

## La configuración de la ciudad en el cine contemporáneo: una observación

Virginia Ruisánchez

La relación de la ciudad con el cine es una relación primordial, una conexión que surge ya en sus inicios. Véase el paradigmático film *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, que inaugura una visión alternativa de esta ciudad moderna, proponiendo una futura urbe donde el control del individuo queda sometido al orden mecánico. Pero lo destacable, en este caso, es el modelo creado por este film, que encuentra un uso contemporáneo dentro de las diversas tendencias actuales, que aquí intentaré explicar.

Así pues, la ciudad configura un espacio idóneo para el discurso cinematográfico, un mapa por donde discurre la narración. Y es que la principal función de la ciudad en el cine es proporcionar un escenario donde ubicar el drama humano, el drama social engendrado dentro o fuera de ella. Ese drama se alimenta a través de una serie de características como son el anonimato, el aislamiento y la vulnerabilidad. Sin duda, la estructura de una ciudad tiene consecuencias sociales y el espacio que rodea a lo ciudadanos delimita también su conciencia del mundo, como afirma Fredric Jamenson. De otro modo, Georg Simmel decía que “la ciudad no es una entidad social con consecuencias sociológicas, sino una entidad social con forma espacial” (1), por ello, lejos de ser un todo coherente, la ciudad está hecha de socializaciones diversas y cambiantes que la conforman en el espacio. Pero ¿cómo expresa esto el cine?, en otras palabras, ¿cómo “representa” el cine ese espacio urbano en nuestros días?

El cine clásico nos ofrecía unas ciudades cinematográficas que parecían más modelos de ciudad que lugares reales. La ciudad aparecía como un escenario esquemático resumido en una serie de decorados dotados de cierta teatralización, que fragmentaban la visión de un todo, en diferentes postales urbanas. Resumiendo así la vida urbana en diferentes *flashes* de cierta incoherencia estructural. Evidentemente por cuestiones técnicas, rodar escenas en la calle comportaba un presupuesto imposible y un mecanismo complejo, pues las herramientas no eran aún las adecuadas. Sin embargo a partir de los sesenta (Antonioni, Casavettes, Scorsese) comenzamos a observar un cambio hacia la abstracción de ese modelo, la ruptura narrativa conlleva un cambio en la visión de esa ciudad, que poco a poco irá perdiendo esos referentes habituales. Evitando de algún modo el reconocimiento, los films de este momento ofrecen ciudades que van perdiendo su cohesión y ganando en dispersión. De otro modo, en los años 70 la revolución erótica ayudó a cambiar la estética de las ciudades, que comenzaron a poblarse de carteles luminosos, luces de neón creando la apariencia de un paisaje visual efímero, exótico y sobrecargado.

Desde mediados de los 80 se consolida esta desintegración de las ciudades, desde “el eclipse del centro de la ciudad” hasta “la multiplicación de barrios

descoordinados” (2), cuyos máximos representantes serían los film de Win Wenders, Akira Kurosawa, Pedro Almodóvar o Pier Paolo Pasolini por citar cuatro ejemplos de geografías dispares.

La visión actual de la ciudad, a la que llamaremos posmoderna, es la de una realidad fragmentada, estratificada y fluida, donde la coexistencia de formas asincrónicas se acercan al collage; en otras palabras, un vecindario de formas estilísticamente distantes (3). Precisamente es en esa variedad estética donde encuentra el interés el cineasta, una riqueza proporcionada por la congestión humana y por la agitación del tránsito automotor. Y es el cineasta el que trata de representar ese territorio desde diversas posiciones.

El nexo de unión entre todas estas posibles ciudades, que aquí trataré de describir, es la carretera. La mayoría del movimiento humano se realiza a través de los vehículos y esto ha hecho que la carretera, cada vez más atiborrada de tráfico, haya ayudado a crear un nuevo paisaje urbano en el que se llegan a superponer proezas *ingenieriles* de supercarreteras en detrimento de un ordenamiento más adecuado a la escala humana. Lewis Mumford, un agudo y productivo historiador de las ciudades, explica que “esto es como construir una pirámide a ultranza: un sepulcro de hormigón con carreteras y rampas que cubren el cadáver descompuesto de la ciudad” (4). La concentración ciudadana de la calle está siendo sustituida por la congestión de la carretera y esto es debido, entre otras cosas, a la dispersión urbana cada vez más latente. Y es que la carretera tiende a la posesión del espacio urbano, espacio que se ve cada día más encorsetado y con ello las relaciones humanas que conlleva se ven reducidas a la mínima expresión.

Existe un género cinematográfico especializado en estos flujos humanos, desplazamientos que configuran un lugar en sí mismos. Estos films son llamados *road movies*. Películas que narran un viaje, que puede ser iniciático o terminal (*The Straight Story*, *Crash*, *Thelma and Louise*, *Easy Rider*), en el que el automóvil es el único elemento de unión que existe en la desconectada ciudad contemporánea, que aparece dividida en tres lugares diferentes: el centro de negocios, los barrios residenciales de los suburbios y los centros comerciales con sus playas de estacionamiento. Y puesto que para conectar de nuevo esta ciudad necesitamos un automóvil, subámonos ahora en uno propio para transitar por diferentes lugares realizando solamente tres paradas. Veamos qué nos depara el viaje...

### ***Primera parada: LA CIUDAD SATURADA***

En primer lugar, encontramos el modelo del exceso de ciudad, el centro de negocios, Wall Street, Hong Kong, Taipei, Manhattan, el centro de Los Angeles de *Blade Runner*, neo-Tokio de *Tetsuo* o *Akira*, *Brazil* de Terry Gilliam, la Gotham de *Batman*, *Sin City*,...urbes de crecimiento vertical. En el sureste asiático encontramos varios cineastas como Wong Kar Wai, Takeshi Kitano, Tsai Ming Liang, Hou Hsiao Hsien, que construyen a los personajes en función del ámbito físico y simbólico de la

megalópolis, cuya concepción popular sería “la forma futura de la ciudad”. Esta es una ciudad saturada debido al desarrollo industrial y tecnológico, que ha perdido sus referencias culturales identitarias, proporcionando un clima de deshumanización e incomunicación que llevan a la vulnerabilidad y al aislamiento respectivamente. En ocasiones, estas ciudades son convertidas por los cineastas en auténticas epopeyas del horror, donde la destrucción como camino hacia la esperanza de una vida mejor, está muy latente. Este es un espacio para la violencia, que no es más que una manera contemporánea de denunciar la conciencia de crisis. Un territorio bien descrito en los films de Kitano, donde la ciudad aparentemente oculta está a punto de explotar.

Un buen ejemplo lo constituye el *neo*-Tokio de *Tetsuo* (Shinya Tsukamoto, 1988) o *Akira* (Yatsuhiro Otomo, 1989). Una ciudad caótica nacida a partir de las ruinas de otra anterior destruida por una explosión atómica. Esta amenaza aún sobrevive entre los ciudadanos, que ven cómo esta ciudad se les está yendo de las manos hasta el punto de engullirles, como llegan a afirmar ambos cineastas, que son además ciudadanos de Tokio. Para el cineasta y dibujante Alejandro Jodorowsky, Otomo nos enseña a descubrir la belleza en la decadencia de nuestras ciudades modernas. En el fondo, asegura, *Akira* es el lamento de un joven poeta. No existen diferencias entre Otomo y Rimbaud (5). La configuración de *neo*-Tokio se compone de un puñado de edificios enormes de cemento, metal y cristal, habitados por *salary men* impersonales que recorren sus calles en busca de algo de acción, donde bandas de motoristas se enfrentan en autopistas próximas a la ciudad. En este Tokio estilizado de gusto manierista los ciudadanos no viven, sino que sobreviven en un nuevo totalitarismo provocado por la caída de la tecnología en inicuas manos.

Este lugar, en el que ahora nos detenemos, ha sido categorizado por algunos historiadores como “verdadera anticuidad” (6). Estas modernas metrópolis, tan condicionadas por las máquinas, desbordan el propio territorio urbano hasta el punto que tienen que sufrir su amplio crecimiento de forma vertical. La configuración de este espacio provoca una forma atractiva y poderosa que crea una imagen ilusoria de libertad. El crecimiento vertical desmedido, el angostamiento de espacios, las grandes avenidas de calles multiniveladas y desbordadas de tráfico forman una imagen superespectacular de este lugar. Las fachadas-pantallas que encontramos en algunos de estos films (*Blade Runner*, 1982) forman parte de lo que Guy Debord” (7) vino a llamar la decoración del espacio del capitalismo, su absoluto dominio de ambiente natural y humano.

De otro modo, para el Gotham de *Batman* (1989) Tim Burton diseña una urbe a través de la combinación arbitraria de formas arquitectónicas que encuentran su referente en la propia historia de la arquitectura. Incluso recurriendo a una forma arquitectónica propiamente cinematográfica proporcionada por cine negro, dando la sensación (ya conocida) de ambiente corrupto. Este escenario está reducido a la menor superficie posible, por lo que los rascacielos amontonados que parecen torres de antiguos castillos medievales proporcionan un aire siniestro y fantástico como en el film *Dark City* (1998). Esta selección indiscriminada fue descrita por Fredric Jameson como una “canibalización aleatoria de todos los estilos del pasado” (8), que, sin duda,

ayudaba a crear una atmósfera decadente de fin de siglo, caso de la reciente *Sin City* (2005).

Con el tiempo la anticiudad se ha ido depurando de formas para aparecer como una masa informe ausente de personalidad. Si en el cine de los 80 aún prevalece la fórmula barroquizante de la anticiudad o megalópolis, mostrada desde sus múltiples facetas sociales, a medida que avanza la década, este modelo tiende a la simplificación negando la complejidad y variedad de sus componentes. Un caso de esta depuración es el de la ciudad Coruscant de *Star Wars*. Sin esta complejidad paisajística, la anticiudad pone *fin* a las necesarias funciones urbanas imponiendo así, un modelo uniforme de vida. Esta evolución estaría marcada por el paso de la anárquica, sucia Los Angeles del 2019 de *Blade Runner* y San Angeles del 2032 de *Demolition Man* (1993), donde todos los restaurantes son Pizza Hut y el contacto físico ha sido abolido.

### **Segunda parada: EL DESIERTO HABITADO**

En este segundo lugar, pasamos de una ciudad saturada a una dispersa. Ahora el foco de interés se desplaza del centro al suburbio, que cobra una autonomía propia. Ciertamente, el gueto ha constituido tradicionalmente la masa crítica de nuestras ciudades, un lugar que ayuda a crear los contrastes que caracterizan a la gran ciudad y que tienden a generalizarse en la gran pantalla. Por ejemplo Nueva York hizo de sus guetos un modelo de gueto universal. Y es que la periferia o *downtown* tienen ya una identidad social propia y bien definida.

Esta periferia tiende a desperdigarse por un territorio ilimitado. Tal desparramo azaroso y desurbanizado de la población es el último tributo que la tecnología paga, pues la capacidad cultural de tal recipiente atomizado es mucho menor que en la de su hermano mayor, el barrio. Aún en su forma más rudimentaria, el barrio existe como un hecho natural del propio crecimiento urbano. La proximidad entre viviendas hace que el barrio cumpla la función de ser una célula de unificación social. En el caso de *Smoke* (Wayne Wang, 1995) el estanco es el espacio (como antes lo sería la fuente o la plaza) que funciona como lugar de reunión de los diferentes personajes-vecinos; así también sería la bolera de *The Big Lebowski* (1998). La vida vecinal define categóricamente a esa localización aunque el desarrollo del transporte procure su desaparición.

Si valoramos al barrio por su capacidad de escenario crítico es porque encontramos en él unos personajes y situaciones que conectan con la actualidad social. Aquí ocurre que la estrategia cinematográfica suele recrearse en un cierto realismo. Es el caso de cineastas franceses como Tavernier o Robert Guédiguian, el cual practica un cine localizado en barrios de ciudades como Marsella. La inmigración, el cruce de modos y costumbres, la marginación de jóvenes y ancianos, la falta de oportunidades y la lucha por unos ideales son algunos de los temas que trata. En el caso británico podríamos destacar al cineasta Mike Leigh, que formaría parte del grupo de cineastas que buscan un compromiso con la realidad que les rodea, alejándose de una imagen ficticia, tan corriente en las ciudades cinematográficas de los 80.

En España cabría destacar dos casos interesantes: *Barrio* (Fernando León, 1998) y *En construcción* (José Luis Guerin, 2001). Si el centro es la imagen juvenil, cambiante y la visión de futuro de nuestra sociedad; el barrio, por el contrario, es el desgaste, lo viejo y olvidado, es el reencuentro con el pasado. El tiempo en el barrio discurre más lento que en el centro de la ciudad, por ello allí observamos huellas del pasado que aún no han sido borradas. Es el caso de los vecinos de Raval de *En Construcción* que son sorprendidos por la aparición de unas tumbas romanas en unas obras de construcción donde se prevé levantar un bloque de viviendas. Una metáfora sobre la necesidad del olvido en la sociedad urbana actual.

Pero la *downtown* tiene una segunda versión más simplificada. La homogeneización y la repetición de módulos de habitabilidad *ad infinitum* configuran el mapa de este otro modelo. Es la ciudad de *Eduardo manostijeras* (1990), la de *Truman Show* (1998), es un desierto habitado pero desnaturalizado. Este territorio escrupulosamente organizado recrea las condiciones de hábitat y de control de sus ciudadanos, que lejos de buscar su propio modo de vida, asume éste como condición para la supervivencia en un sistema cerrado y controlado. Tal como describiría Foucault en "Vigilar y Castigar" (9), estos lugares estarían conformados no según un principio arquitectónico, sino para un principio de control. En caso de *Truman Show*, la ciudad es un espacio perfecto para el control, donde el protagonista no sólo no puede ver a los que le miran sino que ni siquiera sabe que es observado. Una experiencia absolutamente proyectada, bien definida sin posibilidad de fuga.

### ***Tercera parada: LA ILUSIÓN URBANA***

En tercer y último lugar establezco el modelo de ciudad simulada, una ciudad que ha ido diluyéndose hasta hacerse invisible. En este lugar, las nuevas imágenes digitales pretenden imitar el mundo real hasta llegar a suplantarlo, y es que este mundo digital es, a la vez, un mundo hiperreal. De este modo, las experiencias vividas ya no sabemos si son reales, si forman parte de un sueño o están en la mente de los personajes o, de otro modo, pertenecen a un sitio virtual en red. Este es el caso de *The Matrix* (1999), donde esta nueva percepción hace que el entorno sea tan cambiante que apenas nos empeçamos a identificar con él, ya ha mutado en otra cosa, y nosotros, por tanto, con ella.

Espacios artificiales donde se simultanea la acción que es gran dinamismo y fugacidad. En ellos, el hormigón y el acero son sustituidos por el silicio y los programas informáticos que configuraran estos nuevos espacios habitables; por tanto, lo que proponen este tipo de films es la creación de un nuevo contexto humano, que concuerde con un modo de vida, el actual, donde las nuevas tecnologías están ya integradas en nuestra cotidianeidad. En *The Matrix* ocurre algo semejante a lo que ocurría en *Metropolis*. Ambas están dotadas de una cierta ambigüedad que, a la vez que muestra una profunda desconfianza hacia el mundo tecnológico, lo reviste de ciertos elementos mitológicos y religiosos. Sin embargo la propuesta de los Hnos. Wachowski es cualquier cosa antes que un film propiamente dicho y esto es porque recoge con

absoluta literalidad desde estrategias de videojuego, videoclip, cómic de superhéroes o literatura cyberpunk, y todo ello al servicio de la imagen y no tanto a una supuesta idea o relato. Es más, la película podría quedar reducida a un software, y por ello es permisible afirmar que el contenido está vacío de filosofía al uso, y que el envoltorio es lo que interesa. Como asegura el niño de la tercera entrega de *Matrix Revolutions*: “No hay argumento. Sólo efectos”.

Otra versión de este modelo se aprecia en films como *Demonlover* de Olivier Assayas, *Código 46* de Michael Winterbottom, incluso algunos films de Lars Von Trier, proponen una estilización, casi quirúrgicas, en la visión de los espacios y en su puesta de escena. Los habitantes de *Código 46* (2003) hablan una mezcla de idiomas cercana al “spanglish”, un nuevo idioma característico de ningún lugar en particular, resultado del continuo contacto entre distintos países y continentes. Aunque, eso sí, este contacto está férreamente controlado y burocratizado. En clave de ciencia-ficción Winterbottom refleja un mundo futuro en el que vivimos en ciudades asépticas si somos buenos y si no lo somos, se nos condena a unos lugares desérticos y tercermundistas. La narración se sitúa en Shangai, una ciudad estilizada dónde nos reencontramos con la metáfora de la metrópolis, pero eso sí, sin demasiados adornos pues el cineasta opta por tomar escenarios naturales en la medida de lo posible. Al respecto el director decía lo siguiente:

“Me encantan las localizaciones naturales. Para mí, la historia nunca toma cuerpo realmente hasta que sabemos dónde estamos rodando, pues la interacción entre los personajes y el entorno es esencial. La mayoría de mis películas participan en cierto modo de la observación, de tal modo que sin conocimiento del lugar, y de cómo reaccionan los personajes entre sí dentro de ese espacio, se me hace difícil explicar las evoluciones de los mismos. Construir un mundo futuro completamente artificial en un estudio no hubiera funcionado, ni para mí ni para la película.” (10)

En *Demonlover* (2002) Olivier Assayas propone la búsqueda de una ciberrealidad. Lo que más le interesa al autor es nuestra relación con las imágenes, las emociones que transmiten, cómo las consumimos, la forma en que influyen no sólo nuestra imaginación sino también nuestro comportamiento profesional, social, personal, erótico, etc. Para hablarnos de esto crea un universo sofisticado y tecnológico impregnado de imágenes de diversa procedencia. Y ésta es tan diversa que termina formando una seductora confusión visual. Assayas observa la realidad a través de sus reflejos, adornándola lo justo para poder comprenderla mejor. En ella los espacios son amplios, luminosos, tan impersonales como son la arquetípica forma del aeropuerto o del hospital. Todo ese espacio es recorrido desde cualquier punto de vista, lo que nos da la idea de “espacio de control”. Todo está expuesto, es obsceno, tan obsceno como las imágenes porno que la empresa *Demonlover* quiere comprar a la compañía *TokioAnime* en Japón. Estas imágenes porno utilizadas como moneda de cambio son consumidas por los protagonistas que conviven con una multitud de ellas. El debate

sobre nuestra nueva sensibilidad ante este tipo de imágenes extremas acompañan a otro sobre nuestra percepción contemporánea, pues el nuevo siglo fue inaugurado con la visión de una imagen extrema: la caída de las torres gemelas de Nueva York en directo.

Pasando de un extremo a otro, encontramos un elogio a la sutileza: *Lost In Translation* (2003). Aquí Sofía Coppola se traslada a Tokio para decirnos en verdad cómo nos ven desde allí, quizá para acabar concluyendo cómo somos. El extranjero en Tokio se encuentra confuso en una urbe en continua estimulación, donde la imaginaria japonesa desborda al visitante en su dimensión cuantitativa. Por ello los protagonistas encontrarán un cierto sosiego en la intimidad del hotel que contrasta con el laberinto urbano. Y es que vemos un territorio que se descubre incomprensible y en él la pareja tiene la constante sensación de no estar en el lugar que les corresponde. Sin duda, el Tokio actual, sin maquillajes escénicos, con su propia y genuina escenografía visual, se ha convertido en un lugar de gran potencial cultural y tecnológico donde se ubican muchos de los films que tratan este tipo de debate u otros similares.

Enlazando con este film silencioso y nostálgico, quisiera acabar con otro, *In The Mood For Love* (2002) de Wong Kar Wai, de similar tratamiento, que marca un punto de inflexión en el cine de los últimos años. *Deseando Amar* es ya, para algunos, una joya cinematográfica que indaga en la búsqueda de lo irreal. La realidad ha terminado por minar la utopía, y una manera de reencontrarnos con ella es a través de la creación de unos nuevos paraísos artificiales que remiten a un universo tan subterráneo como necesario. En la puesta en escena de este film encontramos rasgos característicos del cine contemporáneo (como una imagen basada en una frenética cámara al hombro, la utilización de filtros en el objetivo para crear tonos irreales en la fotografía, la manipulación de la temporalidad con aceleraciones y ralentís o la anulación de los *raccords*, etc), pero aquí el interés se centra en el uso de dos recursos estilísticos como la repetición y la *slow motion* para enfatizar y, así, monumentalizar los gestos y las acciones. Un film hilanado a partir de instante. Para el cineasta la vida es un instante que desaparece a nuestro paso. Nuestra incapacidad para el amor parte de la imposibilidad de apresararlo, pues como nuestro entorno muta constantemente sólo somos capaces de habitarlo a través de nuestra imaginación.

## NOTAS

(1) *The Metropolis and Mental Life*, en LEVIN, D. (ed.). *Georg Simmel on Sociability and Social Forms*. Chicago: Chicago University Press, 1971. pp. 324-339.

(2) HISPANO, Andrés. *El nuevo desorden horizontal dentro de VVAA. La ciutat dels cineastes*. Barcelona : CCCB. Diputació de Barcelona, 2001. pp. 175-177.

(3) GAUSA, Manuel. *Flujos: secuencias entrelazadas dentro de VVAA. La ciutat dels cineastes*. Barcelona: CCCB. Diputació de Barcelona, 2001. pp. 180-183.

(4) *La carretera y la ciudad*, en MUMFORD. Lewis. *Perspectivas urbanas*. Buenos Aires: Ed. Emecé, 1969. p. 145.

- (5) Esta declaración de Alejandro Jodorowski está recogida, junto con otra de Moebius, en la página 5 del dossier de prensa que la productora ofreció a los medios de comunicación.
- (6) *La Megalópolis, verdadera anticiudad* en MUMFORD, Lewis. *Perspectivas urbanas*. Buenos Aires: Ed. Emecé, 1969. pp. 186-203.
- (7) *El acondicionamiento del territorio* en DEBORD, Guy. *La Sociedad del Espectáculo*. Buenos Aires: La Marca. Biblioteca de la mirada, 1995. pp. 165-180.
- (8) SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi. *La ciudad atemporal* dentro de VVAA. *La ciutat dels cineastes*. Barcelona: CCCB. Diputació de Barcelona, 2001. pp. 185.
- (9) FOUCAULT, Michel (1975) *Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión*. Madrid: Siglo 21 de España Editores, 1994.
- (10) Entrevista al director Michael Winterbottom en dossier Cines Verdi abril 2005.

## BIBLIOGRAFÍA

- BURKE, Edmund (1757). *Indagación filosófica acerca de nuestras ideas sobre lo sublime y lo bello*. Madrid: Tecnos, Colección Metrópolis, 1987.
- Crisis y reinención de la ciudad contemporánea*. Madrid: Editorial Archipiélago. Cuadernos de Crítica de la Cultura nº 62, Septiembre de 2004.
- DEBORD, Guy. *La Sociedad del Espectáculo*. Buenos Aires: La Marca. Biblioteca de la mirada, 1995.
- SORLIN, Pierre. *El cine y la ciudad: una relación inquietante*. Madrid: Revista "Secuencias" nº 13, 1er semestre 2001.
- LEVIN, D. (ed). *Georg Simmel on Sociability and Social Forms*. Chicago: Chicago University Press. 1971. pp. 324-339. "The Metropolis and Mental Life"
- MITCHELL, J. William. *E-topia. "Vida urbana, Jim; pero no la que nosotros conocemos"*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
- MUMFORD, Lewis. *Perspectivas urbanas*. Buenos Aires: Editorial Emecé, 1969.
- VVAA. *La ciutat dels cineastes*. Barcelona: CCCB. Diputació de Barcelona, 2001.
- VVAA. *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2003.