspiración humana que representan las películas ‘Blade Runner’ (Ridley Scott) y ‘The Truman Show’ (Peter Weir), no puede resultar más dispar. Por su amplia difusión, y porque a los efectos del presente artículo no resulta trascendental, se omitirá incidir en cada cual.

Convendremos que, de ambos trabajos, nos puede llamar la atención una amplia infinidad de aspectos. Pero del cine, como de la literatura y otras bellas artes, nunca nos sorprenderá la trasposición en el tiempo, imaginar escenarios futuros para saltar al pasado, jugar con modos de vida reales o suponerlos, etc. En definitiva, jugar con la variable del tiempo y lo irreal, entre otras.

Por eso, no resulta tan extraño ver a Harrison Ford divagar por entre megaestructuras urbanas en una película filmada en el año 1982 (y basada en la novela ‘Do Androids Dream of Electric Sheep?’, escrita en 1968 por Philip K. Dick) y, en el año 1999, ver a un incauto Jim Carrey disfrutar de su pequeña y maravillosa ciudad ideal norteamericana, su pequeño paraíso de bienestar, aquí en la Tierra.





Imagen 1-Blade Runner, 117 min., 1982 - Dirección: Ridley Scott - Guión: Hampton Fancher, David Peoples y Roland Kibbee.Dirección URL: <<http://www.ornicar.deviantart.com/>>

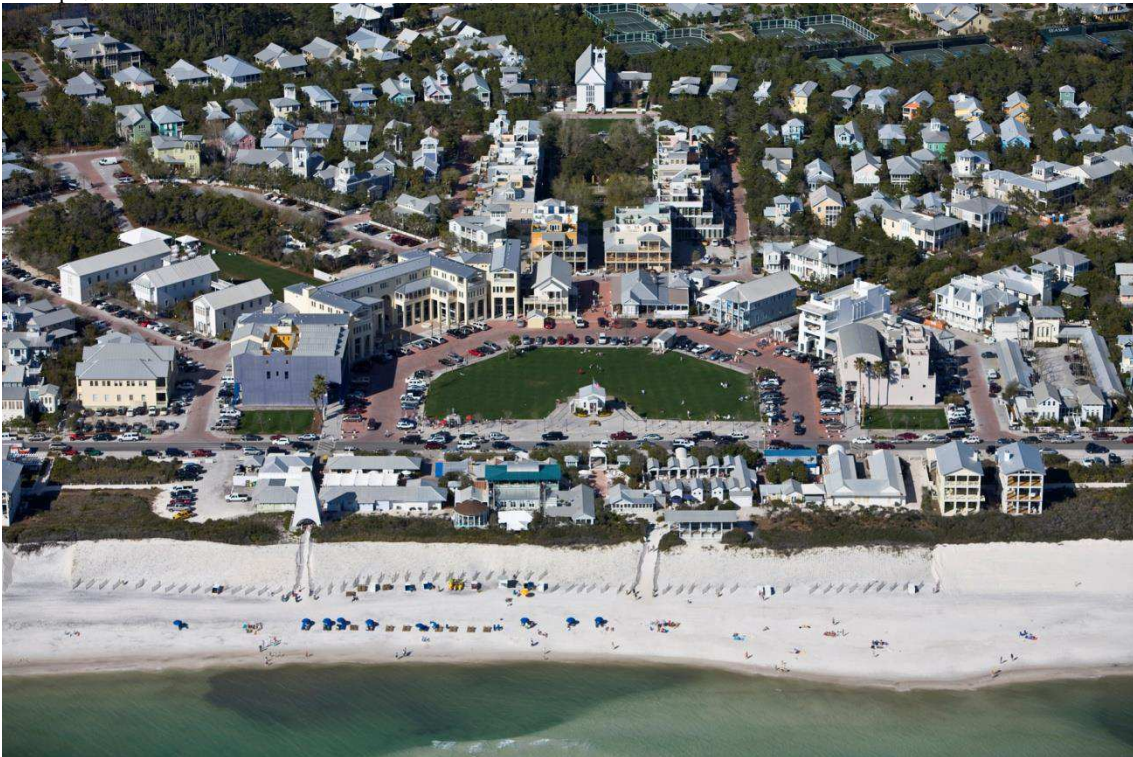


Imagen 2-The Truman Show, 100 min., 1999 - Dirección: Peter Weir - Guión: Andrew Niccol.Dirección URL: <<http://www.dpz.com/>>

SEMIOFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
 EISSN: 2341-0728

A los ojos de un urbanista, sin embargo, las escenas urbanas que se representan no pasan desapercibidas. Es más, nos atreveríamos a decir que adquieren vital importancia en las sensaciones que los autores pretenden transmitir. Los modelos urbanos sobre las que se sustentan ambas películas, sin dejar de ser dispares, son a la vez indisociables del momento en que se conciben. Desde su antagonismo evidencian la riqueza, evolución, capacidad de revisión crítica, entre otras, de un discurso técnico-urbano continuo, con amplias relaciones sociológicas, políticas, económicas, culturales que, en la segunda mitad del siglo XX, no ha dejado de fluctuar y, aunque escasamente estudiado por su proximidad, resulta de inusitado interés.

De la utopía tecnológica en que se inspira de modo fundamental ‘BladeRunner’ con referentes como los trabajos de Archigram (Peter Cook - Plugin City de 1962-66, Ron Herron – A Walking City in NYC de 1964), el metabolismo japonés (Arata Isozaki- Clusters in the Air de 1960-62, KiyonoriKikutake- Ocean City de 1962), entre otros; al New Urbanism, representado por DuanyPlater-Zyberk&Company en ciudades como Seaside (Fort Walton Beach, Florida, EEUU), escenario real sobre el que se desarrolla la acción de ‘The Truman show’.

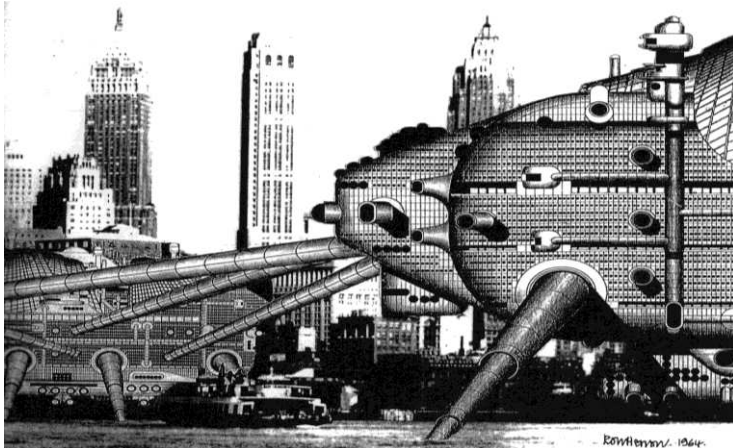


Imagen 3-Archigram – Ron Herron – A Walking City in NYC (1964).Fuente: Banham, Reyner, *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.

La sesión que motiva este artículo, en el contexto del Curso de verano ‘Cine, Arquitectura y Ciudad’, organizado por la UPV-EHU, fundamentó su desarrollo en el análisis del discurso urbano, fundamentalmente europeo y centrado en la segunda mitad del s. XX, mediante el empleo de cuadros comparados con ejemplos gráficos del mismo, cuya trasposición en formato artículo no deja de resultar compleja.

La parte final del artículo, en similar ordenal de la ponencia, trata de discernir desde el factor urbano los principios que, en un intento de disociación de las escenas urbanas más

catastrofistas supuestas por el cine ('The road', 'Matrix', 'A Clockwork Orange'), habrá de regir el desarrollo de nuestra sociedad futura: los escenarios urbanos que nos esperan.

*El discurso urbano europeo: una multiplicidad de escenas*

El análisis del discurso urbano europeo a lo largo del siglo XX -y de manera fundamental en su segunda mitad, por razones sociopolíticas evidentes-, en que el cine se desarrolla en su máxima expresión, resulta de una variedad y grado de evolución sin igual. El interés por este periodo es especial, por un lado, por haberse producido en ese momento la mayor expansión de las ciudades (en el peor de los casos de reconstrucción de las mismas, a partir del periodo de posguerra).

Por el otro, por la intensidad de acontecimientos, influencias culturales y derivas del discurso cultural, social-filosófico que ha imprimido en la técnica urbana un desarrollo apremiante de década en década, observable en otras muestras del pensamiento y actividad humana, y a la que la cinematografía no pudo ser tampoco esquivo.

La escena urbana planificada bajo los postulados racionalistas, planteada por el Movimiento Moderno y embebida del pensamiento del cientificismo positivista, establece una pauta en los primeros años veinte. La zonificación en los usos; la edificación en altura (minimizando la ocupación del plano del suelo); el tipo edificatorio con condiciones revisadas de habitabilidad y salubridad; la segregación de las vías de comunicación con la irrupción del vehículo a motor; o la nueva relación que se pretende entre la ciudadanía y la Naturaleza, son las singularidades que definen los modelos urbanos y cuyo espacio público resulta convertirse en un indiferenciado manto verde.



Imagen 4-Unité d'habitation Briey-en-Forêt, Le Corbusier (1957). Dirección URL: <<http://www.pinterest.com/>>



Los modelos eclécticos anteriores, que en el caso español estuvieron vigentes en los procesos de planificación urbana durante el periodo autárquico y hasta entrada la década de los cincuenta, no pueden ser más contrapuestos. La manzana tradicional -a partir del modelo de Ensanche- y configurada a partir de las alineaciones impuestas por el viario y con especial énfasis en los grandilocuentes ejes urbanos, o los desarrollos organicistas en base a edificación en baja densidad, se habían configurado hasta el momento como referentes en las sucesivas ampliaciones de las ciudades.

Salvo puntuales excepciones (limitadas en todo caso al desarrollo pormenorizado de la ciudad), en el caso español su aplicación masiva habrá de esperar al aperturismo que de forma paulatina impondría el gobierno tecnocrático, si bien con matices, hasta dominar las actuaciones urbanas del periodo comúnmente conocido como “desarrollismo”<sup>1</sup>.

No obstante, del ideario inicial, la configuración de las escenas urbanas racionalistas involucionó hacia una excesiva densidad, insensible con los condicionantes de cada caso -la topografía, los elementos naturales como ríos, visuales, etc.- y desprovista de sentido en relación a los espacios libres, que por lo general obvian los principios de jerarquía urbana. De este último punto, la infradotación de equipamientos es uno de los motivos por los que los espacios libres, abiertos, carecieron de cualificación.



Imagen 5-Ocharcoaga, 1961 - Dirección: Jorge Grau - Ministerio de la Vivienda de España.Fuente: Filmoteca Vasca - EuskadikoFilmategia. Restauración del negativo original.

<sup>1</sup> Del ambiente y realidad social del momento autárquico anterior da buena cuenta ‘El pisito’, dirigida por Marco Ferreri e Isidoro M. Ferry, sobre la novela de Rafael Azcona, y estrenada en el año 1959.

Los desarrollos urbanos de los primeros sesenta, se configuraron como ordenaciones en que los nuevos tipos edificatorios (eso sí, con doble o triple orientación) se dispusieron de forma aleatoria, en lo que podríamos denominar como un racionalismo escueto. Desarrollos posteriores, más elaborados, asumieron el agregado urbano como elemento base susceptible de repetición a partir del que configurar las nuevas tramas urbanas.

Uno de los factores que más lamenta la ciudad actual, es la construcción indiscriminada del momento, también, en el medio natural. El visionado de ‘En un lugar de la Manga’, dirigida por Mariano Ozores y estrenada en 1970, ejemplifica el ímpetu desarrollista del momento y permite el visionado de la ciudad en construcción que se valora<sup>2</sup>.



Imagen 6-En un lugar de la manga, 95 min., 1970 – Dirección: Mariano Ozores– Guión: Mariano Ozores y Alfonso Paso. Dirección URL: <<http://www.youtube.com/>>

Entre tanto, el discurso urbano europeo, en continua evolución crítica, ha superado los postulados cientificistas del Movimiento Moderno y el Team X ha interpretado y aplicado en sus desarrollos urbanos la corriente de pensamiento fundamentada en el estructuralismo. Los ‘clusters’, la diferenciación de tránsitos y niveles, o la hibridación de usos establece nuevas pautas de desarrollo, con paralelismos y derivaciones en el caso del comúnmente conocido como Brutalismo británico o las experiencias estructuralistas desarrolladas en Holanda.

<sup>2</sup> Como documental, es ineludible la cita al cortometraje ‘Ocharcoaga’, dirigida por Jorge Grau, rodada en 1961 a instancias del Ministerio de la Vivienda de España para ensalzar las virtudes del barrio bilbaíno, construido a partir del año 1959 para posibilitar el realojo de las familias inmigrantes hacinadas en los asentamientos espontáneos chabolistas, en condiciones de infravivienda, en las laderas de Bilbao. Disponible en la Filmoteca Vasca - Euskadiko Filmategia.



Imagen7-Toulouse le Mirail: Bellefontaine, Reynerie, Mirail. Candilis-Josic-Woods(1964-1970). Dirección URL: <<http://www.carrot.a.tu-berlin.de/>>

Los trabajos desarrollados por Yona Friedman o Archigram (Ron Herron y Peter Cook), en lo que podríamos denominar como ‘utopía tecnológica’ o el metabolismo japonés se configuran como ejemplo más singular de la confianza depositada en la técnica, que se agota a lo largo de la década de los sesenta.

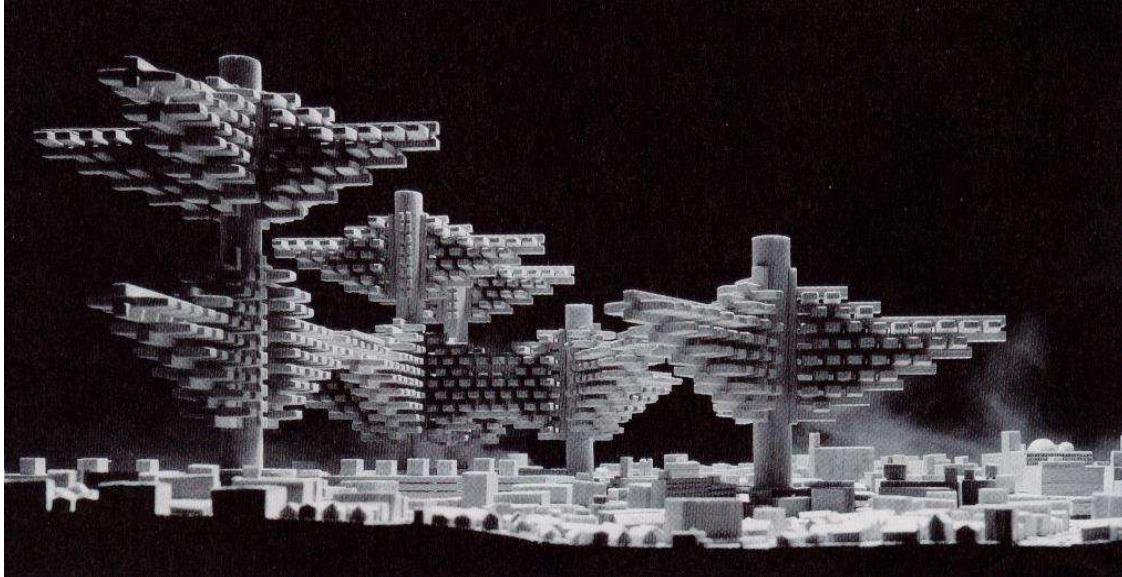


Imagen8-Arata Isozaki -Clusters in the Air (1960-62).Fuente: Banham, Reyner, *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.



Los países nórdicos, por su parte, escenifican modelos urbanos vinculados a las variables ambiental y naturalista, sociológica, empírica y psicologista que, en la década de los años setenta, deriva en un modelo ecológico comunitario.

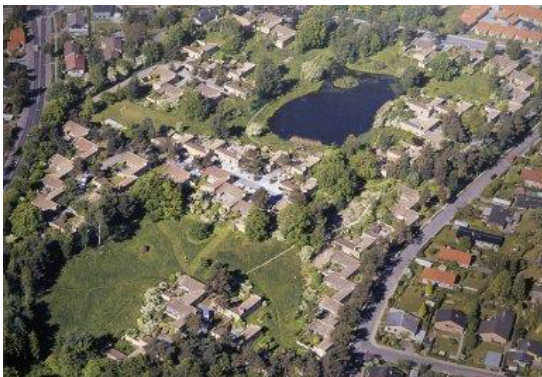


Imagen9-Kingo, JornUrtzon, Helsingor (1956). Dirección URL: <<http://www.uwaterloo.co/architecture/>>

Las primeras expresiones del Team X en el caso español, sin embargo, no tienen cabida hasta finales de los años sesenta. En todo caso, las primeras referencias tan solo tienen cabida en la celebración de concursos de urbanismo, en que la miscelánea de modelos e influencias urbanas denota la escasa asunción del ideario europeo.

Las propuestas, en todo caso, no superan cierto grado de complejidad más allá del agregado urbano, en el que hay que subrayar de nuevo la elevada densidad y escasa estructuración del conjunto urbano. En todo caso, el viario resulta ser el elemento jerárquico principal de la ordenación, relegando al peatón al empleo de pasarelas en un nivel superior.

Otras soluciones del caso español, como el 'mixeddevelopment', aplica criterios de diferenciación en relación al tipo edificatorio (alturas, conformación en planta, establecimiento de un zócalo comercial u otros usos). Si bien es genérica la densidad excesiva, hasta agotar el modelo inicial del que se parte, desvirtuando y produciendo una ciudad antagónica. La crisis del petróleo a partir del año 1973 y del mercado de la vivienda, supuso el fin del periodo expansionista y la revisión de los fundamentos sobre los que analizar, regular y proyectar la ciudad.

Para el momento, y desde finales de los años sesenta y a lo largo de la década de los setenta, la ciudad europea vuelve la mirada hacia la ciudad existente. La ciudad heredada (Cascos Históricos y los tejidos y trazados de Ensanche) se confiere en nuevo referente del que extraer los valores fundamentales de la ciudad tradicional. La Tendencia en el caso italiano (Aldo Rossi, Giorgio Grassi, MassimoScolari, EzioBofanti y Carlo Aymonino), Robert Venturi en el caso americano y el neorracionalismo centroeuropeo (liderado por los hermanos Krier)

describen las líneas de pensamiento. Sin olvidar el trabajo para el centro histórico de Bolonia en el temprano 1969 de Pier Luigi Cervellati; las soluciones empíricas de los países nórdicos; o la evolución estructuralista holandesa.

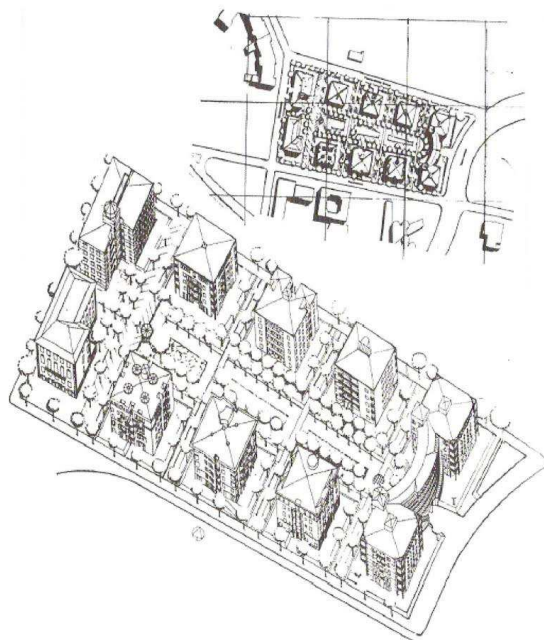


Imagen10-Robert KRIER, WohnanlageanderRauchstraße, Berlin-Tiergarten(1983-1985).  
Dirección URL: <<http://www.capitalieuropee.altervista.org/>>

Soluciones que se importan a nuestro país a lo largo de la década de los ochenta, momento en que la actuación se centra en la ciudad existente y las actuaciones reestructuradoras.

No obstante, en el tránsito a la década de los ochenta, el discurso urbano en el continente ha derivado hacia Revivales y, en el caso americano, hacia el mencionado New Urbanism. Ciudades que recuperan de forma literal la estructura, tipos edificatorios, etc., de las poblaciones americanas tradicionales y que, consecuentemente, se confiere como el escenario natural de 'The Truman show' (aunque en la propia película se revele finalmente como un mero decorado irreal). Ahora bien, con la incorporación indispensable del automóvil y los consiguientes efectos para el medio natural: incremento de la movilidad, antropización de espacios vírgenes, crecimiento en baja densidad; además de su vocación para élites sociales.

Desde el momento, el ejercicio urbano se distingue por un modo práctico de hacer ciudad, por la racionalidad aplicada al entorno y la abstracción contextual que a lo largo de los años ochenta operan en el contexto europeo. Como ejemplo de fácil comprensión, se pueden

citar las operaciones urbanas desarrolladas en la ciudad de Barcelona para la renovación de la ciudad y como sostén de la candidatura para la celebración de los juegos olímpicos en el año 1992.

Otras soluciones paralelas, con menor influencia en nuestro panorama, serían las representadas por el simbologismo y el post-estructuralismo, y otros planteamientos teóricos en la ciudad.

La década de los noventa destaca por el relanzamiento de las ciudades a partir de su imagen. Se ejemplifica con la repercusión que un edificio, una exposición universal, un acto cultural o deportivo puede representar en el momento de ubicar determinada ciudad en el mapa. El caso de Bilbao es paradigmático. Si bien, estas operaciones conllevan planteamientos previos base fundamentados en el planeamiento estratégico, la innovación y la creciente importancia que adquiere la planificación territorial metropolitana.

De forma simultánea, se introduce el criterio de la sostenibilidad en la planificación urbana. Bajo su paraguas, se desarrollan propuestas de distinto alcance y efectividad. Superado el cambio de siglo, y con especial repercusión en nuestro entorno más inmediato, el actual ciclo económico recesivo proporciona un margen para la reflexión de la ciudad y la reconsideración de los principios anteriores.

#### *Nuevos escenarios urbanos – la transformación formal de la ciudad*

Los escenarios urbanos y sociales visualizados en ‘Metropolis’, ‘Theroad’, ‘Matrix’, ‘A Clockwork Orange’, ‘1984’, ‘Back to the future’, ‘Children of men’, ‘Escape from New York’, ‘Robocop’, alguno de ellos cronológicamente superado por la realidad en el presente 2015, se contraponen a la experiencia habida y la transformación tangible que se pretende para la ciudad y su formalización.

Transformación, por un lado, que comienza a afianzar un sistema de planificación que dilata su mirada al territorio. En efecto, y pese al riesgo de crítica que conlleva la generalización, la técnica se reafirma frente al modo tradicional de planificación urbana centrado en la expansión de las ciudades<sup>3</sup>, de forma aislada: la ordenación del territorio adquiere un rol fundamental como sostén en la planificación actual y futura. Planificación territorial de la relación entre ciudades, su dimensionado y capacidad receptora, infraestructuras estructurales, la distribución y la localización de las actividades económicas, la puesta en valor del medio natural y su integración en un modelo unitario, etc.

<sup>3</sup>En la segunda mitad del s. XX, se han de destacar los periodos expansivos de posguerra, el desarrollismo de los ’60 y el más reciente periodo comúnmente conocido como burbuja inmobiliaria, finiquitado con la definitiva explosión del mercado especulativo de la vivienda

Frente al colapso de la ciudad consolidada que se escenifica con asiduidad, el exceso de viviendas vacías de nueva producción, la excesiva expansión de las ciudades en asépticas urbanizaciones, los valores de la ciudad tradicional, el estado de la ciudad heredada y el límite a la antropización del medio natural, entre otros, fundamentan la regeneración a escala urbana como pauta para el desarrollo ‘interno’ de las ciudades en los años venideros.

Sólo como dato, en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco, 721.000 viviendas han sido construidas con anterioridad a 1980. Más del 50% de ellas, necesitarían una urgente rehabilitación, adecuándolas a los estándares normativos del siglo XXI: el sector residencial vasco, con una media de antigüedad superior a 39 años (y un 53,13% de las viviendas levantadas antes de la década de los años sesenta), es el más antiguo de la UE, tras el del Reino Unido<sup>4</sup>.

Además, la transformación y reconversión de ámbitos obsoletos de la ciudad, como espacios industriales, portuarios o ferroviarios en desuso (y generalmente posicionados en los centros de las ciudades) generan espacios de oportunidad que, adecuadamente planificados, son capaces de recualificar y convertirse en referente de la misma.

En todo caso, es un reto acotar los límites de la ciudad. Por un lado, con el objetivo de revertir los ámbitos de baja densidad en aras de la compacidad de la ciudad.

Por el otro, para enfatizar el valor del medio natural a preservar y sobre el que desarrollar la actividad humana de forma integrada y sostenible.

Se confiere fundamental la trasposición del zonning tan estricto que durante décadas ha condicionado el planeamiento urbano de las actividades, a favor de la hibridación de usos, en diferentes escalas. También, potenciar los servicios y la movilidad urbana.

Todo ello requiere la reconsideración de las fórmulas para la puesta en valor de la ciudad y el patrimonio heredado (bienes inmuebles, bienes mueble, Cascos históricos, Núcleos rurales, etc.), y de los propios tejidos urbanos (espacios públicos, agregados urbanos, los conjuntos urbanos, etc.).

La ponencia recurría en el momento de presentar los anteriores apartados, como caso práctico, a la secuencia de ‘Todo sobre mi madre’, bajo los primeros acordes de Tajabonede Ismael Lo, en que Almodóvar representa la llegada de Cecilia Roth a Barcelona con un sugerente vuelo sobre el sistema montañoso de Collserola, hasta vislumbrar la intensidad lumínica de la ciudad.

<sup>4</sup>Bultzatu 2025 – Hoja de Ruta de Edificación Sostenible del País Vasco, Departamento de Vivienda, Obras públicas y Transportes, Gobierno Vasco, 2012.





Imagen 11-*Todo sobre mi madre*, 101 min., 1999 - Dirección y Guión: Pedro Almodóvar. Dirección URL: <<http://www.youtube.com/>>

Consciente, o inconscientemente, Almodóvar no ha podido representar en menos tiempo, apenas unos segundos, lo que el área metropolitana condensa y representa. Si bien, de nuevo, a los ojos de un urbanista. Más allá de tratar las virtudes del Ensanche barcelonés ideado por Ildefonso Cerdá o el venerado racionalismo pragmático de la experiencia olímpica del '92, debemos centrar la atención en la compacidad de la trama urbana, su red de transportes públicos, la calidad de los espacios públicos y zonas dotacionales, la regeneración urbana...

Pero de manera fundamental, en la acción integradora de la entidad AMB<sup>5</sup>, cuyas competencias abarcan materias como la vivienda, la cohesión social, la ordenación territorial (planeamiento urbanístico, infraestructuras o espacio público), el transporte y la movilidad, el medio ambiente y la sostenibilidad, o el desarrollo económico.

A los efectos, se debe citar la recuperación del frente marítimo, de los cauces del río Besós y Llobregat, el planificación para el sistema del Parque Natural de Collserola y su relación con la trama urbana, o el Distrito 22@ (referente en la transformación de la ciudad consolidada, la hibridación de usos y apuesta por la innovación, etc.).

<sup>5</sup>El Área Metropolitana de Barcelona agrupa un total de 36 municipios, hasta computar un total de 3,2 millones de habitantes, sobre una superficie de 636 km<sup>2</sup>, coordinados a través de dicha entidad pública.

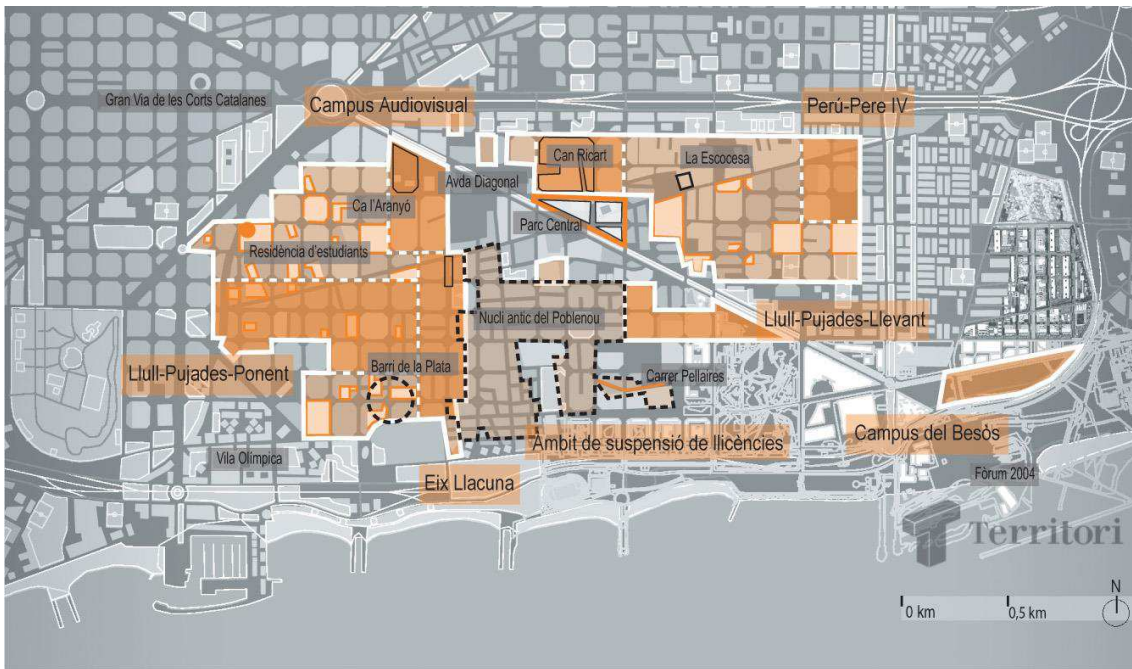


Imagen 12-Poble Nou – Distrito 22 @, Barcelona (2000-actualidad). Dirección URL: <<http://www.territori.scot.cat/>>

### *Nuevos escenarios urbanos – la implementación intangible*

La implementación intangible en la transformación de la ciudad conlleva múltiples afecciones que exceden la técnica urbanística hacia lo social, económico, ambiental, etc., de especial interés.

Como principio inicial, se postula la comprensión y, lo más importante, puesta en práctica real y efectiva de la interdisciplinariedad, como superación de la multidisciplinariedad, en la formulación y desarrollo de las acciones a plantear en la ciudad. Cuestión que parte de la asunción de la complejidad de la ciudad, a través de una visión completa e integradora, frente a otras visiones reduccionistas de épocas anteriores.

El reto de la eficiencia energética, ante el calentamiento global, obliga a la adopción de medidas y gestión de recursos que posibiliten un adecuado y completo ciclo del agua, de los residuos, reducción de la demanda de energía, limitación de la explotación y transformación de las materias primas. Mención aparte merece la reversión de hábitos consumistas, de mayor desconcierto en el caso de los productos alimenticios, por la necesidad de transporte creciente y el desajuste en relación a los recursos del suelo más inmediatos.

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

El objetivo final de estos aspectos pasa por la reducción de la denominada huella ecológica, como índice que evalúa el impacto sobre el planeta de una determinada población y la biocapacidad del mismo para su asimilación.

La técnica urbana implementa procedimientos de evaluación ambiental que, por el momento, se confieren como insuficientes, por su parcialidad, falta de integración en el contexto de las cuestiones que se pretenden evaluar, ausencia de comparación objetiva e incluso escasa asunción gubernamental del procedimiento y objetivos.

Se confiere creciente la preocupación por la salud, que desarrollan las Evaluaciones de impacto en la salud, y el confort, a través de parámetros como el ruido, la calidad del aire, la accesibilidad y otros parámetros.

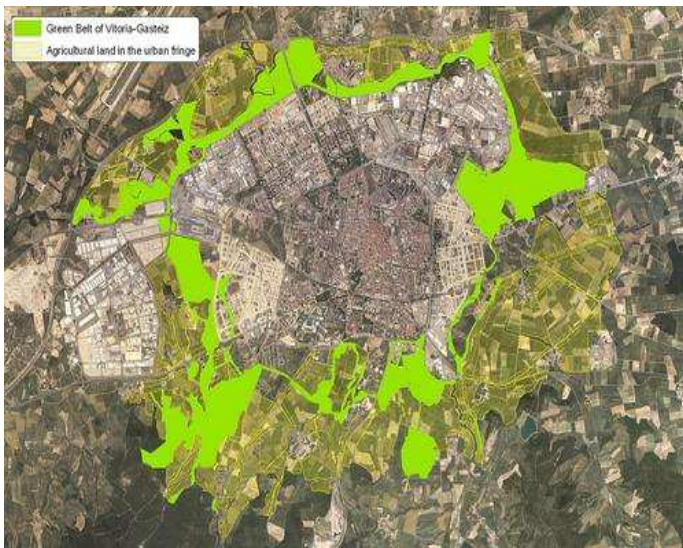


Imagen 13-Anillo verde. Vitoria-Gasteiz. Dirección URL:  
<<http://www.habitat.aq.upm.es>>

En materia sociopolítica, la confección de la ciudad pasa por la definición de un régimen y mecanismos a favor de la igualdad participativa y el empoderamiento de las comunidades. Cuestión que conlleva la modificación del modelo de gobernanza y que, en materia urbanística, ha estado lamentablemente ligada a obvios intereses particulares. Como pasos previos, se precisa la defensa de los derechos de los ciudadanos y el refuerzo de la comunicación, ante la evidente disociación ente la disciplina y la sociedad.

En definitiva, un escenario urbano futuro a favor de la humanización del espacio urbano, de un urbanismo inclusivo, a favor de la integración social.

Resulta indubitable el impulso económico de las ciudades en un contexto global de crisis y su gestión a favor de modelos de eficiencia social, sobre modelos anteriores



fundamentados en la generación de plusvalías y que ha antepuesto en las últimas décadas el valor de lo económico, frente a las cuestiones destacadas en los apartados anteriores. De su puesta en práctica depende el futuro de nuestras ciudades y, por extensión, de nuestra sociedad. Que el cine lo represente bien.

## BIBLIOGRAFÍA

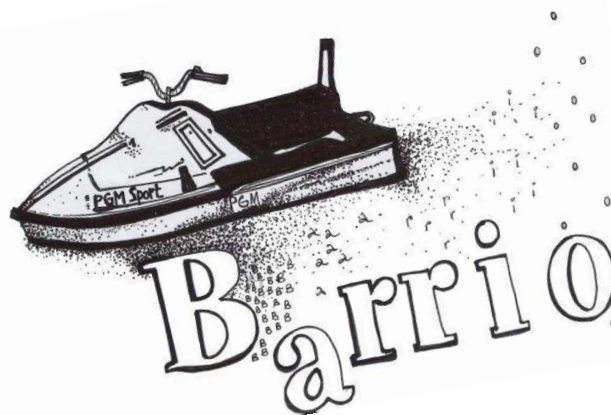
- AA.VV., *Bultzatu 2025 – Hoja de Ruta de Edificación Sostenible del País Vasco*, Departamento de Vivienda, Obras públicas y Transportes, Gobierno Vasco, 2012.
- AA.VV., *La reconquista de Europa: Espacio público urbano 1980-1999*, Consorcio del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, Barcelona, 1999.
- AA.VV., *Visiones Urbanas. Europa 1870-1993. La ciudad del artista. La ciudad del arquitecto*, Electa España, Madrid, 1994.
- AA.VV., *Vivienda y Urbanismo en España*, Banco Hipotecario de España, Madrid, 1982.
- Banham, Reyner, *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*, Gustavo Gili, Barcelona, 1978. Edición Original: Banham, Reyner, *Megastructures. Urban futures of the recent past*, Thames and Hudson, London, 1976.
- Benevolo, Leonardo; Melograni, Carlo y Giura Longo, Tomasso, *La Proyección de la Ciudad Moderna*, Colección Punto y Línea, GGReprints, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.
- Candilis, George; Josic, Alexis; Woods, Shadrach, *Toulouse le Mirail. El nacimiento de una ciudad nueva*, Gustavo Gili, Barcelona, 1976.
- Choay, Françoise, *El Urbanismo. Utopías y Realidades*, Lumen, Barcelona, 1970.
- Krier, Robert, *Stuttgart: Teoría y práctica de los espacios urbanos*, Gustavo Gili, Barcelona, 1976.
- Hall, Peter, *Cities of Tomorrow. An Intellectual History of Urban Planning and Design in the Twentieth Century*, Blackwell, Oxford, 1988.
- Jacobs, Jane, *Muerte y Vida en las Grandes Ciudades* (Edición original: *The Death and Life of Great American Cities*, Random House, Inc.), Península, Madrid, 1961.
- Montaner, Josep María, *Después del Movimiento Moderno: Arquitectura de la segunda mitad del siglo XX*, Arquitectura ConTextos, Gustavo Gili, Barcelona, 1ª Edición 1993, 3ª Edición 1997.
- Ordeig, José María, *Pensamiento Contemporáneo y Diseño Urbano*, Instituto MONSA de Ediciones, Barcelona, 2004.
- Terán, Fernando de, *Planeamiento Urbano en la España Contemporánea: Historia de un proceso imposible*, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.



SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N<sup>o</sup>4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

JOSÉ IGNACIO LORENTE:  
*Pedagogías de la mirada  
fílmica sobre la ciudad*



**Resumen :** A lo largo del pasado siglo, el cine se ha configurado como un dispositivo que al tiempo que tomaba la ciudad y sus transformaciones como objeto privilegiado de representación, gestionaba su imaginario, el régimen de visibilidad de las tensiones y desigualdades que conformaron la ciudad moderna, educando así la mirada del espectador que accedía a la experiencia urbana. Este trabajo analiza la forma en que el cine además de poner en escena los cambios, las transformaciones y los conflictos que movilizan el espacio y el imaginario urbanos, escenifica también, reflexivamente, sus propios presupuestos estéticos y formales, adquiriendo la condición de una mirada implicada, posicionada frente a la ciudad como objeto en constante reconstrucción. Para ello, se analiza la película *Barrio*, de Fernando León de Aranoa (1998), con el objetivo de indagar el universo semiótico del film y sus procesos de sentido, y con el propósito también de ensanchar su horizonte de lectura hasta alcanzar la actual problemática urbana. Frente al relato elogioso de la ciudad moderna, la película *Barrio* plantea una mirada crítica y una propedéutica de la ciudad confrontada con el espectáculo aquiescente de la regeneración urbana acometida en las principales ciudades españolas a lo largo de las últimas décadas<sup>1</sup>.

**Palabras clave:** ciudad, regeneración urbana, discurso, comunicación, cine

**Abstract:** Throughout the last century, the cinema has been configured as a device that took the city and its transformations as a privileged object of representation, and managed the collective imaginary and the regime of visibility of tensions and inequalities that shaped the modern city at the same time, educating the viewers gaze that accessed to urban experience for the first time. This paper analyzes the way in which the cinema in addition to staging the changes, transformations and conflicts that mobilize the space and urban imaginary, also stages reflexively its own aesthetic and formal criteria, acquiring the status of a implied look, facing the city as an object in constant reconstruction. To do this, the paper analyses the film *Barrio* (Fernando Leon de Aranoa, 1998), with the aim of researching the semiotic universe of the film and its meaning processes, and also with the purpose of broadening the reading horizon up to the current urban problems. Against the laudatory narration of the modern city, the film raises a critical look and a propaedeutic of the city confronted with the acquiescent spectacle of urban regeneration rushed in the main Spanish cities over the last decades.

**Keywords:** city, urban regeneration, discourse, communication, cinema

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3186>

<sup>1</sup> Este trabajo forma parte de las actividades del equipo de investigación de la UPV/EHU, denominado Ciudad, Comunicación y Cultura (GIU13/39)

# PEDAGOGÍAS DE LA MIRADA FÍLMICA SOBRE LA CIUDAD

JOSÉ IGNACIO LORENTE

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

45

## 1. Introducción

La ciudad es el objeto de una doble construcción. Como objeto construido es el resultado de intensos procesos de construcción y destrucción que configuran la forma urbana, su aspecto físico. Pero esa forma urbana construida es también el objeto de imaginarios (Wunenburger, 2004: 45) y representaciones en las que es posible apreciar el modo en que las disciplinas urbanas y la propia ciudadanía piensan la ciudad. La ciudad adquiere así la forma de un pensamiento social que se proyecta sobre el espacio urbano (Ion Martínez, 2013: 15), dando cuenta del modo en que los ciudadanos se apropian de ese espacio, lo imaginan y utilizan, transformándolo en el objeto de las más diversas prácticas y representaciones, entre ellas, las prácticas artísticas y cinematográficas.

El cine, por su parte, es "un pensamiento que forma y una forma que piensa", advertía Jean Luc Godard (1999: 9), por lo que el análisis de la relación del cine con la ciudad tratará de indagar el modo en que los sujetos elaboran y reconstruyen su sentido al tiempo que se construyen reflexivamente, a sí mismos, como ciudadanos.

Tras la crisis estructural de los 70, las ciudades postindustriales reorientaron el programa urbano hacia su transformación en metrópolis globales (Sassen, 1999: 27) con el fin de competir con otras ciudades que pugnaban por alcanzar posiciones de liderazgo, dominio y visibilidad en la escena internacional. Pero esta transformación se realizó siguiendo la lógica de la oportunidad, esto es, privilegiando ciertos paquetes urbanos, desconectados del resto de la ciudad y proyectando en ellos grandes inversiones, infraestructuras y proyectos arquitectónicos de prestigio, los cuales provocaron profundas diferencias en el espacio urbano, en la distribución socio-residencial de la población y en la condición ciudadana misma. La oportunidad genera un nuevo contexto para la relación social en el que los valores clásicos de solidaridad y cohesión social se transforman en competencia y diferenciación, motivada por el reparto desigual de cargas y oportunidades en el acceso al espacio urbano (Antolín, Fernández, Lorente, 2010: 67).

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

Desde esta perspectiva, la ciudad se configura como un dispositivo (Agamben, 2011: 249) en el que es posible apreciar cómo la forma urbana construida expresa también una forma de pensamiento (Hjelmslev, 1974: 79), una suerte de cultura urbana tensa y polémica. La forma de la ciudad, en la medida en que expresa un incesante proceso de construcción, destrucción y reconstrucción urbana, pone en escena una dramaturgia social (Delgado, 2011: 57), el modo en que la ciudadanía confronta, acuerda y dispone los espacios construidos como espacios sociales y de sentido. Pero no se trata tanto de la asunción de un sentido previamente determinado, como de una pugna por el sentido en torno al cual los ciudadanos polemizan por el acceso a la ciudad. Entre la ciudad representada, disciplinada e institucionalizada y la ciudad como espacio de apropiación y representación social, se establece la dialéctica por el derecho a la ciudad (Lefebvre, 1969: 123). La representación fílmica de la ciudad opera en este punto de encuentro entre la ciudad construida y la ciudad representada, imaginada, en tanto que propuesta de sentido atribuida a lo urbano. La película *Barrio* (Fernando León de Aranoa, 1998) proporciona un campo de análisis pertinente para la investigación del sentido atribuido a las transformaciones operadas en las ciudades españolas en el umbral del siglo XXI, cuyos efectos se prolongan insidiosamente hasta la actualidad.

La película *Barrio* está rodada en diversas localizaciones de Madrid, entre ellas los distritos de San Blas-Canillejas, Carabanchel, el barrio de La Elipa, en el distrito de Ciudad Lineal, Aluche, en el distrito de Latina y San Cristóbal, perteneciente al distrito de Villaverde. Este marco espacial proporciona a la película un referente geográfico y socio-histórico de la inmigración en Madrid, además de un imaginario del suburbio al final del siglo XX. Estos espacios periurbanos fueron planificados a lo largo de los años cincuenta y sesenta como fórmula de urgencia para acoger a la intensa migración rural que llegaba a la ciudad huyendo del subdesarrollo del agro español y en busca de oportunidades en la gran urbe. Con denominaciones significativas como "unidades vecinales de absorción" o "poblados dirigidos" se trataba de la construcción de vivienda de baja calidad, mediante un planeamiento urbano despreocupado por las características socioeconómicas y necesidades de la futura población residente, todo ello con el pretexto de erradicar el fenómeno del chabolismo y de los asentamientos espontáneos que se producían en la periferia urbana (Leal, 2002). Estos barrios constituían una geografía de la pobreza, de la desigualdad y de la exclusión social en la España de mitad de siglo, cuyos efectos se dejarán sentir con mayor incidencia si cabe en el umbral del siglo XXI cuando los procesos de globalización, la entrada en el euro y la especulación inmobiliaria agudicen con una mayor diferenciación económica y de oportunidades la desigualdad social existente. En el año en que se realiza la película *Barrio* se da la paradoja de que, según Eurostat, mientras el incremento del PIB en España se acercaba a la media europea, el indicador de consumo de bienes públicos y privados *per cápita* comenzó a alejarse de la misma, lo que daba cuenta de que en un periodo de crecimiento económico se estaba

produciendo una distribución profundamente desigual del mismo. En las principales ciudades españolas, una parte de la población carecía no solo de las condiciones de vida, trabajo y residencia necesarios para asegurar su subsistencia, sino que además varias generaciones de jóvenes, carentes de expectativas y de estructuras sociales primarias de acogimiento (desestructuración familiar, disolución de los lazos comunitarios tradicionales), se acercaban peligrosamente a los territorios de la draga, la delincuencia y la marginación.

Los barrios periféricos de ciudades como Madrid, Barcelona, Sevilla, Valencia o Bilbao (Borja y Muxí, 1999) se incorporan a la geografía de los no-lugares de la globalización urbana, produciendo un imaginario de la frontera y de la exclusión. Descampados y solares baldíos, espacios intersticiales, autovías y trincheras ferroviarias, junto con otros espacios urbanos degradados, como escombreras, derribos y subterráneos, caracterizan el paisaje urbano del denominado "cine quinqu" español de los años ochenta.

De esta forma, mientras el cine de principios de los cincuenta, de influencia neorrealista, trataba de poner en escena el drama de las expectativas migratorias frustradas del éxodo rural en una realidad urbana adversa, como en *Surcos* (Nieves Conde, 1951), donde una corrala del barrio de Lavapiés o la vivienda de vecinos hacinada constituyen el precario territorio urbano de acogida, otras películas posteriores, no carentes de sarcasmo, como *El inquilino* (Nieves Conde, 1957), *El pisito* (Marco Ferreri, 1958), *Cerca de la ciudad* (Luis Lucía, 1958) o *El verdugo* (Berlanga, 1963) ya presentan una problemática urbanística asociada a los barrios periféricos de nueva creación.

Con la transición, el cine se interesa por la representación cruda y descarnada de una realidad dura, desplazada y fronteriza, a la que la sociedad trata de dar la espalda, pero cuyo drama pugna insistentemente por manifestarse en el núcleo urbano, en el territorio privilegiado de la ciudad. Las películas de José Antonio de la Loma, como *El último viaje* (1973), *Perros callejeros* (1977), *Los últimos golpes del Torete* (1980), o *Tres días de libertad* (1995), junto con *La patria del rata* (Francisco Lara Polop, 1980), *Navajeros* (Eloy de la Iglesia, 1980) o *Deprisa, deprisa* (Carlos Saura, 1981) posicionan la cámara en estos territorios de la pobreza, del desarraigo y del desamparo del suburbio para plantear un paisaje urbano degradado que funciona como paisaje interior de los protagonistas, los hijos de aquellos que llegaron a la ciudad esperando encontrar un espacio de oportunidades, pero que ahora vagan por el descampado periurbano carentes de referentes sociales y vitales. El descampado se convierte así en el paradigma visual del barrio, un espacio transitorio, ni ciudad ni campo, carente de la memoria del lugar y de quien pueda investirlo de sentido para estos jóvenes desarraigados.

Como fruto de la reiteración de este imaginario surge la temática del cine *quinqui*, en la que delincuentes habituales se transforman en actores y protagonistas de sus propias biografías, en un contexto de marginalidad, delincuencia y drogadicción a cuya visibilidad y exaltación contribuyeron eficazmente la prensa y los medios de comunicación. El *quinqui* juvenil adquiere



el rango de estereotipo de los ochenta y constituye el icono de una coyuntura de degradación urbanística, económica y social. Estos personajes ponen en escena una épica vital no carente de cierto romanticismo y denuncia social idealista, generalmente abocada a sucumbir, tras robos violentos, huidas y persecuciones, a manos de las fuerzas de seguridad o como consecuencia de arreglos de cuentas entre grupos rivales. Este cine de marginalidad y crítica social, es reconocible en las películas de Eloy de la Iglesia como *Los placeres ocultos* (1976), *El diputado* (1978), *Miedo a salir de noche* (1980), *El pico* (1983) o *la Estanquera de Vallecas* (1987) y se proyecta hasta la actualidad con películas como *Volando voy* (Miguel Albadalejo, 2006), *El truco del manco* (Santiago Zannou, 2008) o *El idioma imposible* (Rodrigo Rodero, 2010).

## 2. Para un análisis del sentido de la ciudad, en Barrio

La semiótica es la ciencia que trata del sentido. Proporciona un marco teórico y conceptual, junto con herramientas metodológicas y procedimientos de análisis necesarios para interrogar el sentido de los diferentes tipos de textos, entre ellos los textos fílmicos (Fabbri, 2000:52). El encuentro de la semiótica y la educación se produce en el momento en que la primera indaga los procesos de generación del sentido, en tanto que la segunda se ocupa de orientar el acceso al sentido y a la cultura, entendida como un campo de significados compartidos por una comunidad. El análisis semiótico de los textos, sean éstos verbales, icónicos o audiovisuales, entre otros posibles, consiste entonces en indagar las propuestas de sentido que el texto moviliza, al mismo tiempo que se ensancha su horizonte de significación y los itinerarios de lectura que pone en práctica el lector u observador. La semiótica del texto fílmico que toma lo urbano como objeto de representación trata de reconstruir el sentido de la ciudad inscrita en el film, además de contribuir a una pedagogía de la mirada del espectador mediante la identificación y ampliación de los recorridos y escenarios de lectura, a los que el espectador se incorpora reflexivamente desde su doble condición de observador y ciudadano.

La semiótica generativa (Greimas, 1982:197) se interesa por la dinámica del sentido y en particular por el modo en que a lo largo del proceso generativo de la significación se orienta y gestiona el sentido del texto. Se trata de un modelo dinámico que recorre desde las capas más profundas, abstractas y genéricas del sentido, denominadas estructuras semionarrativas, hacia las capas más superficiales, concretas y figurativas, denominadas estructuras discursivas, hasta su definitiva textualización, una vez que de aquellas se hace cargo la instancia de la enunciación.

Los estudios antropológicos de Lévi-Strauss (1969:35) introdujeron la idea de que toda cultura se asienta en dicotomías del tipo naturaleza/cultura, donde la naturaleza no es la naturaleza en sí, sino lo que en una cultura es considerado y compartido como dependiente de la naturaleza, por oposición a lo que es dependiente de la cultura, algo así como una

"naturaleza culturizada". De esta forma, la dicotomía naturaleza/cultura proporciona una categoría conceptual profunda, semio-narrativa, cuyo valor operatorio permitiría introducir distinciones y articulaciones en la exploración de un universo de sentido dado.

Así, al adentrarnos en el proyecto de sentido de la película *Barrio* observaremos que este espacio periurbano constituye un universo cerrado, clausurado, del que los protagonistas no aciertan a salir, en tanto que la playa constituye su espacio alternativo, su contrario idealizado, siguiendo una hipotética dicotomía *barrio* (espacio cerrado, concreto) & *playa* (espacio abierto, abstracto). Algo similar ocurre con el campo semántico del descampado, enfocado en la película como un espacio de transición, ya-no-campo, pero todavía-no-ciudad, un espacio por el que los protagonistas deambulan sin un propósito definido. El descampado es un espacio intersticial que se prolonga indefinidamente entre el barrio y la playa, entre el mundo prosaico de los protagonistas y el espacio utópico de la playa, hacia el que discurre la diáspora vacacional. Otro tanto ocurre con los subterráneos, allí donde residen los marginados y los excluidos (drogadictos, inmigrantes) y donde los propios protagonistas han establecido su campamento provisional. El descampado y los subterráneos son espacios de tránsito, intersticiales y contradictorios, ubicados en el imaginario urbano entre la dura realidad del barrio obrero y los paraísos vacacionales. En algunas películas de los años ochenta, como *¿Qué he hecho yo para merecer esto?* (Pedro Almodóvar, 1984) el espacio utópico se invierte, pasando a estar representado por el regreso al campo, al pueblo del que salieron las familias del éxodo rural.

Esta organización profunda del sentido del espacio en *Barrio* es la responsable de la movilización y disposición de los programas narrativos en que se verán involucrados los protagonistas, implicando en su realización objetivos, competencias, obstáculos y reconocimientos a través de los cuales podemos advertir recorridos diferenciados para cada uno de ellos y un universo de valores asociados. De esta forma, es posible apreciar que si bien los protagonistas de la película tratan solidariamente de escapar del suburbio que los aprisiona, conformando un gran programa narrativo que sostiene el drama urbano de estos jóvenes, también es posible distinguir diferentes subprogramas para cada uno de ellos, en función de las distintas motivaciones con las que se comprometen en la huida. El programa narrativo trata de la movilización del sujeto a la acción y de la sanción que recibe por su realización, en función de la consecución o frustración de los objetos-valor propuestos.

A través de los programas narrativos la organización profunda y abstracta del sentido progresa hacia su manifestación, mediante el paso por las estructuras discursivas de superficie. En este nivel discursivo, las articulaciones dispuestas en el programa narrativo encuentran un dispositivo espacial, temporal y actoral, una suerte de cronotopo que hace reconocible el contexto y los papeles (roles) implicados en la acción. Así, los diferentes programas narrativos en los que se inscriben los itinerarios de los protagonistas son acogidos en configuraciones

espacio-temporales diferenciadas, según se trate de la exploración del mundo oculto, de la incursión delictiva en el mundo prohibido o de la errática deriva por el mundo que uno de los jóvenes no alcanza a comprender. Estos cronotopos albergan las dramaturgias de la maduración, de la regresión y del colapso que respectivamente recorren los jóvenes protagonistas de *Barrio*.

Finalmente, en el nivel textual, allí donde el proceso generativo del sentido adquiere la forma sensible bajo la cual es presentado al espectador para su lectura u observación, la película despliega una estrategia textual, una determinada organización del relato de cuya disposición es responsable la figura de la enunciación. El trabajo de esta figura constituye una guía de lectura del film inscrita en el propio film. A este respecto, la película *Barrio* presenta, bajo la apariencia de un espectáculo convencional de la vida juvenil del suburbio, cierto grado de extrañamiento, de distancia e interrupción de los mecanismos de identificación espectral, mediante los cuales se trata de situar al espectador no ya frente a la representación más o menos verosímil de los acontecimientos narrados, sino ante su propio contexto y realidad social. A partir de ese momento, la película no opera por desplazamiento (Wajcman, 2001), como una representación de la vida de los "otros" (Landowski, 2007:84), sino como una mirada reflexiva, implicada con el modo en que ese Otro desplazado forma parte del "nosotros" afirmado (Rocoeur, 1996:365). El barrio no resulta entonces el territorio exterior, ajeno y segregado de la ciudad, sino la condición misma de la existencia de ésta, de su maquinaria política, económica y productiva.

### 3. *A propósito de Barrio* (Fernando León de Aranoa, 1998)

La película *Barrio*, escrita y realizada por Fernando León de Aranoa, por la que obtuvo en 1999 sendos premios Goya, según manifiesta el propio autor "narra la lucha de tres jóvenes por salir de un barrio tan oscuro como su futuro (...), aunque sus almas siempre serán tan azules como las playas que nunca han conocido"<sup>2</sup>. Esta apreciación del director resulta significativa en la medida en que el barrio del que trata la película no se halla ubicado en un territorio determinado, sino en un espacio y un tiempo genéricos en los que se encuentran recluidos los protagonistas y del cual tratan de escapar, ya sea a través del universo imaginario desplegado por la publicidad y los medios de comunicación, recurriendo a la transgresión y a la delincuencia, o bien deambulando erráticamente por los territorios suburbanos. El barrio presenta una configuración espacio-temporal clausurada de la que los protagonistas del filme, tres adolescentes llamados *Manu*, *Rai* y *Javi*, pugnan por escapar hacia otro espacio imaginario

<sup>2</sup> Entrevista concedida a Canal +, en el año 2000, con motivo del pase de la película en la programación de Nuestro Cine.

representado por la playa en la que los jóvenes proyectan una suerte de transformación, un tránsito hacia los paraísos perdidos de la infancia, la experiencia sexual o la realización personal. Pero el tránsito del barrio al espacio utópico de la playa se realiza a través de los territorios de la distopía periurbana, descampados, terrenos baldíos y espacios intersticiales, una geografía de la exclusión formada por no-lugares anónimos, carentes de memoria y de relato que suture el tejido urbano fragmentado.

En el nivel profundo de las estructuras semionarrativas, el barrio y la playa se configuran como cronotopos contrarios, antagónicos, donde el abandono del primero y la expectativa de alcanzar el segundo adquiere la cualidad de un rito de paso y de maduración. Pero a diferencia de lo que ocurre en las sociedades rituales, donde la realización del rito restablece el orden perturbado y merece el reconocimiento de la comunidad, en *Barrio*, esta comunidad formada por el medio social inmediato de los jóvenes, por la familia, el vecindario u otros vínculos ausentes con jóvenes del entorno, se muestra reticente ante sus pretensiones, cuando no silenciosa o indiferente. El proyecto de escapada es un proyecto autoimpuesto animado por una instancia abstracta pero tremendamente eficaz, representada en la película por el discurso omnipresente de los medios de comunicación y el reclamo publicitario.

La película se inicia con el rótulo *Barrio* sobreimpreso en una serie de imágenes tomadas cámara al hombro, como de improviso, sorprendida por situaciones, acciones y tensiones que salen al paso de una mirada aparentemente inmotivada que pasea, como un *flaneur*<sup>3</sup> contemporáneo, por los solares, los viales y la ruina urbana prematura. Estos espacios suburbanos son el escenario por el que deambulan personajes anónimos, pero fácilmente reconocibles bajo el tópico social de la marginalidad, el desarraigo, la droga y la mendicidad. Niños, jóvenes y tercera edad componen el panorama social cotidiano de los barrios periféricos de las ciudades españolas de finales de siglo. La calle del suburbio obrero exhibe la dramaturgia de las generaciones atrapadas en este cronotopo detenido, carente de otro horizonte que el *skyline* de edificaciones residenciales de baja calidad y las trincheras ferroviarias y viales, todo ello inmerso en un tiempo detenido, en suspenso, entre la memoria colapsada del emigrante que ha abandonado la realización del proyecto migratorio y el agotamiento de las expectativas de cambio y ascenso social. Los jóvenes protagonistas de barrio, adolescentes que tratan de asomarse a la realidad de su propia existencia una vez abandonados, aunque próximos todavía los territorios de la infancia, parecen haber renunciado al amparo de los mayores, de su conocimiento y experiencia, para vagar por un espacio cercado por la ocultación, las ausencias y los paraísos inalcanzables.

<sup>3</sup> En la perspectiva de Walter Benjamin, el flaneur representa un producto característico de la vida urbana moderna, diletante pero atento a los síntomas del cambio y a las paradojas de la ciudad contemporánea. Benjamin, Walter. (2005) *Libro de los pasajes*, Madrid: Akal

Estos adolescentes son los nietos de los primeros pobladores del barrio, aquellos que migraron del campo a la ciudad en busca de ocupación en los años cincuenta y sesenta, en el contexto de los "polos de desarrollo" del franquismo. Esta primera generación está representada en el film por el abuelo de uno de los protagonistas, *Javi*, con el convive bajo el mismo techo familiar. Este personaje se comporta como un sujeto ausente, desconectado del entorno debido a lo que parece una sordera aguda, de la cual se sirve para mantenerse insensible a las tensiones y conflictos que se viven en el hogar. La falta de escucha es el recurso que utilizan las tres generaciones que conviven en esta vivienda obrera para ausentarse de los conflictos latentes, ya sea por la presencia constante del sonido televisivo que acompaña a las reuniones familiares, ya sea por la música en la que se refugian los jóvenes para aislarse de las disputas de los progenitores. Tan solo el sonido de otra forma de violencia, la del disparo efectuado por el policía que vive obsesionado por la amenaza terrorista, pero también por la presión del enclaustramiento en el suburbio, consiguen llamar la atención, al unísono, de estas tres generaciones incomunicadas.

El resto de personas mayores que aparecen en el pregenérico documental, pertenecientes a la generación de los abuelos y primeros pobladores del barrio, son jubilados y anónimos vagabundos olvidados en las calles del suburbio, donde precariamente habitan, en condiciones de subsistencia. Entre la generación de los mayores y la de los adolescentes, la calle aparece despoblada de representantes de la generación intermedia, la de los progenitores de los jóvenes protagonistas. El espacio que habitan éstos representa otro tipo de enclaustramiento, el doméstico, ya se trate de la vivienda construida o del vehículo aparcado en la vía pública, a la vista del vecindario, un espacio residual y claustrofóbico al que el padre de *Javi* se ve abocado como consecuencia de una sentencia de alejamiento por violencia de género. Este personaje, al igual que el padre de otro de los protagonistas, *Manu*, vive recluido en su propio universo de desengaño y frustración, reaccionando de forma agresiva y violenta, en el primer caso, o de manera depresiva y evasiva, en el segundo. Los progenitores del tercero de los adolescentes, *Rai*, carecen de desarrollo argumental en la película, resultando ajenos e incompetentes para intervenir en fatal desenlace que se cierne sobre el hijo.

La adolescencia es una etapa de tránsito y maduración, de experiencia y de búsqueda de sentido, pero también de carencia y de necesidad de acompañamiento en el proceso de aprendizaje. La búsqueda de sentido acerca de la propia existencia y de la experiencia del mundo requiere del intercambio, de la comunicación y del encuentro con el Otro y con la comunidad como forma de dirimir las tensiones y conflictos que implica la apertura del sujeto al mundo. Sin embargo, los jóvenes que protagonizan la película se encuentran en una situación de incomunicación con sus progenitores, así como con cualquier otro agente socializador, ya se trate de educadores, vecinos, amigos o figuras significativas que orienten su incorporación al mundo representado en el film por la secuencia inicial, un espacio desolador,

carente de expectativas y expuesto a las heridas abiertas por los sueños rotos de hermanos mayores y progenitores.

El pregenérico de *Barrio* abre así una ventana documental, una crónica de lo cotidiano en la que se identifican los rasgos característicos de cualesquiera de las ciudades cuya transformación y regeneración urbana, lejos de intervenir en las profundas desigualdades sociales heredadas de la crisis de los 70, contribuyeron por el contrario a una mayor fragmentación, diferenciación y exclusión social. Con diez años de antelación al estallido de la burbuja inmobiliaria y el consiguiente derrumbe de un modelo insostenible de crecimiento urbano, la película de León de Aranoa pone el foco de atención en el imaginario de aquellas periferias devastadas por el paro y la exclusión social, y en las pretensiones de los jóvenes que tratan de escapar de su perentoria realidad.

El espacio del suburbio, segregado de la ciudad y cerrado por las edificaciones residenciales en altura que lo configuran como un "barrio dormitorio", un espacio destinado a la recuperación y reproducción de la mano de obra, se presenta ahora obsoleto y carente de la función para la que fue concebido por la planificación urbana. Estos espacios ponen también en escena un tiempo colapsado, en el que ni las acciones de los protagonistas, ni las circunstancias en que se desenvuelven apuntan hacia desarrollo alguno. El espacio cerrado y el tiempo detenido configuran el cronotopo urbano de este barrio genérico por el que los jóvenes protagonistas deambulan carentes de propósito y de objetivo que organice teleológicamente sus acciones. León de Aranoa recupera aquí la estética del vagabundeo, característica del cine europeo de los años cincuenta y sesenta, apreciable en películas como *Europa '51* (Roberto Rosellini, 1952), *El eclipse* (Michelangelo Antonioni, 1962) o en nuestro país, *La busca* (Angelino Fons, 1966), en las que los personajes transitan erráticamente por los espacios periurbanos, solares y descampados dispersos como fragmentos de un paisaje natural olvidado, invadido por la expansión urbana desordenada.

Los jóvenes vagan por estos no-lugares, carentes de memoria y del relato de una experiencia intergeneracional que los pueda significar, configurados como espacios inefables, extraños y anodinos, carentes de proyecto y de objetivo que motive este drama juvenil. Salir, escapar a la playa, se muestra como un objetivo utópico, permanentemente frustrado tanto por su desmesura como por la incompetencia de los jóvenes. Pero la salida del barrio, lejos de motivar las acciones de los protagonistas constituye más bien un tema recurrente, abstracto, una historia de fondo y un deseo vago que habla más de la necesidad de romper la presión ejercida por la realidad claustrofóbica que de un desplazamiento más allá del horizonte suburbial.

Este tratamiento fílmico adquiere la consistencia de un discurso sobre la ciudad, mediante el cual se presenta al espectador un universo en suspenso, clausurado y detenido, gracias al cual la película crea una demora y un distanciamiento respecto de las expectativas del

espectador, una suerte de extrañamiento brechtiano<sup>4</sup> sostenido por la dilación de acontecimientos que movilicen su desarrollo dramático. La mirada fílmica sobre el barrio interpela así la complacencia del espectador urbano que si en algún momento se siente protegido por la distancia, no solo física, sino también económica, política y social que media entre la ciudad y el suburbio, experimenta ahora la inquietante sombra crítica, ética y moral que proyectan los barrios periféricos.

Tras la secuencia inicial, portadora de los títulos de crédito, la siguiente escena muestra a los tres jóvenes protagonistas de espalda, observando un escaparate sobre el que un rótulo presenta la siguiente inscripción "Sol y mar tours S.L.". Mientras la cámara sigue las réplicas y contrarréplicas de los tres jóvenes, en el fondo se aprecian instalaciones enrejadas y descampados que contrastan con el objeto de la observación de los tres protagonistas, hasta el momento fuera del campo visual del espectador.

Finalmente, un contraplano muestra el detalle de la fotografía de una mujer de aspecto caribeño, en bikini y con actitud invitadora, frente a una palmera, con un refresco en la mano. La cámara recorre detenidamente la fotografía.

La secuencia plantea el programa narrativo de los protagonistas confrontando el cronotopo detenido de la realidad suburbial con las imágenes del estereotipo exótico y prometedor, acerca del cual porfían los tres compañeros. Pese a que tan solo uno de ellos estuvo de niño en la playa, va a ser este el objetivo convenido por los tres jóvenes como el escenario sobre el que se proyecta el sueño evasivo. Pero a lo largo del relato, paradójicamente, ese itinerario soñado se realizará sobre el mismo territorio clausurado del que éstos tratan de huir.

En sus diálogos, los jóvenes intercambian insultos, tacos y expresiones abruptas para afirmarse en sus opiniones e interpelar a sus interlocutores. El empleo de tacos e intensificadores interdictos funciona como una estrategia discursiva de la que se valen los jóvenes para emular a los adultos y reconocerse como diferentes, dotándose de una identidad rebelde, distanciada de los progenitores y en desacuerdo con las normas, al tiempo que refuerza los lazos internos del grupo (Monjour, 2006:80). La secuencia inicial pone en escena el objetivo dramático común de los tres protagonistas, su particular proyecto de huida, aunque apunta también algunas de sus respectivas particularidades: la experiencia inédita del horizonte abierto y utópico (Javi), la vuelta al territorio de la infancia (*Manu*) o la ilusoria experiencia

<sup>4</sup> Frente a la inmersión del espectador en un mundo ilusorio, el distanciamiento y extrañamiento brechtianos son efectos producidos por el discurso teatral, producidos por la interrupción de la continuidad y de la lógica causal del drama, con el fin de producir una toma de conciencia de la situación social en la que se halla el espectador ante el espectáculo, posibilitando así la reflexión acerca de la misma. Barthes, Roland. (2009) *Escritos sobre el teatro*. Barcelona: Paidós, p. 361



sexual (*Rai*) constituyen el apunte de otros tantos objetivos e itinerarios narrativos que los protagonistas habrán de realizar a lo largo del film.

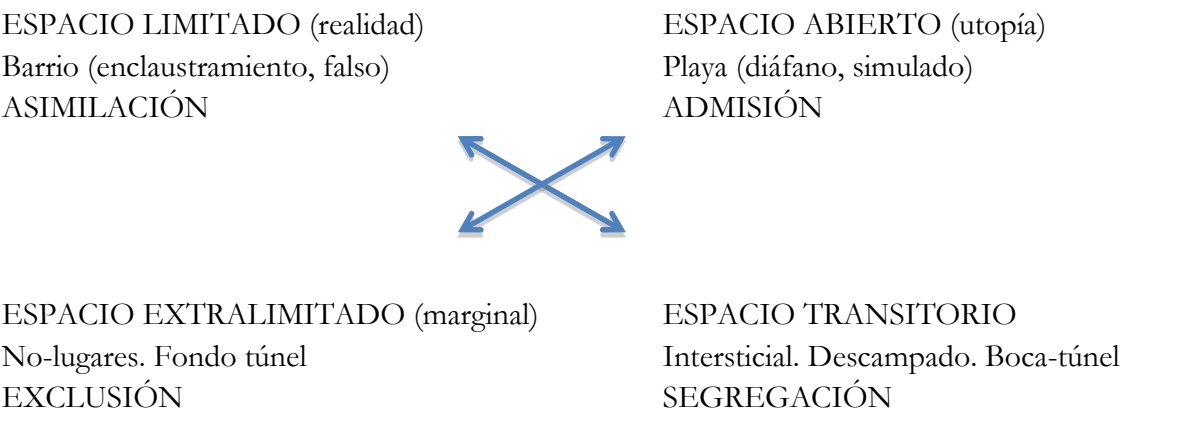
Con todo, desde el punto de vista formal, la focalización externa y omnisciente utilizada por el autor como régimen visual de acceso al universo diegético del film contrasta con algunas suspensiones del régimen focal dominante, como es el caso del diálogo entre los jóvenes acerca de los paraísos prometidos por el escaparate, objeto de observación por parte de los protagonistas pero cuya visión es restringida al espectador con el fin de que éste proyecte sobre ese vacío visual sus propias expectativas y frustraciones.

4.1. La lógica espacial de Barrio

Como ya se ha observado anteriormente, las secuencias iniciales de Barrio reiteran la mirada sobre un universo liminar, el de los confines del propio espacio urbano del que los jóvenes tratan de escapar.

Este espacio intersticial, en el que los jóvenes encuentran cierto grado de liberación del encerramiento del barrio, adquiere un carácter paradójico ya que, pese a que representa una vía de fuga transitoria del enclaustramiento familiar y suburbial, también actualiza la degradación del espacio imaginado y nuevos enclaustramientos que recuerdan el hogar, el barrio y la marginalidad. Este sería el sentido paradójico de la marginalidad omnipresente en *Barrio*, pues al mismo tiempo que advierte de aquello que está fuera del margen, como extraño o secundario, guarda memoria de su insistente presencia como límite y barrera.

En el nivel de las estructuras profundas, semionarrativas, del recorrido generativo del sentido, la configuración de estos espacios resultaría como sigue:



Pero las configuraciones espaciales en el texto fílmico aluden también al modo en que el espacio urbano acoge un espacio social, transformando la semiótica en una socio-semiótica. Desde este punto de vista, tales espacios representan también un modo de construcción de la identidad en relación con la alteridad, un modo de representar un "nosotros" y de proyectar consecutivamente un Otro cuya diferencia puede constituir un obstáculo relativamente (in)tratable, haciendo que el espacio resulte así mismo más o menos franqueable.

De esta forma y siguiendo una organización semio-lógica de la diferencia (Landowski, 2007), en tanto que el espacio de la *asimilación* reúne en el barrio a los ancianos y progenitores, a quienes han renunciado a la diferencia y a los "ascensores sociales" que les hubieran posibilitado salir del barrio, la *segregación*, su término contradictorio, representa la insistencia del Otro en su diferencia y en la retención de su alteridad, lo que requiere que sea provisionalmente expulsado fuera del espacio común mientras persista en su actitud. Con todo, si bien esa diferencia comporta cierto riesgo para el sostenimiento de los lazos comunitarios, guarda memoria de un haber estado juntos, de un pasado de pertenencia y de comunidad que todavía no ha sido borrado por el deseo de escapatoria de los jóvenes de la realidad familiar y del entorno que los aprisiona, por lo que recurren al espacio transitorio, segregado y deshabitado, de quienes aprecian los momentos de libertad pero podrían estar dispuestos a volver a la comunidad. Los espacios transitorios, intersticiales, descampados, representan también la condición vital de estos adolescentes, en tránsito entre el tratamiento infantil, paternalista y condescendiente de sus progenitores y el reclamo seductor, fascinante y falaz de los hermanos mayores.

Frente al espacio cerrado del barrio, los espacios utópicos representados por la playa, la iniciación sexual y el deseo de aventura más allá de los confines del suburbio, ponen en escena las vías de escape diferidas de estos adolescentes, carentes todavía del poder necesario para transgredir los límites impuestos. El escaparate, el reclamo comercial y los tópicos del informativo estival representan estas líneas de fuga todavía impracticables para los jóvenes protagonistas.

Finalmente, el espacio de la exclusión viene representado por un imaginario que se atisba en el fondo del túnel pero que todavía no ha sido revelado. El fondo del túnel de la drogadicción o la estación abandonada del *metro*, representan la negación de la utopía, su término contradictorio, el fin de los sueños irrealizados, la transgresión definitiva de los márgenes y la disipación de los espacios transitorios. La exclusión niega cualquier posibilidad de encuentro y de relación con el Otro, afirma y señala su radical diferencia y con ella la amenaza que se cierne sobre el vínculo que reclama la comunidad mediante renunciaciones, dilaciones e interdicciones.

## 4.2 Los itinerarios narrativos

Los jóvenes transitan por estos espacios sociales de la vida suburbial, con sus propios objetivos y motivaciones, lo que proyecta sobre la distribución espacial diferentes programas e itinerarios narrativos.

Coherentemente con la distribución espacial anterior, los adolescentes despliegan a través del programa narrativo sus respectivas estrategias de huida del espacio cerrado y claustrofóbico que les aprisiona, excelentemente expresado en una secuencia en la que el enclaustramiento visual se confronta con el proyecto de huida de los protagonistas, mediante un juego en el que el deseo se confunde insistentemente con la realidad. La secuencia se desarrolla en un puente sobre la M40 que circunda Madrid, en las inmediaciones de los municipios de Canillas y Hortaleza.

Este distrito madrileño sufrió una transformación radical tras su anexión a la capital, en 1949, cuando se proyectan dos "poblados satélites", uno de ellos en Canillas. Estos poblados trataban de absorber a la población emigrante asentada aleatoriamente en esta zona suburbial. Sin embargo, posteriormente fueron densificados con nuevos complejos residenciales, como los Poblados Dirigidos o la Unidad Vecinal de Absorción y, aunque la calidad arquitectónica y de equipamientos urbanos mejora, esas intervenciones contribuyen al crecimiento desmesurado de los mismos, culminando en los 90 con los ensanches de Los Llanos, Arroyo del Santo y Sanchinarro. En apenas cincuenta años, el distrito pasa de ser un pueblo de modestas explotaciones agropecuarias, al territorio densamente construido y mal comunicado que exhibe la película, una ciudad dormitorio para la mano de obra inmigrante que trabaja en otras zonas de la capital. El aspecto de este espacio suburbano, a finales de los 90 consistía en densas barriadas salpicadas por solares yermos, resultantes del desordenado crecimiento urbano.

Un programa narrativo puede ser contemplado como una secuencia de cuatro fases, entre las que cabe distinguir la manipulación o contrato que mueve a la acción, la adquisición de competencia, la realización y la evaluación. En el caso del proyecto de huida del barrio, estos adolescentes expresan sus respectivos proyectos de escapada (contrato), a través de la búsqueda de trabajo, de la transgresión o de la deriva de los acontecimientos, para lo cual deberán adquirir ciertas competencias (capacitación) que los habiliten para la acción, tales como la imaginación, la temeridad o la negación frente a la adversa realidad familiar y social. El programa narrativo de estos jóvenes escapistas finaliza con la evaluación o sanción del modo en que se han dispuesto el logro o frustración del objetivo dramático propuesto, esto es, la huida y superación del horizonte de expectativas impuesto por el entorno físico y social del barrio.

*Manu* es un joven que siente nostalgia de la familia perdida. Huérfano de madre y hermano de una figura fantasmal, permanentemente ausente, convive con su padre, un hombre de mediana edad, retirado por su afición a la bebida, abatido y aparentemente incapaz de enfrentarse a los problemas que le acechan. El entorno familiar de *Manu* está representado por el silencio y por el simulacro de una verdad oculta que el joven deberá revelar.

Para ello, el protagonista deberá buscar la verdad más allá de los límites del barrio, en los cinturones periurbanos y en el infierno subterráneo. Él es el único de los tres protagonistas que toma la iniciativa de explorar más allá del territorio del barrio. Primero trabajando como repartidor, conectando un descampado con otro, un barrio con otro, conduciendo la mirada del espectador de un suburbio a otro y exponiéndolos como realidades indiferenciadas, circundantes, periféricas y expansivas, como un manto de desolación que se extiende a la espalda de la ciudad, expresada mediante un elocuente fuera de campo. *Manu*, acompañado por sus amigos, tan solo accede en una ocasión al espacio urbano, en una secuencia rodada en el barrio de Azca, un espacio de oportunidad en el centro de la ciudad, representativo de la especulación inmobiliaria y del planeamiento urbano de los años setenta. El proyecto de Azca estaba inspirado en el Rockefeller Center de Nueva York y dispuesto como un conjunto arquitectónico en forma de biombo, aislado del entorno, con el fin de albergar las sedes de compañías financieras y entidades multinacionales. En definitiva, se trataba de un espacio urbano segregado para usos específicos que, a finales de los noventa, ya presentaba síntomas evidentes de abandono y degradación, frecuentado por indigentes y una variada tipología de delincuencia a la que se trata de hacer frente con fuertes medidas de vigilancia.

La ciudad es apenas una figura, un espacio abstracto fuertemente vigilado, en la que los espacios tanto públicos como privados son sometidos al control de las cámaras de vigilancia y del arma con la que juega peligrosamente *Rai*, quien en todo momento se muestra seducido por las entelequias de su hermano mayor. La ciudad es un lugar imaginario al que los jóvenes acceden a través de las cámaras de vigilancia y de los relatos fantásticos de los mayores, pero resulta inaccesible e inhóspita para los tres amigos del extrarradio.

Con todo, *Manu* busca también la verdad en el submundo del metro, en la ciudad dual, como si de una *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) contemporánea se tratara, y en otros submundos de la exclusión y la marginalidad, como el túnel en el que descubre las condiciones de existencia real de su propio hermano. Pero el encuentro con la verdad se torna entonces insoportable: "a lo mejor mi madre tampoco está muerta...", confiesa a sus amigos, compartiendo con ellos una carga creciente de incredulidad ante el desmoronamiento de las falacias que sustentan su precaria vida familiar.

El programa narrativo de *Manu*, la búsqueda de la verdad aciaga más allá de los umbrales del barrio, tiene su correlato en la metáfora visual que su amigo *Rai* practica con insistencia: caminar sobre un cable. Pero mientras *Manu* camina sin arnés por los umbrales de

la exclusión social, *Rai* practica esa metáfora pedagógica colocando el cable sobre el suelo. El límite y su transgresión son metáforas de la maduración, ritos iniciáticos que expresan narrativamente la mitopoética del encuentro con el Otro y de la sanción a la que se somete dicho encuentro.

Tanto *Manu* como *Rai* representan los programas narrativos alternativos de esa *poiesis*. Mientras *Manu* realiza el recorrido hacia el territorio prohibido a la mirada, consciente del riesgo que comporta su transgresión, *Rai* juega sus oportunidades de forma inconsciente, ajeno a la norma y a la sanción. Por esta razón, *Manu* aprende a través de la experiencia iniciática, desmantela los simulacros y las mentiras que le inmovilizan, rechaza "el cuento infantil" que le ofrece su padre, mira a través del espejo de una realidad aparente y engañosa, con el objetivo de saber.

La transgresión de los límites que *Manu* realiza constituye una propedéutica, un aprendizaje para la vida y las decisiones que toma a partir de ese momento le posicionan ante la precaria realidad que le rodea como un sujeto autoconsciente, responsable de sus propias decisiones y del mantenimiento de su progenitor, quien, a diferencia de él, no ha podido o no ha querido tomar posición ante los acontecimientos. Lo que *Manu* aprende no es solo la existencia de otras realidades alternativas, sino que el objeto de su aprendizaje es su propia soledad, la que le permite tomar decisiones, aún a costa de retomar la interpretación extrañada de su rol familiar "interpretando una interpretación" (Barthes, 2009: 365), consciente de que sólo él puede ahora sostener el simulacro frente a la realidad que al padre le resulta intolerable. *Manu* madura para ocupar el lugar del padre y recibir la sanción a través de la cual se evalúa su recorrido narrativo. El encuentro con la verdad le hace libre a *Manu*, aunque no tanto como para sobreponerse al encierro del suburbio y a sus utopías e imaginarios falaces: "que pasen rápidamente los años, tener casa propia o chalet con piscina, o una isla, o un yate en Marbella...", expresa en un duelo dialéctico con *Rai*, quien le devuelve una realidad desencantada, fatal y sin escapatoria: "..., sí, o tirado en un albergue, en la cárcel con sida, o con un tiro en la cabeza...".

*Rai* representa el contraprograma de *Manu*. Así, mientras *Manu* quiere saber explorando más allá de los confines de la mentira, *Rai* se aferra a las falacias y señuelos de los mayores. La publicidad, el juego azaroso y el relato fantasioso de su hermano mayor constituyen los referentes de *Rai*, quien persiste en ellos ajeno a las paradojas y contradicciones que le proporciona la realidad: la moto acuática ganada en un concurso representa el resultado absurdo e impracticable de sus ansias de huida. La incapacidad de aprendizaje de *Rai* se expresa a través de la reincidencia en el robo, cuyo resultado siempre consiste en apropiaciones frustrantes e insatisfactorias: hurta el contenido del escaparate de sus sueños de escapatoria, pero termina en una discusión, con la destrucción del maniquí sustraído; la mencionada moto acuática, resultado del hurto de envases en el supermercado, resulta inútil y decepcionante; el

hurto de flores en el cementerio finaliza en una trifulca nocturna; los trofeos inservibles robados en un comercio terminan abandonados. Finalmente, la reiteración inconsciente de estos comportamientos termina con un desenlace fatal. La muerte de *Rai* a manos del policía representa la catarsis de una insatisfacción global que toma cuerpo en esta víctima propiciatoria. La figura actancial encarnada por *Rai* está fabricada con los restos de las frustraciones, renunciaciones y sometimientos heredados de sus mayores y por los retazos de las utopías insistentemente publicitadas por los medios de comunicación, ante las cuales el personaje reacciona instintivamente, movido por la búsqueda de satisfacción inmediata de un deseo implantado. El itinerario narrativo de *Rai* está orientado por la satisfacción del deseo infantil de posesión e indiferencia con el mundo. *Rai* vive fascinado por las imágenes del mundo, por los escaparates, la televisión y el relato distorsionado de los adultos, por lo que es incapaz de leer en ellas, los signos que componen el texto de su propia fatalidad. *Rai* transgrede los límites inconscientemente, incapaz de aprendizaje alguno, de tal forma que su experiencia transgresora resulta reiterativa, carente de la memoria necesaria para evaluar sus negativas consecuencias.

La vida de *Rai* está exenta de referente social y familiar alguno. La familia y el hermano tan solo representan una expectativa distante, en tanto que se muestra refractario a las advertencias del grupo de amigos. Su vida transcurre como la del funambulista solitario expuesto a la deriva del azar en el que confía ciegamente: "¡yo tengo una suerte de la hostia!", exclama mientras maneja el arma de su hermano jugando peligrosamente a la "ruleta rusa", en tanto que sus amigos recriminan su comportamiento. La maduración de *Rai* es precaria y azarosa: "ya no soy virgen", afirma a la salida de la comisaría de policía tras haber sido detenido acusado de tráfico de drogas. *Rai* persevera en un estado de incompetencia para cualquier tipo de aprendizaje o inteligencia sobre las circunstancias del entorno. Por esta razón, *Rai* vive atrapado en una doble reclusión, la que le impone su extracción urbana y social, y aquella que le prescribe su falta de maduración y de competencia para el acceso cognoscitivo a los resultados de la experiencia. Frente al aprendizaje adaptativo de *Manu*, *Rai* se muestra reactivo e inconsciente ante la realidad que le rodea.

Por su parte, *Javi* vive en un universo autista representado por el abuelo sordo con el que convive, aparentemente ajeno a la violencia doméstica que desgarrar el tejido familiar. La figura paterna participa también de esta actitud autística una vez que tras la sentencia de alejamiento del hogar se refugia en la furgoneta con la que esporádicamente trabaja, como si de una burbuja se tratara, a la vista de todo el barrio, pero refractario a cualquier consideración de la patética situación en que se encuentra. Cuando *Javi* decide visitarle, éste se muestra ensimismado en su propio solipsismo, sordo y ajeno al discurso del hijo.

A diferencia de *Manu* y de *Rai*, *Javi* adolece de contacto con la realidad. Vive experiencias colapsadas que parecen no afectarle. De esta forma, en tanto que el recorrido



narrativo de Manu va del espacio transitorio y segregado hacia la realidad prosaica del barrio, pasando por los territorios de la exclusión de donde extrae la experiencia necesaria para su transformación, y *Rai* transita desde aquellos mismos espacios transitorios del descampado y la segregación hacia los espacios utópicos de la publicidad, recorriendo peligrosamente los territorios de la exclusión y la delincuencia, *Javi* no experimenta tránsito ni transformación alguna. El universo detenido de *Javi* se encuentra tejido por los discursos ajenos que lo atraviesan, especialmente por el ruido informativo omnipresente como telón de fondo del espacio familiar, por la perplejidad que le causan los relatos de *Rai* y por la ausencia de iniciativa propia para sobreponerse a la deriva de los acontecimientos.

Frente a la verdad encerrada por el secreto con el que debe enfrentarse *Manu* y la fascinación del deseo que recluye a *Rai* en un encierro simbólico, alejado de la realidad, el encerramiento de *Javi* consiste en la desorientación y ensimismamiento que le producen los discursos de los demás, incapaz de proyectar su propia mirada sobre los circunstancias. *Javi* calla ante la violencia doméstica, se retira de la escena familiar, asiente ante las riesgosas iniciativas de *Rai* y descubre atónito, a través del relato de sus compañeros, el atractivo de su propia hermana. En una secuencia que se desarrolla en el descampado, en las inmediaciones de un contenedor de desperdicios, *Javi* encuentra un enorme oso de peluche con el que se acuesta en una cama improvisada bajo las estrellas, adoptando una actitud inocente y regresiva, en torno a la figura de la madre de la que, como afirma: "limpia todo nada más comprarlo", elaborando una significativa metáfora de la asepsia y evitación de la realidad en la que se halla inmerso el personaje.

#### 4.3. *El nivel de las estructuras discursivas*

Los procedimientos de discursivización se basan en operaciones de conexión y desconexión mediante los cuales la instancia de la enunciación proyecta el "yo, aquí y ahora" de la actividad enunciativa como el "aquél, allí, entonces" del relato, distinguiéndose al menos tres subcomponentes: la espacialización y la temporalización, con los que se construye el cronotopo discursivo, y la actorialización con la que se elabora un dispositivo de personajes a través de los cuales se proyectan en el discurso los programas y recorridos narrativos anteriormente descritos.

Por lo que respecta a la distribución espacial, junto con el programa abierto/cerrado anteriormente descrito, puede observarse una articulación arriba/abajo reconocible en la "vida de superficie", la de la circulación incesante, ajena y ensimismada en sus propios objetivos y motivaciones (autovías, ferrocarril, metro) y la "vida subterránea", aquella que habla de la supervivencia en estado de exclusión social, figurada como la emigración que subsiste en la estación abandonada del *metro*, la vida deteriorada de los drogadictos en el túnel, bajo las vías

del tren, o la de los mismos jóvenes en riesgo de exclusión social, figurados en el umbral de la boca del túnel, entre las vías ferroviarias y de circunvalación. De esta manera, el esquema espacial proporciona la escena de los diferentes regímenes de la marginalidad, ya sea en superficie, mediante la confrontación cerrado (barrio) & abierto (playa) y sus contradictorios, los territorios segregados, el descampado, el *terrain vague* periurbano, el solar y los umbrales (puentes, escaparates, cabina de teléfonos), junto con los territorios obscenos, literalmente "fuera de escena" y de la mirada, representados por los espacios subterráneos. Estos espacios representan una geografía de la exclusión, los espacios residuales del paradigma de la ciudad moderna, del movimiento y la circulación, actualizados en la película por la estación abandonada del metro o el túnel de drenaje de una autopista.

Tan solo hay un espacio público en *Barrio* dedicado a la relación social, la plaza en la que *Manu* repara en una joven que cuida niños, pero a la que posteriormente encuentra casualmente dedicada a la prostitución. *Barrio* presenta un dispositivo espacial infranqueable, un territorio fatal del que es imposible escapar ni mediante el trabajo y el esfuerzo, ni mediante el sueño y el deseo. Refractario a cualquier intento de salida, el espacio del suburbio se transforma en metáfora de la segregación, de la separación forzada y del desarraigo, esto es de la ausencia de lugar, de origen y de memoria.

El desarraigo opera el paso del dispositivo espacial al temporal, configurando el cronotopo en el que se desarrolla el discurso sobre la ciudad que exhibe el film.

En *Barrio*, la configuración temporal está sujeta a una programación diferenciada para cada uno de los jóvenes. Así, en tanto que el barrio representa el tiempo detenido, sin pasado ni futuro, un bucle temporal en el que se consume la vida de la generación de los mayores (jubilados, parados, fallecidos), los protagonistas de *Barrio* presentan nuevos recorridos diferenciados. *Manu* vive en la nostalgia, en el dolor por el pasado perdido y en tanto que trata de sustituir a las figuras ausentes mediante su propia *performance*, aspira a la movilización del tiempo detenido. *Manu* trata de trabajar, para alcanzar sus propios sueños, pero también con el propósito de restituir a la figura paterna la iniciativa que le falta. Tan solo un hallazgo casual le permitirá deshacer la falacia de la representación que apenas sostiene su padre, abriendo el bucle temporal a nuevas e impredecibles contingencias. Tras descubrir la existencia del hermano ausente y la promiscuidad de su amor platónico, decide abandonar la actividad laboral y el simulacro familiar, donando a su padre el salario ganado como si de un nuevo y último envío del hermano ausente se tratara. *Manu* se sobrepone a la representación familiar adoptando libremente, una vez conocido el guión, el papel que inconscientemente había desempeñado con anterioridad, de tal forma que su recorrido vital queda abierto a un futuro potencial.

*Javi*, por su parte, afirma al final de la película no recordar sus sueños. Su figura deambula erráticamente a lo largo del relato, zarandeado por las circunstancias, incapaz de

sobreponerse ni de enfrentarse a los acontecimientos. La deriva vivencial del personaje plantea un presente expandido, sin pasado ni futuro, carente de memoria y de expectativas, atrapado en un tiempo detenido sobre el que carece de la iniciativa y de la competencia para salir de él. Los sueños olvidados de *Javi* son la réplica de los de sus mayores, concretamente los de su padre, ahora destruidos y dispersos por una realidad que no alcanza comprender.

Finalmente, *Rai* presenta un cronotopo truncado, sustentado por la crónica de una muerte anunciada. Si en el caso de *Manu* esta crónica del barrio presenta un principio de realidad sujeto a la ley del esfuerzo baldío y de las esperanzas frustradas, y en el caso de *Javi* una realidad confusa cuyos códigos el joven no alcanza a comprender, el personaje de *Rai* actualiza la ley de la calle, donde las normas siguen códigos cambiantes, llegando a confundir su objeto. *Rai* muere por una doble confusión: aquella que resulta de confundir la realidad y el deseo, común a todo drama, y aquella otra, no menos dramática, por la que las apariencias confunden la realidad para quien no sabe mirar.

*Barrio* se presenta ante el espectador como el proyecto de una pedagogía de la mirada, como un proyecto de antropología humana realizada en una barriada de Madrid que actúa como metonimia, *pars pro toto*, del suburbio, allí donde las calles carecen de nombre, de proyecto y de sentido, a la espera de nuevas lecturas y reconstrucciones que orienten las apropiaciones de estos degradados espacios urbanos.

#### 4.4. Textualización

En el plano textual, un *leit motiv* musical recorre la película. Se trata de un espectáculo de calle interpretado por un grupo de etnia gitana que actúa ante la mirada, entre atónita y habituada, de los vecinos del barrio. Los tres jóvenes observan la actuación sentados sobre las vías de tren que trazan el límite y demarcación del barrio, mientras imaginan algunas actividades para salir del mismo: copiar cintas de música o vender pelo, entre otras disparatadas ocurrencias.

En cierto momento del desarrollo de la película, *Rai*, anuncia: "¡Ahora viene lo mejor!". Los tres jóvenes observan cómo los vecinos, desde las ventanas, tiran algunas monedas por el espectáculo que se ofrece al pie de las viviendas. La escena se repite al final de la película, pero ahora fuera del verosímil con que era acogida en el montaje anterior. Tras la muerte de *Rai*, la escena final adquiere una consistencia fantasmal que únicamente cabe interpretar a la luz de la reiteración de la escena anterior. "Ahora viene lo mejor", vuelve a enunciar *Rai*, "¿nunca habéis soñado que llovía dinero?", "Yo sí, muchas veces", replica *Manu*, "¿y tú, qué soñabas?", interroga *Rai* a *Javi*, a lo que éste contesta: "¡es que no me acuerdo..!". La secuencia funde a negro y créditos.

El texto queda así encerrado en un cronotopo fantasmagórico, un espacio-tiempo que no pertenece ya a la diégesis fílmica, a la representación verosímil y realista de los acontecimientos expuestos por el enunciado fílmico, sino que remite a una reflexión metadieгética que pone en escena el trabajo autoral, un gesto por el que la película vuelve la mirada reflexivamente hacia la actividad enunciativa que ha desplegado el relato fílmico ante el espectador, bajo la apariencia de un espectáculo, similar al desarrollado en la diégesis fílmica por el grupo étnico. La lluvia de dinero se transforma entonces en un operador simbólico a través del cual el espectador se siente doblemente interpelado. En primer lugar, como espectador e interlocutor de la propuesta fílmica, atento a los acontecimientos del film y a la dramaturgia verosímil con la que se desenvuelven los hechos narrados. Pero también como sujeto consciente de hallarse ante un espectáculo, interpelado por la reiteración de la escena final, ajena a cualquier dramaturgia que pueda integrarla en la lógica causal de los acontecimientos expuestos e incoando por ello una nueva lógica interpretativa de la película, una mirada distante y extrañada, en el sentido brechtiano anteriormente descrito, el cual toma el espectáculo como punto de partida para el ejercicio de una mirada implicada, un posicionamiento comprometido con los acontecimientos expuestos y con el modo en que han sido dispuestos para su consumo y fruición. Frente al film como objeto de consumo estético, aquiescente con los principios de la proyección e identificación que guían teleológicamente el drama hacia la catarsis, el relato fuerza un giro final incongruente con la poética clásica de la lógica y la necesidad para conducir su lectura hacia horizontes de sentido inéditos y disensuales con el modo en que los espectáculos fílmicos han orientado la experiencia urbana.

*Barrio* no apunta solo hacia una lectura documentada de las formas de vida y actividades de los protagonistas del extrarradio urbano, sino que plantea a su vez un interrogante acerca del lugar del cine y del trabajo del espectador, en tanto que ciudadano, en relación con la práctica y gestión de la ciudad. El espectador transita así de una estetización de la política, aquella que utiliza el cine como recurso de movilización política, hacia una politización de la estética, aquella que, como advierte Jacques Rancière (2008: 15), a través del cine piensa, cuestiona e impugna la representación de la ciudad.

### 5. Conclusiones

La película *Barrio* pone en escena un drama juvenil con la historia de fondo del fracaso del modelo de crecimiento urbano practicado en las ciudades españolas desde los años sesenta y su actual colapso tras un prolongado periodo de falso crecimiento económico, cuyo desigual reparto contribuyó al actual ahondamiento de la fractura urbana y social.

La semiótica, en tanto que representa el lugar de encuentro del proyecto de sentido de los textos y de acceso pedagógico al mismo, resulta una herramienta metodológica de utilidad

para traspasar el significado manifiesto del film y ensanchar su horizonte de interpretación y lectura. La semiótica abre el texto fílmico a nuevas e inéditas aperturas de sentido.

El relato fílmico construye, emplaza y moviliza la figura del espectador. Esta figura interpelada por el film se proyecta sobre el ciudadano y sujeto de la experiencia urbana, adquiriendo la consistencia de una mirada posicionada, reflexiva y política, en la medida en que toma el drama no como una mera representación del acontecer urbano, refugiado en la protección que la distancia espectral propicia, sino como un sujeto inmerso en la "cuestión" urbana y en el modo en que la ciudad en proceso de transformación trabaja en el sentido de una mayor cohesión social y participación ciudadana, o en el sentido opuesto de una mayor diferenciación, exclusión e inmovilización social.

Desafortunadamente, los acontecimientos que median entre la realización de *Barrio* y la actualidad de las ciudades españolas parecen apuntar en este último y desolador sentido. Otros periplos urbanos recientes, como *Los chicos del puerto* (Alberto Morais, 2013) o *Umezurtzak/Huérfanos* (Ernesto del Río, 2013) redundan en el recorrido de los territorios inefables de la periferia urbana y sus barrios, los cuales funcionan como operadores simbólicos de la maduración y de la memoria respectivamente, abriendo el espacio urbano a nuevas e inéditas lecturas éticas y políticas de la ciudad contemporánea.

## BIBLIOGRAFÍA

- Antolín, José E., Fernández, José M., Lorente, José I., “Estrategias de regeneración urbana y segregación residencial en Bilbao”, *Ciudad y Territorio. Estudios Territoriales*, Ministerio de Vivienda, 2010, nº5, pp.67-81.
- Agamben, Giorgio, “Qué es un dispositivo?”, en *Sociológica*, año26, nº73, 2011, pp. 249-264.
- Borja, Jordi, Muxí, Zaida (eds.), *Urbanismo en el siglo XXI*, Bilbao, Madrid, Valencia, Barcelona, Barcelona, Ediciones UPC-Arquitect, 2003, pp.51-61.
- Delgado, Manuel, *El espacio público como ideología*, Madrid, La Catarata, 2011.
- Fabbri, Paolo, *El giro semiótico*, Barcelona, Gedisa, 2000.
- Godard, J.Luc, *Histoire(s) du cinéma*. München, ECM Rec., Cap.3(a), 1999.
- Greimas, A.J., Courtés, J., *Semiótica. Diccionario razonado de las teorías del lenguaje*, Madrid, Gredos, 1982, p.197.
- Hjelmslev, Louis, *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*, Madrid, Gredos, 1974.
- Landowski, Eric, *Presencias del otro. Ensayos de sociosemiótica*, Bilbao, Universidad del País Vasco, 2007.
- Leal Maldonado, Jesús, “Segregación social y mercados de vivienda en las grandes ciudades”, *Revista Española de Sociología*, nº2. 2002, pp.57-76.
- Lefebvre, Henry, *El derecho a la ciudad*, Barcelona, Península, 1969.
- Levy-Strauss, Claude, *Las estructuras elementales del parentesco*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1969.
- Martínez, Ion, “Henri Lefebvre y los espacios de lo posible”, en Lefebvre, Henri, *La producción del espacio*, Madrid, Capitan Swing, 2013.
- Monjour, Alf, “Más allá de las fronteras de la cortesía: intensificadores interdictos en el cine contemporáneo”, *RAEL, Revista electrónica de lingüística aplicada*, nº5, 2006, pp. 71-86.
- Rancière, Jacques, *The politics of Aesthetics*, N.York, Continuum, 2008.
- Ricoeur, Paul, *Sí mismo como otro*, México, Siglo XXI, 2006.
- Sassen, Saskia, *La ciudad global: Nueva Cork, Londres, Tokio*. Buenos Aires, Eudeba, 1999.
- Simmel, Georges, “Las grandes ciudades y la vida del espíritu”, *Cuadernos políticos*, nº45, México D.F., Ed. Era, enero-marzo, 1986, pp.5-10.
- Wajcman, Gerard, *El objeto del siglo*, Madrid, Amorrortu editores, 2001.
- Wunenburger, J.J. “El imaginario urbano ¿Una exploración de lo posible o de lo originario?”, en *La ciudad que nunca existió. Arquitecturas fantásticas en el arte occidental*, Bilbao, Catálogo de la exposición editado por el Museo de Bellas Artes de Bilbao, 2004, p. 43-49.

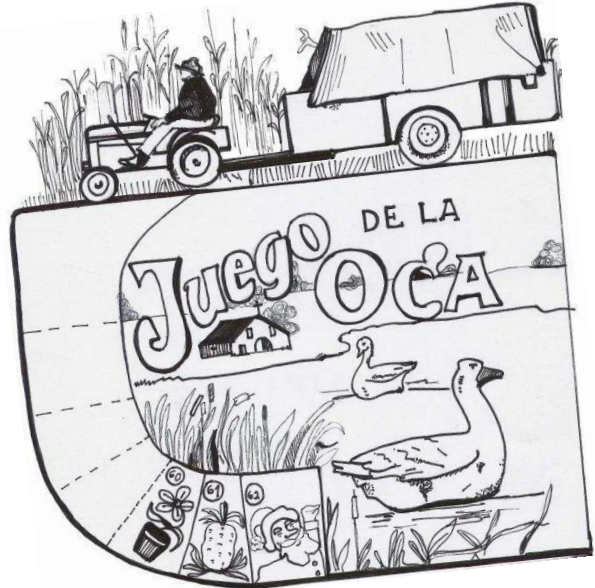




SEMIOFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

FERNANDO BAJO MTNEZ DE  
MURGUÍA:  
*The Straight Story y el  
juego de la oca*



68

**Resumen:** Cine y arquitectura mantienen una relación como disciplinas artísticas que trabajan con el espacio y el tiempo. Son muchas y de diferentes intensidades las maneras en las que esta relación ha cristalizado, pero quizá una de las más singulares sea la forma simbólica de conectarse a través del juego. Así existen películas que recuerdan espacialmente lugares cuya estructura puede identificarse con la de un determinado juego de azar. Este texto explora un caso de conexión entre un famoso filme y el espacio suburbano del Medio Oeste Norteamericano a través del conocido juego de la Oca.

**Palabras clave:** Cine y el Juego de la Oca, El espacio en el juego, Relaciones espaciales topológicas.

**Abstract:** Film and architecture keep a subtle relation as disciplines that work with space and time. This connection has come up in many and different ways, but probably it is the symbolic dimension of gambling the most singular of them. So there are films that recall symbolic places through similar structures as those from specific amusement games. This paper explores a case relating a famous film with the suburban Midwest environment through the ancient game of the Goose.

**Keywords:** Film and the game of the Goose, The space of the games, Topology spatial relation.

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3187>

SEMIOFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

## THE STRAIGHT STORY Y EL JUEGO DE LA OCA.

FERNANDO BAJO MTZ. DE MURGUÍA

Doctor Arquitecto  
Departamento De Arquitectura Universidad Del País Vasco UPV-EHU.

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

69

Son conocidas las relaciones entre ciertas obras de arte y otros tantos juegos. También las de sus autores, algunas ya legendarias... Calder y el circo, Duchamp y el ajedrez, Cortázar y la rayuela... La fascinación por el juego ha sido motivo de inspiración e hilo conductor de indudable valía para la exposición particular de un pensamiento. No solo con el objeto de legitimar la propia obra, sino ofreciendo esa vertiente azarosa que introduce siempre algo de misterio en la actividad lúdica. Y así despertar en cada uno de nosotros relaciones que enriquecen la subjetividad a la que está expuesta cualquier traducción de este mundo.

Pero es interesante destacar que el juego puede tener una dimensión espacial que lo puede relacionar con el territorio, con el entorno construido, o con el paisaje. Una conexión que no es dimensional sino topológica, capaz de crear vínculos entre la historia, los personajes y sus lugares. Y es ahí donde producción artística, juego y espacio tienen la posibilidad de encontrarse y configurar un todo poliédrico que admite múltiples entradas. Cualquiera que sea la disciplina artística, y el entorno o entornos espaciales que ésta considere.

Desde este punto de vista se trata de analizar la película de un realizador también interesado por los juegos y sus múltiples asociaciones: *The Straight Story* (1999), de David Lynch. Y el juego no es otro que el de la Oca.

*1º-Notas pertinentes a propósito del autor.*

Lynch es un autor al que siempre le ha fascinado el azar que se esconde tras los acontecimientos de la vida, una realidad que fácilmente podemos identificar con los avatares del juego. Su propia y variada vida profesional, así como su formación multidisciplinar han jugado entre diferentes disciplinas artísticas (pintura, escultura, música, y por supuesto cinematografía). Intentando explorar las distintas caras de una realidad que nunca llega a aprehenderse, y mucho menos a comprenderse. Ya desde aquí podemos atisbar su admiración por la extensión, por la inmensidad, y el misterio que se desprende de lo inabarcable. Una

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

tendencia que se corrobora con el malestar que él mismo sintió durante su breve viaje de juventud a Europa (en el que apenas aguantó 15 días), o su residencia temporal en Nueva York, y que cambió en cuanto pudo por la amplitud de la ciudad de Los Ángeles.

De hecho, en su filmografía siempre ha existido esa inclinación hacia la extensión, por otro lado profundamente norteamericana, representada principalmente por la fluidez del paisaje que se percibe durante el movimiento, no importa si éste es urbano o natural. Y ese desplazamiento a través de diferentes medios que lo caracterizan es el que puede disfrutarse en realizaciones como, *Dune*, *Fuego Camina Conmigo*, *Carretera Perdida*, o la que nos ocupa en este texto. Todos ellos viajes que se desdoblán en diferentes dimensiones que van más allá del simple desplazamiento físico. Porque es el viaje y sus incertidumbres lo que para este autor conecta mejor con esa realidad azarosa que nos espera ahí afuera, y en la que sobre un horizonte siempre omnipresente que actúa como telón de fondo natural, ocurren cosas...

Y además en Lynch ese horizonte definido por un paisaje más o menos construido (o por los diferentes telones artificiales que usa con profusión por ejemplo en films como *Twin Peaks*, o en *Blue Velvet*) no son solo visuales, sino y probablemente debido a su dimensión artística musical, también sonoros. Superponiendo el sonido a la secuencia de las imágenes en un discurso complementario que acompaña y dota de matices a la historia contada. Y construyendo en virtud de él, una escenografía específica.

Pongamos por ejemplo *Laurens Walking*, el tema acústico que mejor caracteriza el paisaje sonoro de la película que nos ocupa. Una pista que comienza con la acústica impactante del horizonte, con sonidos largos y cortantes como los cielos del Medio Oeste en el que se ambienta. Y en el que poco a poco aparece un runrun mecánico que representa a las incansables máquinas cosechadoras que aparecen trabajando sobre los campos de cultivo, llegando a tomar el relevo de la libertad sonora inicial para convertirse en el protagonista machacón y fundamental del tema. Marcando con sus surcos no solo la ambientación sonora de la secuencia, sino también construyendo una espacialidad estratificada. Sin embargo, en el fondo sigue habiendo horizonte...

Per este no es el único rasgo común que se observa en buena parte de sus realizaciones: El horror cercano de los sueños, el dualismo de las dos caras, la subversión de los héroes que se convierten en monstruos... Ubicados en un espacio construido genérico y sin especial personalidad, básicamente suburbial. Y salpicados de símbolos (ya hemos citado los telones y las cortinas, pero también los ruidos zumbantes, o las líneas de la carretera), que se combinan con los objetos fetiche (como las casas de pájaros, los agarradores, los andadores o las muletas). Reiterando una serie de temáticas recurrentes entre las que podemos destacar la del viaje iniciático que, desde la ambigüedad vulgar de sus entornos habitados (y en la que con tan solo rascar ligeramente su superficie), se camina hacia un interior personal que en definitiva evoca y se identifica con el final.

Por así decirlo, su objetivo resulta siempre obsesivo e inquietante, algo que puede explicarse de acuerdo con sus propias palabras; “la gente no entiende mis películas, la vida tampoco hay quien la entienda, y sin embargo este hecho parece no inquietar a nadie” (en Barney 2009).

Ya hemos hablado de objetos singulares que se repiten, y sobre todo de la banda sonora como uno de los medios más contundentes utilizados de cara a consolidar sus objetivos. Sin embargo no son los únicos. Una puesta en escena planificada en virtud de su cuidada teatralización, conduce a una percepción espacial en la que la estética de los contrapuestos siempre se manifiesta con mayor o menor intensidad: El bien y el mal, el joven y el viejo, el listo y el tonto, el avaro y el generoso, el desesperado y el acomodado, los gemelos... Las dos caras de una misma moneda siempre presente en la urbanidad. Este contraste de valores no solo dramatiza la escena, sino también el espacio donde ésta se desarrolla; tensionando su percepción, de forma que su elongación oblicua llega a deformar físicamente los escenarios. Estableciendo un interesante recurso cinematográfico que se relaciona bien con la arquitectura si se trata de espacios construidos bien delimitados, o con el paisaje si es en el exterior.

## *2º-Notas a propósito de la película.*

Que en primer lugar es necesario recordar que está basada en un hecho real acontecido en 1994, y adaptado posteriormente como guión cinematográfico. Quizá por ello puede considerarse como uno de los filmes más transparentes de David Lynch. O yendo más lejos, “cine en estado puro, hecho apenas con palabras y lleno de bellísimas imágenes de la naturaleza montadas de manera oblicua, o sea, insuperablemente poética” (Trapiello 2001). Pero no por ello exento de la enfermedad y el remordimiento (de su protagonista), las fobias provocadas por la maldad de la raza humana (en la hija del protagonista), o el riesgo constante del accidente (el de la atropellada).  
(el de la atropellada).

*The Straight Story* narra un viaje entre dos ciudades provincianas y sin importancia, pero no es simplemente una historia “en el camino” tan propia de la tradición usoniana, sino que más bien describe de manera sutil un viaje hacia el final de una vida más... Que tiene su representación simbólica en el ciclo natural que termina con la cosecha, tan presente en el imaginario del film. Es pues una experiencia de introspección personal ambientada en el anonimato del Medio Oeste Norteamericano.

Y además de enmarcarse en ese paisaje suburbano genérico y extenso, este viaje se sustancia en un conjunto de recuerdos personales que jalonan la película (la mujer perdida, los hijos, la guerra, el alcoholismo), así como en el ansiado encuentro entre hermanos enfermos

que viven en ciudades similares pero separadas (igual que ellos). Intentando cerrar un círculo que parece no tener fin, como en realidad no lo tiene la historia desde el punto de vista universal, poniendo de manifiesto que a pesar de ser un tema recurrente, para los personajes concretos nada volverá a ser igual.

*The Straight Story* es un viaje hacia atrás (en el tiempo y en el espacio), un recorrido físico hacia el Este (desde Iowa a Wisconsin): El viaje del anti-pionero. Del que vuelve tras sus pasos con el objeto de reunirse con su orígenes tras la renuncia a la búsqueda de nuevos horizontes. Pero que se sitúa entre dos puntos concretos, aunque absolutamente despersonalizados (Laurens como punto de partida y Mount Zion como destino). Hasta cierto punto se trata de la antihistoria de Norteamérica protagonizada por un antihéroe que viaja sobre una cortadora de césped. Y en este viaje contra corriente, jalonado de paradas y silencios donde subyace la tragedia latente, nada es lo que parece. Ni siquiera el paso heroico sobre el río Mississippi, en el que se contraponen el cruce sobre el cauce con la dualidad tradicional del antiguo Egipto que identificaba el ámbito Este del Nilo con la vida, y el Oeste con la muerte. Aquí nada es lo que parece, o mejor dicho, todo es algo más de lo que parece, pues las referencias se desdobl原因 presentando múltiples caras. Y es este precisamente uno de los grandes valores de la película, que la hacen siempre duradera.

Sin embargo es también un discurso personalizado lleno de silencios, que atraviesa ciudades iguales salpicadas de casas similares y sin personalidad. Lugares en donde cada identidad se circunscribe a un gran rótulo sobre los depósitos de agua siempre visibles (como el de Laurens). Núcleos suburbanos entre paisajes infinitos surcados por esas cosechadoras que dibujan sus huellas ordenadamente, siempre paralelas unas a otras. Urbanizando el campo casi tanto como lo están las ciudades.

Pero *The Straight Story* es también un juego que se estructura según una serie de paradas, como el juego de la Oca. Y estas paradas son las pruebas del esfuerzo de introspección antes citado, cuyas huellas son los episodios de la vida del protagonista, Alvin Straight<sup>5</sup>. Un formidable personaje que tuvo una identificación con el propio actor de tal intensidad, que le llevó a quitarse la vida un año más tarde ante el padecimiento de un cáncer terminal que ya sufría en sus huesos durante el rodaje de la película. Cerrando de este modo el ciclo; también en la vida real.

<sup>5</sup>Cuyo apellido juega de nuevo con la superposición de significados presente a lo largo de toda la película; la historia verdadera o recta, con la historia del señor Straight, o de Alvin.



### *3º-Notas acerca del juego de la Oca en la película.*

Como en las casillas del juego de referencia(o las calles de la ciudad genérica), el film cuenta con una serie de imágenes recurrentes que aderezan los escenarios en los que se desenvuelve la acción. Un imaginario doméstico que como estamos viendo nunca pierde su dimensión simbólica, y que configura todo un abanico de escenarios que encierran a su vez personajes característicos. Cuadros de una exposición que marcan un recorrido determinado por el argumento de la historia. Y en donde las diferentes paradas y consiguientes encuentros del viaje de Alvin se identifican con las casillas de ese juego azaroso que tal como arrojar el dado sobre el tablero, resulta ser la misma vida.

Son muchas las imágenes que caracterizan cada uno de esos lugares en torno a los que se desarrolla la historia de la película, trozos de ese paisaje suburbano que curiosamente pueden identificarse con los que ilustran los compartimentos del tablero del juego:

- La máquina cortacésped
- El jardín trasero
- La ferretería
- La calle principal del pueblo
- El cielo nocturno estrellado
- Las líneas de la carretera
- Los campos de cosecha
- Y las paradas en el viaje, con sus encuentros...
  - 1ª-La avería de la cortacésped
  - 2ª-El encuentro con la adolescente
  - 3ª-Los ciclistas
  - 4ª-La atropella ciervos
  - 5ª-La casa quemada, frente a la de Dan Riordan
  - 6ª-El cementerio
  - 7ª-El puente sobre el río Mississippi

Todas ellas puntos de inflexión obligados antes de alcanzar por fin lo que se supone como objetivo principal de la película; que Alvin pueda llegar a la casa de Lyle, su hermano. Uniendo dos puntos urbanos anónimos en el mapa anímico del protagonista. Un hecho que aún se distancia algo más en virtud del último amago de fallo de la cortacésped, ese curioso hilo conductor cuya extenuación coincide con la de su dueño. Diluyendo el final del film en

una profundidad que se esconde tras del reto logrado. Pues lo importante no parece ser el encuentro fraternal, ni siquiera la llegada a una ciudad lejana pero tan anónima e impersonal como la de su punto de partida. Sino el espacio recorrido; el proceso de introspección paralelo al esfuerzo de humildad realizado por el antihéroe que vuelve sobre los pasos de generaciones de pioneros para encontrarse con sus orígenes. Cerrando así el ciclo de la vida.

Podríamos cualificar este espacio topológico de acuerdo con las paradas más significativas del recorrido (o casillas de la partida):

- 1ª parada: EL FRACASO. La avería de la cortacésped. Alvin tiene la desgracia de caer en una casilla que le devuelve al punto de partida. Con toda la humillación de ser devuelto a casa sobre un camión a la vista de sus conocidos. El fracaso amplificado por los comentarios premonitorios de sus cercanos además del amor propio herido, se suman a los obstáculos de la aventura. Pero como ocurre cuando se cae en el pozo, ahí no termina la partida, y tras cambiar de vehículo el viejo testarudo decide aprender de sus errores y vuelve a intentarlo mejor preparado. La perseverancia y el convencimiento acerca de la decisión tomada animan al protagonista a seguir con el juego, ya que su objetivo permanece inalterable.



(figura 1, fotograma del filme, David Lynch)

- 2ª casilla: LA FAMILIA. El encuentro con la adolescente. Una mirada atrás de arrepentimiento con el trasfondo de su propia historia y la razón de su aventura. Una historia que se repite y de la que conviene tomar buena nota. Como con las casillas de las ramas o de la tierra que aparecen en el tablero de la Oca. Y otro juego superpuesto al de la aventura del viaje; como es el de la solitaria rama quebradiza frente a la gavilla (identificada con la familia), mucho más difícil de romper. Todo ello en torno al fuego que aúna a los nómadas en la noche, antes de cada uno continúe por su camino... Con la historia de su vida.



(figura 2, fotograma del filme, David Lynch)

- 3ª casilla: LA VEJEZ. Los ciclistas de la RAGBRAI<sup>6</sup>. Hasta un grupo de ciclistas amateur adelanta al convoy formado por la cortacésped y su remolque. Y no solo una vez, sino repetidas veces. De forma fulgurante, entrecortada, y de acuerdo con un tempo absolutamente contrapuesto respecto del avanzar constante y regular del filme. Es como perder el turno de lanzar el dado por haber caído en la cárcel o el laberinto, y así permitir que los contrincantes puedan adelantar posiciones en el juego. Pero lo malo de la vejez no es solo quedar rezagado, sino como asegura su protagonista “lo peor de ser viejo es cuando recuerdas la juventud”.

<sup>6</sup>Un acrónimo de la marca registrada Register's Annual Great Bicycle Ride Across Iowa que es una carrera ciclista no competitiva que desde 1973 cruza cada año el estado de Iowa de Oeste a Este. Abierta a ciclistas de recreo de todos los Estados Unidos y otros países extranjeros, es la carrera ciclista más populosa del mundo.



(figura 3, fotograma del filme, David Lynch)

- 4ª casilla: LA SUPERVIVENCIA. La mujer atropella ciervos, personaje desesperado que involuntariamente mata sin querer a estos animales. Generándole un inevitable sufrimiento por el sacrificio de cada animal. Una alegoría de la carretera, del accidente, de la muerte del débil a manos del fuerte, de los acontecimientos cíclicos que son más intensamente percibidos en el entorno natural. La referencia del cazador o pescador, así como más explícitamente de la muerte es otro de esos inquietantes momentos del juego.



(figura 4, fotograma del filme, David Lynch)

- 5ª casilla: LA CONTIENDA. La casa quemada, como destrucción del hogar, pero también de las naves que representan todo posible retroceso. Y además la rampa de la carretera (fácil de bajar pero prácticamente imposible de remontar), que casi provoca un accidente del convoy singular que conduce Alvin. Menos mal que todo ocurre frente a la casa de Dan Riordan, uno de esos refugios o posadas que junto a las casillas malas, también existen en el Juego de la Oca. Y es allí, bajo el amparo de Dan y su familia, donde el protagonista reafirma su voto de continuar con el viaje frente a todas las dificultades, porque “un hermano es un hermano”.





(figura 5, fotograma del filme, David Lynch)

- 6ª casilla: CAIN Y ABEL. El cementerio como lugar de confesiones previas a la muerte. Pero también de preparación para el encuentro consigo o con su hermano (pues en realidad se trata de lo mismo). Si se cae en su casilla se vuelve al comienzo del juego, recordando todas las dificultades y sinsabores sufridos durante el recorrido. Es como una recapitulación más previa al gran paso que se avecina.





(figura 6, fotograma del filme, David Lynch)

- 7ª casilla: LA LLEGADA. El puente sobre el Mississippi antes del último descanso en el bar del pueblo de Lyle. Caer en la casilla del puente puede suponer un avance o un retroceso; pero en cualquier caso es un bucle de desplazamiento acelerado. Una precipitación de los acontecimientos. En la película representa el último momento de intensidad a partir del cual toda la historia se diluye. El acontecimiento que refrenda el éxito del viaje, pero también el anuncio del final cercano. Y la película casi termina como el juego, traspasando una línea que delimita un limbo desconocido (la propiedad de Lyle), y que de alguna manera incita a la repetición del juego. A una vuelta a empezar.



(figura 7, fotograma del filme, David Lynch)

#### 4º-Conclusiones.

*The Straight Story* es una película que expresa de una manera ejemplar el espacio infinito del nómada. Pero no el de ese arquetípico viajero moderno que habita en los intercambiadores de las ciudades que le sirven de escala entre los diferentes desplazamientos para trasladarse fragmentariamente de un punto a otro, o del desarraigado que busca la fascinación en la falta de referencias particulares, o en la repetición de iconos urbanos. Sino el del verdadero habitante de un espacio liso<sup>7</sup>, que en el caso de *The Straight Story* no es otro más que un carcamal que viaja sobre una vieja cortacésped; un hombre profundamente identificado con su paisaje. Ajeno al frenético desplazamiento y a la velocidad, pero valiente a la hora de acometer

<sup>7</sup>De este modo, el espacio “liso” o nómada, constituye un referente contrapuesto al espacio estriado representado por el plano (como espacio perspectivo y jerarquizado según las leyes de la geometría). En la continua fluidez de este espacio sin límites surge la necesidad de la referencia a la naturaleza; fluida, extensa... Y es el mapa el que en este dominio se contrapone al plano, permitiendo un uso “liso”, y sin referentes dogmáticos. Apercibiendo una nueva dimensión de la misma, atendiendo a variables de relación no siempre dimensionales, y en las que la percepción espacial del individuo, derivada de su experimentación, juega un papel preponderante.

Para consultar el origen de la referencia ver:

Gilles Deleuze, Felix Guattari. “Mil Mesetas” Pre Textos 1997. Edic. original Editions de Minuit 1980. Hablando de las Máquinas de Guerra. p-361-391 y p-483-491

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

un arriesgado viaje. Porque es consciente de las relaciones humanas a través de las relaciones espaciales.

A pesar de pertenecer a un entorno suburbano en donde la ciudad no es ciudad, es capaz de entender sus cualidades genéricas con sus leves variaciones (esas calles iguales y sin configurar, las líneas de la carretera continuas o discontinuas, o los surcos dibujados en los campos de cultivo), como las casillas del juego de la Oca (o de la vida). Convirtiéndolas en estados anímicos. Tal y como ocurre a través de la experiencia de esa ciudad densa y compacta a la que estamos acostumbrados al menos en la Europa meridional.

Por ello *TheStraight Story* exhibe una visión moderna del concepto de paisaje, tanto exterior como interior; fluida, personal y cambiante. Capaz de soportar múltiples aproximaciones, y de enriquecerse con todas ellas. Perteneciente no solo a una determinada disciplina artística, sino a la vida misma.

## BIBLIOGRAFÍA

- Barney, Richard A., ed., David Lynch, Interviews (Conversation with Filmmakers Series), University Press of Mississippi, 2009.
- Chion, Michael, David Lynch, British Film Institute, 2008.
- Cozzolino, Rober, David Lynch: The Unified Field, University of California Press, 2014.
- David Lynch interview. Empire November 2001. <http://www.davidlynch.de/empire2001.html>
- Deleuze, Gilles, Guattari, Felix, Mil Mesetas, Pre Textos 1997, Edic. original, Editions de Minuit, 1980.
- Devlin, William, Biderman, Shai, eds., The Philosophy of David Lynch (The Philosophy of Popular Culture), The University Press of Kentucky, 2011.
- Hughes, David, The Complete Lynch, Virgin Books, 2001.
- Jousse, Thierry, Masters of Cinema: David Lynch, Phaidon Press, 2010.
- Littman, Brett, ed., David Lynch: Naming. Kayne Griffin Corcoran, 2014.
- Lynch, David, Catching the Big Fish, Tarcher, 2007.
- Nieland, Justus, David Lynch (Contemporary Film Directors), University of Illinois Press, 2012.
- Nochimson, Martha P., David Lynch Swerves: Uncertainty from Lost Highway to Inland Empire, University of Texas Press, 2014.
- Olson, Greg, David Lynch: Beautiful Dark, (The Scarecrow Filmmakers Series), Scarecrow, 2011.
- Rodley, Chris ed., Lynch on Lynch, Faber & Faber, London 1997.
- Sheen, Erika, Davison, Annette, The Cinema of David Lynch: America Dreams, Nightmare Visions, Walflower Press, 2004.
- Stewart, Mark, David Lynch Decoded, AuthorHouse, 2008.
- Trapiello, Andrés, Una Historia Verdadera, El Viaje del Silencio, Canal + ,14 de Abril, 2001.  
<http://www.elnortedecastilla.es/salamanca/201501/10/juego-tambien-representa-recorrido-20150110123232.html>  
<http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1070>  
<http://www.juegodelaoca.com/Reglamento/reglamento.htm>  
<http://www.rogerebert.com/reviews/the-straight-story-1999>

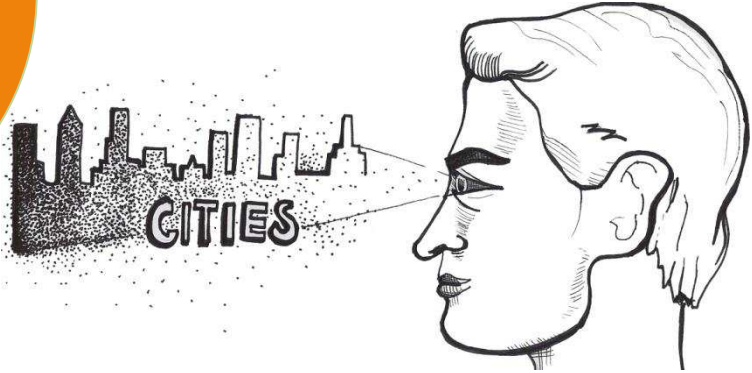


SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N<sup>o</sup>4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

IBAI ETXEZARRAGA ÁLVAREZ  
BEÑAT GUARROTXENA  
ARANBURU:

*La ciudad imaginada.  
Espacio común en las  
fronteras del pensamiento*



84

**Resumen:** La arquitectura y el urbanismo son disciplinas en las que lo que prima -a priori- es que aquello que se construye tenga una utilidad objetiva para aquel para el que se construye. En última instancia, se trata de construir el biotopo para que el ser humano, como animal social, pueda desarrollar todo el abanico de procesos inherentes a su condición. Al suponer el hábitat un factor determinante en cualquier contexto vital, una parte de la labor del planificador y la del proyectista consiste en dotar aquello que se construye de una serie de atributos semánticos con los que configurar la forma perceptiva. La dotación de códigos concretos en un edificio o contexto urbano presenta un límite: el que el uso que se le presupone no se vea condicionado de manera determinante por otra serie de factores. El cine, en cambio, permite un tratamiento radicalmente distinto de la práctica arquitectónica: una mayor libertad creativa.

**Palabras clave:** cine, ciudad, imaginada, experiencia, arquitectura

**Abstract:** The architecture and the urbanism are two disciplines in which the most important thing -at least at first sight- is that the building has to be useful for the person or group it is built for. At the end, the aim is to create a certain biotope where human being, as far as a social animal, should be able to develop the wide range of processes his own condition requires. As the habitat supposes a crucial factor in any vital context, one part of the duty of planners and designers should be to provide buildings or cities with a series of semantic features, with the objective of configuring the perceptive form. The provision of those codes in a building or urban context presents a limit: no factor should condition the use it is supposed to have. Otherwise, the cinema allows a radically different way to approach to architecture: a greater freedom.

**Keywords:** cinema, city, imagined, experience, architecture

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3188>

SEMIO SFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728



LA CIUDAD IMAGINADA.  
ESPACIO COMÚN EN LAS FRONTERAS DEL PENSAMIENTO

IBAI ETXEZARRAGA ÁLVAREZ  
BEÑAT GUARROTXENA ARANBURU

Miembros del colectivo Tximini Kolektiboa

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

85

*I've seen things you people wouldn't believe.  
Attack ships on fire off the shoulder of Orion.  
I watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate.  
All those moments will be lost in time, like tears in rain.(...)*  
Rutger Hauer en *Blade Runner*

Tanto el cine como la arquitectura comparten una relación de consustancialidad con la ciudad –o, si se prefiere, con el espacio urbano–. Esta se presenta no solo como el escenario sino también como el hábitat de la ficción, a modo de garante de su verosimilitud. Esta relación de dependencia se hace especialmente relevante en películas como *Der Himmel über Berlin* (1987) y su secuela *In weiter Ferne, so nah!* (1993) dirigidas por el alemán Wim Wenders, donde la ciudad de Berlín se descubre como metáfora perfecta capaz de fundir su carácter dual<sup>1</sup> con una historia que profundiza en la relación entre lo humano y lo celestial dando lugar a una compleja “coreografía”. Espacio urbano y ficción se completan mutuamente.

<sup>1</sup> Berlín conecta con las dos partes de la historia construida por Wim Wenders gracias a un juego de duplicidades derivado de su condición de Ciudad Doble. *Der Himmel über Berlin*, que fue rodada mientras la ciudad estaba dolorosamente dividida en dos partes incomunicadas entre sí mediante el Muro que separaba la parte oriental (bajo control soviético) de la occidental (en manos de la unión de potencias británica, francesa y norteamericana), profundiza, a través de las vidas de dos ángeles –Casiel y Damiel–, en las distancias entre dos mundos, el de los ángeles y el de los humanos. Damiel, atraído por la vida humana, renuncia a su condición celestial para comenzar una nueva vida como humano. *In weiter Ferne, so nah!*, rodada tras la caída del Muro en 1993, explora la unión de los dos universos. Damiel, que ha encontrado el amor de la joven Marion, vive su nueva vida mientras que Casiel, junto con Rapahela, su nueva compañera celestial, reflexiona sobre sus limitaciones. Casiel cometerá un error y será despojado de su estatus para convertirse también en humano. Ambas historias son también el reflejo de una ciudad dividida y duplicada primero e inmersa en la difícil tarea de la reunificación después. Semejante juego de duplicidades consigue que la ficción sea inseparable del espacio urbano en el que esta transcurre.

Una infinidad de películas han establecido vínculos similares. Una hipnótica San Francisco en *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), el París moderno de *Playtime* (Jacques Tati, 1967), la delirante metrópolis futurista londinense que da cobijo a la banda de delincuentes liderada por el carismático Alex DeLarge en *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971) o la eterna Roma en *La grande bellezza* (Paolo Sorrentino, 2013) son algunos ejemplos de esta relación.

Pero, si bien es cierto que muchos guiones han establecido un nexo de semejantes características con “ciudades reales”, es en el género de la ciencia ficción donde la idea de ciudad se ha visto obligada a reinventarse para superar las fronteras de lo real y poder incorporarse a las exigencias narrativas de una hipotética realidad futura. Esta distancia con lo real, propone un marco creativo bien distinto, no tanto de adaptación del espacio urbano a la historia o de adecuación de la historia al espacio urbano, sino de construcción<sup>2</sup> del propio espacio urbano, otorgando una libertad imaginativa que permite pensar la ciudad más como sentimiento que como razón.

Asiduamente ligada a este ejercicio de libertad creativa asociado a lo urbano aparece la expresión Ciudad Imaginada. Pero, ¿es suficiente la visualización de una idea? o por el contrario, ¿es la Ciudad Imaginada un constructo más complejo?

A pesar de que a veces, el término de Ciudad Imaginada ha sido simplificado a “recreaciones” de la misma o a resultados interpretativos con origen en realidades urbanas ya edificadas, ésta posee un carácter más complejo si la entendemos como la capacidad imaginativa del ser, ligada a un proceso de erosión y sedimentación –observación y reflexión– basado en la contemplación<sup>3</sup> de lo urbano y que sirve como plataforma desde la cual proyectar una nueva idea o concepto de ciudad. Una especie de posición relativa que posibilita una resituación libre de las limitaciones de la ciudad real –ya sean estas derivadas de su naturaleza formal (presencia) o aparezcan encorsetadas en la memoria subyacente de esta (percepción-interpretación)<sup>4</sup>–. Al final de una de las conferencias del arquitecto estadounidense R.

<sup>2</sup> Aunque más adelante trataremos el proceso ligado a la acción de construir con mayor detenimiento, sirva ahora el término para referirnos al ejercicio libre de los condicionantes inherentes a la realidad del acto de construir.

<sup>3</sup> “Primero el ensueño, la admiración. Después la contemplación, extraño poder del alma humana capaz de resucitar las ensoñaciones, de recomenzar, de reconstruir, pese a los accidentes de la vida sensible, su vida dinámica imaginaria”(G. Bachelard “El aire y los sueños”, FCE, México, 1972).

<sup>4</sup> Esta cualidad doble de la ciudad real engloba dos términos fronterizos con la Ciudad Imaginada como lo son la Ciudad Habitada y la Ciudad Interpretada. La primera –presencia–, es la realidad funcional y finita que responde a las necesidades derivadas del día a día de una comunidad y la que se encarga de que estas puedan ocurrir. Por lo tanto, La Ciudad Habitada es exclusivamente una ciudad en presente. La segunda –percepción-interpretación–, es la memoria –información– subyacente en la Ciudad Habitada. Es el pasado hecho presente –o mejor aún, como diríamos en euskera, *orainaldiratua*, literalmente, traído al presente–. Existe en la imagen proyectada que construimos en nuestra mente –ya sea esta (la mente) individual o colectiva– a través de todos aquellos elementos, materiales e inmateriales, que han conformado la realidad urbana hasta llegar a la Ciudad Habitada (ciudad en presente).

Buckminster Fuller, ante la pregunta de uno de los asistentes sobre si creía en la existencia de vida en el espacio exterior, este respondería: “Joven, ¿dónde cree que está?”. Una respuesta que por sencilla que parezca, plantea un ejercicio de desplazamiento mental a una posición distinta a yo/aquí/ahora desde la cual es posible dissociarse de las formas y las percepciones que limitan la relación entre interior-exterior y realizar un ejercicio de resignificación de dicha relación: volver a hacer un posicionamiento de sí mismo en perspectiva y buscar el contexto propicio para la nueva posición.

Es en este punto es donde la arquitectura y el urbanismo cumplen con la misma función en el cine y en la realidad: no solo se construye contexto, también se construye hábitat. Solo que ese hábitat no será usado, al menos de la misma manera. No será la acción la que se adapte al hábitat, será el hábitat el que se adapte a la nueva realidad narrativa, pudiendo modularse de manera casi totalmente libre esa Ciudad Imaginada.

Proponiendo una analogía con la idea de “imaginación aérea” que Gastón Bachelar define como “imaginación sin imágenes... lo imaginario decanta imágenes, pero se presenta como algo que está siempre más allá”<sup>5</sup>, la Ciudad Imaginada sería una ciudad sin formas, una ciudad vaciada, reducida a la nada y que existe en una combinación de tiempos y espacios separados de la ciudad real donde la libertad de movimiento es la característica dominante.

“Como las imágenes aéreas resultan pobres e inconsistentes si se comparan con las formas terrestres, la imaginación aérea pasa por ser una imaginación evaporada. Si en el cielo las imágenes son pobres, los movimientos son libres”<sup>6</sup>.

Esta capacidad permite además la yuxtaposición de imágenes, ideas, sensaciones y experiencias inmateriales –no visuales– adquiridas sin que interfieran unas con otras independientemente de que compartan realidades espacio-temporales comunes. Así, es posible que en la Ciudad Imaginada cohabiten tiempos pasados, presentes y futuros o espacios habitados –vividos–, interpretados e imaginados.

Si bien es cierto que esta capacidad de imaginar es común a todos, las diferencias aparecen cuando tratamos con los resultados “decantados” de lo imaginado ya que cada una de las disciplinas artísticas posee sus propios sistemas, procesos y límites a la hora de definir o representar esa idea concreta constituida en la mente. Es en este proceso donde el cine y la arquitectura poseen un espacio común situado en la frontera entre lo imaginado y su materialización.

Atendiendo a una perspectiva histórica, veremos que el concepto de la Ciudad Imaginada ha ido variando sus parámetros representativos dependiendo del contexto sincrónico al que responde. Si observamos las ciudades iniciales (Atlántida, Troya, Aztatlan,

<sup>5</sup> G. Bachelar, op. cit.

<sup>6</sup> G. Bachelar, op. cit.

Ker-Is, Enoc, Olimpo, Shambhala)<sup>7</sup> imaginadas para soportar los acontecimientos míticos o religiosos iniciáticos, conoceremos ciudades ambientadas en tiempos remotos y de difícil acceso que surgen, en muchos de los casos, como morada de deidades y seres poco corrientes. Muchas de ellas habrían sido destruidas o castigadas. Durante la Edad Media surgirán ciudades (Ávalon, La ciudad de Dios, El Milenario, El País de Cucaña) que responden, sin dejar a un lado la mitología y la religión, a una época donde la magia, la fantasía y el paganismo adquieren especial protagonismo. Pero, más allá de sus propósitos y sus diferencias formales, sociales o mitológico-religiosas, estas ciudades compartían un proceso de transmisión oral sobre lo imaginado. Este método permitía evocaciones y figuras más cercanas al mundo de los sueños o la fantasía debido a la libertad derivada del uso del lenguaje y su improvisación a la vez que, como un ejercicio de pseudoliteratura.

Sin embargo, si avanzamos hasta la época del Renacimiento, advertimos que el resultado representativo de Ciudades Imaginadas tales como Sforzinda –ciudad ideal diseñada por Antonio Averlino “Il Filarete” alrededor de 1465 y que sirvió como referente para el diseño y la construcción de la ciudad de Palmanova– ésta mucho más sujeta a los límites de lo real no precisamente por un detrimento en la capacidad de imaginar durante esta época, sino por su sometimiento a las disciplinas de la arquitectura y el planeamiento urbano. A pesar de no llegar a construirse, Sforzinda se pensó y diseño para que pudiera serlo –ciertos aspectos fueron definidos con especial detalle en su Trattato d’architettura–. La representación de esta ciudad, lejos de la libertad que otorga la expresión oral que acompaña a sus predecesoras, estaría condicionada por los límites del lenguaje arquitectónico dibujado de la época –el diseño geométrico y el plano en planta–, la libertad que concede el hecho de no responder a un territorio específico –se pensó para ser construida en cualquier lugar– y la “necesidad generadora”<sup>8</sup> de ordenar el caos surgido debido a los excesos de población. Si en los casos anteriores prevalecía el relato, aquí es la forma el fin del lo representado.

Más adelante, entre los siglos XVI y XVII surgirían las utopías que recuperarían el concepto de Ciudad Imaginada como reflejo de sociedades ideales que ofreciesen alternativas

<sup>7</sup>La ciudad de Shambhala merece una mención aparte ya que a los diferentes mitos que la sitúan como una ciudad perdida en las montañas del Himalaya se le unen otras afirmaciones que la identifican como un estado psíquico al que solo se podría aspirar si se alcanzan ciertos estados mentales. Según las palabras que el 14º Dalai Lama, Tenzin Gyatso, le dedicó a la “ciudad” en 1985 en la ciudad de Bodhgaya durante la iniciación kalachakra, esta podría guardar algunas “similitudes” con el concepto de Ciudad Imaginada tal i como lo hemos explicado anteriormente. “Although those with special affiliation may actually be able to go there through their karmic connection, nevertheless it is not a physical place that we can actually find. We can only say that it is a pure land, a pure land in the human realm. And unless one has the merit and the actual karmic association, one cannot actually arrive there.”

<sup>8</sup>La “necesidad generadora” en el papel de “idea generadora” utilizada por el arquitecto Alejandro de la Sota y que este define como “la fuerza de la propuesta”. En este caso, hacer frente a los problemas de la ciudad eran tanto la idea y el objetivo central del origen de esta Ciudad Imaginada.

al mundo real. Así, surgirían Amauroto, capital de la isla de Utopía, del libro del mismo nombre escrito por Tomás Moro en 1516, la tecnológica y un tanto futurista ciudad de Bensalem de novela de Francis Bacon publicada en 1627 y titulada La Nueva Atlántida (New Atlantis) o la utopía republicana descrita por James Harrington en su obra The Commonwealth of Oceana publicada en 1656 que daría origen a la ciudad de Oceana. Todas ellas harían uso de la literatura, disciplina que permite representar, desarrollar y transmitir lo imaginado con una libertad y una amplitud similares al ejercicio de transmisión oral.

En el Laocoonte, G.E. Lessing atiende a las diferencias representativas entre las artes del movimiento y las del reposo, marcando, en el siguiente párrafo, la distancia entre las posibilidades dinámicas que ofrece la literatura frente a la brevedad del instante único representado por la pintura –y que se asemeja más al modo en que los arquitectos del mundo clásico representaban sus obras por medio del dibujo o plano–: “al poeta nada le obliga a concentrar su cuadro en un solo momento. Libre en absoluto de las acciones que describe y de conducirlos a término a través de todas las modificaciones posibles, que costarían cada una al pintor una obra totalmente distinta y acabada, no cuestan al poeta sino un solo rasgo que, vinculado por el que le precede y allanado por el que le sigue, pierde su valor propio y produce en el conjunto el mejor efecto”<sup>9</sup>.

Con la transición provocada por la revolución industrial, a caballo entre los siglos XIX y XX, llegarían nuevas propuestas de Ciudades Imaginadas tras desembocar el urbanismo en nuevos modelos de ciudad que imaginaba escenarios futuros ante la nueva realidad –la industrial– a la que se enfrentaba la sociedad. El modelo industrial servirá como motor del racionalismo y del progreso para dar lugar al funcionalismo –una de las principales líneas de pensamiento del siglo XX–.

Surgiría en este periodo de entre-siglos un prefiguración utópica denominada *Cité industrielle*. Una Ciudad Imaginada presentada en 1904 por Tony Garnier y que mostraría, al mismo tiempo, cierta continuidad didáctica marcada por su paso por la Ecole Nationale des Beaux-Arts de Lyon y la Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris, así como la innovadora propuesta de dividir el tejido urbano en zonas funcionales bien diferenciadas. Fruto de este carácter de duplicidad, la *Cité industrielle*, que tendría como referentes morfológicos las ciudades de nueva fundación griegas, helenas y romanas –y de manera más marcada aún la antigua ciudad de Tusculum–, propondría un ejercicio de deliberada “des-historización”, con “una inequívoca intencionalidad polémica hacia la concepción decimonónica de la ciudad de crecimiento *compacto e ilimitado*. El ideados de la “ciudad

<sup>9</sup>G.E. Lessing “Laokoont” ed Sempere y Cía, Valencia, 1910, traducción de Luis Casanovas de G.E. Lessing, “Laokoon: oder ubre die Grenzen der Maleri und Poesie” ed. Grimen, Cap. III Graf. 30.

industrial” se vincula virtualmente con un pasado remoto para contraponerlo al pasado reciente y proyectarlo al futuro”<sup>10</sup>.

Si bien es cierto que podríamos decir que este ejercicio imaginativo guarda relación con el ya descrito proyecto renacentista de Sforzinda, más inequívoco es aún el abismo que los distingue. La *Cité industrielle* de Garnier, que bien podría considerarse como uno de los precedentes del urbanismo moderno, además de “jugar” con las combinaciones y yuxtaposiciones de espacios y tiempos, decide “para hacer más verosímil la prefiguración de su ciudad imaginaria, fijar ante todo las condiciones geo-orográficas del emplazamiento y las dimensiones demográficas previstas para el establecimiento de nueva fundación, destinado a 35.000 habitantes”<sup>11</sup>. Es decir, no solo proyecta un tejido urbano sino que imagina un *terrain* virtual, un mapa, donde los límites del lenguaje arquitectónico se diluyen con los límites de una cartografía elegida *ex profeso*, una especie de plataforma, que al igual que el Berlin de Win Wenders, posibilita y enfatiza aquello que se quiere representar. De este modo, Garnier asignaría “un valle dominado por una altura de colinas y atravesado por un río en el que confluye un torrente secundario canalizado en alguno tramos. (...) Los otros datos favorables de base son la preexistencia de un núcleo histórico, la comodidad de los transportes, garantizada por una línea ferroviaria, y la relativa proximidad de minas para la extracción de materias primas”<sup>12</sup>.

Esta visión territorial redimensiona los límites de la Ciudad Imaginada hasta ahora por la pintura y la arquitectura, adentrándose, a través del mapa, en los espacios periféricos a lo representado mediante el dibujo, dando origen a una idea más compleja y completa del entorno —que comienza a acercarse ya a las posibilidades representativas que ofrecen las artes del movimiento—.

“El concepto de límite tiene aquí un significado doble, ya que alude tanto a la frontera física como a la frontera de la inteligibilidad de lo representado, a la profundidad hasta la que el intérprete puede descifrar, o en cierto modo a la cantidad de información que contiene el mapa. Korzybski (casi) parafrasea a Wittgenstein<sup>13</sup>; “*los límites de mi lenguaje son los límites de mi mundo*”<sup>14</sup>, pero ofrece la posibilidad de acercarse a ese territorio al que alude, al igual que el hombre sale de la caverna para contemplar el mundo de las ideas en la alegoría de Platón.”<sup>15</sup>

La arquitectura comienza de este modo una nueva etapa vinculada al pensamiento conocido como funcionalismo que vendría a sentar las bases de la arquitectura y el urbanismo

<sup>10</sup> Gravagnuolo B. "Historia del urbanismo en Europa", ed. Akal, Madrid 1998.

<sup>11</sup> Gravagnuolo op. cit.

<sup>12</sup> Gravagnuolo op. cit.

<sup>13</sup> Hace referencia a la famosa cita de Alfred Korzybski “el mapa no es el territorio”.

<sup>14</sup> L. Wittgenstein: "Tractatus Logico-Philosophicus", Tecnos, Madrid, 2007.

<sup>15</sup> J. A. Cabezas Garrido, "Viaje, ciencia ficción, arquitectura. mapas, estaciones espejos", Revista N3, Universidad de Sevilla, 2010.



modernos de la mano de la emergente sociedad industrial capitalista. Unida a este propósito (re)surge<sup>16</sup> la ideología de la tabula rasa, concepto que estimula ese proceso de vaciado del ideario preconcebido de lo urbano para exprimir el potencial creativo o imaginario de la ciudad. “En la raíz del funcionalismo se encuentra la voluntad explícita de la innovación radical, esto es, el acto eversivo de la tabla rasa cultural, que conduce a un absoluto rechazo de la tradición –con todo su bagaje de experiencias y normas– para volver a comenzar “desde el principio”, reformando cada problema proyectual a partir de sus mismos presupuestos y desarrollándolo en consecuencia con el rigor lógico de un teorema abstracto, como si tuviésemos que afrontarlo por vez primera y no existieran precedentes históricos o valores sociales sedimentados a tener en cuenta”<sup>17</sup>.

La Ciudad Imaginada se alinea con la idea del cambio hacia un nuevo paradigma tecnológico que deja en manos del razonamiento lógico sus inéditos arquetipos imaginarios. Así, el movimiento moderno adapta, no solo arquitectura y paisaje, sino también paisanaje, al ideal de futuro desarrollando “la hipótesis de un “hombre nuevo” absolutamente racional, libre de lazos sentimentales del pasado y feliz de vivir en el “nuevo universo”<sup>18</sup>. Se perfila así un ejercicio cada vez más completo de definición de la Ciudad Imaginada mediante la construcción de entornos cada vez más complejos. La forma representada adquiere ahora también un nuevo *homo*, un nuevo personaje.

Todavía en fase embrionaria, comienza a fraguarse la idea de un todo interconectado en la mente del arquitecto. Una arquitectura ligada en paralelo a una narrativa que la completa. En una entrevista realizada en 1992 al arquitecto estadounidense John Hejduk, David Shapiro le pregunta, atendiendo a su condición de arquitecto que ha escrito poesía, cómo la ha usado en su trabajo. Hejduk responde lo siguiente: “Es una pregunta difícil. No establezco separación alguna. Un poema es un poema, un edificio es un edificio, la arquitectura es la arquitectura, la música es... todo es estructura. Uso la poesía como lenguaje. Hoy los arquitectos son orgánicamente responsables de que su lenguaje discurra en paralelo a la estructura. Ese es el nuevo desafío de la arquitectura. No puedo hacer un edificio sin construir un nuevo repertorio de personajes, de historias, de lenguajes... No se trata de construir *per se*, sino de construir mundos.<sup>19</sup>” La respuesta, aunque anacrónica respecto al momento que estamos tratando,

<sup>16</sup> La idea “comenzar desde cero” asociada a la ideología de la tabula rasa no se trata de un concepto drásticamente nuevo. El propio Benedetto Gravagnuolo nos invita a pensar en el “*año cero*” como origen del tiempo y reflejo de la idea que persigue la tabula rasa.

<sup>17</sup> Gravagnuolo B. "Historia del urbanismo en Europa", ed. Akal, Madrid 1998.

<sup>18</sup> Gravagnuolo op. cit.

<sup>19</sup> “El arquitecto que dibujaba ángeles, Entrevista con John Hejduk”, David Shapiro. Texto basado en la entrevista realizada por David Shapiro para la película documental John Hejduk. *Builder of Worlds, 1992, Michael Blackwood Productions Inc.*

resulta válida a la hora de argumentar como el arquitecto toma prestados espacios representativos más allá de los propiamente arquitectónicos para completar sus entornos.

La arquitectura de finales del siglo XIX y principios del XX se centra por lo tanto en la representación y construcción de ese ideario urbano futurista que se presenta como eje principal del nuevo siglo. El optimismo embriagador que mana de la unión entre ciudad y *máquina* hacen brotar cada vez más visiones futuristas que encuentran en lo urbano el hábitat idóneo para “ser”. Este vertiginoso empuje renovador se hace patente en la afirmación del propio Antonio Sant'Elia<sup>20</sup> que pronosticaba que “cada generación tendrá que fabricarse su propia ciudad. Esta constante renovación del ambiente arquitectónico contribuirá a la victoria del futurismo.”<sup>21</sup>

Este nuevo mundo supone también –antes y más rápidamente desarrollado que en el campo de la arquitectura– un cambio en los ámbitos del arte y la cultura. La nueva sociedad urbana traerá consigo dimensiones desconocidas en los campos de la literatura, la técnica, la filosofía o la política así como la aparición de las vanguardias artísticas que encontrarán en la “abundancia” urbana el caldo de cultivo ideal para desarrollar hasta el extremo sus exposiciones teóricas. A esta situación hay que sumarle además que la era de la mecanización implicaría un adelanto significativo en los sistemas de representación con la aparición de la cámara de película fotográfica y el cinematógrafo.

El mundo experimentaría por primera vez el arte de documentar y representar el espacio sin tener que disociarlo del tiempo transcurrido. La técnica superaba así la frontera del dibujo, condenado a habitar en el instante y abría las puertas del espacio secuencial y el movimiento. Hasta entonces la imagen o la forma se habrían concebido como elementos en reposo, y modalidades como la arquitectura, la pintura o la escultura no habrían sido capaces de obtener por si mismas representación alguna que hiciese frente a ese estatismo.

Aparecería de esta forma, un nuevo sistema de representación y desarrollo arquitectónico especialmente ligado a aquello imaginado ya que, más allá del poder documental, tanto la temporalidad, la secuencia y el movimiento permitían completar la expresión del entorno haciendo uso de la cinemática y creando un lenguaje autosuficiente capaz de traducir lo imaginado en imágenes sin pérdida de información. El entorno estático se había convertido en un conjunto de entornos dinámicos que, además de servir de representación, alimentaba su propio proceso de construcción y expansión. Cada imagen venía

<sup>20</sup>Sant'Elia es uno de esos arquitectos que no pasaron del dibujo a la construcción, ya que la ciudad que él propugnaba (la *Cittá Nuova*, que decía como debería ser Milán) era imposible tanto tecnológica como económicamente en el momento en el que lo ideó, y era muy consciente de ello. Además la Primera Guerra Mundial nos privó muy pronto de su genio. Murió en el frente a los 28 años. Pero su obra, de una tremenda fuerza ha perdurado sirviendo de ejemplo a arquitectos y cineastas, hasta tiempos muy presentes.

<sup>21</sup> A. Sant'Elia, "Manifiesto dell'architettura futurista", Tedeschi, Florencia 1995.

precedida de una anterior pero sobre todo, estimulaba y facilitaba la “aparición inmediata” de la siguiente. Era lo más parecido al pensamiento directo.

Este giro de la historia supondría un cambio de paradigma en la representación arquitectónica y por consiguiente, en la forma de pensar la arquitectura.

Surgiría la técnica del fotomontaje, con ejercicios como *Design and Construction of a House, Warsa*, 1928, de manos de los arquitectos constructivistas polacos Lachert y Szanaja, la irónica metáfora representada en *Brotenfeld* por Paul Citroen, muchas de las obras jamás construidas por los arquitectos rusos de los años 20' como por ejemplo el fotomontaje *Wolkenbugel* 1925, de El Lissitzky, el propio Malevich que en 1926 presentó *Project for a Supremacist Skyscraper for New York City* o las experiencias fotográficas de David Hockney que el mismo definió como “dibujar con la cámara”.

El movimiento “dirigiría y guionizaba” aquellos paseos arquitectónicos definidos por Le Corbusier como *promenade architecturale* que solo podían ser comprendidos mientras uno los recorría, daba sentido a cortometrajes como *Powers of Ten*<sup>TM</sup> en 1977 donde sus directores, la pareja de arquitectos Charles y Ray Eames, “dibujaban” reflexionan sobre cuestiones relacionadas con la escala<sup>22</sup> o originaba conversaciones con uno mismo como la que compartimos con el arquitecto Peter Zumthor gracias a su conferencia *Atmosferas*, donde asocia el acto de proyectar al movimiento cinemático. “Sin duda, la arquitectura es un arte espacial, como se dice, pero también un arte temporal (...). Os pondré un ejemplo que tiene que ver con las termas de Vals. Para nosotros era increíblemente importante inducir a la gente a moverse libremente, a su aire, en una atmósfera de seducción y no de conducción. (...) y esto forma parte de lo que nosotros, los arquitectos, podemos hacer. En ocasiones, lograrlo, tiene poco de escenografía. En las termas de Vals intentamos llevar las unidades espaciales hasta el punto de que se sostuvieran por sí mismas. (...) Ahí están los espacios, y allí me encuentro yo, y ellos me mantienen en su ámbito espacial; no estoy de paso. Puede que esté bien firme ahí, pero entonces algo me induce a ir hasta la esquina, donde la luz cae aquí y allá, y me pongo a pasear por ahí; tengo que decir que ese es uno de mis mayores placeres: no ser conducido, sino poder pasear con toda libertad, a la deriva, ¿sabéis? Me muevo como en un viaje de descubrimientos.”<sup>23</sup>

Mención aparte merece el arquitecto suizo Bernad Tschumi que con el cine, la fotografía y la danza como referencia trataría de captar la esencia del movimiento a través de las formas arquitectónicas dando origen a la corriente conocida como “arquitectura narrativa”.

<sup>22</sup> El cortometraje *Powers of Ten* planteaba una reflexión que ya en 1957 el director de cine Jack Arnold había planteado en la escena final de su película *The Incredible Shrinking Man* donde la cámara se aleja de Scott Carey (Grant Williams) una vez ha terminado su monólogo hasta que este se pierde entre la vegetación, para, acto seguido, fundirse en una serie de imágenes del universo, acompañados por la voz en *off* reflexiva del propio Scott Carey.

<sup>23</sup> P. Zumthor, "Atmósferas" Gustavo Gili, Barcelona, 1995.

Proyectos como los *Manhattan Transcripts* (1976-1981) o el *Parc de la Villete* en Paris (1982-1998) utilizan un montaje de secuencias de manera que el proyecto es percibido en movimiento, como un paseo que recoge acción y acontecimiento.

Pero, sin duda, la arquitectura encontraría en el cine de ciencia ficción su mejor aliado. Entre ambas disciplinas se generaría una relación basada en una especie de reflejo mutuo que daría inicio a un viaje que a día de hoy tiene más camino aún por recorrer que cuando comenzó.

El cine comparte con la arquitectura la posibilidad de la experiencia del viaje. De hecho el gran teórico de la arquitectura, el italiano Bruno Zevi, que subraya el hecho de que más allá de un conjunto de planos, paredes y niveles, para interpretar la arquitectura es necesario el desplazamiento relativo del punto de vista, defiende que: "El descubrimiento de la cinematografía es de inmenso alcance para la representación de espacios arquitectónicos, porque si está bien aplicada resuelve prácticamente todos los problemas planteados por la cuarta dimensión. Si se recorre un edificio con un aparato cinematográfico y después se proyecta el film, se podrá revivir el camino realizado y una gran parte de la experiencia espacial que proviene de él"<sup>24</sup>.

Es decir, el cine permite un desplazamiento a través de un espacio concreto, pero además transmite una percepción de tiempo, o incluso de duración, ya que hace visible el cambio aparente de la realidad circundante en respuesta de los factores ambientales.

Cualquier otro tipo de representación de un espacio arquitectónico -entiéndase como arquitectónico la más amplia gama de hábitat artificial- está limitado a una educación en la que el perceptor de dicha representación debe estar versado, independientemente del alto nivel de intuición del que disponga. La descripción de una calle en un texto literario, por ejemplo, estará ligada al dominio de un vocabulario más o menos complejo para poder aprehender la voluntad del autor de definir el espacio en cuestión; la lectura de planos precisa de saber interpretarlos, e incluso la fotografía y la representación pictórica necesitará de información adicional para pasar de la mera instantánea. Y aún pudiendo sacar algo en claro de estos modos de representación no será más que una idea borrosa, más ligada a una serie de sensaciones confusas que a una experiencia espacial.

Sin embargo el cine no necesita de ningún tipo de asistencia adicional. Tremendamente intuitivo, ya que reproduce las realidades de la más cotidiana de las maneras, no hace falta ningún tipo de conocimiento previo para interpretar el espacio. Es al fin y al cabo una transposición de un recorrido visual -principal fuente de estímulos perceptivos, con una preponderancia casi absoluta en la experiencia espacial- a tiempo real. La Ciudad Imaginada

<sup>24</sup> B. Zevi, Saber ver la arquitectura, Poseidón, Buenos Aires, 1951.

toma forma de una manera integral y evidente, presentando, una nueva configuración para explorar.

En la ciencia-ficción, la necesidad de una configuración nueva puede llegar a la sublimación, pues una de las premisas argumentales necesariamente aceptadas es que las leyes físicas no tienen que corresponder necesariamente a las que cotidianamente se perciben. Ejemplos de este fenómeno los podemos encontrar en la *Tardis*, el artefacto que utiliza para sus desplazamientos el *Doctor*, en la serie de la BBC *Doctor Who* (Creada en 1963 por Sydney Newman cuenta con 33 temporadas y lleva más de 50 años emitiéndose) en el que el interior es manifiestamente más grande que el exterior; o en la película *Dark City* (Alex Proyas, 1998), donde "los ocultos" cambian la realidad física a su antojo.

El cine, al fin y al cabo es el relato de una historia<sup>25</sup> que ha podido, o no, tener lugar, pero siempre con el condicionante de la libertad creativa de su autor. Como todas las historias, las narradas en el medio cinematográfico ocurren en un espacio y un tiempo determinados. En este punto podemos diferenciar dos tipos de espacio-tiempo: el espacio-tiempo fílmico (el sitio y el momento en el que se rueda una película) y el espacio-tiempo narrativo (el sitio y el momento en el que ocurre aquello que se narra en una película).

No podríamos decir que el espacio narrativo es siempre arquitectura (cuando alguna acción transcurre en algún paraje natural, por ejemplo, no lo es), pero el espacio fílmico sí, ya que el autor, escoge y adapta de manera directa o indirecta (mediante la alteración del entorno o mediante el uso planificado del material técnico<sup>26</sup> de filmación) aquello que rodea al momento del rodaje. Simplemente la intención de crear esa Ciudad Imaginada puede ser suficiente para alterar aquello que se graba<sup>27</sup>.

Al fin y al cabo uno de los puntos interesantes del cine de ciencia-ficción es que esos entornos no existen, es decir, no se encuentran en la realidad<sup>28</sup>, y por lo tanto, es necesario crearlos. Si bien el cine de carácter futurista ha bebido de distintas fuentes de inspiración, si el elemento a crear es un entorno urbano o un edificio, indiscutiblemente la fuente de inspiración deberá ser la arquitectura.

<sup>25</sup> Nos referimos a historias debido al acercamiento al cine que se pretende hacer respecto a la arquitectura. Claramente, una representación artística no tiene porqué narrar una historia.

<sup>26</sup> Como por ejemplo el uso de la luz. Una iluminación determinada condiciona de manera muy sustancial un entorno. En ese caso podríamos decir que se crea una obra arquitectónica, aunque sea de carácter efímero.

<sup>27</sup> Lo maravilloso de la creación de realidades nuevas a partir de elementos existentes llega hasta el punto de que un edificio construido en 1960, como el *Marin County Civic Center* del arquitecto estadounidense Frank Lloyd Wright sirva en la película de 1997, *Gattaca* (Andrew Niccol) para ambientar un futuro lejano.

<sup>28</sup> Habría, por supuesto, matizar el hecho de que no se encuentran en la realidad, ya que en numerosas ocasiones las localizaciones, como veremos más adelante con el ejemplo de la película *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997). Otro de los ejemplos, más actuales, lo encontramos en la película *Dredd* (Pete Travis, 2012). En esta película aparece la megalópolis "MegaCity One", que abarca gran parte de la costa este estadounidense. Para reproducir la ciudad se utilizaron planos de ciudades sudafricanas, cuyo crecimiento destaca por su velocidad y escasa planificación. Más concretamente se tratan de la Ciudad del Cabo y de Johannesburgo.

Uno de los materiales que más ha influido en el cine de la ciencia ficción a la hora de imaginar la ciudad ha sido el comic. Especialmente los comics de superhéroes, -*Flash Gordon* (Alex Raymond), *Batman* (Bob Kane)- en el que el entorno arquitectónico simplemente sugería una serie de sensaciones a través de un desarrollo superficial que se basaba en un acercamiento estilístico e intuitivo de la ciudad. En los ejemplos expuestos, y como tónica común durante la primera mitad del siglo XX., la ciudad estaba claramente inspirada en los nacientes centros financieros de Estados Unidos y una estética *Art Decó*, en el caso de *Flash Gordon* además fusionada con ciertos elementos que evocan lo oriental.

Más tarde, durante las últimas décadas del siglo XX., surge a lo largo del planeta una nueva generación de dibujantes de comic para los que la arquitectura deja de ser algo evocador, para, adentrándose mucho más en la disciplina, construir un sólido imaginario que sirviese de soporte a sus historias. Dos de los representantes más ilustres serían el japonés Katsuhiro Otomo y el francés Jean Giraud *Moebius*, que utilizarían lo aprendido en la creación de su obra para contribuir en dotar al cine de ciencia ficción de esa profundidad en lo urbano y arquitectónico.

Pero aunque recuperaremos la relación entre arquitectura, comic y cine más tarde, merece hacer un alto en el camino para desarrollar el caso de la película *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), donde la importancia de un diseño arquitectónico completo salta a la vista prácticamente en cada escena. No debemos olvidar que Lang recibió formación de arquitecto y que su padre fue arquitecto jefe de la sección de obras públicas de la ciudad de Viena.

En este filme se puede apreciar claramente como los estándares arquitectónicos que se presuponían para el futuro se relacionaban con la pujanza de Estados Unidos y la sensación de poder que transmitían sus torres.

En efecto, el modelo más utilizado era ya Nueva York -influyó terriblemente la visita que el director hizo a la ciudad-, y no dejara de serlo por lo menos en tres cuartos de siglo. Se puede apreciar además dos referencias estilísticas claras en la arquitectura de la película: Por un lado el estilo *art decó* que estaba irrumpiendo en la escena internacional de la arquitectura, especialmente en Estados Unidos (no solo se puede apreciar la huella del estilo en los rascacielos, sino también en los entornos del subsuelo e incluso en el diseño del robot); Por el otro los dibujos del que fuera el máximo representante del futurismo en la arquitectura, el italiano Antonio de Sant'Elia.

*Metrópolis* daría pie al comienzo de la espiral en la que en lo sucesivo se retroalimentarían, en cuanto a filosofía, estética e inspiración el cine de ciencia ficción y la arquitectura. A continuación habría un transvase constante de influencias.

Los hitos arquitectónicos servirán de referencia futurible. Las fantasías Wrightianas y la Bauhaus están presentes en *Things to come* (William Cameron Menzies, 1936); Se ven reminiscencias del movimiento moderno, y de las propuestas japonesas de los metabolistas en



*Logan's run*; un posmodernismo con marcadas influencias *pop* en la base subterránea de *The Andromeda strain* (Robert Wise, 1971) y en *The clockwork orange* (Stanley Kubrick, 1971); El brutalismo y sus aplicaciones metabolicistas en *Akira*; o la cada vez más de moda arquitectura posmodernista mezclada con arquitectura vernácula asiática, como en *Ghost in the shell* (Mamoru Oshii, 1995). Sin duda la labor de una generación de ilustradores y dibujantes de comic han sido determinantes a la hora del desarrollo de estas aplicaciones: los ya mencionados Otomo y Moebius, H.R Giger, Juan Gimenez, Simon Bisley, Masamune Shirow, y un larguísimo etcétera.

Pero como ya se ha dicho, las influencias van en los dos sentidos y muchos han sido los arquitectos que han encontrado en el cine base para el desarrollo de sus ideas. Sin profundizar mucho, el cine de ciencia ficción, así como la cultura popular adscrita a ese género, influyó de manera notable, entre otros, al grupo británico *Archigram*, a toda una generación de arquitectos muy interesados por las megaestructuras en los años 70<sup>29</sup>, a los teóricos del posmodernismo, como Robert Venturi, o más recientemente al arquitecto y teórico holandés Rem Koolhaas.

Es indudable que la captura de imagen, y su posterior aplicación para capturar el movimiento, han sido determinantes en la manera en la que hemos aprendido a ver lo que nos rodea y lo que no nos rodea. El arte, la filosofía, la sociedad del siglo XX y el XXI debe mucho a la singular mirada que el cine le ha ofrecido. Y aunque el cine ofrezca, también es verdad que el cine exige. Exige la implicación de todas esas disciplinas para la construcción de nuevos mundos.

El detalle, la concisión, la escala, son fundamentales a la hora de representar en pantalla. Todo lo que aparece ha de ser como debe, por lo menos dentro de unos parámetros definidos. El cine observa y absorbe las referencias circundantes con avidez, para poder configurar con esos ingredientes, los más completos de cada campo, las pautas para que los espectadores sean capaces de construir sus propias ciudades y sus propios edificios. Aunque solo sea en el plano de la imaginación.

Durante las últimas décadas la experiencia cinematográfica ha sufrido una nueva revolución gracias al exponencial desarrollo de las tecnologías informáticas. Mundos, criaturas y situaciones que difícilmente podrían salir de la imaginación de un creativo se nos muestran con una verosimilitud y una cercanía que sorprenden año a año. Pero este desarrollo tecnológico no se ha traducido solamente en la realización de esas imágenes oníricas, si no en

<sup>29</sup> Un grupo de arquitectos que se suelen englobar entre la exposición universal de Montreal, en 1967 y la de Osaka en 1970. Entre sus miembros más famosos se cuentan el estadounidense Richard Buckminster Fuller, el arquitecto húngaro nacionalizado francés Yona Friedman o el arquitecto japonés Kisho Kurokawa.

la posibilidad de recorrer con un mayor grado de libertad esos nuevos mundos. Estamos hablando de los videojuegos.

El videojuego, disciplina que ya cuenta con más de 70 años<sup>30</sup>, ha evolucionado durante ese tiempo incluso más rápido que el cine. Comenzando en los primeros años como un interfaz tremendamente simple donde las acciones posibles eran limitadas -*Pong* (Atari, 1972), *Space invaders* (Taito, 1978)- en los 80' se produce la edad de oro del videojuego con la tecnología de los 8 bits.<sup>31</sup>

Una de los géneros popularizados durante este periodo es el de las plataformas: *Pitfall* (Atari, 1982), *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) o *Sonic the hedgehog* (Sega, 1991). Con el desarrollo en dos dimensiones, debido a las limitaciones de la tecnología, no podremos hablar de una exploración de un lugar, sino de un seguimiento horizontal a través de un recorrido (con obstáculos) predeterminado. Sin embargo se empieza a perfilar una nueva comprensión del espacio a través del concepto de "plataforma".

La plataforma es un constructo conceptual interesante, surgido de la necesidad de los videojuegos de plantear desafíos y dificultades nuevos, necesarios para un planteamiento más entretenido. El género plantea un recorrido en los que las plataformas no tienen que estar necesariamente dotados de relación con un suelo sólido y estable. Es decir que el que haya plataformas literalmente flotando ni si quiera se ve como algo extraño. Si bien en la literatura ha habido casos en los que nos encontrábamos situaciones similares -como en *Gulliver's travels* (Johnatan Swift, 1726)- se presentaba como algo fantástico y excepcional, y no con la naturalidad en la que el carácter selectivo de la ley de la gravedad en varios videojuegos<sup>32</sup> o, por ejemplo en la película *Avatar* (James Cameron, 2009).

Será a partir del desarrollo fundamental que supuso la arquitectura de 64 bits, con la videoconsola Nintendo 64 y sobre todo el juego *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), donde la "representación" del entorno da un salto cualitativo. A partir de este juego, que serviría de modelo a todos los juegos en 3D posteriores, se plantea un escenario acotado y el jugador tiene total libertad para desplazarse, e incluso para mover la cámara como mejor le parezca.

Respecto a la lectura de Bruno Zevi que recogíamos al principio de la disertación -en la que defendía que el cine representaba una mejora en la experiencia en cuatro dimensiones ya que el espectador podía repetir el recorrido que hacía el camarógrafo- los videojuegos de quinta generación y posteriores, permiten no solo repetir una experiencia sino *escogerla*.

<sup>30</sup> Aunque no se puede hablar de los videojuegos como fenómenos de masa hasta los años 70'. Es a partir de entonces que la industria se desarrolla y los avances tecnológicos comienzan a producirse de manera vertiginosa.

<sup>31</sup> Hecho que también influye en la ciencia ficción y en su lectura arquitectónica, como ocurre con la película *Tron* (Steven Lisberger, 1982). En esta película podemos ver una arquitectura basada en los videojuegos, especialmente en los que popularizaron las recreativas de manos de Atari o Taito.

<sup>32</sup> En los que la plataforma flota, pero si tú te caes, no flotas; te caes, y pierdes una vida.

La última década nos ha ofrecido juegos en los que la representación urbana y arquitectónica llega casi a lo sublime. Juegos como *Assassins creed* (Ubisoft, 2007) y sus secuelas nos muestra edificios históricos con todo lujo de detalle en ciudades como Jerusalén o Roma. El jugador puede recorrer con total libertad de movimiento un escenario limitado, como el interior de una basílica o un mercado. Dicho de otro modo, se puede "visitar" el lugar virtual<sup>33</sup>, como si se estuviera visitando in situ. Si esto funciona en lugares históricos recreados, también funciona en escenarios de ciencia ficción creada *ex-profeso* como en *Portal* (Valve corporation, 2007) donde se representa un laboratorio futurista, o *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady studios, 2009) donde se puede recorrer la ciudad de Gotham.

Hay otra serie de juegos como *Skyrim* (Bethesda Studios, 2013) o *GTA V* (Rockstar Games, 2013) en los que se puede recorrer realidades más grandes -un territorio con ciudades y toda clase de accidentes geográficos-, pero ofrece una libertad que modifica el carácter mucho más cinematográfico que encontramos en los primeros, en los que aún teniendo libertad de movimiento, la historia se desarrolla en un espacio mucho más limitado, y además para seguir adelante en el juego hay que cumplimentar un guión mucho más acotado. Es una especie de 2.0 del medio cinematográfico.

Como último paso, de momento, de la libertad creativa que los videojuegos puedan ofrecer, aparecen juegos como *SimCity* (Maxis, 1989), *Second life* (Linden Research, 2003), o *Minecraft* (Mojang, 2011), en los que el jugador tiene casi total libertad para crear su propio mundo y disponer de él a su antojo. Un interfaz informático es capaz de darte la libertad para hacer realidad tu Ciudad Imaginada, con posibilidades prácticamente ilimitadas, y dandote la oportunidad de compartirla con los demás.

De alguna manera, al menos en el plano filosófico y aunque los parámetros no fueran los mismos, era ésta una idea latente desde que los arquitectos que elaboraron el manifiesto *Metabolismo 1960* -y en especial Fumihiko Maki- expresase que ante la rigidez de los planes maestros, y aprovechando el auge de nuevas tecnologías con los que la población podría estar constantemente en contacto a varios niveles, se podría proponer una "forma de grupo", en el que el ciudad, respondiendo a las necesidades del colectivo, pudiera desarrollarse de una manera orgánica. Archigram, Arata Isozaki o Toyo Ito también hablaban sobre la fuerza creadora de la interconexión

Con los avances tecnológicos, la frontera que percibíamos entre la arquitectura y otras representaciones, entre idear y materializar se difumina, ya que se da el caso en el que materializar no se traduce necesariamente en edificar. Hay una nueva gama de formas de materializar de manera tangible, aunque sea en un medio virtual. En poco más de cien años,

<sup>33</sup> Con el único límite del hardware de salida. Cuanto más compleja sea la perceptividad (realidad virtual, etc.) más completa será la experiencia.

con el descubrimiento de la fotografía, el cine y el videojuego, ha habido un completo cambio de paradigma según el cual la idea de ciudad, arquitectura o territorio se ha democratizado hasta el punto en que cualquiera, con unos medios reducidos, puede tener la capacidad de idear su mundo y construirlo.

Este vastísimo abanico de formas de representación no se queda solamente en lo anecdótico o superficial que pueda resultar un medio de entretenimiento. Ni siquiera se limita a lo que puede ser un riquísimo modelo de expresión artística o ejercicio intelectual. Estos avances pueden derivar en la construcción colectiva del medio que nos rodea, sea virtual o real.

Al democratizarse los medios para construir realidades paralelas, por un lado se extienden los límites establecidos de la percepción colectiva del territorio, convirtiendo éste en mucho más amplio y extenso de lo que la realidad aparente ofrece, pero por otro lado, ofrece herramientas para que los ciudadanos sean conscientes de que pueden codificar sus deseos y necesidades para poder contribuir efectivamente en un proceso de generación territorial.

\*\*\*

En la obra teatral *Le Balcon* (1956) del dramaturgo francés Jean Genet, en medio de un diálogo entre uno de los clientes, el jefe de policía, e Irma, la *madame* del burdel, este le decía así:

“El jefe de policía (con convicción)

-Nada podrá detenerse cuando la rebelión sea dominada, y dominada por mí. Cuando la nación me apoye y la reina me llame, entonces, y sólo entonces, sabrás quién soy yo. (Soñador.) Sí, querida mía, quiero construir un Imperio... para que a cambio, el Imperio me construya...<sup>34</sup>”

Preguntamos. ¿Habrá encontrado la Ciudad Imaginada en el cine de ciencia ficción el medio para sobrevivir más allá de las fronteras de lo real? ¿Estará acaso, liberada ya de los límites de su creador, al igual Roy Batty, imaginando sus propias ciudades? ¿La seguimos construyendo o es ella la que nos construye a nosotros?

(...)

*Time to die.*

<sup>34</sup> J. Genet "El balcón, Severa vigilancia, Las sirvientas", Losada, Buenos Aires, 2003

## BIBLIOGRAFÍA

- Bachelar, G., “El aire y los sueños”, FCE, México, 1972.
- Benjamin, W., “El París del segundo imperio en Budelair”, Taurus, Madrid 1972.
- Cabezas Garrido, J.A., “Viaje, ciencia ficción, arquitectura, mapas, estaciones, espejos”,  
Revista N3, Universidad de Sevilla, 2010.
- Engels, F. “Contribución al problema de la vivienda”, Leipzig, 1876.
- Genet, J., “El balcón, Severa vigilancia, Las sirvientas”, Losada, Buenos Aires, 2003.
- Gravagnuolo, B. “Historia del urbanismo en Europa”, ed. Akal, Madrid 1998.
- Kawazoe, N., Kikutake, K., Otaka, M., Maki, F. y Kurokawa, K. “Metabolism 1960”, Bijutsu  
Shuppansha, Tokyo, 1960.
- Koolhaas, R., Obrist, H.U. “Project Japan, Metbolism Talks...”, Taschen, Colonia 2005.
- Lessing, G.E., “Laokoont”, Sempere y Cía, Valencia, 1910.
- Sant'elia, A. “Manifesto dell'architettura futurista”, Tedeschi, Florencia 1995.
- Wittgenstein, L. “Tractatus Logico-Philosophicus”, Tecnos, Madrid, 2007.
- Zevi, B. “Saber ver la arquitectura”, Poseidón, Buenos Aires, 1951.
- Zumthor, P. “Atmósferas”, Gustavo Gili, Barcelona, 1995.
- E.H.U./U.P.V., ARKITEKTURA SAILA. “Arkitektoniko adierazpen grafikoaren buruzko  
nazioarteko VII. Biltzarra. I. eta II. Alea”, Euskal Herriko Unibertsitateko argitalpen  
zerbitzua, Zarautz, 1998.

CLAUDIA PEÑARANDA FUENTES:  
*La poética de la ciudad  
futurible. Blade Runner y  
Código 46*



102

**Resumen:** Las películas futuristas *Blade Runner* y *Código 46* son analizadas aquí como obras capaces de iluminar algunas problemáticas urbanas contemporáneas. El artículo sugiere que la capacidad de ambas películas para revelar aspectos de la ciudad actual, se debe a su eficaz empleo de un conjunto de recursos poéticos. La poética de la ciudad a través del cine altera los significados que habitualmente asociamos a la urbe y a sus arquitecturas. En el caso de los filmes analizados, que imaginan un futuro insólito pero creíble, esta transformación poética contiene una especie de alarma sobre determinados hechos urbanos que amenazan el equilibrio de nuestra vida presente. Así, la mirada del cine sobre la ciudad, es capaz de mostrarnos, a ciudadanos y arquitectos, realidades ocultas bajo el manto de la cotidianidad.

**Palabras clave:** Arquitectura, urbanismo, cine, ciudad, poética

**Abstract:** Two futuristic films, *Blade Runner* and *Code 46*, are analysed in their ability to shed light upon on-going urban phenomena. The paper relates the competence of both films at exposing urban problems to their use of poetic techniques. The “poetics of cities” in *Blade Runner* and *Code 46* involves changing the meaning usually coupled with towns – and their architecture. The result is an uncanny but convincing urban future, and a refined warning over a number of facts that threaten the fragile balance of our present-day metropolitan lives. Both films demonstrate that cinema can be remarkable at revealing realities obscured by the everyday routine of architects, planners, and citizens.

**Keywords:** Architecture, cities, cinema, poetics, town planning

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3189>

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728



CLAUDIA PEÑARANDA FUENTES:

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

103

**E**n una escena de la película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), dos personajes de cabellos rubios fulguran bajo una luz de halogenuros metálicos sobre un fondo nocturno y eternamente lluvioso. En segundo término se percibe el fragmento de un edificio: un capitel robusto, extraño y brillante, vagamente art déco, que corresponde al edificio preindustrial que alberga el laboratorio ultra-futurista del ingeniero genético J.F. Sebastian (Figura 1). El diálogo entre los dos personajes –una replicante y un inventor de extraños seres vivientes- es vigoroso y tiene connotaciones metafísicas. Pero el fondo y el capitel actúan como un tercer personaje: nos murmuran, gritan o sugieren que un mundo de pesadilla gravita sobre estas criaturas. Como sucede generalmente en los filmes, el entorno refuerza la historia centrada en los personajes; la escenografía actúa en función del guión. Sin embargo, a nadie escapa que estas imágenes de fondo –la lluvia perpetua, la oscuridad del cielo, el capitel monstruoso- hablan indirectamente pero con fuerza de un mundo particular, de una ciudad enigmática pero creíble. El fondo de una escena no es solamente un eficaz vehículo de la historia y la psicología de los personajes, es también una poderosa herramienta significativa en sí misma que nos advierte de una manera probable y temible de habitar la tierra futura bajo una opresión difusa. Determinado cine contiene, de manera indirecta, sugerencias potentes para vislumbrar distintas formas de nuestra habitación en la tierra.

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728



**Figura 1.** Captura de pantalla de Blade Runner. Scott, R. (Director). (2007). [DVD] California: Warner Home Video (Copia en vídeo de la película Blade Runner, 1982. Estados Unidos: Warner Bros.)

El poder significativo de la escena deriva de la perturbación del mundo de imágenes que estamos habituados a ver. La lluvia con vapores tóxicos que impregna con insistencia la ciudad de *Blade Runner* es uno de ellos. El capitel colosal es otro, pero la perturbación de esta pieza de arquitectura canónica no es una perturbación cualquiera: su dimensión desmesurada y su deformidad acentúan el vigor del relato y descubren una metrópolis donde la arquitectura aún siendo reconocible (el edificio es el *Bradbury Building* que G.H. Wyman construyó en Los Ángeles en 1893) adquiere dimensiones ciclópeas. Esta es la poética de la ciudad futurible a la que nos referimos en el título del artículo: refinadas alteraciones de la ciudad presente capaces de mostrarnos realidades ocultas bajo el manto de la cotidianidad. La mirada poética del cine sobre la ciudad nos revela así el potencial significativo de las formas de la arquitectura, una fuerza y una belleza secreta que pasan desapercibidos a nuestros ojos distraídos de ciudadanos o arquitectos.

La mayor limitación del cine para referirse a la arquitectura y a la ciudad está en la imposibilidad de transmitir con imágenes bidimensionales una experiencia que sobrepasa la imagen y que está construida de distancias tridimensionales. La percepción directa del espacio es insustituible: la ciudad y la arquitectura también se palpan, se huelen y se sienten en el frío o la humedad de la piel. Las impresiones del espacio, y de las actividades que en éste se desarrollan, son corporales y múltiples. Franco Purini comentó esta restricción:

En realidad, el cine no es capaz de representar el espacio urbano y el arquitectónico con una convincente aproximación. Aunque el cine –arte metonímico, como recordaba Pier Paolo Pasolini– representa el espacio urbano con el mismo espacio urbano, y el arquitectónico siempre con el arquitectónico, en el desplazamiento entre realidad y su simulacro, producto de un lenguaje diverso, hay algo que no puede ser transferido. Este proceso es “intransitivo”<sup>1</sup>

Sin embargo, de la misma manera que la ciudad tiene dimensiones que no pueden transmitirse a través del cine, éste puede descubrirnos aspectos, puntos de vista, condensaciones de imágenes, velocidades perceptivas, experiencias e invenciones imposibles para el urbanita, limitado en sus desplazamientos, en su ubicuidad y en su imaginación.

*Recursos poéticos.*

*Blade Runner*, nos presenta un Los Ángeles desarrollado totalmente en altura, coches que no van por las calles sino por el aire, un par de inmensos rascacielos piramidales y un hombre que tras ser interrogado resulta ser un androide. Nada de lo que vemos coincide con la idea que asociamos a su forma o a su nombre. Más que a ver, se nos obliga a descubrir, pues de la manera en que se nos presentan las cosas, no podemos ya reconocerlas. Se trata de un recurso característico en la obra de arte moderna, y muy efectivo para liberarnos del automatismo de la percepción. Victor Shklovsky lo describe así a partir de la poesía:

El poeta efectúa un desplazamiento semántico, arranca con violencia el concepto de la secuencia en que habitualmente se encuentra y, con la ayuda del trozo, lo traspone a otra serie semántica, de manera que advertimos la novedad al percibir el objeto en una serie nueva<sup>2</sup>

De este modo, los elementos no se diluyen en la totalidad sino que consiguen permanecer como entes de interés singular, puesto que al mirarlos en la extraña ubicación que se nos propone, pierden su identificación habitual y resaltan del contexto.

La desviación de sentido, aplicada a la arquitectura y a la ciudad, es recurrente en *Blade Runner*. La enorme sala de la estación de tren *Union Station* de Los Ángeles se utilizó en el filme para representar el espacio de la estación de policía. El extrañamiento que produce el cambio radical de uso de las edificaciones en este pronóstico de la ciudad porvenir elimina la neutralidad con que se mira lo ya visto, y genera una demora en la percepción del espacio. Éste, recupera entonces atributos comúnmente pasados por alto y sustituidos por el reconocimiento de una utilidad específica. El magnífico atrio dedicado al hogar del control, y ya no a la celebración de la movilidad, dice mucho sobre las prioridades de la ciudad

<sup>1</sup> Franco Purini, “La città delle città”, en AAVV, *Il cinema, l’architettura, la città*, Marco Bertozzi, coord., Roma, Librerie Dedalo, 2001, Pag. 108.

<sup>2</sup> Victor Shklovsky, *Cine y lenguaje*, Barcelona, Anagrama, 1971, pág. 37.

representada en el filme, pero también nos muestra un atributo propio de la edificación escogida: en cierta arquitectura, el paso del tiempo descubre que continente y utilidad inicial pueden desligarse (Fig. 2). Ciertas estructuras poseen un sentido independiente, un esplendor propio que además evoca otros tiempos.



**Figura 2.** Captura de pantalla de Blade Runner. ibíd.

Hay también en *Blade Runner* una perturbación de la visión habitual que consiste en presentar lo moderno arruinado y esto estimula nuestro interés, aunque de otra manera. En el edificio *Bradbury*, las goteras, el abandono a la corrosión de la lluvia perenne y el desgaste de la materia con el tiempo, disminuyen el ritmo de la acción y hacen que el espacio cobre importancia. El patio central, el ascensor y los pasillos se muestran bajo los tenues rayos de una luz indirecta (Fig. 3). Nunca se ve el exterior desde este lugar en penumbras que recuerda los sugerentes grabados de *Las cárceles* de Piranesi. En *El lenguaje de la poesía*, J.Cohen ofrece una explicación sobre la cualidad poética de las ruinas: “La ruina es un oxímoro hecho piedra. Es presente-pasado, mixto de ahora y antaño. (...)Para captar la poeticidad de las ruinas, no es preciso tener grandes pensamientos. Solo dejarse invadir por esa extraña presencia de la ausencia y de su nostálgica pateticidad”<sup>3</sup>. Es así como en el edificio *Bradbury* se genera una atmósfera extrañamente seductora, cuyos aires decadentes exhalan el misterio y el encantamiento de lo ruinoso. Una sensación que no forma parte de la percepción habitual de un espacio moderno, y que al experimentarla, genera en nosotros una nueva visión del edificio.

<sup>3</sup> Jean Cohen, *El lenguaje de la poesía*, Madrid, Gredos, 1982, Pag. 240.

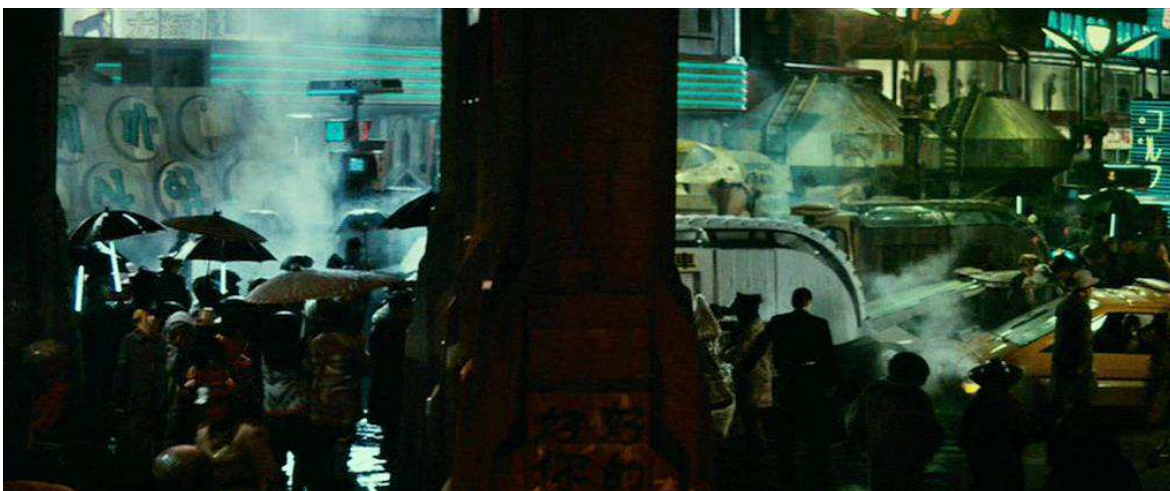


Figura 3. Captura de pantalla de Blade Runner. ibíd.

En su libro *The Act of Creation*, Arthur Koestler comenta: “Los absolutos son tan inhumanos y elusivos que se vuelven intolerables, a menos que estén conectados con alguna experiencia en el mundo tangible de lo finito.”<sup>4</sup> *Blade Runner* muestra un mundo futuro completamente metropolizado, donde no existe ya naturaleza porque todo ha sido colonizado y explotado sin limitación alguna. Pero en la ciudad infinita y mecanizada, que produce réplicas exactas de humanos y animales, coexiste el rascacielos monumental -y sus pulcros interiores- con la calle saturada y desorganizada que ha obligado al transporte privado a colonizar también el aire. Esta ciudad collage, en que las cosas se reúnen de manera extraña, incluye tanto la visión atroz desde las alturas como la dimensión mundana del nivel cero. Así, la frialdad tecnológica de las imágenes aéreas se infiltra en nosotros cuando aquél orden absoluto se conecta con el entresijo palpitante y típicamente humano que impera en la calle. Allí no hay rastros de un orden convencional, pues el suelo público funciona como un inmenso mercadillo, rodeado de locales comerciales, colmado de ventas ambulantes y estructuras efímeras, y poblado de multitudes movilizándose trabajosamente a pie, en bicicleta, o en coche (Fig. 4). Ridley Scott demuestra su agudeza al construir un mundo brutal de manera compleja, con ambigüedades, dotado de una fuerte carga trágica pero sin olvidar la presencia de lo trivial. Un mundo de relaciones en las que podemos hallar resonancias con nuestra experiencia profunda.

<sup>4</sup> Arthur Koestler, *The Act of Creation*, London, Hutchinson, 1964, pág. 364.





**Figura 4.** Captura de pantalla de Blade Runner. ibíd.

*La ciudad futurible.*

Estas operaciones poéticas -además del extrañamiento y la demora perceptiva que intensifica la visión del espacio- tienen un segundo sentido: nos alarman sobre el posible desarrollo de algunos mecanismos, perversos y excluyentes, de la ciudad moderna. La creciente dimensión de los organismos de control social, y el abandono inescrupuloso de las estructuras y las personas que han quedado fuera de los procesos de producción de capital, se reflejan de manera desviada con el atrio policial y las ruinas voluntarias de un pasado demasiado reciente. La presencia de dos pirámides imponiéndose sobre todo el panorama de Los Ángeles, es otro ejemplo de desplazamiento semántico. La escogencia de la forma piramidal como metáfora de la concentración de poder es muy efectiva: genera una imagen insólita y sin embargo cargada de ecos (Fig. 5). Aquellos asombrosos rascacielos resumen la proyección exagerada de una problemática presente -la monopolización del poder- en una figura que nos remite a sociedades arcaicas, en las que ya reinaba un poder ilimitado y de tintes religiosos.



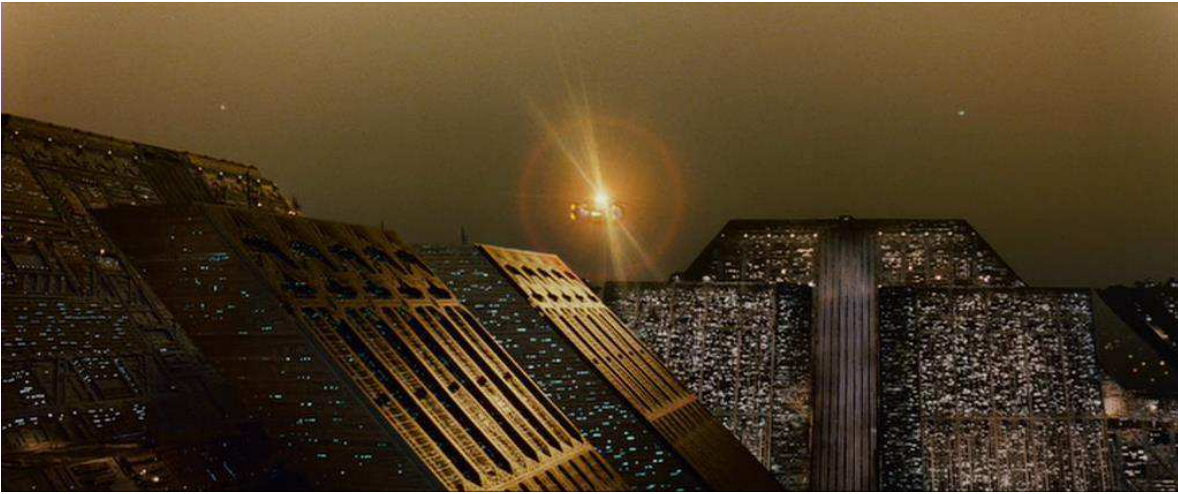


Figura 5. Captura de pantalla de Blade Runner. ibíd.

La ciudad de *Blade Runner*, plena de artificios, contiene sin embargo un carácter familiar y por tanto verosímil. Percibimos en ella los ecos, no de una metrópolis particular, sino de toda metrópolis. En *Blade Runner*, el hombre y sus intrincadas relaciones, carentes de interés para la corporación que reina, sobrevive sin ningún apoyo más que el de sus semejantes, igualmente olvidados, en la *calle tomada*. La población es una gran mezcla de diversas culturas y, en consecuencia, el idioma de la calle es una lengua desconocida, resultante de la combinación de muchas otras. Esto sugiere que de las migraciones y los mestizajes emerge una nueva sociedad poli étnica, donde la exclusión racial parece abolida. Pero lo que en su lugar se plantea es una jerarquización mucho más contundente, es el derrumbe total de la democracia urbana, la insalvable escisión entre el poder –tecnológico y productivo- y el resto del mundo: los abandonados a su propia suerte. Se trata de un futuro creíble, futurible, construido sobre la perspectiva de nuestra continuada indiferencia ante los conflictos y dilemas de la ciudad de hoy.

#### *Código 46.*

Al comienzo de la película *Código 46* (Michael Winterbottom, 2003), la voz en off de una mujer relata el viaje a Shanghái de un investigador establecido en Seattle. Éste tiene la misión de encontrar a la persona que falsifica permisos de viaje (y estancia) desde Shanghai a otras ciudades del mundo. En el trayecto en avión de Seattle a Shanghái vemos al investigador mirar por la ventanilla: la aproximación al destino muestra kilómetro tras kilómetro de desierto (Figura 6). El aeropuerto de Shanghái despliega avanzadas tecnologías de diseño y construcción, ventanales de piso a techo y grandes distancias cubiertas con un delgado

esqueleto estructural. Pero la salida del aeropuerto muestra que éste se encuentra en el desierto y que aún queda un tramo final por atravesar en coche hasta llegar a las verdaderas puertas de la ciudad. Antes de entrar a Shanghái, el coche donde viaja el investigador se detiene y varias personas harapientas, sin permiso de entrada, le ruegan tanto al pasajero como al conductor que les ayuden a colarse en la ciudad (Figura 7). Ya en Shanghái, el paisaje cambia radicalmente para convertirse en un tupido bosque de rascacielos e infraestructuras de transporte. La voz en off nos explica que, al ser de día, el investigador ha de quedarse varias horas en el hotel, durmiendo o simplemente esperando a que oscurezca para poder salir, puesto que todos temen exponerse a la luz solar (Figura 8).



**Figura 6.** Captura de pantalla de Código 46. Winterbottom, M. (Director). (2005). [DVD] Barcelona: Manga Films (Copia en vídeo de la película Código 46, 2003. Reino Unido: BBC, Revolution Films.)



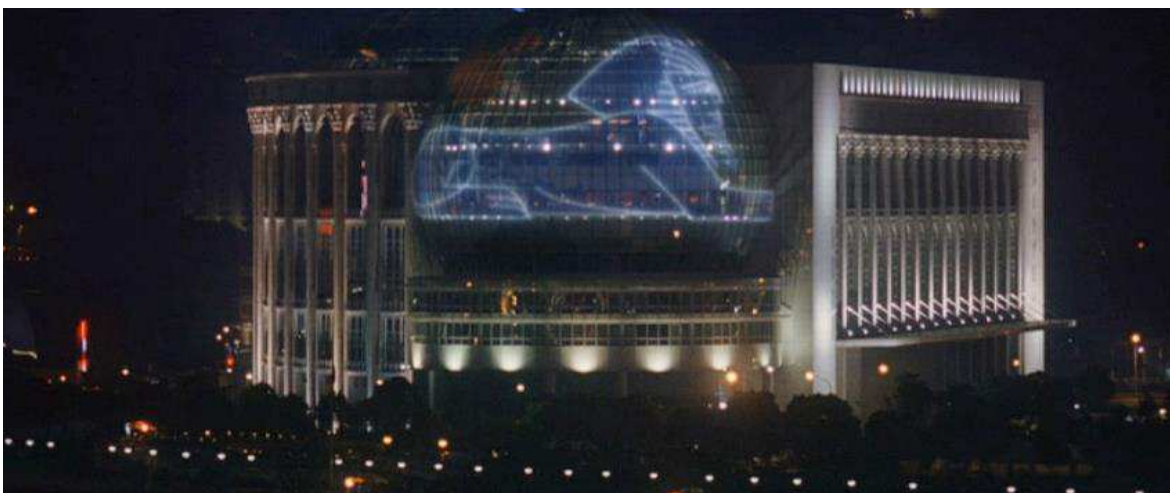
**Figura 7.** Captura de pantalla de Código 46. ibíd.



Figura 8. Captura de pantalla de Código 46. ibíd.

En *Código 46*, así como en *Blade Runner*, el recurso poético de alteración del sentido habitual se aplica a la arquitectura y a la urbe. La historia se desarrolla en un futuro cercano, en el que ha desaparecido radicalmente todo lo que no es ciudad. Shanghái ya no colinda con el río Yangtsé, la bahía de Hangzhou, ni con otras provincias: fuera de la ciudad sólo hay desierto. Las actividades diurnas y nocturnas se han invertido para resguardar a los ciudadanos de una capa de ozono arruinada, mientras buena parte de la vida urbana se desarrolla en el interior de grandes edificios con elaborados detalles constructivos estilo high tech. La idea del mestizaje generalizado, acompañado de una jerga mixta de calle, reaparece en *Código 46* con más refinamiento que en *Blade Runner*. No se trata ya de un dialecto hermético a nuestros oídos, sino de un inglés contaminado con palabras de otras lenguas, y que, sorprendentemente, comprendemos a cabalidad. Son palabras intrusas que no desmoronan la sintaxis del idioma base. Es el idioma que se habla tanto en Shangai como en Seattle, y suponemos que en cualquier gran metrópolis de este futuro cercano: un inglés que finalmente se extiende por completo a fuerza de renovarse constantemente.

El edificio escogido como sede de *La Esfinge* (Fig. 9), la entidad con poderes totalitarios que gobierna tanto en Shanghái como en Seattle y para la cual trabaja el investigador protagonista, carece de la fuerza evocadora de las pirámides *Tyrell* de *Blade Runner*, pero es suficiente para indicarnos la presencia de este tipo de gigantismo arquitectónico en el área metropolitana.



**Figura 9.** Captura de pantalla de Código 46. ibíd.

### *Ciudad collage.*

Quizás lo más sorprendente sea que la metrópolis futura de *Código 46* se ha elaborado con un collage de imágenes de lugares existentes re-contextualizadas. El Shanghái de la película está compuesto de imágenes urbanas propias, así como de otras tomadas de diferentes metrópolis como Hong Kong, Londres y Dubái, mientras la arquitectura mostrada también se armó como un puzzle con piezas de varios edificios sin reparar en concordancias con la realidad, y sin embargo logrando el alto grado de coherencia formal que resulta en la atmósfera verosímil de la película.

La ciudad collage high tech de *Código 46* recuerda las críticas a la simplificación de la arquitectura y el urbanismo modernos que Jaques Tati expone en *Playtime* (1967). En una de las escenas más hilarantes de la película francesa, vemos a una de las turistas americanas que visita París entrar en una agencia de viajes y detenerse frente a los pósteres de promoción de diferentes lugares. Estocolmo, México, Hawai y Estados Unidos: en todos se repite exactamente el mismo motivo, la foto de un edificio de estilo internacional, idéntico al edificio donde la turista ya se encuentra, e idéntico a los que puede ver al otro lado de la calle. Lo único que cambia en los afiches es el nombre de la ciudad (Fig. 10). *Código 46* nos presenta un Shanghái futuro hecho de imágenes reales de diferentes metrópolis, y su representación de un porvenir dominado por la alta tecnología resulta perfectamente creíble. Pero este dato nos dice más que la habilidad del autor para construir con imágenes reales un futuro verosímil. Entre los escenarios de las secuencias que tienen lugar en un supuesto Seattle (Fig. 11) y los de Shanghái (Fig. 8) tampoco se nota ninguna disonancia. El perfecto encaje continuo de determinadas formas de una ciudad con las de otra, y de los acabados interiores de un edificio



con el exterior de otro, expone un fenómeno que ya tiene dimensiones extra continentales: no se trata sólo de la similitud generalizada de las formas de un determinado tipo de arquitectura dentro de una misma ciudad; sino de la uniformidad que padecen todas las grandes metrópolis entre sí. Tres décadas y media después de *Playtime*, *Código 46* parece sugerirnos que asistimos a la comprobación de las preocupaciones de Jacques Tati.



**Figura 10.** Captura de pantalla de *Play Time*. Tati, J. (Director). (2003). [DVD] Barcelona: DeAplaneta. (Copia en vídeo de la película *Play Time*, 1967, Francia, Italia: Jolly Film, Specta Films)



**Figura 11.** Captura de pantalla de *Código 46*. ibíd.

En la ciudad histórica, los antiguos tejidos y edificaciones singulares tienen una enorme tendencia a la permanencia, pues constituyen una presencia muy difícil de borrar. En realidad, lo que hallamos parecido en la arquitectura de las diferentes ciudades son las formas que normalmente obedecen a un mismo momento histórico; en el caso de *Playtime*, el estilo internacional, y en el de *Código 46*, el diseño high tech. Este es un hecho que acompaña a las ciudades en una medida limitada, y es la consecuencia natural del movimiento del hombre por el mundo. Sin embargo, la alerta a la repetición es muy pertinente en nuestros días, pues los avances tecnológicos y el tránsito de capital la permiten en cantidades cada vez mayores. El problema no es la existencia de estas similitudes, sino qué ofrecen a la ciudad donde se posan, ya que las cualidades espaciales y significantes de los edificios dependen en gran medida de la manera en que se relacionan con su contexto. Si las formas se repiten aquí y allá sin enriquecer el espacio urbano en que aterrizan, su reproducción debería ser muy alarmante.

#### *Nuevo feudalismo urbano.*

En su proyección de Shanghai, pero también de Seattle y de toda metrópolis desarrollada, *Código 46* sugiere que el poder ejercido sobre los ciudadanos es total. Los permisos de salida, entrada, y el período de estancia concedido en las ciudades protegidas, es decidido por *La Esfinge* en función de los riesgos que tales movimientos impliquen para el solicitante. Los embarazos se terminan sin el consentimiento de los padres si los entes de control descubren riesgos genéticos, y el recuerdo de tal embarazo y de la persona copartícipe es borrado de la memoria de los agravados.

El libre albedrío se limita a una estricta normativa de comportamiento, avalada por el desarrollo de la ingeniería genética. El poder de este conocimiento científico, la información que facilita sobre cada persona y las predicciones que de ella pueden extraerse, protegen a los ciudadanos de experiencias dolorosas. Esta existencia exenta de riesgos convierte a la ciudad en un lugar muy seguro y exclusivo, codiciado por todos pero donde pocos tienen derecho a entrar. Las barreras de acceso no son ya nacionales, sino urbanas. Sólo los elegidos obtienen visados, y la peor condena es ser expulsado al mundo de los olvidados, *afuera*, un territorio abandonado a su propia suerte. Esta idea, con claras referencias al destierro y al errante de la tragedia griega, tiene también un fuerte símil morfológico en la ciudad medieval amurallada. Podría hablarse no sólo de semejanzas morfológicas, sino de un nuevo feudalismo urbano, aunque sólo como símil de ciertas condiciones. La estructura jurídica y el sistema económico de las ciudades medievales del occidente europeo tienen claros paralelismos con la ciudad imaginada por *Código 46*, pero también contrastes evidentes. Ciertamente, la ciudad amurallada medieval tenía un régimen jurídico propio distinto del de los feudos agrarios exteriores. Los ciudadanos gozaban de cierta protección y ciertas libertades negadas a los siervos atados a la



gleba y al señor feudal por fuertes lazos de dependencia personal y económica. La ciudad medieval era también el lugar anhelado por motivos de libertad y seguridad en un régimen de sometimientos y en un mundo de general inseguridad como el de la Alta Edad Media. La ciudad de *Código 46* es anhelada por seguridad y comodidad, la libertad ha perdido importancia.

En la ciudad futura que propone el filme, las leyes traspasan los límites de la regulación de la vida en sociedad y condicionan las decisiones que sobre su propia existencia pueden tomar los ciudadanos. La ciudad, se convierte así en una burbuja que además de proteger al hombre de los peligros de un medio ambiente hostil *afuera*, lo protege también de las posibles consecuencias de su propia voluntad. Es un totalitarismo algo distinto del que G. Orwell intuyera en *1984* porque parece emanación voluntaria de la misma población. La *ciudad sueño* que tantos desean habitar es un lugar confinado que ha canjeado libertad por seguridad.

Se trata de una alarma de gran pertinencia dentro del panorama urbano contemporáneo. No hace falta viajar en el tiempo para presenciar cómo los resorts, pero sobre todo los guetos ricos en tantas ciudades de todos los continentes, han levantado murallas entre el mundo protegido y preparado que albergan, y lo real que le rodea y amenaza con quebrantar su orden. El futuro próximo de *Código 46* nos resulta creíble porque parece una ficción realizable a corto plazo. Es más: se ha convertido ya en un problema de notable magnitud con la reciente implosión urbana en casi todos los países. Hasta tal punto que en un informe del Programa de las Naciones Unidas para los Asentamientos Humanos se afirma que “en todo el mundo los ricos han creado una arquitectura del miedo al refugiarse en enclaves residenciales fortificados”<sup>5</sup>, barrios gueto que se oponen a los principios fundamentales del desarrollo urbano sostenible, porque ocupan una notable porción de terreno y de recursos para una ínfima parte de la población, pero especialmente, porque las nuevas murallas suponen una manera temerosa y excluyente de habitar que cede la libertad al poder protector de la ciudadela, sean las pirámides *Tyrell* o *La Esfinge* de Shangai.

#### *Las dos caras de la pos metrópolis.*

La separación entre los de arriba y los de debajo propuesta por *Blade Runner* se ha depurado en la representación de la ciudad futura de *Código 46*: aquí se trata de los de dentro y los de fuera. A diferencia de *Blade Runner*, donde nunca vemos otras alternativas de habitar La Tierra, en *Código 46* se muestra un *afuera* como contraparte a la ciudad desarrollada. Aunque el confort y la seguridad es lo que todos codician, los protagonistas, que viven un amor fuera de la norma, deciden huir a un asentamiento caótico llamado Jebel Ali. Allí se mezclan calles, canales y caminos de tierra con intrincados barrios ancestrales, trozos urbanos de desarrollo

<sup>5</sup> *El estado de las ciudades en el mundo*. Informe de la ONU. La Vanguardia, 17 Junio 2006

moderno y favelas recientes (Fig. 12). Aparece entonces una dualidad potente entre las ciudades “protegidas” por *La Esfinge* y el descontrol de las áreas subdesarrolladas. Ambos polos se presentan como las dos caras de una misma moneda. Por un lado, el establecimiento de un orden rígido e imperturbable ha generado la homogenización de la vida en la ciudad, cuyo escenario se compone de rascacielos high-tech. En el otro lado, *afuera*, está el lugar sin reglas, representado con un repertorio formal mucho más rico, pero donde las vidas carecen de proyecto y la existencia se limita a una mera subsistencia.



**Figura 12.** Captura de pantalla de Código 46. ibíd.

Con respecto a la configuración urbana de uno y otro lado, no nos interesa una reflexión simple que asocie belleza con pobreza y glorifique la precariedad. Interesa la ambigüedad de reconocer simultáneamente la fuerza de la metrópolis contemporánea, el peligro de su creciente uniformidad, y el valor de la complejidad social y formal, capaces de albergar diferencias y sorpresas. *Código 46* no toma partido entre una estructura y otra, pero detecta el poder de cada mundo y se pronuncia contra la indiferencia entre ambos a través de la metáfora del cerco urbano con que la ciudad protegida se separa físicamente del resto.

Podemos ver en las ciudades intuitas en *Blade Runner* y en *Código 46* una progresión de la preocupación por las profundas desigualdades socioeconómicas, planteadas ya desde los inicios del cine que toma la ciudad como tema fundamental. *Metropolis*, de Fritz Lang (1926), *Berlín, sinfonía de una gran ciudad*, de Walter Ruttmann (1927), *El hombre de la cámara*, de Dziga Vertov (1929), *A propósito de Niza*, de Jean Vigo (1929-30), entre otras, muestran de manera contundente el obscuro desequilibrio en la repartición de las riquezas que se ve en las ciudades. Posteriormente, aparecen las películas que se desarrollan en guetos, donde la polaridad se muestra entre los barrios, uptown-downtown, exponiendo que no se trata de fenómenos

suelos (un mendigo, un limpia botas o un niño trabajador), sino de masas importantes de gente que comparten, además de las carencias, un espacio definido de la ciudad.

En una escala mayor, el cine ha mostrado estas desigualdades entre países o entre continentes, y ha retratado también las propias barreras físicas construidas sobre los límites entre uno y otro mundo. *In this world*, de Michael Winterbottom (2002), narra el drama de un adolescente que emigra de Afganistán a Londres, sin papeles, cruzando las fronteras de Pakistán, Irán, Turquía, Italia y Francia; y el documental *D'autre côté* de Chantal Ackerman (2002), muestra historias de personas que han cruzado la frontera de forma ilegal entre México y Estados Unidos, intercaladas con largos planos secuencia del muro, que a trozos se transforma en cerco, y otras en una especie de celosía que separa ambos países.

Los perpetuos mecanismos de autoridad de unos sobre otros y la forma en que esta separación se materializa se han transformado en un motivo explotado por el imaginario futurista. A este respecto, nos interesa el cine que nos habla de un futuro creíble y próximo - aunque no exento de rareza- donde el poder se refleje en la forma de la ciudad de manera sorprendente pero verosímil. Una especie de alarma, en que la ciudad por venir, atada de manera refinada al presente, se manifieste como metáfora concentrada de lo que ya acontece.

#### *Poética de la ciudad futurible.*

En el arte, lo implícito es una virtud contra el pecado de lo explícito, y nace también de un uso perturbado de los lenguajes; Arthur Koestler escribió que el arte se encuentra en el cruce del plano trivial con el plano trágico. El encuentro entre lo cotidiano y lo excepcional, lo vulgar y lo sublime, la norma y su vulneración que tantas veces se ha atribuido a la creación literaria son otras tantas expresiones de la misma idea; la economía de recursos, la desnudez radical o principio de parsimonia son también máximas de la poética rastreables en las mejores obras de diversos campos del arte. Aplicados al mejor cine, estos recursos contienen el potencial de desvelarnos fragmentos de una realidad oculta, y de entre esta realidad, fragmentos de ciudades posibles, a veces enigmáticas, otras pavorosas, en ocasiones bellísimas. En este artículo nos hemos referido a dos obras que describen un futuro más o menos cercano. A diferencia de las películas de ficción científica limitadas a una historia fantástica alejada de la realidad que hoy conocemos, la fuerza de la poética de la ciudad futurible radica en su arraigo en nuestro presente, que se ha estilizado en un proceso de intensificación del significado hasta el punto de convertir este futuro en un estado inminente y creíble, en una poderosa señal de alarma con numerosas implicaciones históricas, sociales y emocionales. La eficiencia de estas películas no está tanto en una más o menos acertada clarividencia futurista, sino en el hecho de que, a través del mañana, se nos habla del presente; reconocemos en la

profecía a corto término tendencias subterráneas contemporáneas que en la mayoría de los casos parecen arrastrar a la ciudad hacia devenires de pesadilla.

## BIBLIOGRAFÍA

- AAVV, *Blade Runner*, Barcelona, Tusquets, 1988.
- AAVV, *Il cinema, l'architettura, la città*, Marco Bertozzi Ed, Roma, Librerie Dedalo, 2001.
- Baxandall, Michael, *Patterns of intention: On the historical explanation of pictures*, New Haven, Yale Up, 1985.
- Cohen, Jean, *El lenguaje de la poesía. Teoría de la poeticidad*, Madrid, Gredos, 1982.
- Koestler, Arthur, *The Act of Creation*, London, Hutchinson, 1964.
- Shklovsky, Víctor, *Cine y lenguaje*, Barcelona, Anagrama, 1971.
- Valéry, Paul, *Teoría poética y estética*, Madrid, Visor, 1998.
- Peñaranda, Claudia, *Crisis del lugar urbano contemporáneo. Sinergias entre urbanismo y cine*, Caracas, Bid & Co, 2013.

## PELÍCULAS CITADAS

- Blade Runner*, Ridley Scott (Director), Estados Unidos, 1983.
- Código 46*, Michael Winterbottom (Director), Reino Unido, 2003.
- Play Time*, Jaques Tati (Director), Francia, Italia, 1967.
- Metropolis*, Fritz Lang (Director), Alemania, 1926.
- Berlín, Sinfonía de una gran ciudad*, Walter Ruttmann (Director), Alemania, 1927.
- El hombre de la cámara*, Dziga Vertov (Director), Unión Soviética, 1929.
- A propósito de Niza*, Jean Vigo (Director), Francia, 1929-30.
- In this world*, Michael Winterbottom (Director), Reino Unido, 2002.
- D'autre côté*, Chantal Ackerman (Director), Francia, Bélgica, Australia, Finlandia, 2002.

ÁLVARO E. OLAIZ:  
“Cine Quinqui”, injusticia  
y ciudad



**Resumen:** Desde su nacimiento, el cine ha dirigido su mirada a la ciudad desde diversos puntos de vista. Así, intentaremos analizar la interacción entre construcción urbana y cine, buscando con la mayor objetividad posible la influencia y la responsabilidad que han tenido tanto la arquitectura como el urbanismo en la construcción de la ciudad y sus consecuencias en cuanto a la creación del arquetipo de ciudad imperante creado por el cine. Por medio del denominado '*Cine quinqui*', estudiaremos el crecimiento urbano y el fenómeno sociológico derivado del desarrollismo español de mediados del siglo XX. Los barrios que protagonizan estas películas, así como los que ocupan los límites urbanos de otras ciudades, surgen a partir del 'Plan de supresión del barraquismo', promovido por el régimen franquista en un intento de erradicación del chabolismo. Se edificarán numerosos polígonos en las periferias, de tipología urbanística de edificación abierta, con baja densidad, en larguísimas hileras y generalmente de una ínfima calidad de construcción, que fueron denominados inmediatamente por sus críticos como *barraquismo vertical*. Pero, ¿condiciona realmente el urbanismo los comportamientos sociales de sus habitantes?, o se retrata la ciudad por criterios estéticos como un personaje más, sin ajustarse en muchos casos a la realidad.

**Palabras clave:** Cine, ciudad, urbanismo, droga, desarrollismo

**Abstract:** Since their beginning, the films and cinema in general have looked to the city as inspiration from several points of view. In this text we will try to analyze the interactions between urbanism and films, exploring the influence and responsibility that architecture and urbanism have in the archetypal hegemonic city that is also the one that is re-created in films and cinema. Through the so-called '*Cine Quinqui*'\* we will study, specifically, the urban growth and sociological phenomenon related with the Spanish economic development of the mid-Twentieth century. We have to consider that the neighborhoods that are co-protagonist in these "Quinqui films", are consequences from the '*Plan de supresión del barraquismo*' (an urbanistic plan the years when General Francisco Franco was the dictator of Spain, that aims to destroy all the informal buildings or slums from the city limits), help us to discover social relationships and influences from architecture in a generation's lifestyle. Also, we will see that one specific architecture is featured in "Quinqui Cinema": open buildings in the surrounding neighborhoods of city centers, with low density, in lengthy rows and generally a poor quality of construction (which were called immediately by critics as vertical slums). So let's question ourselves, through cinema: Does urbanism determines the social behavior of a city inhabitants?, and if so, urbanism in cinema has been only portrayed following aesthetic criteria, or has been used to explore its impact on reality and citizens?

\* For now on "Quinqui films" or "Quinqui cinema"

**Keywords:** Cinema, city, urbanism, drugs, development policy

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3190>

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728



## “CINE QUINQUI”, INJUSTICIA Y CIUDAD

ÁLVARO E. OLAIZ

Arquitecto

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

121

No es necesario comentar, por obvio, que la arquitectura, y como derivación natural de ésta, la ciudad, son anteriores al cine<sup>1</sup>. Pero sí podríamos afirmar, sin temor a equivocarnos, que incluso antes del nacimiento de este último, la ciudad contaba ya con un marcado carácter cinematográfico, carácter a su vez premonitorio de lo que después derivaría en parte fundamental, si no indispensable, de la mirada fílmica. Así, podemos encontrar ejemplos como el de las catedrales góticas, encajadas entre las estrechas calles de la ciudad medieval, situadas siempre en pequeñas plazas que realzaban así su majestuosidad, creando un efecto cinematográfico desaparecido hoy en infinidad de ocasiones por culpa de los desastrosos *sventamentos*. La ciudad barroca, toda ella concebida como un gran decorado estudiado para ser recorrido por el visitante, o las magníficas perspectivas urbanas, creadas a partir de la apertura a mediados del siglo XIX de los grandes bulevares de París, promovida por Napoleón III y por el barón Haussmann. Así, tras la aparición del cine a finales de este siglo XIX, la arquitectura, y por supuesto la ciudad, se constituyen en un factor siempre presente en la pantalla cinematográfica.

El cine, a lo largo de su historia, ha dirigido su mirada a la ciudad desde muy diversos puntos de vista.<sup>2</sup> Ya en los años veinte del pasado siglo, la fascinación que las grandes ciudades suscitaron entre los cineastas de la época se vio reflejada en forma de numerosos films, las llamadas *sinfonías urbanas*, documentales con una mayor o menor dosis de experimentación, cuya trama estaba acotada en un espacio de tiempo que en la mayoría de los casos abarcaba las 24 horas de un día, y en donde se abordaba el análisis urbano desde una perspectiva más focalizada en la utilización del espacio público a partir de los diversos aspectos que conforman la vida cotidiana de las diferentes clases sociales que hacen uso de él. Aspectos como pueden ser el trabajo, la febril actividad urbana, el transporte, los restaurantes, el deporte, o el ocio.

<sup>1</sup> *La arquitectura en el cine: Hollywood, la Edad de Oro.* (Juan Antonio Ramírez, edit. Alianza forma 1993)

<sup>2</sup> *Ciudades proyectadas: Cine y espacio urbano.* (Stephen Barber, edit. GG 2002)

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

Aun a riesgo de caer en el exceso de pasión a la que esta mirada fascinada pueda conducirnos, tratemos de ahondar en la imagen con que se le ha dotado a la ciudad en el discurso fílmico. Analicemos pues la interacción entre la construcción urbana y el cine, buscando con la mayor objetividad posible la influencia y la responsabilidad que han tenido tanto la arquitectura como el urbanismo en la construcción de la ciudad y sus consecuencias en cuanto a la creación del arquetipo de ciudad imperante en el cine de nuestros días.

*La imagen de la ciudad a través del Cine.*

El cine es uno de los medios más idóneos de los que podemos valernos con objeto de enriquecer la percepción de la relación entre el espacio y el tiempo de la ciudad, gracias a su diversidad de enfoques. También podemos valernos del cine, aunque con muchas reservas, como herramienta de análisis en todo lo referido a la historia y la evolución de la construcción urbana, aunque se debe calibrar lo más objetivamente posible, intentando dejar de lado ciertas visiones negativas que el cine se ha encargado de estandarizar, la influencia y la responsabilidad que la arquitectura y el urbanismo pueda tener en la construcción de la imagen de la ciudad. Pero, ¿Por qué el cine ha terminado haciendo incidencia tan profusamente en el carácter amenazante y despersonalizado, en el vértigo y la fragmentación que la modernidad imprime a la vida cotidiana en la ciudad? Es posible que a causa de que el cine surgiese recién consolidada la revolución industrial, y en parte como consecuencia de ella, facilitase sobremanera este brusco cambio de la percepción sobre la ciudad en el imaginario colectivo. No cabe duda de que este cambio está indisolublemente unido al fenómeno de la emigración masiva del campo a la ciudad, con los problemas de desarraigo que ello supuso. Sin embargo, conviene no olvidar el origen de la ciudad a partir de la necesidad del hombre de asociarse para poder sobrevivir y protegerse de los múltiples peligros que acechaban en la, hasta ese momento percibida como naturaleza hostil. Los primeros poblados, las grandes ciudades de las primeras civilizaciones, y más tarde la ciudad medieval amurallada fueron sobre todo ciudades refugio, y como tal fueron percibidas por todos. No es hasta la llegada del fenómeno de las grandes migraciones del campo a la ciudad para cubrir las grandes demandas de mano de obra de las fábricas, en que esta percepción se invierte. En infinidad de películas ambientadas en la edad media, podemos observar cómo se abandonaban los arrabales en busca de la seguridad que la ciudad ofrecía. Sin embargo, en gran cantidad de filmes ambientados ya durante la revolución industrial o en épocas posteriores, desaparece por completo esta percepción positiva y la imagen de la ciudad se vuelve amenazante, tornándose en el símbolo de todos los vicios y perversiones. Así, el cine, de manera unilateral y tendenciosa modifica su mirada, estigmatizando ciertos estilos arquitectónicos y ciertas tipologías urbanísticas. Una mirada beligerante que nos presenta el campo y el mundo rural como una arcadia feliz, equivalente de honradez, sencillez y modestia,

enfrentado a la ciudad y lo urbano como sinónimo de hipocresía, artificialidad y depravación. Tanto es así que podemos asegurar, sin temor a equivocarnos, que la percepción de la ciudad sería muy diferente sin la gran influencia que sobre ella ha ejercido y todavía ejerce el cine.

Además de las miradas analíticas hacia la ciudad que podemos encontrar en las *sinfonías urbanas* de principios del siglo XX anteriormente citadas, existen unos cuantos ejemplos más, tanto cine documental como cintas de ficción, producidos a todo lo largo de la historia del cine<sup>3</sup> cuyo argumento principal se centra en la ciudad. Conforme el cine ha ido desarrollándose en el tiempo, han ido surgiendo infinidad de movimientos o subgéneros que, en general, se identifican con unas temáticas concretas. El cine negro, o las películas que han abordado temáticas sociales en las que se ha visto reflejado el mundo del trabajo, el desarraigo y las luchas de clase, han contado siempre con la ciudad no solo como un decorado en el que se desarrolla la trama, sino como otro personaje más, en bastantes ocasiones mucho más importante que cualquiera de ellos. A su vez, en la mayoría de los casos, cada género cinematográfico se hace reconocible no solo por su temática, sino también por la unidad narrativa y conceptual creada entre los personajes y los ambientes en los que estos se mueven en el desarrollo de la trama. Cada género ha establecido sus propios códigos visuales, sus propios conceptos, e incluso su propia moral, creando sus propios ambientes y su arquitectura. Aunque en lo referente a esta, también podría decirse a la inversa, la arquitectura y los ambientes que de ella derivan marcan y dirigen a su manera la percepción del espectador a la hora de consumir cada género cinematográfico.<sup>4</sup>

Pero la ciudad, además de ofrecer sus espacios más singulares como escenarios principales donde se desarrolla la acción de las ficciones cinematográficas, puede reflejar también su historia y los conflictos más característicos vividos en ella<sup>5</sup>. En este aspecto, Barcelona y Madrid, ciudades sobre las que centraremos más adelante el foco, son dos privilegiadas pues en este devenir histórico en el transcurso del siglo XX aparecen representadas en numerosas películas, a través de las cuales podemos seguir la transformación física del paisaje urbano que se constituye también en valioso testimonio de su evolución social e histórica. Entre los sucesos más importantes reflejados en todos estos filmes rodados de los que son protagonistas, encontramos los movimientos obreros y anarquistas de finales del siglo XIX, la guerra civil, la supervivencia durante la posguerra, el éxodo del campo a la ciudad en busca de oportunidades, los problemas de vivienda que ello supuso, y la violencia y delincuencia juvenil durante los ochenta. Una violencia esta última, retenida durante cuarenta años dictadura, y que surgió de manera repentina en los suburbios de aquellas ciudades de los años 80. Lugares en donde se hicieron más evidentes los desequilibrios sociales que los

<sup>3</sup> *Los espacios de la ficción: La arquitectura en el cine. Umbrales de la metrópoli.* (Vicente J. Benet, edit. Iseebooks 2008)

<sup>4</sup> *La arquitectura en el cine: Hollywood, la Edad de Oro.* (Juan Antonio Ramírez, edit. Alianza forma 1993)

<sup>5</sup> *La profundidad de la pantalla. Arquitectura + Cine.* (Jorge Gorostiza, edit. COAC. 2007)

gobiernos de aquellos años de transición a la democracia, más preocupados por otras cuestiones, no se ocuparon resolver hasta bastantes años más tarde.

Sin embargo, aparte de la pesimista visión de la ciudad de estos géneros anteriormente comentados, existen algunas películas de mediados o finales del siglo pasado; *Il deserto rosso* (Michelangelo Antonioni. 1964), *Roma* (Federico Fellini. 1972), *Caro diario* (Nanni Moretti. 1993), *En construcción* (José Luis Guerín. 2001) entre otros muchos, que nos invitan a repensar ciertas ideas sobre la relación entre la ciudad real y el cine. Por otro lado, gracias al cine, ya no es necesario viajar para conocer una ciudad. Conocemos Nueva York, Los Ángeles, San Francisco, París, Viena, Roma, Londres, Lisboa, Berlín, Nápoles, Tokio, Hong Kong, Pekín, y muchas más, por las películas que se han rodado en ellas. En cambio en otras ocasiones la ciudad es mostrada como la máquina de habitar que propuso Le Corbusier y el movimiento moderno. Así, aunque resulte paradójico, es mucho más reconocible el París de *Irma la dulce* (Billy Wilder, 1963), reproducido por completo en los plató de la MGM en Hollywood, que el de *Dos o tres cosas que yo sé de ella* (Jean-Luc Godard, 1967) rodado en localizaciones reales en la *banlieue* de La Courneuve. En este último caso, a pesar de la fuerte presencia visual de los grandes bloques de viviendas, la urbe se diluye. Se nos muestra irreconocible, y así, bien podría tratarse del extrarradio de cualquier otra ciudad del mundo. Por el contrario Billy Wilder, sin otro recurso que la utilización del arquetipo urbano parisino, creado e impuesto a su vez al espectador por el cine, consigue ubicarnos en la capital francesa sin temor a equivocarnos. En una perfecta mezcla de los dos ejemplos, encontramos al director italiano Nanni Moretti, que ejerciendo de protagonista en su película *'Caro diario'*, recorre montado en su moto Vespa, a modo de búsqueda, diferentes barrios de Roma, tanto suburbios como algunas zonas turísticas famosas y por tanto perfectamente identificables, para terminar en el lugar donde fue asesinado Pier Paolo Pasolini. Precisamente Pasolini, que con la recurrente utilización en su filmografía de esos espacios desurbanizados y descontextualizados, situados siempre en el límite de las ciudades (los descampados), fue uno de los directores que mejor supo captar las posteriores consecuencias sociológicas que acarrearía este incontrolado desarrollo urbano. Unos límites de las ciudades en los que más adelante, se ubicaron los polígonos de viviendas construidos para el realojo de ciertos colectivos humanos provenientes a su vez de otros límites urbanos. Podría afirmarse que en este tipo de operaciones urbanísticas, por omisión, el descampado se constituyó en sustituto de la plaza pública como núcleo principal, espacio único en realidad, donde poder llevar a cabo las relaciones entre los vecinos, con los problemas sociales que de ello derivó.

## El 'cine Quinqui'.

Mencionado e introducido ya el descampado en nuestro discurso, y afinando la puntería, Películas que caracterizaron una época que, aunque no muy dilatada en el tiempo, resultó fundamental para entender una atrasada sociedad española, recién salida de cuarenta años de dictadura, y sin preparación todavía para gestionar la modernidad. Este género (subgénero en opinión de algunos), fue bautizado por la prensa especializada de la época como *cine quinqui*, nombre con el que aún se le conoce. Aunque hubo varios directores que rodaron películas que pueden considerarse dentro del género, por encima de todos, debido al número de películas que rodaron, hay que destacar a José Antonio de la Loma, considerado el padre del *cine quinqui*, y a Eloy de la Iglesia. Cabe destacar también a Carlos Saura, que con su película *Deprisa deprisa*, si bien no exento de polémica, logro el Oso de oro a la mejor película en el *Festival Internacional de Cine de Berlín* en el año 1981.

Todos estos filmes intentaron investigar el fenómeno social que derivó directamente de los planes urbanísticos concebidos durante la década de los 60, y su responsabilidad en la construcción de todos aquellos polígonos de viviendas en los extrarradios de las grandes ciudades. Polígonos habitados por gran cantidad de jóvenes conflictivos, con patrones de conducta asociales, cuando no directamente antisociales, interpretándose a sí mismos en muchos casos, rodeados siempre de un entorno hostil, y en busca de una libertad intuida, pero desconocida aún en aquellos tiempos. Una irreflexiva búsqueda de libertad que derivó en una conducta rebelde e inconformista, y que acabó en la mayoría de los casos, con el mismo final que las películas por ellos protagonizadas. 'El Jaro' murió en un tiroteo en 1979 a los 16 años, 'El Pirri' de sobredosis a los 23 años en un descampado de la carretera de Vicalvaro a San Blas, José Luis Manzano a los 29, de sobredosis también y curiosamente en ese mismo descampado, 'El Torete' con 31, de SIDA. Aunque no solo ellos tuvieron trágicos finales, la droga también causó estragos entre algunos de los profesionales que intervinieron en aquellas películas, como fueron la conocida presentadora de televisión Sonia Martínez, fallecida a los 31 años, el cantante y actor Antonio Flores, a los 33, y el director Eloy de la Iglesia que acabó enganchado a la heroína. Todos ellos, excepto estos últimos, provenían de este tipo de barrios fruto de los desastrosos planes de urgencia social puestos en marcha en los años 60.

El *cine quinqui* abundó en localizaciones exteriores rodadas siempre en esos mismos barrios, el barrio de La Mina en Barcelona, el barrio de la Concepción, Vallecas o Villaverde alto en Madrid como ejemplos más destacados. Así, es el propio barrio y sus enormes edificios en hilera, el que se convierte de nuevo en otro personaje más del reparto, imprescindible en este tipo de cine de temática social, al cual imprime una poderosa personalidad. Cabe destacar

el hecho de que esta cuestión de las localizaciones exteriores<sup>6</sup> se constituye en un tema recurrente en todo tipo de películas sobre el desarraigo y la delincuencia. No solo el *cine quinquí* se sirvió de la oportunidad brindada inconscientemente por aquellas actuaciones urbanísticas, también el cine europeo procedió de igual manera, pues desde el final de la segunda guerra mundial hasta la década de los 80 del pasado siglo, se produjo también el mismo fenómeno de la construcción de polígonos de viviendas en los extrarradios de las grandes ciudades. Así, barrios como Corviale en Roma, (*'Et in terra pax'*: Matteo Botrugno, Daniele Coluccini. 2010), La Courneuve en París, (*'Le Thé au harem d'Archimède'*, Mehdi Charef, 1985), Scampia en Nápoles, (*'Gomorra'*, Matteo Garrone. 2008), o Heygate Estate en Londres, (*'Harry Brown'*: Daniel Barber. 2009), entre otros, aparecen retratados también en el cine.

Así, tras el visionado de todas estas películas, y retomando de nuevo el tema del descampado, llegamos a la conclusión de que este se convirtió en el hábitat natural de un grupo de jóvenes, los 'quinquis' de extrarradio, anticipándose en varios años a las actuales tribus urbanas, un fenómeno social eminentemente urbano que, incidiendo aún más en el atraso de la sociedad española, existía ya desde los años 50 en el contexto europeo. El descampado supuso durante aquellos años un territorio propicio donde todos aquellos colectivos humanos excluidos de la sociedad impusieron su ley, y crearon, por decirlo de alguna manera, una sociedad paralela, con sus códigos de conducta y sus leyes propias. Una ley que el cine se encargó de elevar a la categoría de mito popular, creando un género que arrasó sobre todo en salas de barrio y en los incipientes videoclubes<sup>7</sup>. A pesar de su fugacidad, casi tanto como lo fue la vida de sus protagonistas y del fenómeno quinquí en sí, su duración podría establecerse entre 1977, año del éxito de *'Perros callejeros'* (casi 2 millones de espectadores), y 1985, año del estreno de *'Yo, el Vaquilla'*. Pero visto desde la perspectiva que nos da el tiempo, podemos considerarlo una herramienta imprescindible para analizar las transformaciones urbanísticas, sociales, políticas y económicas que azotaron la España de la transición.

Desde el punto de vista sociológico, el *cine quinquí* constituye un muestrario de iconos de la cultura española de barrio de la época. Tan importantes como los descampados, nos encontramos con el salón recreativo como símbolo lúdico pero también canalla de una nueva forma de ocio. Aquellos miserables lugares, poblados por los héroes locales, presididos por las legendarias máquinas de *petaco*, los *futbolines*, los billares, y las primeras máquinas de videojuegos (marcianitos para nosotros), *gominolas* y la venta de tabaco suelto, que sirvieron de conexión por primera vez en nuestro país a toda la generación de los 70 con la industria de la cultura juvenil

<sup>6</sup> *La ciudad filmada como testigo de conflictos sociales y del devenir histórico.* (José Luis Sánchez Noriega, ISBN 978-84-695-5133-2)

<sup>7</sup> *Los desarraigados en el cine español.* (Roberto Cueto, ISBN 84-8068-048-2)



en su contexto internacional<sup>8</sup>. Es posible que existan muchos otros filmes que ayuden a comprender la transición española en su conjunto, pero en contadas ocasiones encontraremos en ellos referencia alguna a las clases sociales más desfavorecidas. Como queda ya apuntado, el cine producido en esta etapa de la transición política española está más centrado en revisiones del pasado histórico, particularmente la posguerra y el franquismo, que en análisis del presente y de los conflictos que se están desarrollando, con los procesos de exploración y búsqueda de las libertades recién conquistadas, la consolidación de la democracia política y el aislamiento y disolución de los restos del franquismo. Se trata más bien de cintas con un exceso de referencias intelectualoides, que nada tenían que ver con la mayoría social de aquellos años, por lo que resultaban incomprensibles para la mayoría de la gente. Una sociedad compuesta en su mayor parte de obreros sin cualificación, muchos de ellos inmigrantes, en la que los universitarios con acceso a la cultura eran todavía una minoría reservada solo a las clases más favorecidas. Es por este motivo por el que el *cine quinquí* disfrutó del éxito de taquilla desde el mismo momento en el que fueron estrenándose sus películas. Su simplicidad narrativa, el abuso del argot de barrio, sus personajes tan populares y cercanos, sumado todo ello al protagonismo de aquellos barrios, perfectamente reconocibles para el habitante de extrarradio de cualquier otra ciudad, hizo que al quinquí de barrio se le observase a través de una mirada ambivalente convirtiéndole en una especie de mito que, al igual que los pistoleros del lejano oeste, despertan sentimientos encontrados, divididos a parte iguales entre la admiración, el respeto y el odio.

Otra de las cuestiones por las que el *cine quinquí* se constituye en una valiosa herramienta de interpretación de aquellos difíciles años, es que además se atrevió a traspasar ciertos límites que hasta ese momento habían sido respetados por la industria del cine. Fue la primera vez que el tema de las drogas y el sexo era tratado sin eufemismos ni elipsis, lo cual resultó novedoso y chocante por su manifiesta crudeza; los directores no tuvieron ningún reparo, más bien todo lo contrario, a la hora de mostrar con todo detalle el consumo de drogas, mostrando el proceso de manera casi didáctica.

#### *La ciudad del 'cine quinquí'.*

En 1977, José Antonio de la Loma, rueda la primera película de la trilogía, *'Perros callejeros'*, a partir de los artículos periodísticos sobre las hazañas de una pandilla de chavales del barrio de La Mina y tras infinidad de entrevistas personales con sus protagonistas. *'Perros Callejeros 2'*, (1979), y *'Perros Callejeros 3: Los últimos golpes del torete'* (1980), completarán la trilogía,

<sup>8</sup> *La Película. Perros Callejeros.* (Marisa García Vergara, Valeria Bergallí, Marina Garcés, Deborah Fernández Beatriz Preciado Eva Serrats, Archivo F.X. Pedro G. Romero)

en la que se narran las correrías de Juan José Moreno Cuenca 'El Vaquilla' y sus 'colegas', que curiosamente, por encontrarse este en la cárcel cumpliendo condena, tuvo que ser interpretado por Ángel Fernández Franco, 'El Torete'. La implicación del director llegó hasta el punto de llegar a ser su tutor legal, respondiendo de él ante los jueces, en un intento de que este rehiciese su vida. Como ya se ha mencionado anteriormente, las tres películas fueron rodadas en el mismo barrio de La Mina.

En 1980, Eloy de la Iglesia, el otro director emblemático del *cine quinquí*, rueda 'Navajeros', y en 1982, 'Colegas'. Ambos filmes fueron rodados en su mayor parte en el barrio de La Concepción de Madrid, así como en los descampados que en aquellos tiempos rodeaban las impresionantes edificaciones en hilera de la M-30 en tantas películas retratadas.

Tanto estos dos barrios como todos los que ocupan los límites urbanos de otras tantas grandes ciudades, protagonistas principales del *cine quinquí*, surgen a partir del 'Plan de supresión del barraquismo', promovido por el régimen franquista en un intento de erradicación del chabolismo. Así en 1961 se aprueba este plan que establece un modelo de intervención basado en la construcción de las Unidades Vecinales de Absorción (UVAs)<sup>9</sup>. Así se llevó a cabo la edificación de numerosos polígonos localizados en zonas periféricas, con baja densidad habitacional, tipología urbanística de edificación abierta modelo 'albergue', en larguísimas hileras y generalmente de una ínfima calidad de construcción. Estos polígonos fueron denominados inmediatamente por sus críticos como *barraquismo vertical*<sup>10</sup>.

A pesar de que el polígono de La Mina fue construido por el Patronato Municipal de la Vivienda de Barcelona, y en contra de lo que mucha gente cree, el barrio de La Mina no pertenece a Barcelona capital, sino al municipio colindante de Sant Adrià de Besòs. La Mina fue creada en los años 70 a fin de acabar con los núcleos de infraviviendas más tristemente famosos del área metropolitana de Barcelona, a saber: Camp de la Bota, Pequín, la Perona, Can Tunis, Montjuïc... Pero al igual que en todas las actuaciones similares llevadas a cabo en otras localidades, la falta de inversión en equipamientos, la descoordinación de las actuaciones, unido todo ello al fuerte crecimiento de la tasa de paro, desembocan en que a mediados de los años setenta, la situación social del barrio sea compleja y frágil, llegando en ocasiones a ser insostenible<sup>11</sup>. Otro de los factores destacables es el referido a la base social-antropológica, pues la altísima concentración de población conflictiva en un mismo núcleo urbano lo único que consiguió fue agudizar los graves problemas de inserción social ya existentes. A lo que hubo que sumar el que más de la mitad de la población activa se encontrase en situación de desempleo, con la tasa de analfabetismo más alta del país, y el importante volumen del tráfico

<sup>9</sup> *Capitalismo y morfología urbana en España* (Horacio Capel, Edit. Libros de cordel, 1977)

<sup>10</sup> *Capitalismo y morfología urbana en España* (Horacio Capel, Edit. Libros de cordel, 1977)

<sup>11</sup> *Barcelona contemporánea. 1856-1999*. (Varios, Edit. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona e Institut d'edicions de la Diputació de Barcelona)

de drogas. El barrio fue proyectado por el estudio de arquitectura L35, basado en las teorías urbanísticas de Le Corbusier y su unidad de habitación como modelo tipológico para las edificaciones.

El barrio de La Concepción en Madrid, construido por el constructor José Banús durante los años 60, y diseñado por los arquitectos C. Fernández de Castro, F. Turell Moragas y L. Romero Requejo, fue concebido como una operación de realojo de las familias afectadas por los derribos necesarios para las obras de continuación del paseo de La Castellana hacia el noroeste. Basado también en las corrientes urbanísticas europeas del momento, muy influenciadas por las teorías de Le Corbusier, se construye un barrio en el que dominan los grandes bloques lineales que darán lugar a un fuerte rechazo por su urbanismo ‘alienante y deshumanizado’, según sus críticos. Al igual que el barrio de La Mina, y con una base social muy similar, se convertirá también en un foco de delincuencia.

Como ya se ha comentado, existen muchos casos similares al de estos dos polígonos en toda la península, y en la mayoría de las grandes ciudades europeas, en los que estas premisas tomaron carta de naturaleza, aunque solo algunos de ellos se hicieron tristemente famosos gracias al cine. Pero al igual que a los medios de comunicación de masas, después de todo es uno de ellos, al cine no se le puede hacer mucho caso pues, como se ha comentado ya también, se ha valido de la arquitectura como si esta fuera un personaje más, sirviéndose de ella en infinidad de ocasiones, sin importar la fidelidad o el reflejo de la realidad. Hemos recorrido mucho camino desde que el cine rodó las *sinfonías urbanas* hasta nuestros días, en el que la ciudad mostrada por el cine ya no tiene porque ajustarse a la realidad. Así, gracias a la fragmentación del montaje cinematográfico, y hoy en mayor medida gracias a los efectos digitales, es posible que el protagonista de una película ambientada en Los Ángeles descienda del tren en la Grand Central Station de Nueva York, salga y pasee por una calle de Los Ángeles y, finalmente entre en el edificio Bradbury, protagonista de infinidad de filmes, nuevamente de Nueva York, sin que la trama o la estructura se vean afectadas en lo más mínimo, sino todo lo contrario. Así, por ejemplo, aunque Charles Chaplin rodó *'Tiempos modernos'* (1936) íntegramente en California, no dudó en rodar bajo las grandes cristaleras opacas de la Grand Central Terminal de NY.

### *Una injusticia social, ¿una injusticia ficticia?*

Lo cierto es que de estos ejemplos, entre otros muchos que se podrían haber citado, de filmes rodados en extrarradios, banlieus, suburbs o stadstrand, no todos se encuentran en la actualidad en las nefastas condiciones sociales que se muestran en las películas. El barrio de La Concepción en Madrid, Heygate state en Londres, La Mina en Sant Adrià del Besós, por diferentes causas, gozan hoy en día de una calidad de vida muy alejada de los aconteceres

narrados en las películas. Es innegable de alguna manera la percepción de los vecinos de La Mina, de que el cine ha contribuido decisivamente en el proceso de su estigmatización, aunque a su vez, por paradójico que pueda parecer, también son conscientes de que asimismo ha ayudado a visibilizar sus problemáticas, y esta mala fama, aumentada por la 'lupa' del cine, ha contribuido decisivamente a que al final las administraciones busquen soluciones al problema. Como ya se ha comentado anteriormente, todos estos polígonos fueron construidos casi siempre en los límites físicos de la ciudad, generalmente para el realojo de grupos de población conflictiva socialmente la mayoría de los casos. Y además, en muchas ocasiones, fueron construidos incluso en el mismo lugar físico en donde existieron con anterioridad los asentamientos de barracas de los que provenían. Afectados siempre por todo tipo de infraestructuras urbanas (polígonos industriales, autopistas, ferrocarril...), barrios espacialmente aislados en los que la falta de urbanización y de equipamientos, o la pésima ejecución de las edificaciones se constituyó en el mayor de los problemas. Así que, aunque es cierto que el urbanismo que propuso el movimiento moderno se demostró erróneo, no deja de ser una injusticia que el cine y la sociedad en general haya culpado al 'pobre' Le Corbusier de todos los males que tuvieron que sufrir sus moradores. Después de todo, es de justicia recordar las grandes desigualdades sociales de aquellos años de principios del siglo XX, las infames condiciones de vida a las que se vieron sometidos ciertos grupos sociales, y que todos aquellos arquitectos, con una conciencia social que para sí quisieran muchos hoy en día, intentaron con mayor o menor fortuna, pero con toda su buena voluntad, acabar con aquellos desequilibrios. Si bien es cierto que abordando el problema de una manera excesivamente paternalista, un poco simplista si se quiere, visto desde nuestro punto de vista. Pero tampoco conviene olvidar que estamos en el siglo XXI, han pasado cien años desde entonces y... 'Después de visto todo el mundo es listo'. Así, estableciendo un paralelismo con el mundo del cine, podría ser comparable a esa gente que se ríe en las proyecciones del 'Drácula' de Tod Browning (rodada en 1931), porque a los murciélagos se le ven los hilos, olvidándonos del terror que aquellas películas provocaron en unos espectadores que carecían por completo de una cultura audiovisual que nosotros hemos ido adquiriendo durante estos mas de cien años de historia del cine.

Así, la práctica urbanística que hemos sufrido y, en cierto modo cuyas consecuencias vamos a seguir sufriendo, comienza a verse reflejada a en el mundo del cine en ciertos filmes como pueden ser; *'Spanish dream'* (Guillermo Cruz. 2008), con guión del arquitecto sevillano Santiago Cirugeda, o *'Casas para todos'* (Gereon Wetzel. 2012) con sus tremendas imágenes de las ciudades fantasma que nos ha tocado heredar de este absurdo urbanístico, y que pueden recordarnos a los fantasmagóricos poblados de las películas que reflejan los movimientos migratorios acaecidos durante la fiebre del oro de mediados del siglo XIX.

No sé, a pesar de ser un antiguo debate, esto acaba de empezar y hay muchas opiniones al respecto, pero yo creo que no se puede culpar únicamente al urbanismo y a la arquitectura de aquellos problemas, sino que más bien tienen su origen en la base socio-económica. Actualmente, con el paso de los años el barrio de La Concepción se ha convertido en un barrio residencial totalmente normalizado, incluido sin ningún tipo de problemas en la trama urbana madrileña, y en donde el grado de satisfacción de los vecinos es muy alto. El propio crecimiento de la ciudad ha hecho que sea absorbido por la trama urbana, urbanizados y dignificados todos sus espacios adyacentes y comunicado con el centro de la ciudad bien y rápidamente por líneas de metro y de autobuses, se ha convertido en un barrio más, ni mejor ni peor que otros tantos barrios Madrileños, con una vecindad integrada y completamente normalizada.

En lo que respecta al barrio de La Mina, tras los resultados obtenidos del análisis de los estudios previos encargados por el equipo redactor del 'Plan Especial de Rehabilitación', se llegó a la conclusión de que los cuestionados edificios de La Mina Nueva gozan de una envidiable salud estructural, y su calidad constructiva es excelente, por lo que ninguno de estos dos aspectos pueden utilizarse como argumento válido para la demolición completa del barrio que algunos pretendían. Y así mismo en conversación mantenida con el director del equipo redactor de dicho plan, Sebastián Jornet, y a partir de las entrevistas y reuniones con los vecinos y agentes activos del barrio realizadas durante su fase de exposición pública, en su inmensa mayoría se mostraron satisfechos con sus viviendas y con su barrio tal como se encuentran en estos momentos, mostrando únicamente su desagrado por la presencia y actividad de ciertos colectivos conflictivos relacionados con el tráfico de drogas. Lo que reduce los problemas del barrio a la base social. Y lo más importante, en ambos barrios, sobre todo en el barrio de La Concepción, los índices de delincuencia han descendido a niveles que entran dentro de los parámetros normales.

También contamos con el ejemplo del barrio napolitano de Le Vele D'Scampia, mundialmente famoso gracias a la impactante película '*Gomorra*', (Matteo Garrone, 2009). Aunque la situación sigue aún siendo socialmente insostenible tal y como aparece en la película, contamos con un valioso ejemplo que demuestra bien a las claras que la conflictividad social depende más del poder adquisitivo y de las perspectivas de futuro de la población que de la arquitectura en la que se habita. La urbanización 'Marina Baie des Anges', en Villeneuve Loubet, en la costa azul francesa, diseñada por el arquitecto André Minangoy, responde a unas características similares a Scampia, pero se trata de apartamentos para población de un altísimo poder adquisitivo, y situadas junto a un puerto deportivo, lo que demuestra que, salvo el rechazo que por cuestiones estéticas provoca en cierta población, la arquitectura no influye sobre los fenómenos sociológicos. Así mismo, es bien sabido también lo que en estos últimos tiempos ha significado en lo que respecta al status social vivir en urbanizaciones de chalets

adosados o viviendas pareadas, una tipología asociada en nuestro país al bienestar económico pequeño burgués. Sin embargo, la mayor parte de los personajes que protagonizan el cine de denuncia social inglés de los 80 y 90, dirigido por directores como Stephen Frears, Ken Loach o Peter Cataneo, habita en grandes suburbios de viviendas adosadas, rodeadas de amplios espacios verdes, típicos del urbanismo Británico. Aunque después de todo, y por mucho que se empeñe en mentir, consumido con las debidas precauciones, el cine siempre va a resultar una potente y útil herramienta para el análisis, podríamos llamarlo arqueológico, de la evolución social de las ciudades y de su arquitectura. Continuará...

#### BIBLIOGRAFÍA

- Los espacios de la ficción. La arquitectura en el cine. Umbrales de la metrópoli. Juan Antonio Ramírez, Vicente j. Benet, Carlos Martí Arís, Gema Fernández Hoya, Vicente Sánchez Biosca; Edit. See books.
- Gerardo Vera. Reinventar la realidad. Jorge Gorostiza; Edit. Fundación autor.
- La profundidad de la pantalla. Arquitectura +cine. Jorge Gorostiza; Edit. Colegio oficial de arquitectos de canarias.
- La arquitectura de los sueños. Jorge Gorostiza; Edit. Festival de cine de Alcalá de Henares.
- La escenografía en el cine. El arte de la apariencia. Félix Murcia. Edit. Fundación autor.
- La arquitectura en el cine de Hollywood, la edad de oro. Juan Antonio Ramírez; Edit. Alianza Forma.
- Ciudades proyectadas: Cine y espacio urbano. Stephen Barber, Edit. GG 2002.
- La ciudad filmada como testigo de conflictos sociales y del devenir histórico. José Luis Sánchez Noriega, ISBN 978-84-695-5133-2.
- Polígonos sin alrededores. Maria Rubert, Archivo F.X. Pedro G. Romero.
- Los desarraigados en el cine español. Roberto Cueto, ISBN 84-8068-048-2.
- La Pel·lícula. Perros Callejeros. Marisa García Vergara, Valeria Bergalli, Marina Garcés, Deborah Fernández Beatriz Preciado Eva Serrats, Archivo F.X. Pedro G. Romero.
- Barcelona contemporánea. 1856-1999. Varios, Edit. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona e Institut d'edicions de la Diputació de Barcelona.
- Capitalismo y morfología urbana en España. Horacio Capel, Edit. Libros de cordel, 1977
- La escenografía. Cine y arquitectura. Santiago Vila; Edit. Cátedra.
- EUR è cinema, Laura Delli Colli; Palombi editori.
- La città e il cinema. Antonella Licata, elisa mariani – travi, Edit. Universale di architettura.
- La ville au cinéma. Encyclopédie. Thierry Jousse, Thierry paquot; Edit. Cahiers de cinéma.

#### FILMOGRAFIA

- Manhattan. EE.UU. 1920. Dir. Carles Sheeler, Paul Strand.
- Rien que les heures. Francia. 1925. Dir. A. Cavalcanti.
- Berlín, sinfonía de una gran ciudad. Alemania. 1927. Dir. Walter Ruttmann.





Twenty-Four Dollar Island. EE.UU. 1925-1927. Dir. R. J. Flaherty.  
 Menschen am Sonntag. Alemania. 1929. Dir. Robert Siodmak y Edgar G. Ulmer.  
 El Hombre con la cámara. URSS. 1929. Dir. Dziga Vertov.  
 A City Symphony. EE.UU. 1930. Dir. Herman Weidenberg.  
 Á propos de Nice. Francia. 1930. Dir. Jean Vigo.  
 Autumn Fire. EE.UU. 1931. Dir. Herman Weidenberg.  
 A Bronx Morning. EE.UU. 1931. Dir. Jay Leyda.  
 City of contrast. EE.UU. 1931. Dir. Irving Browning.  
 Drácula. EE.UU. 1931. Dir. Tod Browning.  
 Kuhle Wampe. Alemania 1932. Dir. Slatan Dudow y Bertolt Brecht.  
 All men are enemies. EE.UU. 1934. Dir. George Fitzmaurice.  
 Sueño de amor eterno (Peter Ibbetson). EE.UU. 1935. Dir.: Henry Hathaway.  
 Side street. EE.UU. 1950. Dir. Anthony Mann.  
 La città si difende. EE.UU. 1951. Dir. Pietro Germi.  
 Surcos. España. 1951. José Antonio Nieves Conde.  
 El cid. EE.UU. 1961. Dir. Anthony Mann.  
 Los Tarantos. España. 1962. Dir. Francisco Rovira Beleta.  
 A tiro limpio. España. 1963. Dir. Francisco Pérez Dolz.  
 Il deserto rosso. Italia. 1964. Dir. Michelangelo Antonioni.  
 Play Time. Francia, 1967. Dir. Jacques Tati.  
 Shaft's Big score. EE.UU. 1972. Dir. Gordon Parks.  
 La mujer del domingo. Italia-Francia, 1975. Dir.: Luigi Comencini.  
 Perros Callejeros. España. 1977. Dir. José Antonio de la Loma.  
 Perros Callejeros II. Busca y captura. España. 1979. Dir. José Antonio de la Loma.  
 Los últimos golpes del Torete. España. 1980. Dir. José Antonio de la Loma.  
 Navajeros. España. 1980. Dir. Eloy de la Iglesia.  
 Chocolate. España. 1980. Dir. Gil Carretero.  
 La patria del "Rata". España. 1980. Dir. Francisco Lara Polop.  
 Maravillas. España. 1980. Dir. Manuel Gutiérrez Aragón.  
 Un sacco bello. Italia. 1980. Dir. Carlo Verdone.  
 Todos me llaman Gato. España. 1981. Dir. Raúl Peña.  
 Barcelona sur. España. 1981. Dir. Jordi Cadena.  
 Lola. R.F.A. 1981. Dir.: Rainer Werner Fassbinder.  
 Deprisa deprisa. España. 1981. Dir. Carlos Saura.  
 Colegas. España. 1982. Dir. Eloy de la Iglesia.  
 El pico. España. 1983. Dir. Eloy de la Iglesia.  
 De tripas corazón. España. 1984. Dir. José Luis Sánchez Valdés.  
 El pico II. España. 1984. Dir. Eloy de la Iglesia.  
 Tokio-ga. Alemania. 1985. Wim Wenders.  
 Yo "El Vaquilla". España. 1985. Dir. José Antonio de la Loma.  
 Perras callejeras. España. 1985. Dir. José Antonio de la Loma.  
 Le Thé au harem d'Archimède. Francia. 1985. Dir. Mehdi Charef.

La estanquera de Vallecas. España. 1987. Dir. Eloy de la Iglesia.  
Cielo sobre Berlín. Alemania 1987 Wim Wenders  
Riff raff. Gran Bretaña. 1990. Dir. Ken Loach.  
Fiebre salvaje. EE.UU. 1991. Dir.: Spike Lee.  
Tan lejos tan cerca. Alemania. 1993 Wim Wenders  
Café irlandés. Gran Bretaña. 1993. Dir. Stephen Frears.  
Lloviendo piedras. Gran Bretaña. 1993. Dir. Ken Loach.  
El odio. Francia. 1995. Dir. Mathieu Kasovitz.  
Tres días de libertad. España. 1995. Dir. José Antonio de la Loma.  
La camioneta. Gran Bretaña. 1996. Dir. Stephen Frears.  
Ma 6T va a crack-er. Francia. 1996. Françoise Richet.  
The full monty. Gran Bretaña. 1997. Dir. Peter Cattaneo.  
Mi nombre es Joe. Gran Bretaña. 1998. Dir. Ken Loach.  
La cuadrilla. Gran Bretaña. 2001. Dir. Ken Loach.  
Gomorra. Italia. 2008. Dir. Matteo Garrone.  
Harry Brown. *Gran Bretaña*. 2009. Dir. Daniel Barber.  
Et in terra pax. *Italia*. 2010. Dir. Matteo Botrugno, Daniele Coluccini.

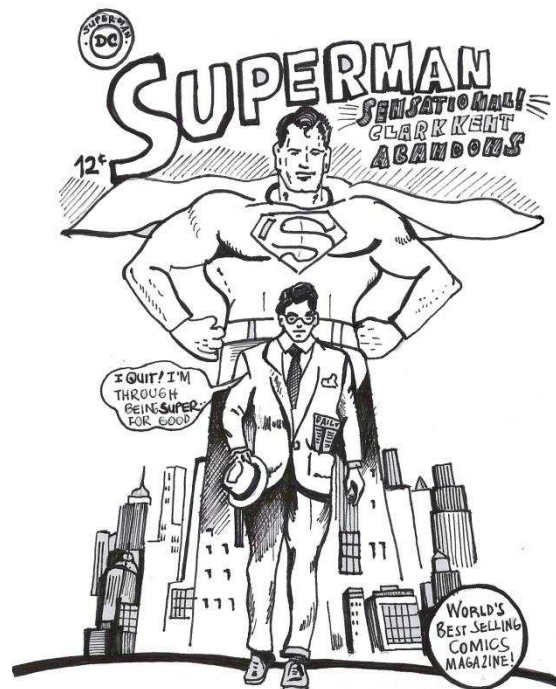


SEMIOFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

IBAI GANDIAGA PÉREZ DE  
ALBÉNIZ:

*El bufón como testigo. La  
posibilidad de investigación  
comparada de la ciudad  
moderna a través de la  
narrativa gráfica.*



136

**Resumen:** El artículo estudia la relación entre ciudad y cómic, para estudiar la posibilidad de profundizar en un estudio estructurado sobre la visión que de la ciudad han arrojado los cómics de la era moderna. Es una particularidad del cómic la escasez de investigación académica, en términos relativos, menor aun si consideramos la vertiente de investigación que relaciona arquitectura e historieta. Siendo un modo de expresión artística directamente relacionado con la cultura popular, su legitimidad no ha sido reconocida hasta finales del siglo XX. Esa atalaya desautorizada ha permitido, paradójicamente, una creación en muchas ocasiones comprometida y visionaria, y ha dado al creador de cómics la condición de 'bufón de la corte', esto es, aquel que se atreve a decir las verdades sin miedo por no tener una legitimación intelectual. Entendiendo que el cómic es un arte directamente relacionado con la concepción moderna de la ciudad, se puede concluir que resulta cuanto menos necesaria una revisión de la historia urbana desde el prisma del arte secuencial. Para probar la posibilidad de esa investigación, se analiza la historia de la ciudad moderna mediante la comparación de determinados cómics, su periodo histórico y ciudades modélicas del mismo periodo.

**Palabras clave:** Ciudad, cómic, historia urbana

**Abstract:** This paper analyzes the relation between the city and the comics, in order to study the possibility of further organized research on the way modern age comic books have mirrored the vision of the city. The comic books lacks of academic research, in relative terms, and even less if counting aspects regarding to comic books and architecture. If we consider comic book as a mass culture artistic expression, its legitimacy has not been recognized until late 20<sup>th</sup> century. Paradoxically, this discredited position has allowed a visionary and committed way of creation, and has given the comic creator sort of 'Court's Jester' role, this is, the one who, not having an intellectual legitimacy, dares telling the true without fearing the consequences. If we agree that comic book is an art directly related to the modern conception of the city, therefore we conclude that a research of urban history through the perspective of sequential art would be something useful. To prove the possibility of that research, the paper analyzes the history of modern city, comparing certain comic books, their historic background and the period's archetypal cities.

**Keywords:** City, comic books, urban history

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3191>

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N<sup>o</sup>4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

## EL BUFÓN COMO TESTIGO. LA POSIBILIDAD DE INVESTIGACIÓN COMPARADA DE LA CIUDAD MODERNA A TRAVÉS DE LA NARRATIVA GRÁFICA

IBAI GANDIAGA PÉREZ DE ALBÉNIZ

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

137

Necesitamos referentes para entender nuestro entorno. La complejidad del mundo natural nos abruma, y el ser humano tiende a buscar elementos que reduzcan esta complejidad a porciones inteligibles. El arte es uno de los mecanismos que nos ayudan a reducir esa maraña natural para poder comprender nuestro entorno. El difunto historiador del arte Juan José Martín González sostenía en su obra 'Historia del Arte' que el "arte constituye una suma de elementos tomados del ambiente de una voluntad creadora". Es decir, según su opinión el arte es un producto sociológico. De ese modo, buscamos en la historiografía del arte claves para comprender los hechos que el análisis de la historia clásica tal vez no pueda mostrarnos.

El ejemplo del cine y la arquitectura es idóneo para ilustrar esta necesaria relación entre artes y sus representaciones 'aprehensivas'; por un lado podríamos mencionar aquellas obras cinematográficas que tienen como telón de fondo las ciudades a lo largo de la historia, siendo éste un fondo que moldea el propio transcurso de la narración. Así, tenemos la atmósfera sombría, multicultural y despersonalizada de la ciudad global posmoderna en 'Blade Runner' (Ridley Scott, 1986) o 'Lost in Translation' (Sofia Coppola, 2003), mientras que una ensoñación de la ciudad futurista de Antonio Sant'Elia puede contemplarse en 'Metropolis' (Fritz Lang, 1927). La opresión pequeñoburguesa de la ciudad suburbana del funcionalismo americano nos asalta y deleita al mismo tiempo tanto en 'Revolutionary Road' (Sam Mendes, 2008) como en 'El Show de Truman' (Peter Weir, 1998) o 'Eduardo Manostijeras' (Tim Burton, 1990). La ciudad moderna, funcional y racional se nos presenta, como crítica mordaz, en 'Mon oncle' (Jacques Tati, 1958) y 'Playtime' (Jacques Tati, 1967). Acercándonos a la arquitectura y dejando el urbanismo a un lado, tenemos películas que usan los estilos arquitectónicos como un personaje más de la narración; en 'Gattaca' (Andrew Niccol, 1997) el minimalismo de finales del siglo XX potenciaba la necesidad de perfección que los personajes ansiaban obtener; en 'La Ventana Indiscreta' (Alfred Hitchcock, 1954) tenemos la por entonces considerada decrepita arquitectura de la Escuela de Chicago como escenario de un drama social que bien podría haber salido de un cuento de John Cheever; 'El Gabinete del Doctor Caligari' (Robert Wiene, 1919) ofrece una visión sobre la ciudad postindustrial, decrepita y socialmente decadente en un mundo que quería beber de las fuentes de un arte nuevo y social, y en 'Dogville' (Lars von

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N.º4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

Trier, 2003) es la propia esencia semiótica de la práctica arquitectónica, el plano, el que se convierte en nexo de unión entre personajes.

Pero mientras que estas referencias culturales puedan ser reconocidas y valoradas como una aproximación singular al urbanismo y la arquitectura, se nos antoja lejano poder realizar comparaciones entre la ciudad postindustrial y 'Las Ciudades Oscuras' de Schuiten y Peters, o del Nuevo Brutalismo del Partido Laborista británico y 'El Juez Dredd', o la ciudad capitalista moderna y 'The Yellow Kid' o 'The Spirit'. Parece que esta lejanía, sin embargo, bien podría estar cada vez más cerca: el cómic ha vivido un resurgimiento en la esfera intelectual de modo paulatino desde la década de los 80 del siglo XX<sup>1</sup>. Del mismo modo, arquitectura y cómic han vivido un recorrido similar, aunque inverso; el cómic, nacido de la cultura de masas, poco a poco ha ido ganando cotas en los estratos intelectuales de la sociedad y la arquitectura, en contra, se consolida desde el siglo XVIII como un arte elitista, y no se da a conocer al gran público hasta prácticamente finales del siglo XX.

### *El cómic, una herramienta útil.*

Algunos urbanistas de principio de este siglo XXI han querido utilizar el concepto de 'ecosistema' a la hora de definir el hecho urbano, bien desde un punto de vista relacional, como podría enunciarlo un antropólogo urbano como Manuel Delgado, que declara en su ensayo 'Sociedades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles' que la ciudad no es más que el producto de la propia realización de la práctica de la vivencia, o desde un punto de vista más disciplinario, como el arquitecto José Fariña, que asimila la ciudad a un sistema complejo que basa su existencia en una serie de relaciones entre seres vivos y elementos inertes<sup>2</sup>. Estas visiones de un constructo espacial relacionado con una infinidad de planos relacionales dan una clave para entender la concepción del urbanismo en el siglo XXI. La enorme complejización de la técnica urbanística, donde confluyen entre otros el urbanismo clásico desde el punto de vista de la enseñanza de la arquitectura con el paisajismo, la ingeniería, la gestión medioambiental, la sociología, la energía, el ordenamiento territorial y la sociología, ha hecho necesario emprender análisis parciales de la ciudad desde puntos de vista poco habituales, como el arte, la perspectiva de género, el cine, la fenomenología, la gobernanza, el branding urbano, las luchas vecinales o el consumo energético.

Pudiera parecer que estas lecturas parciales no hacen más que complejizar un asunto, lo urbano, ya de por sí complejo, pero sin embargo aportan al discurso en general, en ocasiones dominado por una componente meramente económica y tecnificada. La ciudad planeada ocupó con un marcado tecnicismo la práctica totalidad del siglo XX, como ya postulaba en 1921 el arquitecto Le Corbusier:

<sup>1</sup>Santiago García, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2010, 1ª edición, pág. 267.

<sup>2</sup>José Fariña Tojo, *La ciudad y el medio natural*, Madrid, Akal, 2007, 3ª edición, pág. 281.



El plan lleva en sí la esencia misma de la sensación. (...) Las ciudades deberán ser concebidas y trazadas en toda su extensión, como fueron trazados los templos de Orientes y como fueron ordenados los Inválidos o el Versalles de Luis XIV.<sup>3</sup>

El ordenamiento territorial del estado español funda sus actuaciones en la figura del plan, es decir, en un documento generador que posa un marco de actuación del que nada escapa, heredero de los Planes Comarcales de la autarquía franquista. Escapar de ese encorsetamiento y percatarse de los niveles relacionales e intangibles sobre los que se construye la ciudad es una tarea, por lo tanto, que parte de abordar el análisis desde puntos de vista novedosos.

El análisis de la ciudad a través de la representaciones artísticas no es, en sí, un planteamiento innovador, como demuestra el trabajo de Giulio Carlo Argan en su obra de 1983 'Storia dell'arte come storia della città', pero no se puede afirmar que el análisis del hecho urbano a través de la representación que el cómic ha hecho de él haya sido un aspecto trabajado en exceso. Sin embargo, como se demostrará, el cómic es un medio de expresión que cuenta con unas cualidades particulares que lo hacen idóneo para ahondar en ese aspecto citado por Manuel Delgado al comienzo de este texto, es decir, un arte considerado de masas, popular, y por ende alejado de las torres de marfil de la intelectualidad y la técnica.

#### *El bufón de la corte.*

Rodolphe Töpffer es considerado como el padre del cómic europeo<sup>4</sup>, muy a su pesar. Nacido en Ginebra a principios del siglo XIX, Töpffer cultivó el ámbito académico y las 'altas' artes narrativas, la novela y la poesía. Sin embargo, su eminencia en la historia vendría a través de unos divertimentos nacidos para el disfrute de sus alumnos, y que, pese a haber tenido alabanzas incluso de escritores como Goethe, él calificaba como 'textos insignificantes'. Lo cierto es el formato de tira cómica comenzaría con las andanzas del Doctos Festus, personaje de Töpffer, comenzando así esa larga relación del cómic como medio de expresión y el género cómico que, a la postre, otorgó el nombre (cómic) al propio medio de expresión.

Esta denominación hacia lo insignificante y, por lo tanto, inofensivo, venía a la par con un género, haciendo así una ligazón entre medio y estilo que continuó durante casi un siglo. El humor, sin embargo, dista mucho de ser un medio inofensivo, al tener el poder de ridiculizar al poderoso y mostrarlo en posiciones incómodas, a la par que empodera al lector, que puede desafiarlo a través de la mofa sin miedo a las represiones. Es un fenómeno similar a lo sucedido con el género literario de la ciencia ficción, considerado en ocasiones un género menor, pero que sin embargo por esa misma naturaleza en apariencia inofensiva ha conseguido

<sup>3</sup>Le Corbusier, Hacia una arquitectura, Barcelona, Apóstrofe, 1998, pág 38.

<sup>4</sup>Santiago García, cit., pág. 52.

enunciar futuros distópicos y utópicos que no hacían sino reflexionar sobre las situaciones contemporáneas de la sociedad.

Como ya hemos apuntado, el cómic comenzó su andadura en las artes con la unión entre género -el humorístico- y medio. Otra característica del trazo humorístico es, sin duda, la orientación hacia la abstracción en los trazos dibujados, huyendo de un figurativismo pictórico. Se considera que los trazos dibujados que se inclinan hacia la abstracción contribuyen a una identificación mayor del lector con el personaje de la narración<sup>5</sup>, creando un fenómeno en el que el lector 'rellena' con elementos propios. Existen gran número de obras que utilizan esta técnica, siendo tal vez la más paradigmática 'Maus', de Art Spiegelman, que recibió el Premio Pulitzer en 1992 por una historia sobre el Holocausto judío durante la Segunda Guerra Mundial. Una serie de cinco viñetas, en las que se puede ver a Spiegelman dibujándose a sí mismo y hablando al lector, ejemplifica esa capacidad de la abstracción pictórica para enfrentarse a temas adultos, y por ende conectar con el lector: Spiegelman aparece en su tablero de dibujo, sobre una pila de cadáveres de ratones, personajes que representan a los judíos en su obra, mientras relata historias de su vida y de Auschwitz con una careta de ratón colocada sobre su cara.

La tesis que plantea el presente artículo parte de la base de la desautorización histórica de los cómics, a favor de otros medios de expresión más reconocidos como el cine, la novela o la poesía. Y, según lo que acabamos de ver, los temas más polémicos, relativos a la vida y la muerte, pueden tratarse en este medio de expresión. Por tanto, podemos encontrarnos en la posición de 'bufón de la corte', esto es, alguien que no siendo tomado en serio, puede decir con libertad todo aquello que desee. En esa libertad los autores han retratado características de la historia del urbanismo que requieren ser releídas y analizadas, más aún si cabe al considerar el cómic como un arte absolutamente ligado a la historia de la urbe moderna.

### *La ciudad y el cómic.*

Por lo tanto, si consideramos que la ciudad y el hecho urbano es un hecho complejo, resultado de la relación entre distintos agentes, y sumamos la posición 'invisible' sobre la cual el cómic ha podido relatar el nacimiento de las ciudades modernas durante el siglo XIX y XX, podemos considerar que el análisis de la visión que ha tenido la ciudad y lo urbano en el cómic puede arrojar aspectos interesantes y novedosos sobre la historia de la ciudad.

La relación entre nuevas expresiones artísticas y tecnológicas ha sido siempre una constante en el estudio de la arquitectura y urbanismo: la arqueología y el descubrimiento de los restos de Pompeya en 1748 moldearon la ciudad y arquitectura del siglo XVIII y XIX; la ingeniería y las fotografías aéreas supusieron un catalizador para el surgimiento de un urbanismo moderno a finales del siglo XX; la cultura mediática y televisiva propició los movimientos como el City Beautiful o el New Urbanism, que ha arrojado durante el final del

<sup>5</sup>Scott McCloud, Entender el cómic. El arte invisible, Bilbao, Astiberri, 2007, 2ª edición, pág. 40-53.

siglo XX ejemplos de simulacros semióticos como Celebration en Florida, desarrollada por The Walt Disney Company, o Poundbury en Inglaterra, pueblo planificado según los principios urbanísticos del Príncipe de Gales, Charles Windsor; las tecnologías digitales han propiciado estudios sobre la concepción digital de la ciudad y la sociedad por autores como Jean Baudrillard, Vladimir Krstic o Paul Virilio.

Sería de recibo realizar un pequeño apunte semántico al referirnos a la palabra 'cómic', ya que es una suerte de piedra angular que en ocasiones puede entorpecer un discurso más profundo. El cómic ha recibido muchos nombres, al ser un medio de expresión relativamente joven: picture novel, visual novel, graphic album, novel in-pictures, comic-strip novel, etc. En el caso del estado español, la denominación tradicional ha sido 'tebeo', en referencia a la revista TBO, publicada de 1917 hasta 1998. El anglicismo 'cómic' se ha impuesto, pese a que autores contemporáneos como Eddie Campbell o Daniel Clowes han mostrado un rechazo a las reminiscencias del estilo pueril y desprovisto de contenido ('comic', en inglés, significa 'cómic'), prefiriendo etiquetas más complejas. Dejando a un lado estas discusiones, podemos establecer como cómic aquellos que reconocemos hoy día como tal, es decir, una historia que utiliza tanto dibujos como texto, con clara predominancia de los primeros, para narrar una historia en modo secuencial. Más allá de esto, depende del lector discernir si lo que tiene delante es un cómic o no. En algunas obras de François Schuiten y Benôit Peeters, como por ejemplo 'La ruta de Armilia' la predominancia de texto es importante frente al dibujo, y no obstante reconocemos la obra como cómic sin lugar a dudas.

La otra definición importante es la de 'ciudad', y de esta definición podríamos hablar largo y tendido, ya que hoy día existe un fenómeno llamado 'ciudad difusa' o 'ciudad a trozos'<sup>6</sup>, que refleja el crecimiento que ha tenido la ciudad, tradicionalmente opuesta al medio rural. Podemos realizar el mismo ejercicio que con el término anterior, y pensar que la ciudad es todo aquello que entendemos como tal, es decir, un lugar urbanizado donde viven sus habitantes, y que se encuentra por completo antropizado. En este texto se analiza la ciudad 'moderna' entendiendo ésta como la ciudad creada a partir de la Revolución Industrial, a finales del siglo XIX.

### *La ciudad a través del cómic.*

El cómic ha sido relegado a una figura bufonesca, pese a que la ciudad moderna viene pareja al propio nacimiento del cómic. Autores como Jörn Ahrens y Arno Meteling colocan el nacimiento del cómic precisamente con el nacimiento de la ciudad moderna, entendida ésta como las metrópolis de principio de siglo XX en Estados Unidos de América<sup>7</sup>. Este nacimiento paralelo puede ser entendido como un arte para una nueva clase social popular,

<sup>6</sup>José Fariña Tojo, cit., pág. 7.

<sup>7</sup>Jörn Ahrens, Arno Meteling (Eds.), Comics and the city. Urban space in print, picture and sequence, Nueva York, Continuum, 2010, pág. 2.

proletaria si se prefiere, y por lo tanto viene marcada con la etiqueta de 'masiva', o de masas. De nuevo nos encontramos con una etiqueta habitualmente utilizada en modo peyorativo, que junto a 'cómico' da poco pie para tomarlo en consideración desde un análisis historiográfico.

Se puede establecer un recorrido por la imagen de la urbe moderna en los cómics. El cómic y el desarrollo de las teorías urbanísticas modernas viajan parejos, al iniciarse en Europa para desarrollarse en Estados Unidos, y acabar perfeccionándose de nuevo en Europa. Podríamos empezar el viaje en las aventuras de 'Max und Moritz' de Wilhem Busch (1832-1908), alemán y predecesor del formato de comic-strip. Un inmigrante alemán, Rudolph Dirks, se inspiraría en la obra de Busch para publicar 'The Katzenjammer Kids' en el dominical del New York Journal a partir de 1897. Este periódico, propiedad de William Randolph Hearst, rivalizaba directamente con el New York World, de Joseph Pulitzer, que contaba en su dominical con la serie 'Hogan's Alley', dibujada por Richard Felton Outcault. Un personaje de esa serie, Yellow Kid, se popularizaría terriblemente, hasta llegar a dar nombre a la prensa amarilla (por 'yellow', 'amarillo' en inglés), que era básicamente la línea editorial Pulitzer y Hearst profesaban. La popularidad de los cómics, aún situada en la esfera de la comedia con cierto tinte de realismo social, propició que se le fuera reservando más espacio, como atestigua el protagonismo que tanto la ciudad de New York como los paisajes oníricos cobran en 'Little Nemo in Slumberland', de Winsor McCay.

New York iba a ser tanto un laboratorio de prueba, junto con Chicago, de los avances tecnológicos en la arquitectura, y el cómic siguió parejo a su desarrollo. En las historias de 'The Spirit', Will Eisner refleja la vida de los barrios deprimidos de la ciudad en la década de los 40, al tiempo que el mito de la modernidad, donde el poder de la ciencia lo puede todo, inventa ciudades oníricas como Metropolis (1938) o Gotham City (1941), residencia de Superman y Batman. La modernidad iría pasando por varias fases, teniendo entre los años 50 y 70 del siglo pasado un estancamiento derivado de la inserción del televisor en los hogares estadounidenses. "Si el cómic siempre había sido considerado un producto infantil deleznable, ahora empezaba a considerarse irrelevante"<sup>8</sup>, afirma Santiago García en su obra 'La novela gráfica'. Es en esa época en la que el cómic empieza a tocar temas adultos, y al mismo tiempo se vive una explosión de la ciencia ficción, género que se nutrió de la carrera armamentística de la Guerra Fría y de los avances tecnológicos de la década de los 80 y 90.

La ciudad no volvería a representarse como una entidad potente hasta encontramos con 'El Juez Dredd' y su ciudad natal, la ciudad-estado de Mega-City One a finales de los años 70, de la mano de John Wagner y Carlos Ezquerra. Este futuro apocalíptico sería una nota común en la trilogía que el yugoslavo Enki Bilal comenzaría en 1980 con 'La feria de los inmortales', que retrata un París subyugado por una ideología fascista primero, y comunista más tarde. Unos años más tarde, en 1982, otra ciudad distópica, Neo Tokio, se vestiría de las teorías de los Metabolistas japoneses, en el 'Akira' de Katsuhiro Otomo. Ese mismo año Alan Moore describiría junto al dibujante David Lloyd un Londres totalitario en 'V de Vendetta'.

<sup>8</sup>Santiago García, cit., pág. 141.

Seguirían a esta lista la Ciudad-Pozo de Moebius en 'El Incal', las 'Ciudades Oscuras' de Schoiten y Peeters, así como la 'ciudad del pecado' (Sin City) de Frank Miller o el 'Transmetropolitano' de Warren Ellis. En el mundo post 9/11, la representación de la ciudad de Nueva York que arrojan los cómics de la editorial Marvel Comics son determinantes a la hora de entender la concepción estadounidense del nuevo orden mundial: Mark Millar y Bryan Hitch revolucionaron el cómic mainstream, repitiendo la fórmula que ya habían probado años antes con la serie The Authority, con la revisión de la franquicia Los Vengadores bajo el título 'The Ultimates'. En esta historia, un grupo de superhéroes tradicionales (Thor, Iron Man, Capitán América, etc.) son reclutados por el aparato militar estadounidense para hacer frente a una amenaza global conformándose en un grupo paramilitar (los Ultimates) bajo el mandato de una agencia secreta gubernamental. Durante las aventuras de los dos primeros volúmenes, publicados del 2002 al 2007, la ciudad de Nueva York y la sede de los Ultimates, diseñada según Millar por el arquitecto Norman Foster, son destrozadas por una horda de monstruos. Escenas como los funerales multitudinarios por las víctimas de ataques superhumanos en la catedral de San Patricio de Manhattan nos da la idea de lo hondo que se enraíza la producción cultural de cómics en la psique de la cultura estadounidense, con un país enfrascada en una guerra global y descorporeizada contra el terrorismo desde 2001.

Exceptuando autores muy concretos como Schoiten y Peeters, que vertebran sus historias de realismo fantástico alrededor de premisas arquitectónicas y urbanísticas, la ciudad que se dibuja en los cómics debe entenderse como un espejo de una realidad sociológica que el autor refleja en el decorado de sus historias, pero que al mismo tiempo representa en esencia, como en el caso de la psicosis de la 'Guerra contra el terror' descrita anteriormente. Como afirman Ahrens y Meteling, "el cómic emplea una cierta auto-referencialidad. Como un medio genuino de modernidad urbana, no se limita tan solo a reflejar distintos aspectos de la vida moderna, sino que también adopta su estética y su prerrogativas"<sup>9</sup>.

#### *Análisis comparativos como aproximación a la ciudad.*

La tesis presentada en este artículo afirma la utilidad de realizar un estudio comparativo de la producción y representación de la ciudad en los cómics y el desarrollo de la ciudad. Si bien el cómic no cuenta con la capacidad documental del cine, por mencionar uno de los medios de expresión más cercanos a él, sí tiene la virtud de la humildad y la facilidad de producción; un solo autor puede mostrar todo un universo referencial basado en experiencias urbanas de un modo infinitamente más sencillo que en el cine.

Por ejemplo, para poder adentrarnos en la creación de la urbe moderna en su máxima expresión, Manhattan, tan aconsejable sería leer 'Delirio de Nueva York' de Rem Koolhaas como 'Contrato con Dios', del dibujante Will Eisner. Eisner es uno de los padres del cómic moderno, así como popular por su serie 'The Spirit', serie que desarrollaría casi durante 40

<sup>9</sup>Jörn Ahrens, Arno Meteling (Eds.), cit., pág. 6.

años. Sería su faceta de teórico lo que daría a Eisner su particular aura, con la publicación en 1985 de 'El cómic y el arte secuencial', un manual teórico que ha servido de referencia a generaciones posteriores. En 'Contrato con Dios', Eisner despliega todo su catálogo pictórico descrito en su volumen teórico, utilizando un edificio residencial en el nº 55 de la Avenida Dropsie del Bronx neoyorquino como telón de fondo. Siguiendo con el particular estilo de Eisner, las ventanas, escaleras, alféizares, cornisas y farolas se convierten en los bordes de la viñeta donde se desarrolla las vivencias de una comunidad de judíos, holandeses e italianos se interrelacionan en los tenement de la avenida Dropsie. Más allá del relato principal, el interés de la historia se recoge en el tratamiento de estos edificios, construidos en el siglo XIX como vivienda obrera para inmigrantes y trabajadores de entornos rurales que llegaban a la ciudad y se acomodaban en edificios residenciales de planta baja más tres-cuatro pisos, tradicionalmente, en condiciones higiénicas deficientes.

Para entender la ciudad postmoderna tardo capitalista, entendida ésta como una ciudad global que, desde una visión organicista se remite a las colonias de microorganismos que simulan un cuerpo sin órganos<sup>10</sup>, deberíamos de fijarnos en la ciudad de Tokio, y para ello podríamos leer el manifiesto 'Metabolismo: Propuestas para un nuevo urbanismo' del Movimiento Metabolistas de los años 60 en Japón o 'Tokyo-to. Architettura e città' de Livio Sacchi, o bien podríamos adentrarnos en la obra de Katsuhiko Otomo y su representante más famoso, 'Akira', historia desarrollada durante 1982 y 1993, que narra la destrucción y reconstrucción de un Tokio por la unión de la tecnología y la sociedad. Uno de sus protagonistas, Tetsuo, acaba convirtiéndose en parte misma de la ciudad, al absorber cables e infraestructuras civiles en su proceso de elevación a un nuevo estadio de consciencia. Más allá del clásico tema de destrucción-renovación que la literatura japonesa profesa, en esta serie lo que prevalece es un canto de amor a la ciudad, teniendo una relevancia tremenda en la narrativa.

Para poder analizar el urbanismo tardo capitalista de zonificación y funcionalismo, sus relaciones humanas y el proceso de gentrificación bien podríamos leer a Henri Lefevre, Mike Davis o Jane Jacobs, pero también podríamos adentrarnos en la obra del escritor y dibujante de cómics Peter Bagge, verdadero cronista de la 'Generación X', criada en ese paradigma de vivienda suburbana consecuencia del white flight de la clase media estadounidense hacia los barrios residenciales periurbanos. Bagge desarrollo en su serie 'Odio' y posteriormente 'Los Bradley' el personaje de Buddy Bradley durante el periodo comprendido entre 1990 y 2011, narrando el desarraigo de una generación criada en la cultura del consumo.

Si quisiéramos empaparnos de los años en los que el Partido Conservador de Gran Bretaña aparcó la estrategia del plan como herramienta para planificar la ciudad y se lanzó "en brazos de los inversores privados"<sup>11</sup> con la zona de Canary Wharf como cara, y el proyecto de

<sup>10</sup>Carlos García Vázquez, Ciudad hojaldré. Visiones urbanas del siglo XXI, Barcelona, Gustavo Gili, 2004, pág. 152.

<sup>11</sup>Carlos García Vázquez, cit., pág. 15.



Ley de la Vivienda de 1979 como cruz, bien podríamos hacernos con 'Ciudades del mañana' de Peter Hall, y leer sobre la 'ciudad de los promotores', en clara referencia a Canary Wharf, donde la firma privada Olympia & York decidió, en base al balance contable que manejaban, las alturas, densidades, usos, etc. También podríamos leer a Owen Jones, y la lectura que sobre la política de vivienda pública en las barriadas obreras en los años 80 realiza, sugiriendo un ataque directo a la clase obrera por parte de los 'tories'. Pero también podríamos hacernos eco de la obra de John Wagner y Carlos Ezquerro, 'Juez Dredd', y ver cómo el cómic y la ciencia ficción crean una gran ciudad global, Mega City One, donde el policía es juez, jurado y verdugo. Las superestructuras edificatorias que aparecen en Mega City One beben de las fuentes del Nuevo Brutalismo, corriente estética en boga en los proyectos de edificación de vivienda pública durante el mandato del Partido Laborista en Reino Unido, y marcan un hito estético en el tratamiento de esta tipología dentro del imaginario colectivo, llegando a elevar la discusión técnica y teórica sobre la vivienda pública y el brutalismo a un nivel de cuestión de política de estado, como ha podido verse en la polémica con la demolición del complejo Robin Hood Garden, diseñado por los arquitectos Alison y Peter Smithson.

Si quisiéramos entender el desarrollo de las urbes europeas, la cuestión sobre el patrimonio construido y sobre el debate intelectual sobre los tipos edificatorios a principios de los años 90 del siglo pasado, bien podríamos acudir a estudiosos de la materia como Jean-François Lyotard, Giorgio Grassi o Carlo Aymonino, pero también podríamos fijarnos en la serie 'Las Ciudades Oscuras' de los belgas François Schuiten y Benoît Peeters. Los autores crean un mundo paralelo y virtual a la vieja Europa, adelantando el concepto de 'pastiche' que unos años más tarde, desarrollara Fredric Jameson en 'Posmodernismo, o la lógica cultural del tardo capitalismo'. Según Stefanie Diekmann:

En Jameson no hay, por supuesto, una mención a los cómics, aunque la pintura, fotografía, películas, videos, arquitectura y la literatura sí que tienen lugar en su argumento. Y sin embargo, en muchos de sus destacadas citas sobre 'eclecticismo complaciente', 'curiosidad visual despersonalizada' o 'canibalización de los estilos arquitectónicos del pasado' podrían haberse escrito como comentarios del mundo creado por Schuiten y Peeters<sup>12</sup>.

#### *A modo de conclusión.*

Es lógico pensar que el rigor del análisis de los ejemplos anteriormente descritos no es parejo, al compararse obras con estándares científicos en muchos casos con obras literarias. Lógicamente, podemos retroceder hasta el inicio del presente texto, y entender los medios artísticos de expresión como elementos que nos permiten simplificar la complejidad natural a un código inteligible por el ser humano. El estudio del urbanismo clásico se ha basado en

<sup>12</sup>Stefanie Diekmann, Remembrance of things to come: François Schuiten and Benoît Peeter's cities of the fantastic, en Jörn Ahrens, Arno Meteling (Eds.), Comics and the city. Urban space in print, picture and sequence, Nueva York, Continuum, 2010, pág. 84.

elementos técnicos y disciplinarios, siendo tal vez admitidas las aproximación estéticas desde la escultura o la historiografía artística. Pero el cómic ha tenido un desarrollo demasiado reciente como para poder inscribirse dentro de un recorrido investigador.

Del mismo modo, este tipo de análisis propuesto puede caer en el descrédito en caso que el investigador tome como premisa inicial la capacidad del cómic para describir la ciudad. Esa no ha sido la premisa que se ha querido transmitir. El cómic es un medio de expresión, no una expresión en sí misma. En el caso de algunos creadores, como por ejemplo Otomo o Schuiten y Peeters, la literalidad de la ciudad nos aparece sin ningún paliativo. En otro caso, como por ejemplo con Bagge o Clowes, lo que aparecerá será la vivencia de esa ciudad, desde el punto de vista de sus usuarios. Lo verdaderamente poderoso del cómic como medio de expresión es su inmediatez, y su -hasta ahora- condición de inocencia. El propio Will Eisner, en su prefacio de 'Contrato con Dios' admite que "sostener que el cómic era una forma artística, o sencillamente tratar de defender su valor, pasaba por ser una presunción disparatada, tachada de ridícula", haciendo referencia a los años 40 del siglo XX. Pero basta con contemplar las láminas de 'Hogan's Alley', de Richard F. Outcalt, para comprender la crudeza visual del relato de las condiciones de vida del Nueva York de principios de siglo XX.

El bufón puede describir las maneras más íntimas del rey y de la reina, y ellos no harán sino reír sus gracias. Y sin embargo, estas maneras podrán quedar reflejadas en canciones y chanzas a perdurar en el porvenir. Es una oportunidad para los investigadores del hecho urbano echar una mirada, tal vez estrábica, pero sin duda incisiva, a la manera en la que los creadores de narrativa gráfica han usado la ciudad como escenario de sus historias.

## BIBLIOGRAFÍA

- Scott McCloud, Entender el cómic. El arte invisible, Bilbao, Astiberri, 2007.  
 Santiago García, La novela gráfica, Bilbao, Astiberri, 2010.  
 Will Eisner, El comic y el arte secuencial, Barcelona, Norma Editorial, 1996.  
 Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence. Jörn Ahrens y Arno Meteling (ed.). Nueva York, The Continuum International Publishing Group Inc., 2010.  
 Carlos García Vázquez, Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2004.  
 José Fariña Tojo, La ciudad y el medio natural, Madrid, Akal, 2007  
 Le Corbusier, Hacia una arquitectura, Barcelona, Apóstrofe, 1998

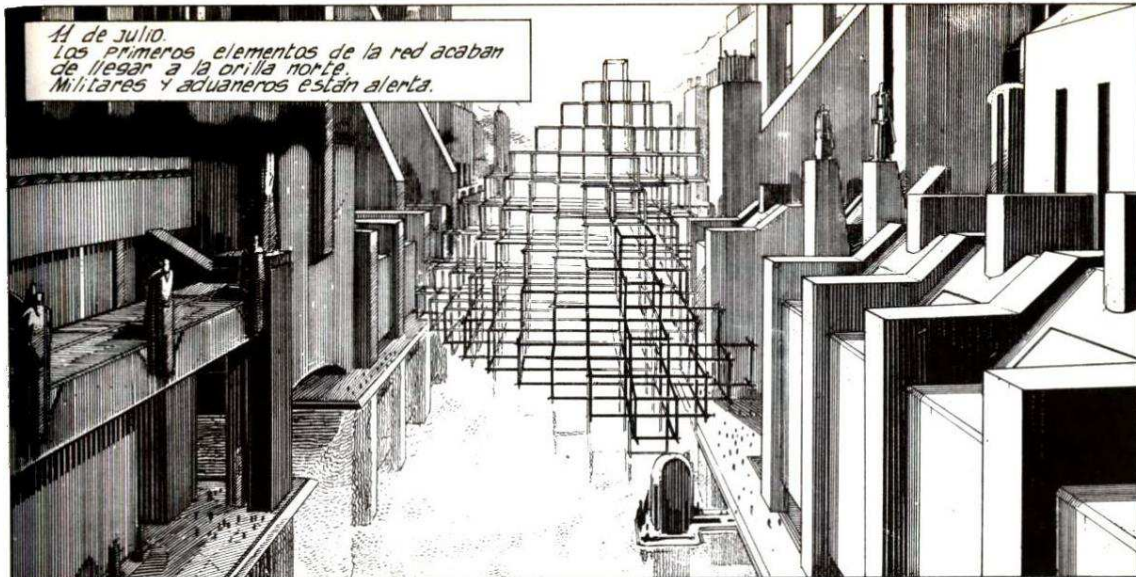


EL TIEMPO VUELA...





El tenement del nº 55 de la Avenida Dropsie parecía a punto de ser arrastrado por los turbulentos remolinos de agua. "Como el arca de Noé...", se dijo Frimme Hersh, chapoteando camino de su casa.

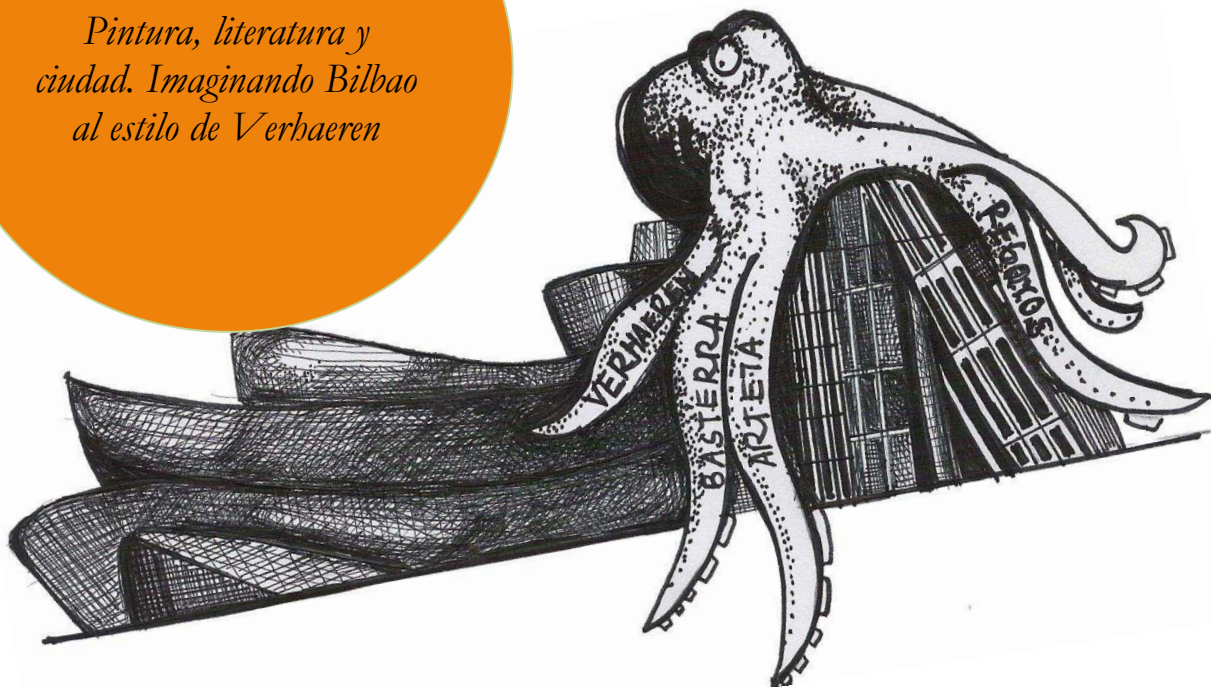




SEMIOFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

FREDERIK VERBEKE:  
*Pintura, literatura y  
ciudad. Imaginando Bilbao  
al estilo de Verhaeren*



150

**Resumen:** La poesía de Émile Verhaeren (1855-1916) entusiasmó a muchos escritores y pintores de principios del siglo XX, entre ellos el poeta Ramón de Bastera (1888-1928) y los pintores Aurelio Arteta (1879-1940) y Darío de Regoyos (1857-1913). La forma de imaginar y representar la ciudad de Bilbao en sus obras recuerda a menudo el imaginario de Émile Verhaeren, el poeta que forjó la imagen de la “ciudad tentacular”.

**Palabras clave:** Verhaeren, Regoyos, Bastera, Arteta, Bilbao

**Abstract:** The poetry written by Émile Verhaeren (1855-1916) was received with enthusiasm by many writers and painters at the beginning of the twentieth century, among whom the poet Ramón de Bastera (1888-1928) and the painters Aurelio Arteta (1879-1940) and Darío de Regoyos (1857-1913). Their way of imagining and materializing their vision of the city of Bilbao reminds one of Émile Verhaeren, the poet who created the image of the “tentacular cities”.

**Keywords:** Verhaeren, Regoyos, Bastera, Arteta, Bilbao

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3192>

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N.º4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728



# PINTURA, LITERATURA Y CIUDAD: IMAGINANDO BILBAO AL ESTILO DE VERHAEREN

FREDERIK VERBEKE<sup>13</sup>

Universidad del País Vasco

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

151

Muchos de los libros del poeta belga Émile Verhaeren (1855-1916) circulaban en los cenáculos artísticos y literarios de Bilbao de principios del siglo XX gracias al pintor Darío de Regoyos (1857-1913). No sólo la *España negra*, aquella traducción y adaptación que Regoyos hizo de las *Impressions d'artiste* de Émile Verhaeren y que tuvo un gran impacto en el arte y la literatura del Fin de Siglo, sino también y sobre todo la otra poesía de Verhaeren, aquella más optimista y vitalista de *Les villes tentaculaires*, *Les forces tumultueuses* o *La multiple splendeur* con la que triunfó en muchas ciudades europeas<sup>14</sup>. Gracias a Regoyos, quien les prestó los ejemplares que había recibido de su amigo, Aurelio Arteta, Ramón de Basterra, Juan de la Encina y otros se familiarizaron y se entusiasmaron con el imaginario poético del nuevo Verhaeren. En una conferencia-necrológica sobre Ramón de Basterra pronunciada en el Ateneo de Bilbao, Ricardo Gutierrez Abascal, *alias* Juan de la Encina, lo subrayó muy claramente :

Pero Regoyos le hizo, además, hacer un conocimiento rico en consecuencias para Ramón: el del gran poeta de la tendida Flandes Émile Verhaeren. Juntos leíamos los dos en bellos ejemplares dedicados por el poeta a su cher Darío *Les Villes Tentaculaires*, *Les Forces Tumultueuses* y *Toute la Flandre*. Y esa lectura, continuada luego y repetida, fue como levadura que hinchara y sazónara el naciente espíritu poético de Ramón (Encina 1995: 322).

Mientras Bélgica se prepara para conmemorar en 2016 el centenario de la muerte del poeta que forjó la imagen de la “ciudad tentacular”<sup>15</sup>, el presente trabajo quiere recordar aquel aire verhaereniano que sopló a principios del siglo XX por los círculos artísticos y literarios de

<sup>13</sup> Investigador del Programa Posdoctoral de perfeccionamiento de doctores del Gobierno Vasco.

<sup>14</sup> El pesimismo “fin de siglo” que se aprecia en la llamada trilogía negra de Émile Verhaeren (*Les Soirs*, *Les Débâcles*, *Les Flambeaux Noirs*) y la *España negra* se convirtió en un optimismo generalizado en el que se mezclaban panteísmo social, filosofía idealista y lo que quedaba del fervor cientificista. La obra de Verhaeren progresa de un pesimismo decadente hacia el simbolismo, acercándose finalmente a un optimismo parecido al de Jules Romains (Paul Aron, *Les écrivains belges et le socialisme* (1880-1913). *L'expérience de l'art social: d'Edmond Picard à Émile Verhaeren*, Bruselas, Labor, 1997, pág. 204).

<sup>15</sup> Cfr. Rosa De Diego, *Les villes de la mémoire*, Montréal, Humanitas, 1997, pág. 24.

la capital vizcaína, acercar la obra del poeta con las obras de algunos artistas y escritores que se entusiasmaron con ella, y así (re)crear una red intertextual, cruzando fronteras lingüísticas, artísticas y culturales, con la imagen de Bilbao de fondo. Tres son los protagonistas : Aurelio Arteta, que llevaba un poema de Verhaeren en su maletín cuando estaba pintando unos murales en Madrid, el poeta Ramón de Basterra, que tradujo un poema de Verhaeren, le dedicó una conferencia en Londres y hasta imitaba su forma de vestir, y, por supuesto, el propio Darío de Regoyos, cuyos cuadros con imágenes de Bilbao recuerdan a menudo los textos de Émile Verhaeren.

Uno de los libros de Verhaeren que mayor entusiasmo despertó en Bilbao (y en Europa) fue *La multiple splendeur*, cuya primera edición fue publicada en 1906. Tanto el poema que Aurelio Arteta llevó en su maleta como el poema que tradujo Ramón de Basterra pertenecen a ese libro. Los poemas de *La multiple splendeur* glorifican la energía, la fuerza, el trabajo, la naturaleza, etc, y se centran en el tema de la admiración<sup>16</sup>. El poeta desea abrazar la totalidad de las cosas creadas y crear un cántico en honor de la modernidad<sup>17</sup>. A pesar de que el resultado puede resultar poco convincente hoy en día, a principios del siglo XX tuvo un éxito considerable. El culto del entusiasmo contagió a muchos artistas y escritores europeos. Así leemos en la monografía que publicó Stefan Zweig<sup>18</sup> en 1910 y que fue inmediatamente traducida al francés por Paul Morisse y Henri Chervet (Mercure de France):

Aucune désharmonie ne s'accuse plus entre les différents poèmes de Verhaeren. C'est un débordement d'enthousiasme, un enivrement de soi-même; l'extase suprême du sentiment vital domine à présent les effervescences isolées d'autrefois, elle s'élève aujourd'hui fière et forte, elle semble un être vivant qui tiendrait dans ses mains une torche dont la flamme se dresse, dans un mouvement joyeux et triomphal, vers l'avenir, "vers la joie".

Nous touchons ici au terme de l'évolution éthique de Verhaeren. Et sans doute aucune exaltation, aucune connaissance nouvelle ne pourrait transformer ni anoblir cette forme suprême de beauté. Dans cette conception finale, se révèle une richesse extraordinaire de forces et toute l'inspiration d'un de nos écrivains les plus hardis et les plus admirables. La force lui apparaissait jadis comme le véritable sens du monde: une connaissance plus

<sup>16</sup> En una carta dirigida a Maurice Wilmotte, Verhaeren explica su visión de la siguiente manera: "Oui, j'ai mis à la place de mes croyances anciennes le culte de l'effort humain répandu sur le monde entier, non pas tant du progrès que de l'effort lui-même et je crois que la plus belle vertu humaine est l'orgueil. L'admiration d'après ses degrés classe les hommes et le subordonne les uns aux autres, mais l'orgueil est le levier qui les fait agir tous, qui les soutient, qui les grandit et qui fait que la terre se transforme d'après *une autre volonté*. L'orgueil doit être *lucide*, pour pouvoir admirer et classer et pour *servir* quand il le faut." (citado en Jacques Marx, Verhaeren. Biographie d'une oeuvre, Bruselas, Académie Royale de Langue et de Littérature Françaises, 1996, pág. 418).

<sup>17</sup> "Certains commentateurs s'extasièrent devant la puissance d'un demiurge proposant à son public une autre *Légende des siècles* qui venait suppléer à ce qui manquait à l'épopée de Hugo: un cantique à la gloire du monde moderne." (Ibíd, pág. 418).

<sup>18</sup> Stefan Zweig (1881-1942) fue uno de los mayores responsables de la consolidación de la fama internacional de Verhaeren - sobre todo en Alemania y Austria. Un dato curioso : si en los demás países europeos los mediadores culturales que promovieron la poesía de Verhaeren pertenecían a generaciones posteriores (David Gullentops (ed.), Émile Verhaeren et l'Europe, La Revue belge de philologie et d'histoire, n°77, 1999, pág. 692), en el sistema cultural peninsular Regoyos era de la misma generación que Verhaeren.

aprofondie lui enseigne que c'est la bonté, l'admiration. Il voit dans cette dernière force – maintenant aussi intensément intérieure qu'elle s'appliquait jadis aux manifestations purement extérieures – non plus un instrument de conquête, mais un dévouement à l'humanité, à la nature, une humilité sans bornes. Cette connaissance ultime apparaît comme un arc-en-ciel réconciliateur, qui efface l'étrangeté sauvage et l'apparente hétérogénéité des premières œuvres du poète. Au-dessus des *Forces tumultueuses* brille *La multiple splendeur*. Et l'on peut dire de Verhaeren cette parole appliquée par à l'humanité:

*La joie et la bonté sont les fleurs de sa force.*<sup>19</sup>

Según Stefan Zweig, Verhaeren había alcanzado la perfección con su poemario *La multiple splendeur*. Una opinión que muchos escritores y artistas compartían en aquella época, también en el País Vasco. En el segundo número de *Hermes: revista del País Vasco* (1917), Enrique Díez-Canedo dedicó un artículo a Émile Verhaeren y a Maurice Maeterlinck, en ocasión de la visita al Ateneo de Madrid del último y del fallecimiento trágico del primero. Cuando comenta la obra de Verhaeren, su visión y apreciación coinciden con Stefan Zweig<sup>20</sup>: considera la evolución poética de Verhaeren como una “línea ascensional que conduce de las primeras inspiraciones a la cima del arte”, entusiasmándose por las últimas obras:

Ya no podrá dejar de latir al unísono con el de sus hermanos y la protesta social, la absorción de la población campesina por los tentáculos de la ciudad, la esperanza de un futuro de amor, palpitan en su verso. Cada vez se eleva más el poeta. El lírico que cantaba recreándose en su propio dolor, superada la emoción egoísta, pasa de la expresión del alma colectiva al concepto de la Armonía universal. Una serie de obras magníficas [cita a pie de página *Les forces tumultueuses*, *La multiple splendeur*, *Les rythmes souverains*], en que el poeta alcanza su plenitud, se desarrolla en un largo período fecundo: el hombre es el héroe que concentra en sí las fuerzas del universo, que las ordena y dirige hacia la luz [...]”<sup>21</sup>.

<sup>19</sup> Stefan Zweig, Émile Verhaeren, sa vie, son oeuvre, París, Belfond, 1985, pág. 187.

<sup>20</sup> Enrique Díez-Canedo conocía muy bien la obra de Stefan Zweig: en un artículo del 7 de diciembre del 1916, “El poeta de nuestros días”, le cita varias veces (cfr. Enrique Díez-Canedo, *Conversaciones literarias* (1915-1920), Madrid, America, 1921, págs. 44-50).

<sup>21</sup> *Ibíd*, pags. 98-99.

Entre los artistas vascos que se emocionaron con esa última poesía de Verhaeren, se encuentra el pintor Aurelio Arteta (1879-1940)<sup>22</sup>. Según nos confesó el crítico de arte Santiago Arcediano, Arteta guardaba en su carpeta de bocetos un ejemplar del poema “L’Effort”<sup>23</sup>, un poema de *La multiple splendeur* que refleja muy bien el contenido general del poemario: la exaltación del esfuerzo, la admiración por los trabajadores, el elogio de la fuerza y de la energía. El pintor plasmó la temática de este poema en una de sus obras más



espléndidas: los frescos del Banco de Bilbao en **Ilustración 1. Aurelio Arteta, "El astillero" (Fresco para el Banco de Bilbao, Madrid, 1922)** Madrid, es decir la obra que consolidó definitivamente la carrera de Arteta. La construcción del banco empezó en torno a 1920. En 1922, Arteta empezó con los murales. Representan a labradores, marineros, cargadores, mineros, aceristas, laminadores, ... es decir, los trabajadores protagonistas del Bilbao industrial:

Enmarcado entre columnas corintias, Arteta pinta en el vestíbulo del Banco de Bilbao un impresionante conjunto mural con escenas que hacen referencia al trabajo del campo, los muelles, las minas y las fábricas de Vizcaya, en las que el pintor, en palabras de Juan de la Encina, ‘ha sabido, como raros artistas españoles, desentrañar la poesía y la plástica del pueblo que trabaja’.<sup>24</sup>

<sup>22</sup> Es muy probable que conocía la obra del poeta belga gracias a Regoyos y otros amigos suyos, pero también cabe recordar la estancia que realizó en París y su viaje a Bélgica. En 1902, el joven pintor se marchó a París después de haber obtenido una beca de pintura convocada por la Diputación de Vizcaya. Durante su estancia de cuatro años, tuvo la ocasión de familiarizarse con el ambiente artístico de la capital francesa y de realizar viajes a Italia y Bélgica. No sólo en Bélgica, sino también en París pudo conocer a numerosos artistas y escritores belgas. Desde principios del siglo XX, Émile Verhaeren vivía de manera casi permanente en Saint-Cloud, a dos pasos de París, y pasaba la mayor parte de su tiempo en la editorial Mercure de France, las exposiciones de arte y el taller de Auguste Rodin. Por lo tanto, es posible que Arteta lo haya conocido personalmente, como también conoció a otros belgas, como Félicien Rops, Albert Baertsoen, Constantin Meunier, o Georges Rodenbach.

<sup>23</sup> Émile Verhaeren, *La Multiple Splendeur*, París, Mercure de France, 1913, págs.. 129-131. Como la mayoría de los artistas vascos de principios de siglo, Arteta dominaba el francés y podía leer sin ningún problema la versión original. No obstante, puede ser que se haya basado (también) en una traducción al castellano. Así Llano Gorostiza apunta la traducción por Fernando Fortún, publicada en la revista *España* (VV.AA., Arteta en el Banco de Bilbao, Bilbao, Banco de Bilbao, catálogo exposición, 1973, pág. 44), mientras Ana María Guasch habla de una traducción hecha por Tomás Meabe (Ana María Guasch, *Arte e ideología en el País Vasco: 1940-1980*, Madrid, Akal, 1985, pág. 53).

<sup>24</sup> Edorta Kortadi, “Aurelio Arteta: entre la renovación y las vanguardias”, Aurelio Arteta. Una mirada esencial, 1879-1940, catálogo exposición, Bilbao, Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1998, págs. 37-92, pág. 67.

Tal y como apunta Edorta Kortadi, “en todos los frescos alienta una novedosa concepción épica del trabajo y de los trabajadores, desarrollada, además, sin enfatismo y ni anecdotismo”<sup>25</sup>. La visión del pintor vasco está estrechamente relacionada con la poesía de Verhaeren.

Groupes de travailleurs, fiévreux et haletants,  
qui vous dressez et qui passez au long des temps  
avec le rêve au front des utiles victoires,  
torses carrés et durs, gestes précis et forts,  
marches, courses, arrêts, violences, efforts,  
quelles lignes fières de vaillance et de gloire  
vous inscrivez tragiquement dans ma mémoire !

[...]

et vous enfin, batteurs de fer, forgers d'airain,  
visages d'encre et d'or trouant l'ombre et la brume,  
dos musculeux tendus ou ramassés, soudain,  
autour de grands brasiers et d'énormes enclumes,  
lamineurs noirs bâtis pour un oeuvre éternel  
qui s'étend de siècle en siècle toujours plus vaste,  
sur des villes d'effroi, de misère et de faste,  
je vous sens en mon coeur, puissants et fraternels !

ô ce travail farouche, âpre, tenace, austère,  
sur les plaines, parmi les mers, au coeur des monts,  
serrant ses noeuds partout et rivant ses chaînons  
de l'un à l'autre bout des pays de la terre !  
ô ces gestes hardis, dans l'ombre où la clarté,  
ces bras toujours ardents et ces mains jamais lasses,  
ces bras, ces mains unis à travers les espaces  
pour imprimer quand même à l'univers dompté  
la marque de l'étreinte et de la force humaines  
et recréer les monts et les mers et les plaines,  
d'après une autre volonté.”<sup>26</sup>

<sup>25</sup> Íd.

<sup>26</sup> Émile Verhaeren, “La Multiple Splendeur”, cit., págs. 129-131.

De la misma manera que el poema de Verhaeren, *L'Effort*, la obra de Arteta presenta al trabajador de la industria bilbaína<sup>27</sup> en su dimensión más heroica, exalta el trabajo humano, ennobleciéndolo. Por consiguiente, no asistimos a una denuncia de la opresión del proletariado o de la miseria de las clases obreras. La preocupación social de la poesía anterior de Verhaeren parece haber desaparecido. Tampoco los frescos del Banco, como observa Gregorio San Juan, “son la epopeya del trabajo esclavo, sino del trabajo liberador. En ese políptico de los oficios late una filosofía de la esperanza, una concepción progresista de la vida y del trabajo, fuente de energía, de abundancia y solidaridad.”<sup>28</sup>



También los contemporáneos de Arteta vieron y/o quisieron ver en su obra un reflejo tanto de la poesía de Verhaeren como del arte belga en general. Existen varios discursos en los que se compara la obra de Arteta con la de artistas y escritores belgas. Un ejemplo muy claro es un artículo que Juan de la Encina escribió sobre Aurelio Arteta en 1919. El artículo se publicó en una antología con textos sobre el arte vasco titulada *La pintura vasca: 1909-1919*, que vio la luz en ocasión de la Exposición Internacional de Pintura y Escultura, una importante muestra de arte, “la más importante de las acontecidas en el ámbito institucional vasco de la preguerra”<sup>29</sup>. En su artículo sobre Arteta, Juan de la Encina destaca la influencia belga, suscribiendo lo que Ramón María del Valle-Inclán dijo en una conferencia, recogida en la misma antología: “pero acaso la pintura, quizá el arte que más influye en esta exposición vasca, es el arte flamenco, el flamenco antiguo y el belga moderno [...]”<sup>30</sup>. Juan de la Encina lleva esta observación de Valle-Inclán al caso del pintor bilbaíno y compara los paisajes de la ría de Bilbao pintados por Arteta con los “canales melancólicos, los nocturnos ciudadanos de Baertsoen”, y con los escritores Georges Rodenbach y Émile Verhaeren, evocando precisamente las “ciudades tentaculares”:

<sup>27</sup> En los murales de Arteta, “si bien su naturaleza simbolista las lleva a presentar quintaesenciado el paisaje de los sucesivos paneles, y por lo tanto es inútil buscar una referencia textual a paisajes bilbaínos, está contenida la representación ideal de todos los distintos panoramas que la comarca industrializada de Bilbao podía ofrecer.” (Javier Viar, *Bilbao en el arte. Volumen 2: de 1875 a 1936*, Bilbao: BBK - Bilbao Bizkaia Kutxa, 2000, pág. 110).

<sup>28</sup> VV.AA., *A. Arteta en la Sala de Exposiciones del Banco de Bilbao y en el Museo de Bellas Artes de Bilbao*, Bilbao, 1979, pág. 59.

<sup>29</sup> Javier González de Durana, “Los orígenes de la modernidad en el arte vasco: Arte Vasco y compromiso político”, *Ondare. Cuadernos de Artes Plásticas y Monumentales*, 23 (Revisión del Arte Vasco entre 1875-1939), 2004, págs. 15-34, pág. 27.

<sup>30</sup> Ramón María Valle-Inclán, “La pintura vasca”, *La pintura vasca: 1909-1919. Antología*, Biblioteca de Amigos del País, 1919, págs. 1-10, pág. 9.



Por ciertos aspectos de su espíritu y sus obras, Arteta no tiene poco parentesco con el arte de los belgas. Recordamos haber oído una conferencia de D. Ramón del Valle Inclán en la que el ilustre escritor aludía a la influencia del arte belga en los vascos. No está esta observación desprovista de sentido profundo. Si, en efecto, el arte moderno belga, según creemos, no ha influido de un modo directo, como el francés, en los artistas vascos, puede asegurarse, sin embargo, como lo hacía Valle Inclán, que tienen con los belgas más de un punto de contacto. En Arteta es esto para nosotros indudable. Su idealismo, su misticismo, su gusto por las realidades populares, su tenacidad en la observación estricta, su lirismo melancólico y sereno, le hacen emparentar espiritualmente con aquel grupo de artistas belgas que supieron incorporar el impresionismo a una tendencia idealista y casi mística. Concretamente, podrían citarse dos grandes artistas belgas a quienes recuerda bastante: el escultor Constantino Meunier y el pintor Baertsoen. [...] Quienes conozcan los canales melancólicos, los nocturnos ciudadanos de Baertsoen, y hayan visto tal cual magnífico paisaje, verdaderas obras maestras, de la ría de Bilbao pintado por Arteta, no dudará, sin duda, del fundamento de nuestra aseveración.

Como Baertsoen, como en literatura Rodenbach, y, en otro sentido, Verhaeren, y antes que ellos Dickens, Aurelio Arteta ha sabido desentrañar con fuerza y delicadeza esos aspectos nocturnos llenos de un misterio sereno, pero estremecido por sabemos cuáles nuncios de acciones trágicas, de las ciudades tentaculares envueltas en brumas y estremecidas por toda laya de ambiciones y tráfago sin término... Y en este sentido, como en otros varios, tiene Bilbao en el humilde, en el modesto, en el místico, en el pío Arteta, su poeta más genuino.<sup>31</sup>

El periodista y crítico de arte Joaquín Zuazagoitia, por su parte, prefirió relacionar la obra de Arteta con la obra literaria del Premio Nobel belga Maurice Maeterlinck, en particular con *Le Trésor des Humbles* y el “trágico cotidiano”<sup>32</sup>.

Si Aurelio Arteta llevó al lienzo (o al mural) la poesía verhaereniana, su amigo escritor Ramón de Basterra (1888-1928) la transpuso al sistema literario en lengua castellana. Los inicios del interés de Basterra por la obra del poeta belga se suelen hacer coincidir con sus viajes por Europa en torno a 1910. Sin embargo, en los años anteriores, ya había un interés por la poesía de Verhaeren en los círculos literarios que Basterra frecuentaba en Bilbao. Algunos amigos suyos colaboradores de la publicación *El Coitao* eran asiduos lectores de Verhaeren. El entusiasmo que compartía con sus contertulianos bilbaínos a parte, Ramón de Basterra tuvo la ocasión de conocer al poeta flamenco en persona durante uno de los viajes que realizó por Europa entre 1909 y 1911, tras obtener la licenciatura en Derecho. Ambos poetas se conocieron personalmente hacia 1910<sup>33</sup>. En los archivos de la Biblioteca Real de Bruselas se

<sup>31</sup> Juan de la Encina, “Aurelio Arteta”, *La pintura vasca: 1909-1919*. Antología, Biblioteca de Amigos del País, 1919, págs. 99-108, págs. 105-106.

<sup>32</sup> Cfr. Joaquín Zuazagoitia, *Obra completa*. Tomo I: Estética – La pintura – Los pintores – Escultura - Ensayos, Carlos González Echeagaray (ed.), Bilbao, Junta de Cultura de Vizcaya, 1978, págs. 74 y 80.

<sup>33</sup> En su tesis doctoral sobre el poeta bilbaíno, a la base del ensayo *El prófugo de la melancolía*, Elene Ortega Gallarzaigoitia (2001) no hace mención ninguna del encuentro con Émile Verhaeren.

encuentra una carta inédita de Luis Araquistain en la que se menciona este encuentro. La carta se dirige a Émile Verhaeren y fue escrita el 15 de noviembre de 1914 desde West Kensington (Inglaterra). La carta tiene un doble interés: por un lado menciona el encuentro en Bruselas entre Basterra y Verhaeren en 1910 y, por otro lado, menciona una conferencia que Ramón de Basterra habría ofrecido sobre la obra de Verhaeren en el Polyglot Club de Londres. A continuación la versión integral de esta carta inédita:

Monsieur Emile Verhaeren.  
Mon cher maître,

Peut-être vous n’avez pas oublié mon nom. J’eus l’honneur de vous rendre visite, à Bruxelles, avec Ramon de Basterra, il y a quatre ans environ, et un an plus tard, à Berlin, à l’occasion d’une de vos conférences.

J’ai appris que la vague de la guerre vous a amené ici, et je vous serais infiniment obligé si vous vouliez accepter de déjeuner avec moi un de ces jours. Nous aurions avec nous un de mes meilleurs amis, dont le nom vous est peut-être pas inconnu, le Prof. Zamida del Marmol, correspondant à Londres de *L’Express* de Liège et d’autres journaux du Continent. C’est lui qui publia, dans *El País* de Madrid et dans d’autres journaux, le compte-rendu de la conférence que fit Ramon de Basterra sur votre oeuvre admirable au Polyglot Club de Londres.

Si Madame Verhaeren est ici et qu’elle veuille bien nous faire l’honneur de nous accompagner également nous lui en serons fort reconnaissants.

Si vous avez la bonté d’accepter mon offre, veuillez m’envoyer votre adresse et me dire quel jour je pourrai aller vous chercher.

Agréez, cher maître, l’expression de mes sentiments distingués et de mon admiration la plus sincère,

Luis Araquistain<sup>34</sup>

Hasta el momento, no hemos conseguido localizar la conferencia que Ramón de Basterra habría dado en Londres sobre Émile Verhaeren. De todos modos, lo cierto es que Basterra cultivó un gran entusiasmo por la obra de Verhaeren. Su admiración fue incluso tal que se cuenta que “Basterra se hallaba tan obsesionado por Verhaeren que incluso imitó su aspecto exterior usando cuello bajo y bastón de nudos”<sup>35</sup>. Cuando Juan Ramón Jiménez retrató a Ramón de Basterra, en un artículo de 1924, apuntaba lo siguiente : “Cuando andaba con Verhaeren, 1913-15, se ponía la poesía del arrugado belga bigotudo, como una esfera de cristal, en la punta de los dedos enguantados de blanco y jugaba con ella al sol del mediodía madrileño por el campo de tenis”<sup>36</sup>. Más allá de lo anecdótico, Basterra tradujo algún poema de

<sup>34</sup> Localizador: F.S. XVI 148/13, Archives et Musée de la Littérature, Biblioteca Real de Bélgica.  
<sup>35</sup> Miguel Gallego Roca, Poesía importada. Traducción poética y renovación literaria en España (1909-1936), Almería, Universidad de Almería - Servicio de Publicaciones, 1996, pág. 174.  
<sup>36</sup> Citado en Elene Ortega Gallarzagoitia, El prófugo de la melancolía. La poesía de Ramón de Basterra, Bilbao, Ayuntamiento de Bilbao, 2001, pág. 402.

Verhaeren, en concreto “Los magos”<sup>37</sup>. La traducción se publicó en el número 38 de la revista *Prometeo*, en el año 1912. Basterra la firmó en Londres, probablemente coincidiendo con la redacción de la conferencia. Dirigida por Ramón Gómez de la Serna, la revista *Prometeo* desempeñó una función importante en la selección y traducción de la poesía extranjera y su importación en el sistema literario español. El reducido grupo de traductores que formaba la revista – Enrique Díez-Canedo, Ricardo Baeza, Fernando Fortún y Julio Gómez de la Serna – “establecieron un corpus de poesía extranjera al que se recurrirá con frecuencia y que será reeditado y antologado en numerosas ocasiones: es el ‘canon accesible’ que fluye desde el fin de siglo hasta los primeros años veinte”<sup>38</sup>. A través del caso de *Prometeo* se aprecia cómo “una parte muy relevante del vanguardismo español toma su impulso apoyándose en el aparentemente superado código literario modernista”<sup>39</sup>. La revista se definía sobre todo como una revista simbolista o postmodernista, acogiendo también algunas de las primeras actitudes vanguardistas.

El poema “Los magos” (“Les mages”), elegido por Ramón de Basterra para su traducción en *Prometeo*, pertenece a *La multiple splendeur*, el mismo poemario en el que se basó Arteta para la realización de sus frescos. El poeta bilbaíno añadió a la traducción una nota preliminar con el título “El poeta de Europa”. Es posible que esta nota, firmada en Londres, coincidiera (en parte) con la posible conferencia de Londres. Sea como sea, el documento tiene un gran interés ya que da a conocer la opinión de Basterra sobre Verhaeren. Destaca en el poeta belga “su actitud extática de visionario que ilumina el futuro” y lo sitúa al mismo nivel que “otros grandes poetas actuales”. La humanidad ha llegado, según Basterra, a “la era definitiva de madurez en la historia del espíritu humano”. Ha llegado el momento en que “una verdad necesaria y común a las latitudes y los tiempos todos” ha descendido “a las cimas de nuestros mas altos pensadores occidentales”. Según Basterra, se ha conseguido “en la esfera de la inteligencia” unificar la conciencia humana. Por fin, después de “vagar perdidos”, “una mano firme y segura, la de la ciencia, nos ha impuesto un rumbo inmutable.” Según Basterra, esa verdad que reluce en lo alto, la conocemos gracias a los poetas. Ellos son como unos mensajeros que nos vienen a contar “en un éxtasis de oro la gloria del espectáculo, allá en lo alto.” Cita a cuatro poetas: Walt Whitman, Friedrich Nietzsche, Émile Verhaeren y Maurice Maeterlinck.

De ellos el uno es fornido, deja ver, por entre las descomunales puntas blancas de la camisa, al entreabrirse, el triángulo peludo de un pecho de oso, y transmite la emoción de la perspectiva, el sol, el aire, el mar, por jubilantes berridos, que son como espasmos verbales: Walt Whitman. El otro es febril, rápido y ágil; cuenta que para gozar mejor de todos los tesoros de esplendor

<sup>37</sup> Miguel Gallego Roca, “Poesía importada...”, cit., pág. 174.

<sup>38</sup> *Ibid.*, pág. 155 y Miguel Gallego Roca, “De las vanguardias a la Guerra Civil”, *Historia de la Traducción en España*, Francisco Lafarga y Luis Pegenaute (eds.), Salamanca, Ambos Mundos, 2004, págs. 479-526, pág. 493.

<sup>39</sup> *Íd.*

que desbordaban del horizonte, se subió a la punta extrema de un mástil: Nietzsche. El otro habla con un fervor de oración y abre en el entusiasmo los brazos en vastas órbitas cordiales: Verhaeren. Y un otro se tiene quieto, con los brazos pegados al busto. Apenas testificaría su figura silenciosa y pensativa la emoción secreta en que arde, sino por la ferviente llama misteriosa que palpita en sus ojos: Maeterlinck.<sup>40</sup>

Estos poetas, con su optimismo idealista, nos revelan, según el poeta bilbaíno, la nueva realidad, la nueva era y nos hacen descubrir el futuro, un “nuevo mundo del espíritu”:

Nuestro momento tiene la solemnidad de punto de arranque y término de dos eras en la historia. Oh, las perspectivas como jamás inmensas ante nosotros, la fragancia virgen de tierras inexploradas, y aun apenas visibles, que nos trae el soplo del futuro y hace resonar con música ligera la red sonora de los cordajes! El bajel de la humanidad, vagando en el mar de las edades, que a veces simulaba sin rumbo, dobla ahora el Cabo de Buena Esperanza hacia un nuevo mundo del espíritu.<sup>41</sup>

El poema “Los magos” manifiesta la vuelta a los valores cristianos desde una nueva esperanza en la civilización. El poema está traducido en forma de silva. Predominan los alejandrinos y los endecasílabos y hay algunos heptasílabos con diversas rimas. Al final del poema aparece la figura de un Cristo “que enarbola los valores del dolor y el sufrimiento como bases de esperanza frente al mediocre modelo de sociedad burguesa”<sup>42</sup>:

Oh, magos, que en las noches plateadas del Oriente  
Ante el candor sencillo humilláis vuestra frente,  
En vuestros ojos arde una dulce locura  
Al tener fe en el nuevo poder de la ternura,  
Pero el hombre tenaz y violento que un día  
Firme en su voluntad y su audacia por guía  
Saliera a conquistar para sí mismo el mundo,  
¿Permitirá jamás que en su seno profundo,  
El reinado de un niño domine la energía?  
Mártires, confesores, vírgenes torturadas,  
Podréis florecer como sanguinolentas rosas,  
Y lanzar hacia el Cristo la sangre en llamaradas:  
No cambiaréis el rumbo eterno de las cosas.  
Vuestro delirio contra lo inmutable se esfuerza  
La humanidad, vibrando en su entraña, no siente  
Sino sed de su propio amor; es ruda, ardiente;

<sup>40</sup> Ramón de Basterra, “Verhaeren - El poeta de Europa”, Prometeo, Madrid, nº38, 1912, págs. 115-117, pág. 116.

<sup>41</sup> *Ibíd.*, págs. 116-117.

<sup>42</sup> Miguel Gallego Roca, “Poesía importada...”, cit., pág. 175.

La bondad como el júbilo son flores de su fuerza.<sup>43</sup>

Curiosa coincidencia: ese último verso es precisamente el verso con el que cierra Stefan Zweig su análisis y elogio de *La multiple splendeur*. Dicho poemario marca según Zweig el punto final de la evolución ética de Verhaeren. Si antes el poeta encontraba en la fuerza el sentido verdadero del mundo, un conocimiento más profundo le ha enseñado lo que es la bondad, la admiración. Más allá de las *Forces tumultueuses* brilla *La multiple splendeur*. Y lo que Verhaeren dice sobre la humanidad, se podría decir, según Zweig, del mismo Verhaeren: “La joie et la bonté sont les fleurs de sa force.”

Dans cette conception finale, se révèle une richesse extraordinaire de forces et toute l'inspiration d'un de nos écrivains les plus hardis et les plus admirables. La force lui apparaissait jadis comme le véritable sens du monde: une connaissance plus approfondie lui enseigne que c'est la bonté, l'admiration. Il voit dans cette dernière force [...] non plus un instrument de conquête, mais un dévouement à l'humanité, à la nature, une humilité sans bornes. Cette connaissance ultime apparaît comme un arc-en-ciel réconciliateur, qui efface l'étrangeté sauvage et l'apparente hétérogénéité des premières œuvres du poète. Au-dessus des *Forces tumultueuses* brille *La multiple splendeur*. Et l'on peut dire de Verhaeren cette parole appliquée par lui à l'humanité: *La joie et la bonté sont les fleurs de sa force*.<sup>44</sup>

A través de la poesía de Verhaeren, Basterra enriqueció su pensamiento hispano-imperialista, el entusiasmo por las ciudades modernas y la vida sencilla, el panteísmo y el unanimismo. El mundo “trépidant de trains et de navires” de *La Multiple Splendeur*<sup>45</sup> es el mundo de la poesía de Basterra. La visión de Roma como un buque en la poesía de Verhaeren<sup>46</sup> recuerda la imagen que Ramón de Basterra construye de la capital vizcaína en su poema “El inquilino de Bilbao”, donde la ciudad aparece como un “buque tajante, brioso” que conduce el País Vasco hacia un “Orden Nuevo”<sup>47</sup>: “De haber de hallar imagen para tu alma / la hallaría en un buque de dárseñas”<sup>48</sup>. En ambos poetas, la ciudad deja de ser un lugar, un tema, para convertirse en una metáfora cultural de la modernidad.

Su imagen de Bilbao ha sido a menudo descrita como la imagen de una “ciudad tentacular”. José Fernández de la Sota estima que “Basterra describía en sus poemas una ciudad tentacular, con muchedumbres y transportes públicos como los que el pintor Antonio de Gueza reflejaba en 1922 en su cuadro ‘Choque de tranvías en el Arenal’. Un

<sup>43</sup> Citado en *Ibid.*

<sup>44</sup> Stefan Zweig, “Émile Verhaeren...”, cit., pág. 187.

<sup>45</sup> Émile Verhaeren, “La Multiple Splendeur”, cit., pág. 109.

<sup>46</sup> “Comme un vaisseau foulant les flots sous son étrave, / Rome s'avance, en écrasant, tranquillement, / Tous ceux qui n'ont pas foi en son commandement” (*Ibid.*, pág. 36)

<sup>47</sup> Elene Ortega Gallarzagotia, “Ramón de Basterra y sus poemas en Hermes”, *Bidebarrieta Bilbao*, 7, 2000, págs. 151-160, pág. 160.

<sup>48</sup> Ramón de Basterra, *Poesía*, 2 tomos, Madrid, Fundación BSCH, 2001, tomo 2, pág. 176.

Bilbao urbanita y futurista, o quizás ultraísta, quién sabe”<sup>49</sup>. En su poema “El Bilbao de Ramón de Basterra”, Gregorio San Juan vincula también la “urbe tentacular” de Verhaeren con el “Bilbao trepidante” de Basterra:

[...] Oh, Bilbao, Gran Bilbao, briosa ciudad abierta  
al mundo, al mar, al tiempo que se anuncia, a la vida,  
hecha de voluntad, valor e inteligencia.

En esta exposición del comercio y la industria,  
aquí, en este recinto de la Feria de Muestras,  
mientras la multitud discurre rumorosa,  
yo he visto, he visto el rostro de la Belleza nueva.  
No es Laura, la doncella de ojos color de olivo,  
ni es Beatriz, la musa de la sonrisa angélica,  
no es Leonora, ni Ofelia, ni Carlota, ni Carmen.  
No es el Orden de Roma ni es el Canon de Grecia.  
Este bello producto que ya intuyó Leonardo,  
el símbolo perfecto del Arte en nuestra Era,  
es un motor en pleno trabajo, una turbina  
de 120.000 HP de potencia.

En su palabra pétrea revelaba el futuro,  
la visión futurista de la ciudad moderna,  
la urbe tentacular que cantara Verhaeren,  
el Bilbao trepidante de Ramón de Basterra.<sup>50</sup>

Con sus versos, Émile Verhaeren le hizo ver a Ramón de Basterra “la belleza del Bilbao industrial y navegante” y “le comunicó su gran visión de la vida moderna, del tráfico y las invenciones de las grandes ciudades, pero no la de las multitudes proletarias y del horror y satanismo que late en la entraña resonante de las ingentes máquinas,” opina Juan de la Encina en su conferencia-necrológica sobre el poeta bilbaíno, subrayando similitudes y diferencias entre ambos poetas:

Hízole ver Verhaeren con sus versos la belleza del Bilbao industrial y navegante – en su rango, también villa tentacular, con todos los aderezos y circunstancias de las tales – y a la vez hicieronle volver los ojos de la carne y el espíritu hacia los afanes del agro montañoso de Vasconia. Basterra andaba a vueltas también en aquel tiempo con las rutilantes y claras sonoridades líricas de Rubén Darío. Pero el poeta flamenco, más tosco y turbio, menos artista que el americano, fue quien le influyó más y en alto grado. Yo creo que en aquellos momentos, y

<sup>49</sup> José Fernández de la Sota, *Bilbao, literatura y literatos*, Bilbao, Laga, 2000, pág. 72.

<sup>50</sup> Gregorio San Juan, “El Bilbao de Ramón de Basterra”, *Nueva forma*, Madrid, n°36, 1969, pág. 23.



podiera citar ejemplos corroborantes, nacieron los primeros filamentos germinales de lo que andando los años habían de ser los poemas de “La Sencillez de los Seres”, “Los Labios del Monte” y los dos “Vírulo”. Verhaeren le comunicó su gran visión de la vida moderna, del tráfico y las invenciones de las grandes ciudades, pero no la de las multitudes proletarias y del horror y satanismo que late en la entraña resonante de las ingentes máquinas. Basterra no tomó sino las claridades. No era hombre para descender a la tiniebla. Había de vivir bajo las fastuosidades y rutilancias del buen sol. Veía solamente lo hermoso del gesto nuevo; no su miseria. No pudo, pues, seguir a Verhaeren en sus periplos por lo horrendo y tenebroso de los pudrideros y lugares alucinantes del mundo. Era la suya poesía sana y brillante, colorista y arrebatadoramente lírica [...].<sup>51</sup>

Si Basterra no tomó sino las claridades y no era hombre para descender a las tinieblas - retomando las palabras de Juan de la Encina -, Darío de Regoyos sí siguió a Verhaeren en sus “periplos por lo horrendo y tenebroso”. Lo hizo sobre todo durante el viaje que realizaron juntos por la península ibérica en 1888 y que dio lugar a la *España negra*, creando una imagen decrepita y decadente de España y trasladando al espacio peninsular el topos de la ciudad muerta y la geografía de una auto-conciencia atormentada<sup>52</sup>, pero también lo hizo, aunque de modo muy diferente, en los nocturnos de ciudades modernas como Bilbao, San Sebastián o Bruselas. Estos nocturnos no tienen nada que ver con el imaginario “neurasténico” de la *España negra* o del “Album Vasco”.

Regoyos quiso en ellos reflejar los efectos de la luz nocturna en el paisaje urbano, los efectos de la luz de gas y de la luz eléctrica, símbolo del progreso moderno. Esa luz que iluminaba “miseria y opulencia: la luz de las farolas mostraba pobreza, tristeza, muerte, angustia, alcohólicos, prostitutas..., pero también una serie de maravillas, coches, puentes, vías férreas, edificios, cables eléctricos...”<sup>53</sup>. Compartiéndola con Émile Verhaeren, Regoyos manifestó su predilección por la luz nocturna de las ciudades modernas desde sus primeras obras realizadas en los años 1880 en Bruselas, antes de trasladarla al paisaje urbano de Bilbao.



**Ilustración 3. Darío de Regoyos, "Efecto de luz" (1881)**

<sup>51</sup> Juan de la Encina, “Conferencia-necrológica...”, cit., págs. 322-323.

<sup>52</sup> Cfr. Frederik Verbeke, “Espacio, texto y cultura: la ciudad muerta en las relaciones interculturales hispanoflamencas”, *Espacio y texto en la cultura francesa / Espace et texte dans la culture française*, Angeles Sirvent Ramos (ed.), t.1., Alicante, Universidad de Alicante, 2005, págs. 449-467, y Frederik Verbeke, “Bélgica-País Vasco: Dinámicas interculturales entre ‘periferias’”, *Çédille. Revista de estudios franceses*, 11, 2015.

<sup>53</sup> Lily Litvak, “La noche iluminada. De la luz de gas a la electricidad”, *Luz de Gas: La Noche y sus Fantasmas en la Pintura Española*, catálogo exposición, Madrid, Fundación Cultural Mapfre Vida, 2005, págs. 51-101, pág. 100.

En 1881, Darío de Regoyos pintó el cuadro *Efecto de luz*, un paisaje urbano de los alrededores de Bruselas con un “magnífico efecto de luz producido por el fulgor de las linternas de los coches, la iluminación de los edificios y la incandescencia del alumbrado público”<sup>54</sup>. En las mismas fechas tuvo lugar el primer encuentro entre el pintor y Émile Verhaeren<sup>55</sup> y pocos meses después, a principios de 1882, el escritor belga publicó en el *Journal des Beaux-Arts et de la Littérature* una de sus primeras reseñas como crítico de arte, con el título “Exposition annuelle de L’Essor”, elogiando precisamente la forma de reproducir la luz nocturna de Regoyos: “C’est le plus audacieux de tous. Il s’est lancé en pleine modernité, s’est évertué à rendre les féériques effets de lune, de lumière électrique, de buée sur un vasistas de “fumeurs””<sup>56</sup>.

La fascinación que sintieron Regoyos y Verhaeren por la luz nocturna de las ciudades la compartieron con Whistler, a quien visitaron juntos en 1885 en Londres<sup>57</sup>. Como Whistler, Regoyos y Verhaeren solían plantear el nocturno como un fenómeno específicamente urbano. “Gran parte del efecto logrado era debido al nuevo alumbrado de gas que había transformado fortuitamente la apariencia de la ciudad,” estima Lily Litvak<sup>58</sup>, hablando de Whistler. En su poema “Londres” (*Les Soirs*, 1888), el poeta retrata la ciudad de Londres, evocando el puerto, la estación, el Támesis, los muelles, intentando captar la esencia de la ciudad como lo hacía Whistler en sus nocturnos. Un poema con una alta dimensión pictórica. Tanto Whistler como Verhaeren plasmaron en sus obras un ambiente nocturno basado en el contraste de colores, y así lo hizo también Regoyos. De vuelta al País Vasco, Regoyos ambientó varios nocturnos en Bilbao y San Sebastián, con la ría o el Urumea como Támesis<sup>59</sup>. Y como Whistler y Verhaeren, incluyó a menudo elementos de la tecnología moderna y logros tecnológicos del capitalismo triunfante: puentes, vías férreas, estaciones, fábricas... El *La ría del Nervión* (1898), Regoyos ofrece una vista panorámica del moderno Bilbao industrial, con sus chimeneas, trenes, vapores humeantes y fábricas, bajo un crepúsculo y “partido por un deslumbrante río de oro fundido”<sup>60</sup>.

<sup>54</sup> *Ibid.*, pág. 98.

<sup>55</sup> Jacques Marx, “Émile Verhaeren...”, cit., pág. 247.

<sup>56</sup> Émile Verhaeren, *Écrits sur l’art*, 2t., Paul Aron (ed.), Bruselas, Labor & Archives et Musée de la littérature, 1997, pág. 29.

<sup>57</sup> Cfr. Frederik Verbeke, “Las creaciones artísticas de Regoyos y Verhaeren durante su viaje londinense”, *Kobie. Serie Bellas Artes*, Bilbao, nº 12, 2001, págs. 47-58.

<sup>58</sup> Lily Litvak, “La noche iluminada...”, cit., pág. 87.

<sup>59</sup> Muchos artistas españoles experimentaron en aquellos años con el nocturno. “Siguiendo el ejemplo de los pintores del Támesis, buscaron en las rías y puertos del norte de España sitios idóneos por su clima neblinoso e industrialización” (*Ibid.*, pág. 93).

<sup>60</sup> *Ibid.*, pág. 97.

En *Puente del Arenal*, que Regoyos pintó en 1910, podríamos ver reflejado el poema “L’âme de la ville”, que aparece en *Les Villes tentaculaires* (1895)<sup>61</sup>:

Les toits semblent perdus  
Et les clochers et les pignons fondus,  
Dans ces matins fuligineux et rouges,  
Où, feu à feu, des signaux bougent.

Une courbe énorme de viaduc énorme  
Longe les quais mornes et uniformes;  
Un train s’ébranle immense et las.  
Là-bas,  
Un steamer rauque avec un bruit de corne.

Et par les quais uniformes et mornes,  
Et par les ponts et par les rues,  
Se bousculent, en leurs cohues,  
Sur des écrans de brumes crues,  
Des ombres et des ombres. [...] <sup>62</sup>

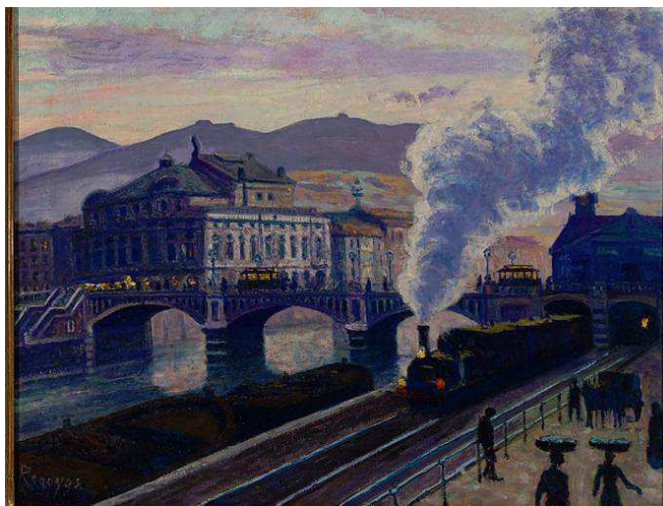


Ilustración 4. Darío de Regoyos, "Puente del Arenal", 1910

<sup>61</sup> El investigador Denis Vigneron comparó el poema “L’âme de la ville”, que aparece en *Les Villes tentaculaires* (1895), con el cuadro *Viernes santo en Castilla*, donde un tren de vapor pasa por un puente y debajo una procesión, “une procession de pénitents impassibles et noirs qui semblent célébrer, dans une rigueur inquisitoriale, leur refus de la modernité” (Denis Vigneron, *La création artistique espagnole à l’épreuve de la modernité esthétique européenne* (1898-1931), París, Publibook, 2009, pág. 240).

<sup>62</sup> Émile Verhaeren, *Poésie Complète 2. Les Campagnes hallucinées. Les Villes tentaculaires*, Michel Otten (ed.), Bruselas, Labor & Archives et Musée de la littérature, 1997, pág. 207.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aron, Paul, *Les écrivains belges et le socialisme (1880-1913)*, L'expérience de l'art social: d'Edmond Picard à Émile Verhaeren, Bruselas, Labor, 1997.
- Basterra, Ramón de, "Verhaeren - El poeta de Europa", *Prometeo*, Madrid, nº38, 1912, págs. 115-117.
- Basterra, Ramón de, *Poesía*, 2 tomos, Madrid, Fundación BSCH, 2001.
- De Diego, Rosa, *Les villes de la mémoire*, Montréal, Humanitas, 1997.
- Díez-Canedo, Enrique, *Conversaciones literarias (1915-1920)*, Madrid, America, 1921.
- Díez-Canedo, Enrique, "Los dos poetas de Flandes", *Hermes*, revista del País Vasco, nº2, febrero, 1917, ed. facsímil, t.1, Bilbao, Idatz Ekintza, 1988, págs. 95-99.
- Encina, Juan de la, "Aurelio Arteta", *La pintura vasca: 1909-1919*, Antología, Biblioteca de Amigos del País, 1919, págs. 99-108.
- Encina, Juan de la, *Conferencia-necrológica sobre Ramón de Basterra*, *El Coitao*, Mal llamao, Periódico artístico, literario y radical de Bilbao, con reproducción facsímil, Javier González De Durana (ed.), Bilbao, El Tilo, 1995, págs. 310-327.
- Fernández de la Sota, José, *Bilbao, literatura y literatos*, Bilbao, Laga, 2000.
- Gallego Roca, Miguel, "De las vanguardias a la Guerra Civil", *Historia de la Traducción en España*, Francisco Lafarga y Luis Pegenaute (eds.), Salamanca, Ambos Mundos, 2004, págs. 479-526.
- Gallego Roca, *Poesía importada. Traducción poética y renovación literaria en España (1909-1936)*, Almería, Universidad de Almería - Servicio de Publicaciones, 1996.
- González de Durana, Javier, "Los orígenes de la modernidad en el arte vasco: Arte Vasco y compromiso político", *Ondare. Cuadernos de Artes Plásticas y Monumentales*, 23 (Revisión del Arte Vasco entre 1875-1939), 2004, págs. 15-34.
- Guasch, Ana María, *Arte e ideología en el País Vasco: 1940-1980*, Madrid, Akal, 1985.
- Gullentops, David (ed.), *Émile Verhaeren et l'Europe*, *La Revue belge de philologie et d'histoire*, nº77, 1999.
- Kortadi, Edorta, "Aurelio Arteta: entre la renovación y las vanguardias", *Aurelio Arteta. Una mirada esencial, 1879-1940*, catálogo exposición, Bilbao, Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1998, págs. 37-92.
- Litvak, Lily, "La noche iluminada. De la luz de gas a la electricidad", *Luz de Gas: La Noche y sus Fantasmas en la Pintura Española*, catálogo exposición, Madrid, Fundación Cultural Mapfre Vida, 2005, págs. 51-101.
- Marx, Jacques, *Verhaeren. Biographie d'une oeuvre*, Bruselas, Académie Royale de Langue et de Littérature Françaises, 1996.
- Ortega Gallarzagaitia, Elene, *El prófugo de la melancolía. La poesía de Ramón de Basterra*, Bilbao, Ayuntamiento de Bilbao, 2001.
- Ortega Gallarzagaitia, Elene, "Ramón de Basterra y sus poemas en Hermes", *Bidebarrieta Bilbao*, 7, 2000, págs. 151-160.
- San Juan, Gregorio, "El Bilbao de Ramón de Basterra", *Nueva forma*, Madrid, nº36, 1969, pág. 23.
- Valle-Inclán, Ramón María, "La pintura vasca", *La pintura vasca: 1909-1919*. Antología, Biblioteca de Amigos del País, 1919, págs. 1-10.

- Verbeke, Frederik, “Bélgica-País Vasco: Dinámicas interculturales entre ‘periferias’”, *Cédille. Revista de estudios franceses*, 11, 2015 [aceptado para su publicación ; <http://cedille.webs.ull.es>]
- Verbeke, Frederik, “Espacio, texto y cultura : la ciudad muerta en las relaciones interculturales hispanoflamencas”, *Espacio y texto en la cultura francesa / Espace et texte dans la culture française*, Angeles Sirvent Ramos (ed.), t.1., Alicante, Universidad de Alicante, 2005, págs. 449-467.
- Verbeke, Frederik, “Las creaciones artísticas de Regoyos y Verhaeren durante su viaje londinense”, *Kobie. Serie Bellas Artes*, Bilbao, nº 12, 2001, págs. 47-58.
- Verhaeren, Émile, *Écrits sur l’art*, 2t., Paul Aron (ed.), Bruselas, Labor & Archives et Musée de la littérature, 1997.
- Verhaeren, Émile, *La Multiple Splendeur*, París, Mercure de France, 1913.
- Verhaeren, Émile, “Los magos”, traducción de Ramón de Basterra, *Prometeo*, Madrid, nº38, 1912, págs. 117-121.
- Verhaeren, Émile, *Poésie Complète 2. Les Campagnes hallucinées. Les Villes tentaculaires*, Michel Otten (ed.), Bruselas, Labor & Archives et Musée de la littérature, 1997.
- Viar, Javier, *Bilbao en el arte. Volumen 2: de 1875 a 1936*, Bilbao: BBK - Bilbao Bizkaia Kutxa, 2000.
- Vignerón, Denis, *La création artistique espagnole à l’épreuve de la modernité esthétique européenne (1898-1931)*, París, Publibook, 2009.
- VV.AA., *A. Arteta en la Sala de Exposiciones del Banco de Bilbao y en el Museo de Bellas Artes de Bilbao*, Bilbao, 1979.
- VV.AA., *Arteta en el Banco de Bilbao*, Bilbao, Banco de Bilbao, catálogo exposición, 1973.
- Zuazagoitia, Joaquín, *Obra completa. Tomo I: Estética – La pintura – Los pintores – Escultura - Ensayos*, Carlos González Echegaray (ed.), Bilbao, Junta de Cultura de Vizcaya, 1978.
- Zweig, Stefan, *Émile Verhaeren, sa vie, son oeuvre*



LUIS EGUIRAUN:

*El cine imagina la ciudad:  
cuatro historias de dos  
ciudades que son la misma  
ciudad en dos tiempos*

168



**Resumen:** Este artículo intenta esbozar algunos rasgos característicos del surgimiento de la ciudad moderna y su relación histórica con la invención del cinematógrafo. Se habla del cine como observador privilegiado de la historicidad de los espacios urbanos y se propone el análisis en paralelo de la transformación urbana de Bilbao y la evolución del terrorismo de ETA a través de dos cortometrajes y dos largometrajes realizados por las productoras bilbaínas Lan Zinema y Sendeja Films entre 1982 y 2013.

**Palabras clave:** Ciudad, cine, modernidad, Historia, Bilbao

**Abstract:** In this article some distinctive features of the upsurge of the modern town are outlined, together with its historic link to the invention of the cinema, the cinema as a privileged observer of the historicity of urban spaces. Besides, a parallel analysis is carried out of the urban transformation of Bilbao and the evolution of ETA's terrorism by means of two short and two full-length films produced by two firms from Bilbao, Lan Zinema and Sendeja Films, between 1982 and 2013.

**Keywords:** City, cinema, modernity, History, Bilbao

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3193>

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N<sup>o</sup>4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728



EL CINE IMAGINA LA CIUDAD: CUATRO HISTORIAS DE DOS CIUDADES QUE SON LA MISMA CIUDAD EN DOS TIEMPOS

LUIS EGUIRAUN

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

169

Desde sus orígenes en la primera mitad del siglo XIX y a lo largo del desarrollo posterior, hasta los albores del siglo XX, de espacios urbanos cada vez más extensos y complejos, la ciudad moderna, surgida primero en Inglaterra y sucesivamente en las demás grandes naciones europeas y Estados Unidos al calor de la plétora de descubrimientos científicos e innovaciones tecnológicas que hicieron posible la primera revolución industrial, produjo en los artistas e intelectuales de los diversos países, pero sobre todo en Inglaterra y Francia, una mezcla de fascinación y repulsa. La fascinación, muy pronto expresada por Marx y Engels en el solo aparentemente paradójico elogio a la burguesía capitalista que llevan a cabo en su *Manifiesto Comunista* (1848), es la consecuencia de la irrupción de los novedosos medios de producción y las sofisticadas formas de vida que las nuevas clases dominantes son capaces de obtener tanto en sus espacios domésticos como en los grandes espacios públicos y edificios donde van a tener lugar sus exclusivas relaciones sociales (grandes bulevares, galerías comerciales, teatros de la ópera, sociedades mercantiles, círculos empresariales, hoteles, clubes, cafés, etc.). Por su parte, la repulsa trae causa de la contemplación estupefacta, en los estratos más bajos de la escala social, de las pavorosas condiciones materiales en las que transcurre la vida de los trabajadores de las grandes fábricas, producto de la emigración proveniente del mundo rural, hacinados en los suburbios que crecen descontroladamente lejos del centro de las nuevas aglomeraciones urbanas.

La novela decimonónica, deudora en buena parte de la literatura romántica y de los folletines melodramáticos por entregas que comienzan a ponerse en boga en los periódicos de la época, es la primera expresión artística que sirve de vehículo a sus autores para la denuncia, entre la fascinación y la repulsa que acabo de señalar, de las profundas contradicciones económicas y las trágicas consecuencias sociales del vertiginoso desarrollo del nuevo sistema capitalista basado en una industrialización masiva cuyo designio es echar abajo en todas partes las murallas de los antiguos y ensimismados burgos medievales. Escritores como Charles Dickens, Honoré de Balzac, Gustave Flaubert, Víctor Hugo y Émile Zola convierten así la materia ficcional de su escritura en un vívido testimonio de las nuevas costumbres, estructuras sociales, formas de propiedad, bienes muebles e inmuebles e incluso estilos decorativos e indumentarios de los nuevos burgueses, a la vez que algunos de ellos adoptan el hasta

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N<sup>o</sup>4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

entonces insólito papel de flamígeros *tribunos de la plebe* en su empeño por poner en evidencia, en el reverso de la autosatisfecha *joie de vivre* del flamante patriciado urbano de los propietarios de las fábricas, las condiciones de mortalidad temprana, insalubridad, trabajo infantil, pauperización y degradación moral que sufre la clase social que empieza entonces a constituir el primer proletariado.

Entre nosotros, a finales del S.XIX y los albores del XX, escritores como Alejandro Sawa (*Crimen legal*, 1886), Benito Pérez Galdós (*Fortunata y Jacinta*, 1887; *Misericordia*, 1897) y Pío Baroja (con su trilogía *La lucha por la vida*, 1904) se hacen eco, entre la entonces pujante novela naturalista y ciertos elementos folletinescos en el nivel argumental, de la pobreza imperante entre los grupos sociales más desfavorecidos que la expansión de las ciudades arrastra continuamente a las periferias, lugares que asumen en las distintas tramas narrativas de unos y otros autores el común carácter de espacios en los que habitan el mal, la corrupción, el hambre, el vicio, la enfermedad y la muerte. A los propósitos que persigue este artículo, es importante retener dos novelas cuyas historias se ambientan en Bilbao: en primer lugar, *Paz en la guerra* (1897), de Miguel de Unamuno, un agudo retrato de los recuerdos de niñez y mocedad del propio autor en medio de la ciudad sitiada durante la Segunda Guerra Carlista, un acontecimiento dramático que pone en evidencia las contradicciones que empiezan a hacerse patentes entre los intereses de la burguesía comercial bilbaína y los sectores que representan al viejo régimen de los fueros y a la ciudad tradicional. Por su parte, en 1904, el novelista y político valenciano Vicente Blasco Ibáñez, ya por entonces un escritor famoso, sitúa en Bilbao el argumento de su novela *El intruso*, cuyo protagonista, un médico del antiguo hospital minero de los montes de Triano, es testigo de los duros conflictos que están en el origen de la Vizcaya moderna, luchas que enfrentan al proletariado minero y de los altos hornos con la burguesía liberal propietaria de las explotaciones mineras y siderúrgicas y luchas que enfrentan también a mineros y burgueses con los antiguos carlistas, políticamente activos en el PNV, el nuevo partido nacionalista al que apoyan desde el principio los jesuitas de la Universidad de Deusto.

\*\*\*

El cine nació en este ambiente social tumultuoso en el que los trabajadores de las grandes industrias comienzan a organizarse en partidos y sindicatos que aspiran a convertirse en toda Europa en sujetos políticos transformadores de la cruda realidad existente para la mayoría. Nacido a finales del S.XIX como una atracción de feria en un boulevard de París, Lenin fue de los primeros en darse cuenta de las posibilidades del nuevo invento y no dudó en proclamar al cine como el arte del S.XX, consciente de las potencialidades que ofrecía el nuevo aparato llamado cinematógrafo para difundir entre públicos cada vez más masivos nuevas imágenes de agitación y propaganda revolucionaria llamadas a profundizar en la extensión y la articulación política de los deseos de ruptura de los trabajadores con sus pobres condiciones de vida. Es el momento de los grandes e influyentes cineastas de la vanguardia soviética posterior a la revolución bolchevique de 1917: Eisenstein, Pudovkin, Dziga Vertov, Dovjenko, etc.

El cine, por todo lo anterior, es desde sus orígenes un arte indisolublemente unido al surgimiento de la ciudad moderna y sus contradicciones sociales inherentes. Así lo muestran películas clásicas del cine mudo como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), una contrautopía urbana de concepción futurista, y *Los tiempos modernos* (Charles Chaplin, 1936), una aguijadora crítica del maquinismo y de las condiciones de trabajo de los obreros en las grandes fábricas. Ambas obras maestras tienen en común la voluntad de sus realizadores de mostrar la alienación del hombre en el interior de superestructuras económicas y sociales cuya naturaleza y consecuencias no está en condiciones de comprender del todo.

El cine norteamericano, afincado en Hollywood, una de las colinas de la gran ciudad de Los Ángeles, entendió también desde muy pronto las ilimitadas posibilidades del nuevo espectáculo como una forma popular de ocio y también (y sobre todo) de negocio. Algunos de sus cineastas siguieron viendo en la gran ciudad una suerte de *Babilonia* cínica y viciosa, como pusieron siempre de manifiesto los realizadores del que por entonces comenzó a llamarse *cine negro*, en relación con lo *negro* de sus construcciones argumentales: policías, gánsters, negocios ilegales, prostitución, violencia, etc. Pero algunos de los grandes productores de la época supieron llevar a cabo la realización de películas en las que la ciudad, con el melodrama y la comedia como recursos narrativos, es vista como el espacio por excelencia para las transformaciones individuales y colectivas, para nuevas posibilidades y oportunidades de trabajo y en definitiva para unas condiciones de libertad desconocidas hasta entonces en casi todas partes. Así, frente a la *urbs* medieval, gremial, corporativa, estamental y comunitarista, de la que proceden miles y miles de inmigrantes europeos y asiáticos que buscan en la joven nación norteamericana ver cumplido su particular *American Dream*, la gran ciudad contemporánea se representa a sí misma como una promesa de derechos para todos con independencia del sexo, raza, lugar de origen, costumbres y creencias religiosas de cada uno, nuevas relaciones sociales entre ciudadanos libres e iguales que son el resultado inmediato del cuestionamiento de los viejos valores y las jerarquías de las pequeñas ciudades tradicionales. Esta visión más positiva de la gran ciudad a través del cine como un horizonte de promesa, esperanza y optimismo está en la base, de Frank Capra a Woody Allen, de las obras de muchos cineastas estadounidenses.

\*\*\*

Ya he señalado que el tránsito de las primeras grandes ciudades industriales a la metrópolis contemporánea tal como la conocemos hoy no estuvo exento de profundas contradicciones sociales provocadas por un crecimiento desordenado y vertiginoso que no era sin embargo capaz de asegurar unas condiciones de vida dignas a la mayoría de la población. Fue en las grandes ciudades y en el interior de las nuevas relaciones de producción que empresarios y trabajadores comenzaron a sostener en los espacios de las grandes fábricas donde surgió paulatinamente un movimiento sindical capaz de emprender acciones

fuertemente organizadas y de alcance masivo en contra de los aspectos más abusivos de las regulaciones laborales de la época y a favor de la ampliación constante de los derechos y la seguridad de los obreros en los grandes centros de producción. Con el tiempo, las luchas de los trabajadores organizados en torno a partidos y sindicatos fue propiciando logros significativos que contribuyeron a algunas transformaciones a la postre decisivas en el imaginario colectivo de la mayoría de los ciudadanos con respecto a la vida en la ciudad. En este sentido, ya en el S.XX y a lo largo de todo el periodo de entreguerras, a partir de una crítica radical de los desequilibrios sociales causados por la desenfrenada e inicua ocupación del espacio urbano al servicio de la ciudad industrial, los arquitectos del llamado Movimiento Moderno, con la alemana Escuela de la Bauhaus a la cabeza, aplicaron su *ethos* humanista e ilustrado y su apuesta por las innovaciones tecnológicas en curso desde el siglo anterior a la mejora de las viviendas obreras, tanto la salubridad y la habitabilidad de los hogares familiares como el urbanismo circundante e incluso el mobiliario doméstico. Es el momento de ensayos como las *casas-bloque* de Le Corbusier y sus discípulos, que cambiaron poco a poco la anterior faz *dickensiana* de las primeras ciudades industriales y alumbraron el nacimiento de la ciudad contemporánea.

El cine surge y se desarrolla históricamente en este ambiente de cambios acelerados, pero la ciudad, además de películas (o a la vez que ellas), produce constantemente nuevas imágenes, músicas, nuevas formas artísticas, medios de transporte y de comunicación cada vez más rápidos, novedades indumentarias, elementos materiales de la vida cotidiana e incluso nuevas formas de relación hombre-mujer que van a estar en el origen de los primeros movimientos de reivindicación feminista. Es la ciudad que pese a los problemas endémicos que arrastran los caóticos desarrollos urbanos de la época, empieza a generar en ciertos intelectuales y sectores sociales culturalmente avanzados, y también en algunos sectores populares, un fuerte sentimiento de admiración y de pertenencia, está naciendo por primera vez un hombre con plena conciencia de su condición de *hombre urbano*, un ciudadano que apuesta por la modernidad con todas sus consecuencias, una suerte de punto de llegada de las revoluciones liberales que con mayor o menor o menor acierto se operaron en el mundo occidental a lo largo de todo el S.XIX.

Hacia la segunda mitad de esta centuria prodigiosa, en torno a la obra poética de Charles Baudelaire, comienzan a acuñarse dos palabras que acabarán- analizadas y difundidas por Walter Benjamin ya en el S.XX- por ser consustanciales a la experiencia del hombre moderno en las grandes ciudades europeas: *flâneur* significa *paseante*, un individuo algo indolente, de expresión a veces un tanto lánguida, cuya actividad favorita es caminar por su ciudad, un *vagabundeo* cuyo propósito no es otro que el caminar mismo, sin otra intención que contemplar los cambios que a diario tienen lugar ante sus ojos en las calles por las que pasa y en los individuos con los que se cruza, a los que mira y de cuyas miradas él mismo se convierte en objeto. En expresión de Marshall Berman en su obra ya clásica, titulada como homenaje a Marx y Engels *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad* (1982), la gran ciudad se transforma así en la *ciudad de los ojos*, una metáfora que al autor norteamericano le sirve para celebrar la vida en las ciudades como una suerte de contradictorio y problemático

*reino de la libertad*, la de los que miran y la de los que son mirados, conscientes todos de su recién adquirida condición de ciudadanos con unas formas de pensar y actuar que no tienen vuelta atrás; por su parte, *spleen* refiere el *aburrimiento*, el *bastío existencial*, la *suave melancolía* que va apoderándose de la conciencia del hombre moderno en medio de los grandes bulevares y del ir y venir de la gente que camina apresurada y deslumbrada por ellos en medio de una existencia cada vez más azarosa, en la que es mucho más difícil que en el pasado inmediato encontrar puntos de referencia sólidos a los que aferrarse.

En esta misma línea discursiva, Walter Benjamin, el gran filósofo alemán de origen judío, en muchas de sus obras pero particularmente en la magna y fragmentaria recopilación de impresiones, apuntes, notas, citas, pasajes y semblanzas de espacios urbanos reunidos en su famoso *Libro de los pasajes*, una obra inacabada publicada por primera vez en 1983, mucho después de su muerte en 1940, lleva a sus últimas consecuencias su singular y extraordinaria reflexión sobre la vida en las grandes ciudades, concentraciones humanas capaces de emitir a la vez poderosos destellos de belleza y de ser para muchos de sus habitantes un terrorífico reino de las sombras. Dos películas de finales de los años veinte expresan con extraordinario aliento ético y brillantez formal este ambiguo estado de conciencia acerca de la metrópolis contemporánea: *Berlín, sinfonía de una ciudad* (Walter Ruttmann, 1927) y *El hombre de la cámara* (Dziga Vertov, 1929). Ambos cineastas, en la misma línea del pensar benjaminiano sobre la ciudad moderna, ofrecen una visión del fluir de la vida en las metrópolis contemporáneas caracterizada por la velocidad, el vértigo y la confusión ante la profundidad y la amplitud de los continuos cambios tecnológicos y sus consecuencias personales y sociales, con el resultado de un cierto vacío existencial y una identidad fragmentada, al borde de la anomia, condiciones de la existencia del hombre urbano moderno que tan bien retrató tres décadas el cineasta italiano Michelangelo Antonioni en su obra maestra *El eclipse* (1962).

\*\*\*

Entre 1982 y 2013 las productoras bilbaínas Lan Zinema y Sendeja Films han llevado a cabo la realización, entre otras películas, de los cortometrajes *Octubre, 12* (1982) y *El ojo de la tormenta* (1983) y los largometrajes *El amor de ahora* (1986) y el muy reciente *Umezurtzak* (*Los huérfanos*) (2013), los tres primeros escritos por los guionistas Luis Eguiraun y Santiago González y el último por el escritor y guionista Juan Bas, todos ellos con la dirección de Ernesto del Río.

En los mismos términos utilizados anteriormente para poner de relieve su radical contingencia y su esencial historicidad como las características primordiales de la ciudad moderna desde sus comienzos, y con la perspectiva que ofrecen los poco más de treinta años transcurridos desde la primera de estas producciones, es necesario señalar ya que estas cuatro películas pueden ser contempladas, desde la perspectiva de hoy mismo, como una tetralogía. En efecto, al menos en un sentido simplemente temático o discursivo y para un análisis cabal de los pliegues de su materia ficcional y sus recovecos emocionales- teniendo por otro lado presentes los avatares que han jalonado el periodo histórico (de *corta duración*, que dirían los

historiadores franceses de los Annales) de los últimos treinta años en el País Vasco- estas cuatro obras aspiran a componer a su modo, con sus aciertos y desaciertos, una indagación en el terrorismo en general y en el de ETA en particular, así como en sus consecuencias para las víctimas, para los verdugos y para la gente que intenta vivir su vida en las calles de la ciudad y a la que un día el azar lleva a pasar por allí.

Se trata pues de una larga fábula moral en cuatro capítulos, con la ciudad de Bilbao, sus lugares y sus profundos cambios como principal telón de fondo. Es asimismo necesario observar que estas cuatro ficciones se despliegan en el ya indicado arco cronológico que va de 1982 a 2013, *grosso modo* los años que señalan el fondo más oscuro de la crisis de Bilbao como gran ciudad industrial y el rutilante punto de llegada, a partir de 1987, de más de veinticinco años de una profunda transformación urbana cuya concepción y desarrollo han llamado la atención en todo el mundo, con el *hipericónico* museo Guggenheim como fotogénico y ubicuo mascarón de proa. Según la muy gráfica expresión de Joaquín Cárcamo, presidente de la Asociación Vasca de Patrimonio Industrial y Obra Pública, podemos hablar de esta transformación como el paso *de la ciudad del hierro a la ciudad del titanio*, a la postre dos ciudades que son la misma o si se prefiere, una ciudad en dos tiempos.

A la altura de 1982 muchos agentes políticos, económicos y sociales, con el recién llegado líder socialista Felipe González y los *jóvenes nacionalistas* de su primer gobierno a la cabeza, pensaron que el modelo de la gran industria siderúrgica y naval que desde principios del S.XX convirtió a Bilbao, su ría y su entorno metropolitano en uno de los espacios urbanos más prósperos de España, tocaba a su fin por sus excesivos costes y su escasa rentabilidad en relación con otros centros de producción europeos. Era precisa, al decir de los expertos, una profunda reconversión industrial, que comenzó a llevarse a cabo en medio de concentraciones y protestas laborales que a menudo se saldaron con enfrentamientos entre trabajadores y policías de una violencia inusitada en la ciudad. En el verano de 1983 se produjeron unas gravísimas inundaciones que llevaron la muerte y la devastación al centro histórico y a algunos barrios periféricos. Si a ello le añadimos los efectos de una persistente contaminación ambiental, con una densa polución atmosférica y la ría convertida en el vertedero de todo tipo de desechos industriales, y además la furia homicida del terrorismo de ETA, que por entonces causaba entre ochenta y un centenar de muertos al año- sobre todo guardias civiles, policías y militares, algunos de ellos caídos en las calles de la Villa- podremos entender que en la conciencia de los bilbaínos comenzara a instalarse la inquietante conciencia de que la ciudad había tocado fondo y que era preciso alumbrar un nuevo ciclo en su devenir histórico.

\*\*\*

En *Octubre, 12* (1982), el cortometraje interpretado por la argentina Cecilia Roth y el uruguayo Walter Vidarte, una mujer joven llamada Valeria intenta alumbrar en Bilbao un nuevo ciclo de su devenir personal. Trabaja en su pequeña buhardilla en la traducción del inglés al español de una novela del norteamericano Philip Roth titulada *La liberación de*



*Zuckerman*. Tras pronunciar una conferencia en el solemne paraninfo de la Universidad de Deusto, basada en un texto de Octavio Paz sobre Latinoamérica y los diversos nombres del subcontinente, un extraño encuentro con un enigmático personaje que dice ser argentino y haber escuchado con gran interés su discurso, nos permite saber que ella es también argentina. Su interlocutor le propone un nuevo encuentro algunos días después. A partir de ese momento, Valeria nota, con creciente desasosiego, que sus pasos son seguidos por un joven de edad similar a la suya, de aspecto serio e intranquilizador. La cámara documenta con detalle las calles y los lugares por los que transcurre la persecución, entre el casco antiguo de la ciudad y su ensanche de época decimonónica. Su preocupación aumenta cuando tiene lugar su nuevo encuentro con el extraño argentino que acaba de conocer, acompañado por el joven que ha estado siguiéndola. La tensa y breve conversación se produce en un vacío lugar de la periferia (la isla de Santa Clara, en medio de la ría del Nervión, arrasada al año siguiente por las inundaciones). El hombre, de edad madura, le invita a tomar parte en el secuestro del cónsul argentino en Bilbao como un acto de lucha contra la dictadura militar instalada en el país de ambos desde 1976. Unas lacónicas palabras del joven le hacen entender que no es argentino sino un colaborador local (¿de ETA?) en la acción. La vehemente y emotiva respuesta de Valeria nos sugiere un dramático y oscuro pasado reciente y una salida precipitada de Argentina camino de un exilio cargado de incertidumbres. Ahora quiere iniciar en Bilbao una nueva vida lejos del miedo y la violencia de entonces. De nuevo en su casa, la cámara capta la tristeza de su rostro mientras observa desde su pequeña terraza los tejados del ensanche bilbaíno. Poco después, mientras sigue por la televisión la retransmisión del gran desfile del Día de la Hispanidad en las calles de Nueva York, suena el timbre. Cuando abre, el misterioso argentino y su joven colaborador irrumpen brutalmente en la buhardilla con el cónsul argentino atado, amordazado y con los ojos vendados.

Como puede observarse fácilmente, la opción argumental de *Octubre, 12* sacrifica en todo momento cualquier atisbo de verosimilitud en favor de la carga alegórica de la *fábula* que propone al espectador, cuya *moraleja* no tiene por lo demás, como suele ocurrir en todas las fábulas, nada de hermética: Valeria va a experimentar en sus propias carnes que en el Bilbao de 1982 el terrorismo, en tanto que conducta que se sustenta en nociones políticas de carácter totalitario, sean cuales sean los objetivos políticos que éstas persiguen, no permite ningún tipo de redención personal u objeción moral. La observación que la cámara lleva a cabo de las calles y los edificios del centro de la ciudad y algunas de sus periferias se propone servir como expresión visual de la experiencia emocional de la protagonista.

\*\*\*

El cortometraje *El ojo de la tormenta* (1983), interpretado por Mario Pardo y Kiti Manver, cuenta la historia de Matías, un hombre joven de clase humilde al que el paro rampante del Bilbao de la época ha convertido en una suerte de vagabundo urbano cuya única dedicación es consultar a diario los anuncios clasificados del periódico en busca de trabajo y callejear sin

destino preciso observando lo que ocurre a su alrededor. De vez en cuando va a ver a su ex-novia Charo, que trabaja como dependienta en una tienda de electrodomésticos de barrio, con el propósito de pedirle pequeños préstamos con los que ir tirando. La chica, aunque le reprocha que solo acude a ella cuando necesita algo y luego desaparece, guarda por él un mal disimulado cariño y accede a prestarle un poco de dinero. En uno de sus paseos sin rumbo por el degradado entorno de los antiguos barrios industriales de Olabeaga y La Ribera de Deusto, situados frente a frente en las márgenes de la ría, con los viejos diques de la construcción naval al fondo, Matías descubre un lujoso automóvil con una de sus puertas delanteras abierta. Sorprendido, tras unos instantes mira a su alrededor con cautela y decide echar un vistazo en el interior. Unos cables sueltos bajo el volante denotan que ha sido robado. Ya fuera del coche, Matías mira la matrícula y abre una vez más su inseparable periódico. Consulta los anuncios clasificados y comprueba con un pálpito de sorpresa que uno de ellos da cuenta del robo del coche que tiene junto a él. Se pone en contacto con su propietario y espera su llegada dormitando al volante del auto. El hombre, de edad madura y aspecto adinerado, se presenta azorado y tras cambiar algunas palabras apresuradas con Matías, le ofrece una generosa gratificación por el hallazgo. Más tarde, Matías celebra en la barra de un bar, whisky en mano, el buen resultado del inesperado suceso. Sin prestar atención a la radio del local, que da la noticia del secuestro de un empresario por un comando de ETA, concentrado en sus pensamientos y apurando su whisky con una sonrisa, concluye que acaba de descubrir un modo provechoso de buscarse la vida: bajo un cielo plomizo, se suceden imágenes de distintas periferias de la ciudad, en las que Matías roba coches, los abandona en un punto lo más alejado posible del lugar del robo y habla luego con sus propietarios, que no dudan en gratificarle. Envalentonado por su éxito, prueba una vez más fortuna entre la multitud de aficionados que acude una tarde de domingo a presenciar un partido del Athletic de Bilbao. Allí, en medio de una algarabía de banderas rojiblancas, observa cómo dos jóvenes aparcan un coche de alta gama en las proximidades del estadio, salen, se confunden entre el gentío y desaparecen. Luego, ya al volante, con Charo a su lado, Matías no duda en mentir presumiendo ante ella de haber encontrado un buen trabajo como vendedor de coches de lujo. Se dirigen a cenar al puerto de Santurce para celebrarlo. En la cena, ambos recuperan momentáneamente su intimidad anterior y una nueva posibilidad de vivir juntos parece abrirse paso ante ellos. Por la noche, de regreso a Bilbao, cuando circulan cerca de las humeantes chimeneas de una planta petroquímica, Matías conecta la radio del coche. Cuando están ya entrando en la ciudad, escuchan la noticia sobre un comunicado de ETA en el que la organización terrorista detalla la matrícula y las características del vehículo en cuyo maletero se encuentra el cadáver del industrial secuestrado algunas semanas atrás. Matías palidece mientras Charo le mira con incredulidad. Un coche de policía, con sus estridentes luces y sirenas conminándoles a detenerse, se sitúa detrás de ellos.

En *El ojo de la tormenta*, a comienzos de los años ochenta del S.XX, la sombra ominosa del terrorismo de ETA parece corporeizarse en las calles de Bilbao y confundirse con los igualmente perversos efectos del paro y el declive de la gran industria hasta formar un todo

oscuro que se cierne inexorable sobre las vidas de un hombre y una mujer sin ninguna importancia, dos seres anónimos e inermes cuya existencia transcurre en precario en medio de una ciudad cuyos pliegues urbanos, calles, edificios y antiguas fábricas son escrutados por la cámara como signos de unos momentos históricos terribles, en el ojo de una tormenta sin final posible sobre un país sin futuro.

\*\*\*

En 1986 Sendeja Films pone en pie su primer proyecto de largometraje, *El amor de ahora*, protagonizado por Klara Badiola, Patxi Bisquert, Antonio Valero y Walter Vidarte. Aunque en los primeros días del rodaje se produce el asesinato de Yoyes- una veterana militante de ETA que había emprendido el difícil camino de su desvinculación de la banda- a manos de sus antiguos compañeros de armas, algunas cosas parecían empezar a cambiar poco a poco en el País Vasco. La película se abre con la imagen de la frontera entre Francia y España. En el lado español un grupo de familiares y amigos espera la llegada de dos activistas pertenecientes a un sector de los por entonces llamados *polimilis* que ha decidido abandonar la *lucha armada* y regresar a casa. Se trata del matrimonio formado por Arantza y Pello. Para ellos, la verdadera frontera, la que separa el antes del ahora, comienza nada más pisar Bilbao y toma la forma de una pregunta decisiva que hasta entonces nunca se habían formulado: se trata de saber si el tiempo anterior, el de las certezas compartidas, el de las acciones violentas, el miedo y el entusiasmo de los combatientes, ha acabado por anular el amor que un día sintieron el uno por el otro.

Arantza pertenece a una familia acomodada del centro de la ciudad. Sus estudios universitarios de biología le permiten entrar a formar parte de un equipo de investigación sobre la contaminación de las aguas en El Abra, la desembocadura de la ría en el mar. Pello, de origen rural, tiene problemas para encontrar trabajo y no se encuentra a gusto en Bilbao, por lo que se plantea volver al caserío en el que nació para ayudar a su padre. La evidencia de que la relación entre ambos está en crisis se produce durante la conversación que mantienen paseando bajo la lluvia en una vieja zona industrial semiabandonada de la periferia.

Tras su visita en la parte antigua de la ciudad a la madre de Xabier, un miembro de su mismo comando del que estuvo enamorada antes de conocer a Pello, comienza para Arantza un viaje por su pasado, por su memoria tantas veces silenciada en la premura de la militancia y sus acciones violentas. Xabier murió cuando los dos eran muy jóvenes en un confuso enfrentamiento con la policía junto a Luis, otro compañero de entonces. La inesperada aparición de éste en Bilbao es para Arantza un paso más en su exploración de sí misma. Siempre sospechó que Luis tuvo un comportamiento poco claro en la muerte de Xabier. Ahora vive en un pequeño pueblo de la Rioja Alavesa y se encuentra unos días en Bilbao como colaborador de Lombardi, un veterano periodista sudamericano que está realizando un reportaje para la televisión de su país sobre la historia reciente del País Vasco. Las imágenes que están grabando aquí y allá y las de los archivos de la televisión regional que están

analizando muestran la dura realidad de los atentados terroristas y los violentos choques de trabajadores y policías en las protestas contra la reconversión naval.

Arantza decide viajar a la Rioja Alavesa para enfrentarse de una vez por todas con los fantasmas de su pasado, en particular con la muerte de Xabier y la oscura actuación de Luis. Allí su indagación le lleva a un descubrimiento desconcertante: Luis siempre ha estado enamorado de ella y nunca se atrevió a confesárselo. Las preguntas que Lombardi les hace en sus entrevistas sobre su relación anterior con la violencia y la sangre, su sentido de la lucha y de la muerte y su recuerdo de las víctimas, las propias y las ajenas, comienzan a producir en ellos, como resultado de su ardua y por momentos descarnada introspección, un acercamiento emocional cargado de nuevas preguntas que sin embargo sirven para ayudarles a mirarse de una forma hasta ese momento desconocida para ellos. *El amor de ahora* se cierra con una apuesta de sus protagonistas: tras un diálogo a la dorada luz atardecer de Lombardi con Arantza mientras pasean por un viñedo, ella y Luis deciden permanecer juntos a pesar de las sombras. Quizá no sea una solución duradera pero ambos van a intentar dejar atrás un tiempo gobernado por la sinrazón y el dolor que han causado a otros y se han causado a sí mismos. Por la noche, en medio de un baile en la plaza del pueblo, Luis y Arantza, observados por un risueño Lombardi, comienzan a sentir de verdad que la vida continúa.

*El amor de ahora* no renuncia, sino todo lo contrario, a algunos de los *estilemas* argumentales propios del melodrama: el azaroso reencuentro, el pasado y la sangre, la confesión y el triunfo final del amor. Pero más allá (o por debajo) de una lectura exclusivamente en clave de género, lo que se pretende, como en los dos cortometrajes anteriores, es articular una mirada sobre un país, una ciudad (otra vez Bilbao) y un tiempo determinados. Desde este punto de vista, la ficción se construye sobre un juego de espacios sucesivos que funcionan a veces por oposición y otras por alternancia, siempre como trasuntos visuales de la experiencia emocional de los personajes: al principio, la frontera franco-española, en cuyos dos lados ondean las banderas de los dos países; luego, la vieja ciudad industrial y el paisaje verde del caserío, emblema por excelencia del repertorio iconográfico del nacionalismo vasco. Más tarde, la luz y los viñedos de la Rioja Alavesa (un sur de Euskadi que también existe, aunque con escaso valor simbólico para su *construcción nacional*) como alternativa a Bilbao y al caserío en tanto que inesperado horizonte de posibilidad de un futuro mejor. Entre todos estos espacios, entre el antes y el ahora, los viajes de una mujer que se busca a sí misma en el año 1986.

\*\*\*

Sendeja Films cierra en 2013 el ciclo de su reflexión cinematográfica sobre el terrorismo con el largometraje *Umezurtzak* (*Los huérfanos*), una producción para Euskal Telebista (ETB) rodada en euskera y protagonizada por Itziar Aienza y Patxo Tellería. Es la historia de Alicia, una jueza cuyo padre, también juez, fue asesinado por ETA en 1986, cuando ella, aún una niña, se dirigía por la mañana a su lado hacia el coche familiar. Y es también la

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
 EISSN: 2341-0728

historia de Antonio, el antiguo terrorista que desde una moto, conducida por otro miembro del comando, disparó al juez en la cabeza. Desde aquel sangriento suceso, las vidas de ambos han discurrido por caminos muy diferentes. Ella vive con su marido Ricardo en una acomodada urbanización de las afueras de Bilbao. En la casa de enfrente a la suya, Rosa, su mejor amiga, vive con su hija María, una adolescente enfrentada con el mundo que acaba de iniciar una conflictiva relación con Andoni, un chaval muy parecido a ella aunque de una condición social mucho más humilde. Antonio, tras pasar muchos años en la cárcel como integrante de la banda terrorista y autor material del asesinato del juez, vive en un piso pequeño del modesto barrio de Olabeaga, situado en una de las márgenes de la ría. Con los años se ha desvinculado absolutamente de su pasado violento, con respecto al cual se muestra sinceramente arrepentido. Trabaja como profesor de un centro de formación para el empleo de jóvenes en riesgo de exclusión social, entre ellos su hijo Andoni, con el que mantiene una relación muy difícil, envuelta en continuos reproches y enfrentamientos.

Tras una noche de fiesta, alcohol y drogas, Andoni y su novia María roban un coche que él conduce al amanecer a toda velocidad, camino de la urbanización en la que ella vive. En esos mismos momentos, Rosa, la madre de la chica, ha salido a hacer *footing* y corre por la carretera de acceso a su casa. El coche, fuera de control, la atropella causándole la muerte. A partir de ese momento, los acontecimientos parecen cobrar una velocidad de vértigo. Alicia se hace cargo del caso y además ha sido nombrada por su amiga tutora legal de María en su minoría de edad. Cuando en su calidad de jueza instructora cita a Andoni a declarar, el chico acude al juzgado acompañado de su padre. Allí, en el despacho de Alicia, tiene lugar algo que ninguno de los dos suponía que podría ocurrir algún día. Ella comprueba que los apellidos de Antonio corresponden a los del asesino de su padre casi treinta años atrás. Él, al observar los diplomas colgados en la pared del despacho judicial, no puede evitar una mueca de sobresalto y angustia. La jueza, arrastrada por sus propias emociones, no duda en dictar el fulminante internamiento de Andoni en un centro de menores, que algunos días después la juez-decano le obliga a revocar tras advertir la peculiar y dramática relación que le une con el padre del chaval.

La súbita desaparición de Andoni y María, que han decidido emprender juntos un viaje a ninguna parte para huir de sí mismos, hace que la situación experimente un giro radical de consecuencias imprevisibles para todos: Alicia y Antonio se ven obligados a iniciar un durísimo acercamiento cuyo propósito inmediato es encontrar a los dos jóvenes. En su búsqueda, el verdugo y la hija de su víctima se ven empujados a reconocerse sin tapujos el uno al otro y a iniciar sin saber cómo el diálogo más difícil de sus vidas, un diálogo que, entre el dolor y la rabia acumulados, el arrepentimiento y la culpa, va a exigirles palabras que todavía no son capaces de pronunciar. En el curso de sus infructuosas averiguaciones en distintas zonas de la ciudad, la cámara nos permite contemplar un espacio urbano que en muy poco se parece al de 1986, un lugar absolutamente transformado en el que sus brillantes edificios y su actual diseño urbanístico, concebidos por prestigiosos arquitectos y urbanistas internacionales, han atraído la atención de expertos de todo el mundo y señalan una nueva época, un auténtico cambio de ciclo en la historia de la ciudad.

Andoni y María intentan robar un nuevo coche y son sorprendidos por un vigilante, al que el chico deja malherido. Desesperados, llegan a una playa vacía y, creyendo haber matado al vigilante, deciden entregarse. En la playa se produce el encuentro con ellos de Alicia y Antonio. Padre e hijo y Alicia y María se abrazan con el mar al fondo. Los dos adultos se miran y son capaces de sostener su mirada. Poco tiempo después, el chico recibe en la comisaría una breve visita de su novia. Se prometen continuar juntos.

*Umezurtzak*, al menos de manera implícita, se construye sobre la base de dos tiempos y dos ciudades que en realidad son la misma ciudad: el tiempo de la violencia y el tiempo en el que víctimas y victimarios pueden empezar a reconocerse como tales y a reconstruirse a sí mismos sobre la base de la verdad y la justicia. Dos tiempos que son también el tiempo de los padres y el tiempo de los hijos, que siempre se merecen una vida mejor. El arco cronológico, con el terrorismo como objeto de análisis fílmico, que va de *Octubre, 12* en 1982 a *Umezurtzak* en 2013 es casi exactamente el mismo que va del final de Bilbao como una ciudad surgida de la primera revolución industrial al alumbramiento de otra que busca en la arquitectura, el diseño, el urbanismo, la cultura contemporánea y las tecnologías avanzadas nuevas formas de seguir pensándose a sí misma.

\*\*\*

Que podamos contemplar a la vez, a través de cuatro historias distintas a lo largo de más de treinta años, la secuencia temporal de un fenómeno como el de la violencia terrorista en el País Vasco y la de la evolución urbana de Bilbao en el mismo periodo, es obra de la ficción y en particular, en nuestro caso, obra del cinematógrafo, el arte de las imágenes en movimiento, el arte del siglo XX, el del XXI y el de los siglos que nos quedan por venir.





SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

RAQUEL GUTIÉRREZ SEBASTIÁN  
BORJA RODRÍGUEZ GUTIÉRREZ:

*Inhabitables ciudades  
dibujadas. Imágenes del mundo  
urbano en el álbum ilustrado  
actual*



182

**Resumen:** El trabajo revisa someramente el concepto de álbum ilustrado y su carácter proteico, multiforme y propio de la postmodernidad y hace un análisis de la imagen de la ciudad en algunos álbumes ilustrados contemporáneos de Anno, Jimmy Liao y especialmente Shaun Tan, autor cuyas creaciones ilustradas presentan una serie de imágenes desconcertantes del mundo urbano.

**Palabras clave:** Álbum ilustrado, ciudad, Mitsumasa Anno, Jimmy Liao, Shaun Tan

**Abstract:** The article briefly revises the concept of album book and its postmodern multifaceted and multiform character. It does an analysis of the image of the city in some illustrated contemporary albums of Anno, Jimmy Liao and specially Shaun Tan, author whose illustrated creations present a series of disconcerting images of the urban world.

**Key words:** Book album, city, Mitsumasa Anno, Jimmy Liao, Shaun Tan

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3194>

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N<sup>o</sup>4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

INHABITABLES CIUDADES DIBUJADAS.  
IMÁGENES DEL MUNDO URBANO EN EL ÁLBUM ILUSTRADO ACTUAL

RAQUEL GUTIÉRREZ SEBASTIÁN  
BORJA RODRÍGUEZ GUTIÉRREZ

Universidad de Cantabria

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

183

**L**a mayoría de los críticos que se han acercado al álbum ilustrado lo definen como un género polifónico, proteico y diverso bajo el que se aglutinan sugerentes propuestas para un lector contemporáneo, exigente y crítico.

En principio, y de un modo un tanto simplista, podemos definir el álbum ilustrado como un libro, generalmente de gran formato, que contiene un texto que ha sido concebido para ser ilustrado y a la vez una parte gráfica configurada para seguir secuencialmente el texto literario. El álbum no es únicamente un libro ilustrado, sino un tipo peculiar de expresión artístico-literaria que presenta dos códigos interconectados, el icónico y el textual. Teresa Durán nos indica que “La diferencia entre un libro ilustrado y un álbum no tiene nada que ver con la calidad o cantidad de ilustraciones que contiene, sino con la función y efectos de éstas.” (Durán: 2009: 201).

Y es que, en efecto, en el álbum la ilustración goza de un gran protagonismo. Esta característica, la importancia de la imagen, fue lo primero que llamó nuestra atención sobre este nuevo género. Nuestro interés en la investigación sobre literatura con imágenes en el XIX, asunto que nos ha ocupado durante más de 10 años y que hemos abordado en dos proyectos de investigación nacionales del Grupo Butil, así como nuestra labor docente en Literatura Infantil, nos ha llevado en los últimos años a fijarnos en este tipo de libros en los que lo visual tiene carta de naturaleza. Como indica Obiols:

La ilustración es un lenguaje artístico y la razón de su existencia radica en su relación con el texto, compañero al que clarifica y explica, pero, al mismo tiempo, elabora y decora. Y todas estas acciones hacen que la propia ilustración se convierta en una fuente de comunicación al margen del dictado del texto. (Obiols: 2004: 29).

En su origen, el álbum ilustrado nace destinado a los lectores infantiles, y es el único género que la Literatura Infantil ha exportado a la literatura adulta. Precisamente el hecho de



que este tipo de obras tenga su origen en la literatura infantil ha supuesto que una parte de la crítica minusvalore su calidad literaria y artística, que es incuestionable en nuestra opinión.

El relevo discursivo, o mejor, la red de relaciones diferentes que se pueden establecer entre el texto y las imágenes de los álbumes, es el elemento esencial que el investigador debe abordar cuando se acerca a este género. Así lo señala Gemma Lluch cuando indica que es necesario:

Establecer qué tipo de relación hay entre texto e ilustraciones y, a partir de ello, cuáles son los distintos niveles de significación que contribuyen a construir o enriquecer una historia: narraciones paralelas a la central, pequeños detalles en la imagen que remiten al lector a conectar lo que está leyendo con otros universos de la realidad o de la literatura, pero que además hacen del mundo que presentan un espacio único. (Lluch, 2010: 113).

A diferencia del cómic, donde texto escrito e imagen también operan unidos en la construcción del significado, la narrativa gráfica del álbum busca una relación entre palabra e ilustración de ritmo más pausado, si bien las formas de contar y la construcción típica de los primeros están presentes, de manera más o menos sutil, en los álbumes.

Por último, cabe decir que los paratextos (cubierta, guardas, formato, encuadernación, color...) también contribuyen a la identificación de este tipo de obras, en las cuales la labor del ilustrador es la que “lleva mayor peso en la definición de la relación texto-imagen, la que determina el estilo y el aspecto definitivo del álbum” (Boyer, 2004: 45).

Se deduce de lo anteriormente indicado que el potencial estético del álbum está en la riqueza de esa relación entre imagen y texto. De esta manera, tal y como apunta Durán (2009: 213):

El álbum acaba con la dicotomía académica de la oposición del texto y la ilustración (...) Un buen álbum no deja indiferente al lector. Su mente no sólo ha entrado en contacto con un relato posible sino, además, con una manera posible de hacer un relato, de forma que los signos han hecho inteligible el relato, pero también el relato ha hecho inteligible el signo, y ambas inteligibilidades han otorgado inteligencia al lector.

En el proceso de evolución del género álbum desde sus primeros libros clásicos destinados a lectores infantiles en la década de los 60, como *Donde viven los monstruos* de Sendak, por ejemplo, a los álbumes actuales, advertimos la proliferación de un abanico de temas cada vez más complejos y a un alto nivel de experimentación con las formas narrativas, con una tendencia a la fragmentación debida a la influencia de la cultura audiovisual, un gran interés en los juegos, la ironía, la parodia y la desmitificación, hibridación y sobre todo, la exigencia de un lector activo que participe en la construcción del significado del álbum. Se trata, en síntesis, de un fenómeno literario producto de nuestra era postmoderna-digital, en el que el tema urbano ha cobrado un singular protagonismo.

Si ya la literatura del XIX fue una de las fuentes escritas más cualificadas a la hora de escribir la historia del urbanismo moderno, en la que los hitos fundamentales son las obras de Balzac, Dickens, Zola, Verne, Galdós, Clarín o Pardo Bazán, la historia urbana contemporánea tiene uno de sus reflejos y correlatos en este nuevo género que es el álbum.

Y en esa compleja relación entre la ciudad y su representación icónico-literaria posmoderna en el álbum advertimos una evolución.

En 1979 la editorial Juventud publica en español el álbum *El viaje de Anno*, del japonés Mitsubasa Anno. Representa este álbum la mirada de fascinación del extranjero que observa y retrata la Europa de las tradiciones, monumentos y referencias culturales a través de unas imágenes en las que un solitario viajero recorre el viejo mundo y lo pinta de un modo un tanto naíf y lleno de detalles.

En las dos acuarelas pertenecientes a este álbum que mostramos y que corresponden a Londres, hay una recreación del artista en plasmar un mundo cultural de referencias clásicas, el de los caballeros medievales y la gran catedral en el primer caso y el de puente y la Torre de Londres en el segundo; es el idilio de un artista foráneo fascinado por lo ajeno. Sus dibujos son pequeños frescos en los que los hombres, esas minúsculas figuras que los pueblan, se han afanado en la realización de esos grandiosos monumentos que tanto admira el artista.

La ciudad en este álbum es un espacio para el hombre, que ocupa los elementos naturales que conforman ese espacio urbano, el Támesis, por ejemplo, y que disfruta de él.

La ciudad como escenario idílico de la convivencia y la vida humana, es una idea que también se reitera en el álbum *Madlenka* del artista e ilustrador checoslovaco Peter Sis, publicado en el año 2000. La protagonista de este álbum, Madlenka, es una niña que vive en cualquier piso, de cualquier bloque, de cualquier calle de cualquier urbe, de cualquier país, de cualquier continente, de este mundo que está en un universo que conocemos poco. La anécdota es un viaje que la niña hace por su barrio con la excusa de contarles a todos sus vecinos que se le mueve un diente. Y su barrio es un micromundo en el que un panadero francés, un heladero italiano, un verdulero latino, un kiosquero hindú, una vecina mayor alemana, una dependienta asiática de una tienda de variedades y una amiga de piel oscura, le muestran sus diversas y variopintas tradiciones y sistemas de vida, a modo de un mosaico intercultural que solamente puede exhibirse en un espacio urbano ideal en el que todas las culturas conviven y se respetan.

Cada personaje nos regala una ilustración con aspectos relevantes de su cultura, tradición, historia y literatura, insinuando un montón de puertas para poder entrar en cada parte de nuestro mundo.

Es el retrato de una vida urbana armoniosa donde cada habitante de la ciudad, venga de donde venga, tiene su función en el espacio urbano. Hay lugar para el diálogo, la vida tranquila y el relato de las pequeñas y grandes emociones. Es aquella ciudad que Benedetti reflejaba en su poema con estas palabras: “Cada ciudad puede ser otra/cuando el amor la trasfigura/cada ciudad puede ser tantas/como amorosos la recorren.”

Pero esa mirada idílica, de convivencia del hombre y el espacio urbano trasladada al álbum ilustrado se rompe en la mayoría de las producciones de álbumes contemporáneos. Los artistas reproducen por regla general un mundo urbano agobiante, que acosa y llega a destruir al individuo que lo habita.

Las variantes gráfico-textuales de esta desazón ante la vida urbana inciden además en las desigualdades sociales, pues entre otras cosas el álbum es también un género de denuncia de esas injusticias, como las terribles condiciones de vida que conlleva vivir en esa ciudad del tercer mundo recreada en *La calle es libre*, un álbum con ilustraciones de Monika Doppert que recoge las difíciles condiciones de vida de los niños de Caracas, o *Te quiero un montón*, de Alain Serres y Olivier Tallec, en el que dos niños vecinos se enamoran mirándose desde las ventanas de los enormes bloques de hormigón que los aprisionan y que dificultarán su encuentro, que se produce cuando ya son dos ancianos. Son los Romeos y Julietas de la ciudad contemporánea, inhóspita, salvajemente impersonal, en la que lo único bello son los sentimientos de los protagonistas del álbum.

Se trata por regla general de un espacio urbano que oprime al hombre, escenario propicio para la depresión y el aislamiento, con apenas un resquicio para la esperanza, una urbe en la que gente sin esperanza se ha quedado sola y vive en la depresión, como el protagonista de *El libro triste* de Quentin Blake o la niña que protagoniza el magnífico álbum *El árbol rojo* de Shaun Tan (2001) publicado en nuestro idioma en 2005 por Bárbara Fiore, editorial que edita excelentes álbumes ilustrados. En las páginas de este libro, que según indicó su autor corresponden a un experimento narrativo a través del cual pretendió reflejar mediante imágenes inconexas y textos condensados sentimientos negativos como la soledad, la depresión o la falta de conexión con el mundo circundante, desfilan paisajes urbanos desconcertantes. En *El árbol rojo* una niña se levanta un día como otro cualquiera sin esperanza, y su cuarto aparece invadido por decenas de hojas de un naranja otoñal, símbolos indudables de lo caduco, y sale a buscar su propia identidad y a otros con los que comunicarse, pero encuentra un mundo caótico, plasmado mediante la técnica del collage por el ilustrador, y la pequeña protagonista pretende comprender ese mundo urbano lleno de ventanas y puertas a las que no puede acceder. (Imagen 1. La ciudad en *El árbol rojo*).





Esas dificultades para traspasar ventanas y puertas que simbolizan la incomunicación se plasman en otras imágenes en las que se observa el recorrido de la protagonista por las calles de la ciudad, un paisaje urbano inquietante presidido por un pez-monstruo y en el que los hombres cabizbajos y sumergidos en sus pequeños itinerarios de preocupaciones u ocupaciones cotidianas caminan solitarios al igual que la niña. (Imagen 2. El pez-monstruo en *El árbol rojo*).



Una protagonista que, como hemos indicado, intenta encontrar su identidad en ese caótico y desconcertante escenario urbano, de calles habitadas por hombres que parecen fantasmas, plasmado en imágenes por Tan cuando nos presenta a la pequeña dibujando su silueta en la pared de un edificio.

Y al final de esa búsqueda, el artista y su protagonista quieren atisbar una luz de esperanza, la simbolizada por el árbol rojo que la niña encuentra en su cuarto, un árbol que representa la vida que cíclicamente resurge incluso entre el gris del hormigón de esa ciudad inhóspita, un árbol que nace, pero cuyas hojas volverán, inevitablemente, a caer. (Imagen 3. La niña en *El árbol rojo* e imagen 4. La niña dibujando su silueta en *El árbol rojo*).



Del mismo ilustrador y escritor australiano es el álbum *Emigrantes* (2006), en el que de nuevo los escenarios urbanos inquietantes son los protagonistas. Este libro sin texto compuesto como si fuera un viejo álbum de fotografías y basado en la experiencia de emigrantes de diversas nacionalidades a Nueva York fue definido por su autor como “una novela gráfica silenciosa”. El propio Tan publicó en 2011 un libro titulado *Esbozos de una tierra sin nombre. El proceso de creación de Emigrantes*, en el que explicaba la ciudad que pintaba en su obra:

Podría parecer una confusa recopilación de arquitectura estrambótica, símbolos desconcertantes, vehículos extraños y otras formas no tan definidas,(...)Se trata de una ciudad utópica, una metrópolis del nuevo mundo vista con la mirada perpleja de una inmigrante recién llegado que experimenta al mismo tiempo un choque cultural y un enorme optimismo. (Tan, 2011:20).

Ya desde la portada nos sitúa el ilustrador en el universo de confrontación del hombre frente a la ciudad. La imagen brillante del centro de la portada presenta a un hombre con una maleta. Por su vestimenta probablemente es un emigrante de principios del siglo XX, momento histórico en el cual la emigración europea a América y Australia fue masiva. El hombre observa a una extraña criatura que destaca por su blancura. Si la imagen del hombre y la presencia de la fotografía llevan al universo histórico de la emigración, aquel extraño ser derrumba toda construcción realista de ese mundo y obliga a pensar en otro plano en el cual lo real, lo próximo conocido, convive con lo sobrenatural, con lo extraño. Todo el libro de Shaun Tan emerge de esa convivencia: la de lo histórico-documental con lo sobrenatural y surrealista.

Las imágenes se conectan para narrar una historia: la de un emigrante que deja su familia y su país para cruzar el océano y llegar a una ciudad extraña, donde todo le resulta ajeno, incluso lo más cotidiano. Ese hombre solo, aprende poco a poco, con la ayuda de otros

que han pasado por una situación similar, a vivir en ese país, para luego reencontrarse con su familia.

Pero queremos detenernos en la elección del silencio como opción narrativa. Cuando la palabra se retira y lo único que habla es la imagen, algo sucede en la recepción. La presencia del texto suele acaparar la atención del lector. La imagen, como producto de una tradición de lectura, queda relegada a un segundo plano. Cuando la historia es contada íntegramente por la imagen, ésta se destaca y potencia en todos sus detalles, sus recursos y sus posibilidades de significación. Respecto a su elección del silencio Shaun Tan señala en una entrevista:

Una de las razones fundamentales por las que decidí prescindir del texto fue destacar este principio: el protagonista no puede leer ni comprender nada, así que el lector tampoco debería poder. Además, hay una lógica interna en la que todos los detalles que pueden apreciarse a medida que la historia progresa (cómo funcionan las cosas, etc.) y la ausencia de narrativa escrita parecen invitar a una lectura visual más cercana y mucho más pausada.

El libro, nos dice Shaun Tan, está inspirado en anécdotas contadas por inmigrantes de diferentes países y períodos históricos. Las imágenes, surgen de fotografías tomadas en diversos puntos del globo en diferentes épocas. Incluso una de las ilustraciones: la de los inmigrantes en el barco, rinde homenaje al cuadro de Tom Roberts (1856-1931), *Coming South*. (Imagen 4. *Coming South* (Tom Roberts, 1885-1886). Imagen 5. El barco en *Emigrantes*).

El ilustrador reconoce un desafío en la génesis de su libro: “cómo hacer que las cosas estén claras y llenas de significado, pero sean reconocibles sólo marginalmente y estén abiertas a múltiples interpretaciones”. ¿Qué son, por ejemplo, esas sombras que como colas de dragones se ciernen sobre la ciudad que abandona el protagonista? ¿Qué significan los cíclopes con máscaras de soldar, equipados con gigantescas aspiradoras que succionan a los habitantes de una ciudad de edificios señoriales? (Imagen 6. El dragón de *Emigrantes*)

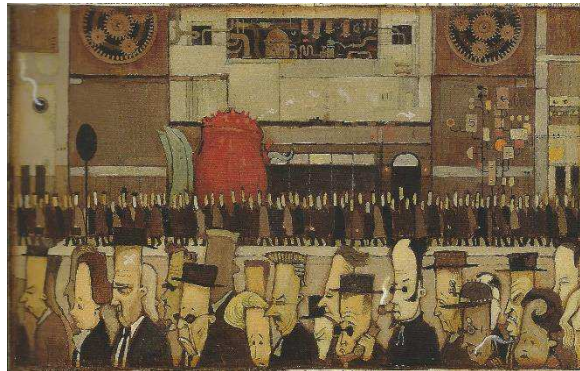


La ciudad a la que arriba el protagonista está habitada por seres y objetos surrealistas, sobre todo en lo que respecta a lo cotidiano: comida, medios de transporte, vestidos, animales y particularmente la escritura. El mundo en el que transcurre esta historia no es el mundo del lector, y sin embargo el desplazamiento no es tan grande como para que este no pueda decodificar lo que allí sucede. Este extrañamiento que el lector sufre ante ese mundo ligeramente desplazado del mundo conocido, permite su identificación con el personaje. La lectura, de este modo, busca remedar la vivencia de quien debe enfrentarse a una realidad foránea, y por lo tanto imprecisa, misteriosa.

Esta “novela silenciosa” en su llamativa diferencia con lo habitual, pone al lector en la situación del inmigrante que llega a un país desconocido. Habitar el libro se transforma de este modo en un desafío como el que debe afrontar quien se adentra en lo nuevo. Un desafío pleno de dudas, temores, misterios, promesas y logros, el de la ciudad inhóspita y desconcertante que recorreremos en las páginas de *Emigrantes*.

Obra del mismo ilustrador es *La cosa perdida* (2009). Con este título Tan inició una deriva hacia un territorio nuevo, y pasó de la ilustración de libros juveniles a desarrollar historias sobre el mundo y la sociedad de su época, con preocupaciones más adultas y complejas. El éxito de la obra se plasmó, en 2011, en un cortometraje de dibujos animados que ha cosechado un considerable acopio de premios internacionales. Desde el principio el australiano plantea una intencionada conjunción de un texto literario que desarrolla una narración basada en la cotidianeidad y que nos cuenta una historia sencilla y al parecer inane (el joven protagonista encuentra una cosa perdida en la playa y tras de dudar sobre qué hacer con ella, la deja en un lugar donde se recogen objetos perdidos), con unos dibujos que nos narran las claves de la auténtica historia, que van mucho más allá de lo que el texto nos cuenta. El mundo que vemos, no el que leemos, nos lo presenta Shaun Tan a través de unos dibujos que son una nueva forma de revelar la realidad con la que convivimos.

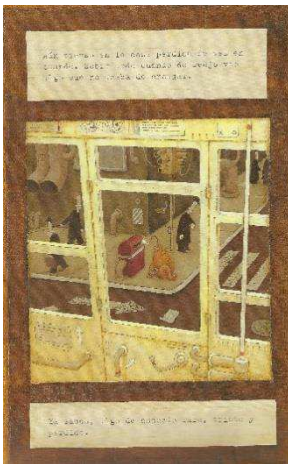
Una de esas voces y fantasmas que buscan su rincón es *La cosa perdida*. Los dibujos de Tan nos ofrecen la información que el texto nos niega: la cosa es enorme, distinta, llamativa y sin embargo nadie la ve, nadie se fija en ella. (Imagen 7. La gente y la cosa en *La cosa perdida*)





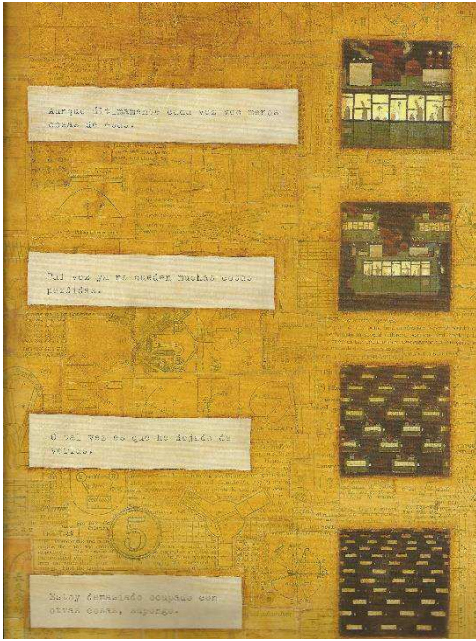
Y además la cosa, lo vamos viendo en los dibujos de Tan, tiene sentimientos: sufre, se siente sola, despreciada, abandonada. El joven protagonista, que la ve, la conoce y quiere ayudarla, intenta en vano que alguien colabore en esa labor de humanidad: sus padres ignoran la cosa, un amigo sólo le ofrece teorías políticas inútiles; la administración, a pesar de que parece aportar una solución, sólo le ofrece burocracia interminable e inoperancia. En esa cosa perdida, Tan está dibujando todas las miserias, las pobreza, los dramas de una sociedad que mira hacia otro lado ante los que sufren, que se niega a ver, a admitir, que hay alguien que necesite ayuda, y por ello a dar ayuda, que ignora lo diferente.

Finalmente, el innominado protagonista encuentra, gracias a la ayuda de otras cosas que nadie salvo él puede ver, un lugar donde dejar a la cosa, donde dejar a los que ya no tienen sitio en esa sociedad. El aparente final feliz no es tal. La voz del texto escrito que desde el principio nos cuenta el relato, reconoce que está dejando de ver cosas como la cosa perdida. Pero la narración icónica que desarrolla Tan acompaña sardónicamente las últimas palabras del narrador (Imagen 8. *La cosa perdida*):



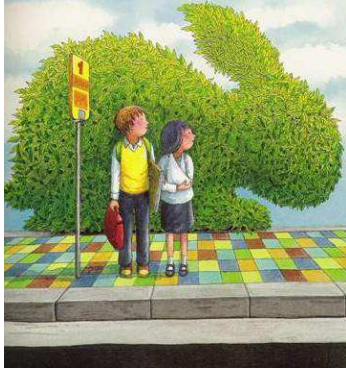
Aún pienso en la cosa perdida de vez en cuando. Sobre todo cuando veo algo que no acaba de encajar. Ya sabes, algo de aspecto raro, triste y perdido. Aunque últimamente cada vez veo menos cosas de esas. Tal vez ya no queden muchas cosas perdidas. O tal vez es que he dejado de verlas. Estoy demasiado ocupado con otras cosas, supongo.

A medida que las palabras del texto van cayendo lentamente, el vagón de metro en el que va el protagonista, desde cuya ventana siguen viéndose cosas perdidas (o al menos el lector las ve), se va haciendo más y más pequeño, convirtiéndose en uno de tantos, en uno de los muchos que van de un lado a otro de la ciudad en medio de la negrura que nada deja ver del exterior (Imagen 9. *La cosa perdida*).



*La noche estrellada* (2009) de Jimmy Liao, es una obra muy representativa del universo de su autor, en el que las referencias pictóricas se entremezclan y crean un universo de una riqueza y complejidad cultural que los lectores de Liao encuentran una y otra vez en su obra. Como de costumbre en este autor, la historia es engañosamente sencilla y al mismo tiempo está llena de símbolos complejos y de mensajes que hacen que sea un libro de sugerentes relecturas y de reflexiones. La obra está contada como una historia real y sin embargo, su desarrollo narrativo icónico le añade una serie de rasgos fantásticos que crean ambigüedad. Sin lugar a dudas nos encontramos con un *bildungsroman*: la vida de una niña solitaria con cuyos padres la comunicación es imposible, la llegada a su colegio de un chico nuevo, distinto, capaz de vivir en soledad, el amor que surge entre ambos niños, cercados por una ciudad injusta, hostil y violenta y por otros niños que les detestan por ser distintos, la huida de una ciudad en la que ya es imposible ver las estrellas, el viaje entre lagos, montañas, días de sol y de lluvia hasta llegar al refugio de las montañas, la casa en la que la niña ha pasado su niñez con su abuela muerta y el paso de la niña a un nuevo estado mental de felicidad y de desarrollo personal. (Imagen 10. Niños en *La noche estrellada*).

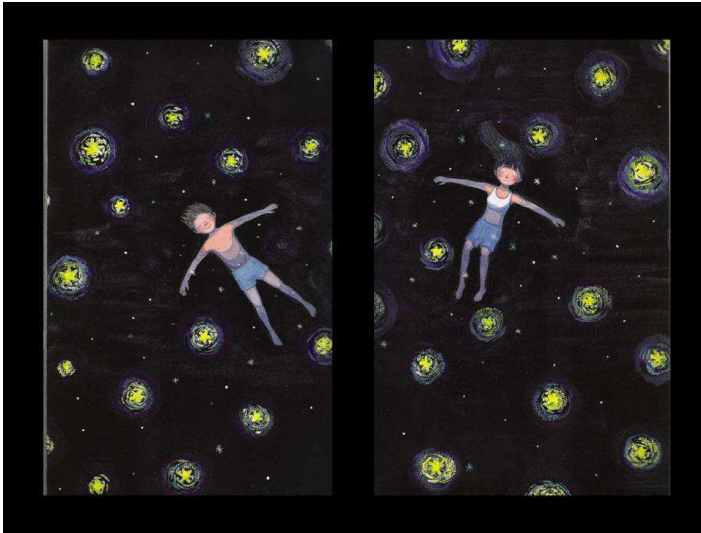




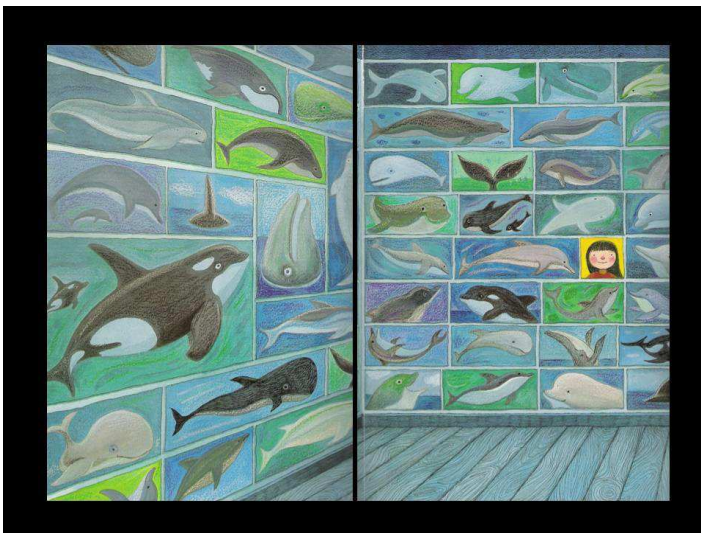
Más en la ciudad donde vive la protagonista, los dragones se pasean de repente por las calles, el niño nuevo aparece súbitamente cantando en un tejado bajo la nieve y es capaz de hablar con las ballenas y el camino a casa de los abuelos se convierte en un viaje encantado en el que atraviesan atardeceres dorados, un viaje en el que se camina hacia el arco iris. (Imagen 11. Arco iris en *La noche estrellada*).



Y cuando la niña llega al final de su viaje, llega a la casa de sus abuelos convertida en la niña que fue. Tras de un baño de los enamorados en un lago nocturno que refleja las estrellas, tal cual el cuadro de Van Gogh al que refiere el título del álbum, la historia cambia bruscamente. (Imagen 12. El lago en *La noche estrellada* e imagen 13. Las ballenas en *La noche estrellada*).



La niña está en una cama de hospital y en su cabecera está el mismo cuadro de Van Gogh. Después de la recuperación de la enfermedad la niña acude a la casa del chico, pero este ha desaparecido. En su casa vacía todas las paredes aparecen pintadas con ballenas en libertad.



Y entre las ballenas que juegan libres, una más de ellas, un retrato de la protagonista, sonriente, por primera vez en todo el libro, feliz por primera vez...

Sueño, magia, delirio, enfermedad... Liao, creativo publicitario de enorme éxito sin haber cumplido los treinta años, comenzó su carrera literaria tras una leucemia que le llevó a un tratamiento, duro tratamiento, de más de un año de aislamiento. Después de su enfermedad dio un giro a su vida y comenzó su carrera artística. Podemos ver en la niña de *La noche estrellada* un autorretrato del autor que abandonó la populosa ciudad de Taipei para buscar la “Hermosa soledad”, título del libro en el que recogió los dibujos de sus años de enfermedad. La soledad y la libertad que ha encontrado nuestra protagonista gracias a ese amigo mágico que soñaba con las ballenas. La soledad de la que sin embargo huyen quienes viven en esas inhabitables ciudades dibujadas por las que nos paseamos al hojear las páginas de muchos álbumes ilustrados contemporáneos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Anno, Mitsumasa, El viaje de Anno, Editorial Juventud, 1979.
- Blake, Quentin y Rosen, Michael, El libro triste, Serrés, 2005.
- Boyer, Perrine, Álbumes españoles (1990-2003), Cuadernos de literatura infantil y juvenil, número 172, págs. 44-52.
- Doppert, Monika, La calle es libre, Ekaré, 2002.
- Durán Armengol, Teresa, Leer antes de leer, Anaya, colección La sombra de la palabra, 2009.
- Liao, Jimmy, La noche estrellada, Bárbara Fiore Editora, 2010.
- Obiols, Nuria, Mirando cuentos. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil, Barcelona, Laertes, 2004.
- Serres, Alain y Tallec, Olivier, Te quiero un montón, Edelvives, 2011.
- Sis, Peter, Madlenka, Barcelona, Lumen, 2002.
- Tan, Shaun, El árbol rojo, Bárbara Fiore Editora, 2006.
- \_\_\_\_\_, Emigrantes, Bárbara Fiore Editora, 2007.
- \_\_\_\_\_, Esbozos de una tierra sin nombre. El proceso de creación de Emigrantes, Bárbara Fiore Editora, 2011.
- \_\_\_\_\_, La cosa perdida, Bárbara Fiore Editora, 2007.



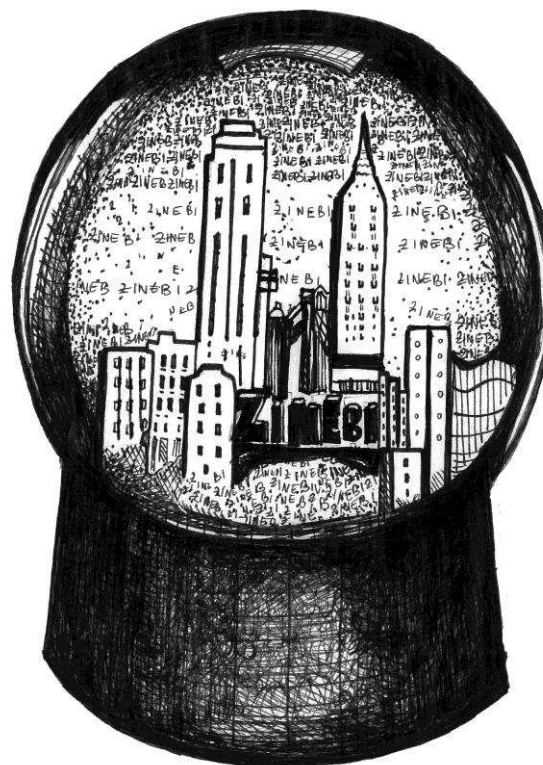
SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N<sup>o</sup>4  
[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)  
EISSN: 2341-0728

**EL FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE  
DOCUMENTAL Y CORTOMETRAJE DE BILBAO (ZINEBI)  
Y UNA BREVE REFLEXIÓN SOBRE LOS FESTIVALES DE CINE EN EL  
MUNDO CONTEMPORÁNEO**

ERNESTO DEL RÍO

Creado en 1959 bajo los auspicios del Instituto Vascongado de Cultura Hispánica, organismo dependiente del Ministerio de Asuntos Exteriores, el Certamen Internacional de Cine Documental Iberoamericano y Filipino (éste fue su nombre inicial) se concibió como hermano menor (y en cierto sentido complementario) del Festival de San Sebastián, que había iniciado su andadura seis años antes, y como medio de facilitar a la alta burguesía local, principal usufructuaria del festival en sus inicios, un espacio similar al obtenido por sus iguales donostiarras para ejercer sus relaciones sociales. Rápidamente su campo de acción se amplió a todos los países del orbe y para 1968, coincidiendo con el auge del corto de ficción en España, dio cabida a este último tipo de cine. Durante los años de Roberto Negro en la dirección, el festival conoció, entre 1971 y 1981, sus años más intensos, en los que cumplió la doble función de convertirse en plataforma de debate del cine español de cortometraje y de difusión de obras provenientes de las cinematografías más variopintas, con especial atención al cine de procedencia latinoamericana.



<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3195>



En estos años (en torno a 1974) el festival alcanza su reconocimiento por parte de la FIAPF (Federación Internacional de Asociaciones de Productores de Films) como festival competitivo en sus tres áreas de ficción, documental y animación, aunque durante los dos años anteriores, haciéndose eco de modas foráneas muy acordes con el aire de aquellos tiempos, había renunciado a cualquier palmarés, sustituido por unos *democráticos* certificados de participación expedidos a los filmes presentados. En otro orden de cosas, le cabe el honor al certamen bilbaíno de haber servido de crisol para la génesis de lo que, en los años de la Transición, vino a conocerse con la denominación de *cine vasco*, en la medida en que buena parte de los nombres que formaron por aquel entonces su elástica nómina velaron sus armas cortas en sus sesiones. A partir de 1981 el Festival fue asumido institucionalmente por el Ayuntamiento de Bilbao mediante la constitución de una fundación pública local hasta que en 1988 el certamen pasó a ser integrado, a efectos de su gestión, en el Teatro Arriaga, que desde entonces es su nueva sede. Un resumen apresurado de los nombres del cine internacional premiados en Bilbao nos coloca ante una lista en la que destacan cineastas del calado de Richard Lester, Jacques Demy, Pierre Perrault, Michel Brault, Claude Lelouch, Gian Vittorio Baldi, Fernando Birri, James Blue, Santiago Álvarez, Robert L. Drew, Felipe Cazals, Peter Watkins o Peter Mullan. Un recuento similar realizado entre las filas del cine español permite tomar nota de que en este festival han emergido como cineastas autores pertenecientes al menos a tres generaciones distintas: Carlos Saura, Ramón Massats, Basilio Martín Patino, Pío Caro Baroja, José Val de Omar, Javier Aguirre, Gabriel Blanco, Jaime Chávarri, Francisco Betriu, Manuel Gutiérrez Aragón, Imanol Uribe, Montxo Armendáriz, Julio Medem, Juanma Bajo Ulloa, Javier Codesal, Santiago Segura, Nacho Vigalondo o Borja Cobeaga.

Coincidiendo con la llegada de un nuevo equipo de gestión, el Festival de Bilbao ha emprendido desde el año 2000 una nueva época que le ha servido para consolidar su lugar entre los festivales internacionales de su especialidad (en la actualidad recibe más de 3.000 inscripciones de películas a concurso, provenientes de más de 85 países) y tratar de encontrar su camino en la promoción de un cine que no se agote en la repetición artesana de fórmulas estereotipadas sino que apueste por la experimentación formal y la indagación en la realidad del mundo de hoy mientras continúa sirviendo de plataforma a los nuevos realizadores vascos y españoles. Desde este punto de vista, ZINEBI sigue intentando en cada una de sus ediciones mantener con coherencia su visión del papel de los festivales de cine en la sociedad actual, como apoyos imprescindibles de la creación artística contemporánea en el arte de las imágenes en movimiento y también como medios de difusión de la cultura cinematográfica entre el pasado, el presente y el futuro. Ello exige prestar una atención continua y exigente a los muy complejos caminos del cine de hoy en todo el mundo y servir al espectador como un crítico, un intérprete o un orientador, funciones que han de verificarse cada año de manera inequívoca en su programación, todo ello con dos objetivos fundamentales: ampliar el campo de conocimiento y los gustos del espectador de hoy y contribuir así al surgimiento de nuevos públicos.

Con respecto a la ciudad y el país en el que ZINEBI lleva a cabo su labor, y en relación con las cuestiones que acabo de señalar, los objetivos del festival pueden expresarse del modo siguiente:

1.- Contribuir al surgimiento en Bilbao y en el País Vasco de nuevos y jóvenes públicos cinematográficos mediante la programación de un tipo de cine que apuesta decididamente por la memoria histórica de nuestra cinematografía y por la indagación en las realidades del mundo de hoy, un tipo de cine que por su propias características temáticas y formales se sitúa en los márgenes de la producción industrial convencional y por ello fuera de los intereses del mercado audiovisual actual.

2.- Ser un instrumento eficaz- teniendo en cuenta su larga historia como un evento cinematográfico vasco y español de carácter internacional- para la proyección de la imagen y la promoción económica y cultural de Bilbao en el mundo.

3.- Colaborar en el desarrollo de la industria audiovisual de Bilbao, del País Vasco y de España mediante el apoyo a la difusión de los primeros trabajos de sus nuevos realizadores y mediante la organización de actividades de formación y encuentros profesionales tendentes al fomento de la producción cinematográfica en su ámbito de actuación, el cortometraje y el documental.

Por encima (o por debajo) de las distintas realidades sociopolíticas y culturales en las que opera cada festival, hay sin embargo un aspecto general acerca del cual responsables de todo tipo de muestras y certámenes cinematográficos de todas las latitudes vienen reflexionando en los últimos años con una mezcla de perplejidad y preocupación: se trata de entender de qué manera los cambios que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, eso que llamamos *sociedad digital*, están introduciendo en la industria audiovisual, tal como la hemos conocido hasta hoy, y en la propia naturaleza del cine como expresión artística y como hecho social, con las consiguientes consecuencias para los festivales de cine como una parte hasta ahora importante de la *cadena de valor* de la producción cinematográfica.

En mi opinión, un fenómeno de las características de Internet, teniendo en cuenta la inabarcable extensión de sus contenidos audiovisuales, su ubicuidad y la facilidad con que públicos masivos pueden acceder a diario a la red a través de todo tipo de plataformas y soportes, ha producido una hipertrofia de imágenes desconocida hasta ahora, imágenes exhibidas en un *totum revolutum* de aspecto caótico cuyo primer resultado es que el cine, entendido en su sentido primigenio, va perdiendo aceleradamente el papel de gran prescriptor cultural que ha tenido desde sus momentos inaugurales. Dicho de otra manera, el cine de la industria y sus formas tradicionales de distribución y exhibición (con las salas de cine en primer término) no son, como han venido siéndolo hasta ayer mismo, la única (ni la principal) manera de contemplar imágenes en movimiento, con lo que han perdido, de forma concomitante, su

antiguo valor *indicador* de tendencias culturales e incluso políticas e ideológicas, nuevas formas de relación personal y social, costumbres, experiencias sexuales, moda, etc.

Los festivales de cine sufren algunas de las consecuencias de estas nuevas situaciones, en particular las que afectan, como ocurre en las salas comerciales, a la presencia del público en sus sesiones y en las actividades paralelas que sus programadores proponen en cada una de sus ediciones. Ello, junto con la crisis económica, su anterior, desmedida y en muchos casos injustificada proliferación y su sempiterna dependencia de los presupuestos de las distintas Administraciones públicas, está produciendo la desaparición de muchos de ellos o el *adelgazamiento* de su programación. La cuestión entre los profesionales es ¿qué hacer?, una pregunta difícil que hoy por hoy está lejos de tener respuestas claras.

Yo creo que la única posibilidad de superación de estos tiempos de crisis en todos los aspectos es que ante la inflación de imágenes que pululan sin criterio alguno por las redes y los soportes digitales, los festivales de cine se aferren con renovada convicción a lo que han sido sus dos señas de identidad históricas: por un lado, como ya he intentado anteriormente señalar, el continuo ejercicio de la crítica y la interpretación de las diferentes tendencias temáticas y formales del cine contemporáneo en todo el mundo, una labor que ha de presentarse cada año al público como fruto de una selección rigurosa basada en elecciones que a veces pueden resultar arriesgadas pero que en todos los casos deben realizarse como una apuesta por la exploración de nuevos territorios filmicos, una apuesta por realizadores que con sus películas están a su vez ensanchando los límites del lenguaje cinematográfico y alumbrando nuevos caminos, nuevas formas de expresión y de mirada, con la cámara como instrumento, sobre las complejas y cambiantes realidades de nuestro tiempo.

La segunda seña de identidad histórica de los festivales, que siempre los ha diferenciado de cualquier otra forma de exhibición de películas, es el encuentro de los realizadores con el público, el debate entre cineastas y espectadores acerca, por una parte, del sentido de cada obra en relación con la propia filmografía precedente de sus autores y en relación también con la de otros creadores cinematográficos, sean cineastas del pasado o rigurosamente coetáneos; y por otra parte, el análisis acerca de los procedimientos y los recursos utilizados para la construcción formal de cada obra, entendida ésta en su radical dimensión de expresión artística. Asimismo, estos encuentros, en un panorama como el actual, caracterizado por el visionado de películas algo ensimismado y autista por parte de un espectador solitario en su espacio doméstico, han de tener como objeto, al menos implícitamente, la reivindicación del cine proyectado en una sala de cine, un lugar felizmente oscuro en el que la experiencia del yo se transmuta ante la pantalla en la experiencia del nosotros que ha caracterizado al cine como uno de los principales vehículos de la cultura popular de la modernidad.

Crítica, reflexión y debate son los tres pilares sobre los que se ha asentado la evolución de cualquier lenguaje artístico a lo largo de la Historia. Y yo creo que son (o deben ser) también, en un plano personal y colectivo, los pilares que sustentan nuestra experiencia personal y nuestra existencia social. El cine es un arte que, junto a las demás artes, nos sigue

ayudando a interpretar algunas claves de nosotros mismos y de nuestra manera de vivir juntos en los tiempos tan raros que nos toca vivir.

