

EVERYTOWN

LA CIUDAD QUE NUNCA EXISTIÓ

[EVERYTOWN. THE CITY THAT NEVER EXISTED]

JORGE GOROSTIZA*

*
Jorge Gorostiza López
Arquitecto e investigador cinematográfico
España

Resumen: La relación entre el cine y la arquitectura se puede considerar una interzona en la que la ciudad que aparece en las pantallas se convierte en uno de sus aspectos más singulares. Entre las muchas urbes que se han podido ver en las películas, las más interesantes son aquellas que no existieron, pero que al mismo tiempo, se han proyectado para que puedan ser cualquiera y todas las ciudades, uno de cuyos ejemplos es la Everytown de *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936). Para afrontar el análisis de estas poblaciones cinematográficas, se comienza formulando una tipología que las clasifica según su grado de acercamiento a lo real y el lugar donde se han rodado las películas, pasando después a otras dos clasificaciones según el sitio geográfico donde sucede la acción y el momento histórico en el cual se desarrolla, en este último se añade además otra clasificación, según la dimensión de la población que aparece en la película. El siguiente paso es estudiar su morfología, describiendo una serie de edificios clave que se repiten en la ficción, considerados “no lugares”, como los centros comerciales y los aeropuertos, que son importantes en lo real. En el siguiente apartado se pasa del cine a lo real para comprobar cómo el primero ha influido en las ciudades de los siglos pasado y en el actual, introduciéndose la ficción en la mayoría de los ámbitos que utiliza el ciudadano del siglo XXI. Las ciudades que nunca existieron, esas *Everytowns*, son el reflejo de lo real, pero al mismo tiempo se convierten en modelo de los espacios actuales.

Palabras clave: Ciudad, cine, tipología, morfología.

Abstract: *The relationship between film and architecture can be considered as an interzone where the city portrayed in the movie screen becomes one of the most singular aspects. Among the many cities seen in movies, the most interesting are the inexistent ones, which at the same time, have been projected to be any and every city. One of the examples is Everytown in Things to Come (William Cameron Menzies, 1936). In order to approach the analysis of these cinematic populations, what needs to be formulated is a typology that classifies them according to their degree of closeness to reality and the place where movies have been filmed to later refer to two classifications according to the geographical place where action takes place and a historical moment develops. One more classification is added to the latter, according to the size of the population shown in the movie. The next stage is to study its morphology by describing a series of key buildings repeated in fiction, deemed as “no places”, as shopping malls and airports, important in real life. In the next paragraph, we go from films to what is real to prove how the first one has had an influence on the last and present century cities while fiction is introduced in most of the areas used by the XXI century citizen. The cities that never existed, those “everytowns” are a reflection upon what is real, but at the same time, they become a model for the current spaces.*

Keywords: *City, film, typology, morphology.*

Navidad de 1940, Everytown está situada en un valle cerca del mar, entre sus numerosos edificios sobresalen la cúpula de una catedral, varios campanarios de iglesias con forma de aguja y un edificio cuya fachada está compuesta por columnas y un frontón. Sus ciudadanos llenan las calles haciendo las compras navideñas, los niños sonrían felices ante los escaparates, muchos automóviles y autobuses circulan por las calzadas, hay grupos que cantan villancicos... Aún no saben que esa noche va a comenzar una guerra mundial, que durará treinta años, destruyendo casi toda la vida en el planeta.

Con estas imágenes comienza *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936). Everytown se parece mucho a Londres en los años treinta, con sus autobuses de dos pisos, anuncios luminosos como los de Picadilly Circus y una catedral con una cúpula similar a la de San Pablo. Sin embargo, esta urbe no es la capital de Gran Bretaña, sino, como indica su propio nombre, “Cadaciudad” y al mismo tiempo “Cualquierciudad”, una capital que no ha existido, ni se llegará a construir, pero que pudiera ser la misma donde viven los espectadores que están viendo la película. Una identificación fundamental, porque el público va a ver cómo la urbe es arrasada, advirtiéndole de los peligros que pueden avvicinarse, sobre todo, a los espectadores londinenses que pocos años después sufrirán el terrible cataclismo provocado por la Segunda Guerra Mundial.

TIPOS DE CIUDAD

La ciudad mostrada por el cine puede clasificarse de muchas maneras. La primera y más elemental se establece relacionando lo que aparece en la pantalla con lo real, es decir, dividiéndola en dos tipos, aquellas que han existido o existen en la realidad, aunque se transformen cuando las ven los espectadores, y las que nunca existieron, ni llegarán a existir, esas que se han denominado ciudades ficticias (Gorostiza, 2001).

Hay muchísimos ejemplos del primer tipo, desde el Tokio de Ozu, hasta el Madrid de Almodóvar, pasando por el París de Truffaut, la Roma de Fellini, el Nueva York de Allen y el Berlín de Wenders.

El segundo tipo, en el que están incluidas localidades como Everytown, a su vez se divide en otros dos, según el sitio dónde se filmaron las películas, si se hizo en un espacio natural o en uno artificial, normalmente construido en un estudio. En el primer caso se rueda en una población, pero no se llega a saber cuál es, como sucede con Mega City la ciudad de la trilogía *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999, 2003), aunque en realidad la cinta se rodase en Sidney y tuviese que eliminarse digitalmente el edificio de la Ópera para evitar que se identificase esta capital.

Respecto del artificial, cuando la mayoría de las películas se filmaban en los grandes estudios, muchos directores deseaban rodar



Screenshot de la película *The Truman Show*.

en localizaciones reales, acrecentando su autenticidad, para que sus historias tuvieran un mayor realismo; esta tendencia aumentó a finales de los años cuarenta a raíz del éxito del neorrealismo y los Nuevos Cines europeos, y contribuyó en alguna medida a la decadencia de los estudios de rodaje. Lo curioso es que las películas filmadas en escenarios reales, con frecuencia parecen menos auténticas que las rodadas en espacios edificadas *ex profeso* para ellas, no debe olvidarse que el ojo humano no es el objetivo de la cámara y este último funciona mejor en decorados construidos en función de sus requerimientos. Algo que es paradójico, porque la escenografía, muchas veces, al aparecer en las pantallas, es más real que la propia realidad.¹

Aquí conviene hacer una aclaración, aunque dos películas se rueden en el mismo decorado del mismo estudio, si en una se dice que los personajes caminan por las calles de, por ejemplo, Nueva York y en la otra no se llega a decir en qué ciudad se encuentran, a efectos de la clasificación mencionada, esos dos ambientes urbanos son completamente diferentes, aunque no lo sea su forma. En el primer caso, la palabra, el nombre de la ciudad, ya la convierte en una urbe determinada que se pretende reproducir o recrear, mientras que en el segundo es cualquier ciudad ficticia.

Hay otra clasificación de estas ciudades que no existieron, según se desarrolle el argumento de la película en un región determinada, cuando no se llega a saber exactamente cuál es la urbe donde este lo hace, pero se reconoce la zona geográfica donde está situada gracias a la raza de sus moradores, que por el nombre de los países que las conforman, por ejemplo las ciudades árabe, india, china, africana. En estos casos en las pantallas se pueden ver reproducidos una y otra vez, los estereotipos arquitectónicos y decorativos de esas partes del mundo.²

Las películas que suceden en ciudades ficticias que nunca existieron, a su vez, se pueden dividir en etapas históricas: la polis del *peplum*, la villa medieval, el pueblo del *western*, la urbe sin nombre del siglo XX en la que pululan gánsteres y detectives del cine negro (Gorostiza, 2005). Como puede

observarse, muchas de estas poblaciones coinciden con diversos géneros cinematográficos.

En los grandes estudios se reprodujeron partes de ciudades para filmar películas, sobre todo, en los *back lots*, los terrenos al aire libre normalmente situados en la parte trasera de las edificaciones, allí había fragmentos de la villas del *western*, de ciudades europeas, que lo mismo servían para una película ambientada en el medievo, como para una de terror; también solía haber fragmentos de urbes norteamericanas —muchas veces calificadas como ciudad neoyorquina— y de distintos países exóticos: chinos, árabes, indios, africanos. Normalmente había una base compuesta por calles enmarcadas por fachadas de edificios casi iguales que se modificaba aplicándole elementos de mobiliario urbano y piezas ornamentales a los decorados, según cada una de estas variantes. Uno de los casos más conocidos es la conversión de la *Old New York Street* de la Warner Brothers, donde se habían rodado películas como *The Maltese Falcon* (John Huston, 1941) y *The Big Sleep* (Howard Hawks, 1946), en Los Ángeles del 2019 para *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) (Gorostiza y Pérez, 2002).

Se ha dejado para el final la urbe que nunca existió más interesante, la occidental de los siglos XX y XXI, que a su vez se divide según su dimensión en la gran ciudad y el pequeño pueblo, entre las primeras están las de *Sunrise* (F. W. Murnau, 1928), *City Lights* (Charles Chaplin, 1931) e *Inception* (Christopher Nolan, 2010) construida en sueños, y entre las segundas Bedford Falls de *It's a Wonderful Life!* (Frank Capra, 1946), Grovers Corner de *Our Town* (Sam Wood, 1947), Pleasantville de la película homónima (Gary Ross, 1998), Millbrook de *A Story of Violence* (David Cronenberg, 2005) y Hill Valley de la trilogía *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990). Representaciones urbanas arquetípicas que sirven para saber cómo se representan las ciudades actuales y también cómo ha sido su influencia formal en lo real.

FORMA DE CIUDAD

Al estudiar la morfología de estas ciudades que nunca existieron, se debe mencionar que se habla estrictamente de lo que confor-

ma la estructura primigenia de una urbe, es decir, lo construido, sus edificaciones y los vacíos que quedan entre ellas, aunque es evidente que una población también está configurada por sus habitantes, vehículos y objetos que, en sus vías y plazas, yuxtapuestos a las edificaciones, también conforman su aspecto físico.

ARGUMENTO	LUGAR DE RODAJE
Ciudad existente	Natural
Ciudad ficticia	Natural
	Artificial

REGIÓN GEOGRÁFICA	HISTORIA GÉNERO CINEMATográfico	DIMENSIÓN
Africana		
Árabe		
China		
India		
Occidental	Polis	
	Villa medieval	
	Pueblo del Oeste estadounidense	
	Ciudades de los últimos siglos	Gran ciudad
		Pueblo

Una urbe puede quedar caracterizada por algo tan simple como un sombrero: un bombín o el casco de un *bobby* bastan para saber que la acción de una película sucede en Londres. Si a esto se le añade una cabina telefónica roja o un autobús de dos pisos, no hará falta que se vea un edificio para deducir que se está en la capital del Reino Unido. Lo mismo sucede con un *quepis* o una entrada de metro diseñada por Hector Guimard en París. Algunos objetos pequeños pueden ser tan significativos como el Big Ben, el Arco de Triunfo, la Torre Eiffel —aunque hoy se haya reproducido esta torre en muchos sitios del mundo—, el Coliseo, la Puerta de Brandenburgo o los museos Guggenheim. Estas edificaciones se han convertido en íconos que se asocian a una determinada ciudad, coincidiendo con los que más se mencionan en las guías de viaje. Los gobernantes buscan, con frecuencia de

forma acuciante, contar con uno de ellos, que además les sea rentable económicamente,³ como si cada población necesitase un ícono que la diferenciase, también para ser reconocida en las pantallas.

Volviendo a la morfología de las ciudades ficticias que nunca existieron, ya se habló de las exóticas con edificios llenos de elementos tópicos, como las cubiertas inclinadas con tejas de las edificaciones orientales o los gruesos muros con acabados rugosos de las urbes árabes, formadas por inextricables y estrechas callejuelas. La ciudad occidental del siglo XX está compuesta por calles, espacios urbanos y edificios que, aunque nunca se han llegado a construir, al mismo tiempo son todos los edificios porque, como se decía antes, puede ser cualquier ciudad.

La metrópolis cinematográfica suele estar basada en imágenes de Nueva York, que a su vez es todas las capitales y el arquetipo de gran ciudad en el inconsciente colectivo del siglo pasado. Es significativo que en el cine, para este tipo de poblaciones se suele incorporar elementos urbanos de esa ciudad estadounidense y casi nunca de la europea, por ejemplo, los depósitos de agua, letreros y farolas de Gotham City en los diversos *Batman* y de las ciudades sin nombre donde transcurren *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), *Seven* (David Fincher, 1995) y *Dark City* (Alex Proyas, 1998) y *The Machinist* (Brad Anderson, 2004), que sucedía en una urbe sin nombre de EE.UU., pero fue en realidad fue filmada en Cataluña (España) por lo que hubo que cambiar los rótulos de las calles, las matrículas de los coches, las señales de tráfico y otros elementos pequeños, sin embargo, no fue necesario modificar la forma de los edificios catalanes para hacerlos pasar por estadounidenses.

Morfológicamente la ciudad ficticia cinematográfica está compuesta por edificios muy parecidos entre sí, con muchas plantas y fachadas que pueden estar compuestas por una sucesión de ventanas iguales, dispuestas regularmente o por muros cortina de cristal que las cubren por completo. En medio de estos rascacielos suele haber algún monumento —recuérdese el de la citada *City Lights* y cómo lo emplea Chaplin para ridiculizar a los poderes municipales— y uno o varios edificios públicos: ayuntamiento —como el

de *Things to Come*—, museo, banco, santuario. Estos edificios son solemnes y están contruidos empleando un estilo diferente al de los rascacielos, habitualmente un pomposo neoclasicismo para edificios administrativos y similar al neogótico, para los religiosos como las catedrales de *Metropolis* (Fritz Lang, 1926) y *Batman* (Tim Burton, 1989).

Hay otros edificios de uso público por donde también han circulado personajes de varias películas, muchos de ellos encuadrados en lo que se ha denominado los “no lugares” (Augé, 1998). Basta recordar los centros comerciales de *Scenes from the Mall* (Paul Mazursky, 1991), *One Hour Photo* (Mark Romanek, 2002), *Dawn of the Dead* (George A. Romero, 1978), su *remake Dawn of the Dead* (Zack Snyder, 2004), *Arac Attack* (Ellory Elkayem, 2002) y *The Mist* (Frank Darabont, 2007), se debe señalar que en las cuatro últimas citadas los edificios se convierten en refugios frente a extrañas amenazas exteriores. También son importantes los aeropuertos de *The V.I.P.s* (Anthony Asquith, 1963), *Airport* (George Seaton, 1970), *Die Hard 2* (Renny Harlin, 1990), *Décalage horaire* (Danièle Thompson, 2002) y los contruidos en estudio para *The Terminal* (Steven Spielberg, 2004), *Toby Dammit* el episodio dirigido por Federico Fellini para *Tre passi nel delirio* (1968) y *Playtime* (Jacques Tati, 1968), recuérdese que el de esta última es difícil de identificar, no sabiéndose qué tipo de edificio es hasta que se por fin ve la cola de un avión.

Estos edificios públicos de la ciudad que nunca existió también recuerdan a otros de las poblaciones actuales y demuestran la importancia del hito urbano cuando se pretende representar a la urbe en el cine.

En el otro tipo de localidades del siglo XX que no han existido, en los pueblos, también hay edificios públicos, el ayuntamiento, un templo, el colegio. No son tan espectaculares como los de las metrópolis, pero igualmente fuera de escala con respecto al continuo edificado, formado por viviendas unifamiliares de una o dos plantas, con cubiertas inclinadas y jardines, sus calles suelen tener poco tráfico y están bordeadas por árboles. Recuérdense, por ejemplo, las poblaciones de *Edward Scissorhands* (Tim Burton, 1990), *The Truman Show* (Peter Weir, 1998)⁴ y *Millions* (Danny Boyle, 2005).

Jorge Gorostiza López Arquitecto, ha proyectado, construido edificios y desarrollado trabajos de urbanismo. De forma paralela, también ha publicado numerosos artículos acerca de cine y arquitectura en revistas y en varios volúmenes colectivos. Autor de entre otros libros: *Cine y arquitectura* (1990), *Peter Greenaway* (1995), *Directores artísticos del cine español* (1997), *La imagen supuesta* (1998), *Constructores de quimeras* (1999), *La arquitectura de los sueños* (2001), *Blade Runner* (2002) y *David Cronenberg* (2003), estos dos últimos con Ana Pérez, así como *La profundidad de la pantalla, arquitectura + cine* (2007). Dirige la Filmoteca Canaria (2000–2005). Keynote Speaker en *Inter[sections]* (Oporto, 2013). Imparte conferencias sobre arquitectura y cine en numerosas instituciones y universidades en España, Chile, Costa Rica y Perú, así mismo ha sido jurado en muchos festivales cinematográficos y comisario de exposiciones.

Jorge Gorostiza López Architect, designs and constructs buildings and develops urbanism projects. Has published numerous articles on movies and architecture on journals and several collective issues. Among the books he has written are: *Cine y arquitectura* (1990), *Peter Greenaway* (1995), *Directores artísticos del cine español* (1997), *La imagen supuesta* (1998), *Constructores de quimeras* (1999), *La arquitectura de los sueños* (2001), *Blade Runner* (2002) and *David Cronenberg* (2003), the two latter ones along with Ana Perez as well as *La profundidad de la pantalla, arquitectura + cine* (2007). He headed the Film Archive Canaria (2000–2005). Was a Keynote speaker at *Inter[sections]* (Oporto, 2013). He gives lectures on architecture and movies in several institutions in Spain, Chile, Costa Rica and Peru and has also been a judge in many film festivals as well as an exhibition commissioner.

Hay otro tipo de ciudad que nunca existió construida para el cine, aquella en la que sus edificios son reales, pero se agrupan de un modo imposible, por ejemplo, la urbe a la que llega el protagonista de *Babe: Pig in the City* (George Miller, 1998), donde están juntos la Estatua de la Libertad, el Golden Gate, la Torre Eiffel, la Ópera de Sidney, el Big Ben, el Kremlin, el Cristo del Pan de Azúcar, el enorme letrero de Hollywood, así como el edificio Chrysler, las Torres Gemelas y otros rascacielos neoyorquinos. Esta representación conjunta de edificios y monumentos diversos de varios países diferentes entre sí, no es nueva porque es el tema de los cuadros denominados Caprichos⁵ y además recuerda a algunos hoteles de Las Vegas, como el *New York, New York* y el *Paris*, y parques temáticos como el pequinés donde se desarrolla *The World - Shijie* (Zhang Ke Jia, 2005).

No debe olvidarse que todas esas ciudades que no han existido, siempre han de estar relacionadas con el argumento de cada una de las películas donde han aparecido y son pertinentes, porque no tiene sentido una urbe imaginaria sin que tenga relación con un guión. La gran urbe en la mayoría de las cintas es deshumanizada, en ella viven seres anónimos, perdidos entre la multitud, inmersos en esa marea humana que continuamente pulula por las calles; es una ciudad que alberga todos los espectáculos, el receptáculo del placer, de la diversión y, al mismo tiempo, según los puritanos, del pecado y la perversión.⁶ Es una ciudad sin atributos, para el hombre que no los tiene, como el Ulrich de la novela de Robert Musil, un ser y una urbe, sin cualidades y sin carácter, una metrópolis con una estructura isótropa y homogénea.

REALIDAD

En este siglo cada vez hay menos diferencia entre la ficción y la realidad. Durante más de cien años, el cine ha sido el medio más fecundo para crear quimeras, invenciones y, sobre todo, imágenes, influyendo de forma decisiva en los comportamientos humanos y pasando a formar parte del inconsciente colectivo. Las ciudades, como escribe Koeck, ya “son construcciones cinematográficas, es decir, entornos que están llenos de movimiento, signos y narrativas, por lo que llegamos a la conclusión que los paisajes urbanos pueden ser vistos como una forma de espacio de proyección, a saber, decorados

teatrales que interpretan una parte integral en la formación del espacio existencial” (Koeck, 2013, p. 66).

La arquitectura también ha recibido las influencias de la ficción cinematográfica y de la imagen en movimiento, construyendo edificaciones complejas, en las que por primera vez al ser humano le es cada vez más difícil discernir entre su propia realidad y la creada por otros. Hoy en día se construyen simulaciones para controlar lo real, se fabrican maquetas a escala que ya no pueden considerarse instrumentos de trabajo, como las levantadas por Albert Speer para los gerifaltes nazis, sino reproducciones o imitaciones a otra escala y construidas con materiales más baratos que aquellos de los edificios reales reproducidos. Es evidente que el antes mencionado Hotel Venetian de Las Vegas o su copia de Macao, no están edificadas con la piedra y la madera con que se construyó Venecia en el Gran Canal, y además su escala es más pequeña que aquella, algo que ya había sucedido, basta recordar las diversas Venecias de los parques de atracciones, la situada en Coney Island y los remates de varias torres y edificios que han copiado la coronación del *campanile* de la plaza de San Marcos.⁷

La simulación se utiliza para no sufrir los riesgos de una vivencia real, ni del contacto con otra cultura y otra lengua que se desconocen, por eso se reconstruye eliminando los fragmentos de lo real o del modelo original que son desagradables o peligrosos. Prima el control, porque la artificialidad implica seguridad. Esta simulación provocada en gran parte por la higiene, genera entretenimientos virtuales, cuyo origen son la pintura y el grabado de lugares exóticos y cada vez se acercan más a la realidad gracias a la fotografía, los panoramas, dioramas, el cine y los procedimientos digitales. En ellos se ve el lugar, pero no se vive, se está en otro espacio, el del espectáculo, alejado muchos kilómetros del lugar que se está viendo. Lo importante es no sufrir la posible “infección” que pueda producir el contacto físico con lo real.

Cortés escribe que “la arquitectura y la construcción de entornos urbanos no son un mero objeto sino una forma de repre-

sentación que se compone de imágenes y textos, son creaciones culturales, ya que tanto el proceso de edificación como las formas planteadas expresan valores ideológicos y conllevan normas de comportamiento y relación que dotan de contenido muy específico a la ciudad” (Cortés, 2012, p. 41). No son inocentes sino que se intenta transmitir una ideología.

Hoy en día gran parte de las ciudades de todo el mundo, son muy parecidas,⁸ ya sean sus barrios obreros o incluso sus centros con usos terciarios, convirtiéndose casi en espacios distópicos. La ciudad heredada de siglos pasados se ha convertido en una “no ciudad”. Una urbe compuesta por “no arquitectura” que es “anónima e indiferenciada, sin identidad, ni valor, ni interés alguno, que se puede recorrer en cualquier ciudad desde Moscú a Nueva York. La que abunda sobre todo en los barrios de la periferia, esa que ya premonitoriamente había creado Jacques Tati para su película *Playtime*” (Gorostiza, 2001, p. 8).

La gran ciudad ha ido sufriendo una radical compartimentación por clases sociales y razas. El ejemplo más destacado es Nueva York donde hay barrios como Chinatown o Little Italy, e incluso calles, como Little Korea, que agrupan a las diversas etnias, aunque la morfología de sus edificios sea prácticamente idéntica en toda la urbe. Con esta homogeneidad la única diferenciación posible es variar los elementos que se adosan a las fachadas, una actuación similar a la que, como antes se mencionaba, se realiza con los decorados cinematográficos.

No es la primera vez en la historia que todas las ciudades se parecen entre sí, no se pueden olvidar las urbes griegas, como las planeadas por Hipódamo de Mileto, y romanas, similares en todos los sitios donde se establecieron; el casco era una construcción regular y geométrica sobre el territorio, que no tenía casi en cuenta sus características morfológicas; lo mismo sucedía con las villas medievales que también eran muy parecidas entre sí en el occidente europeo; así como la ciudad del capitalismo de finales del XIX, surgida para dar respuesta residencial al auge de las migraciones, se basaba en la regularidad y la repetición de un tipo edificatorio, creando paisajes edificados similares entre sí; los planes urbanísticos surgidos para dar respuesta



◀ Screenshot de la película *Babe pig in the city*.

◀◀ Screenshot de la película *Things To Come*.

◀◀◀ Screenshot de la película *Seven*.

a estos problemas, como los desarrollados por Cerdá o Soria, también imponen sobre el territorio unas vías o una trama homogénea; el Movimiento Moderno planteaba construir con la máxima economía de medios edificios repetidos, iguales entre sí, que se podían levantar en cualquier lugar del planeta; y tras la Segunda Guerra Mundial, ante las necesidades de quienes perdieron sus viviendas, los postulados de ese movimiento produjeron ciudades dormitorio, como los *Grands Ensembles* parisinos o las *New Towns* británicas, cuya morfología es gran medida muy parecida.

Por tanto, las ciudades occidentales del siglo XX no son las primeras iguales entre sí, pero es cierto que por primera vez en la historia, en gran parte gracias al cine, un modelo de ciudad, el occidental, se ha implantado en todos los países del planeta, igualando todas las urbes y generalmente copiando sus peores características.

Estas ciudades que nunca existieron y que son cualquier urbe donde habitan o han habitado los seres humanos, pudieron verse en las pantallas casi desde los inicios del cine y, por tanto, del siglo pasado, hasta la actualidad, incluso antes que la mayoría de las urbes reales fueran iguales entre sí. Como escribe Cousins, “la filmación de la vida moderna ha sido una de las determinaciones de la experiencia urbana en el siglo pasado” (Cousins, 2011, p. 20). Porque antes del advenimiento de las “no ciudades” a escala planetaria, en el cine ya se habían construido poblaciones modelo, genéricas, que representaban a todas las ciudades occiden-

tales del siglo pasado. Una vez más, la ficción se anticipó a la realidad.

En el año 2036 Everytown ha desaparecido, pero en *Things to Come* se puede ver que ha nacido una nueva metrópolis subterránea, creada con espectaculares máquinas y donde un abuelo le cuenta a su nieta el disparate que era tener ventanas. Esta megalópolis ha sido bautizada con el mismo nombre y quizás sea el modelo de la ciudad del futuro... pero la historia del porvenir en la ciudad y el cine es otra historia.

NOTAS AL PIE

1. Además de ciudades también hay paisajes ficticios que nunca existieron, territorios naturales que pueden servir para cualquier película, como el Monument Valley usado por John Ford y otros directores para sus westerns o muchas localizaciones reales que se han empleado simulando diversos lugares de distintos países.
2. Este conjunto constituye un imaginario similar al de los pabellones de países exóticos de las primeras Exposiciones Universales, como la Rue des Nations (París, 1878) donde, por ejemplo, el pabellón español se parecía a un país árabe por su fachada construida con un seudo estilo mozárabe. Este imaginario a su vez remite a las peculiaridades del tipismo, surgido a raíz de la popularización de los viajes turísticos de la burguesía occidental, promocionados por libros, grabados y guías de viaje.
3. Es obvio que el llamado “efecto Guggenheim” provocó que en España se le encargaran a una serie de supuestas estrellas de la arquitectura, unos edificios, que sufragaron los contribuyentes a precios desorbitados, a veces, sin llegar a obtener rentabilidad social o cultural, edificios que no ayudan a mejorar las ciudades, ni las condiciones de vida de sus ciudadanos. La arquitectura se convirtió en un reclamo económico para atraer al turismo y al mismo tiempo singularizar las ciudades.
4. Se desarrolla en una inventada villa llamada Seaheaven y fue rodada en el idílico pueblo de Seaside, lo significativo es que los edificios públicos reales de esta última ciudad tienen una sola planta y eran pequeños para la película, por lo que se le añadieron digitalmente dos plantas más.

5. Como *Capricho con la Catedral de San Pablo en el Gran Canal de Venecia* (William Marlow, c 1795 - 1797) y algunos de Giovanni Antonio Canal “Canaletto” como *Capricho del Gran Canal con un puente de Rialto imaginario y otros edificios* (c 1740) y *Capricho con proyecto de puente palladiano en Rialto* (1742 - 1744).
6. Como sucede en *Sunrise*, donde los protagonistas pertenecen al campo, el lugar del vacío edificatorio y la quietud, que contrasta con el vertiginoso abigarramiento de edificios y elementos urbanos de la gran ciudad. Algo parecido a la trayectoria de Clark Kent (Superman) que vive su juventud en Smallville (Villachica en la traducción de los cómics de la editorial mexicana Novaro) y cuando es adulto se traslada a Metrópolis.
7. Este edificio ha servido como inspiración para otros campanarios como los de la Catedral de San Jorge, Piran, Eslovenia, 1608; la Iglesia de Santa Eufemia, Rovinj, Croacia, 1677; la Catedral de San John Gualbert, Johnstown, 1895; para varias torres como las de la King Street Station, Seattle, 1906; Rathaus, Kiel, 1911; North Toronto Station, 1916; The Campanile, Port Elizabeth, Sudáfrica, 1923; las Torres Venecianas de la Feria de Muestras, Barcelona, 1929; y Brisbane City Hall, 1930; y también de edificios como el Metropolitan Life Insurance Tower, Nueva York, 1909; Daniels and Fisher Tower, Colorado, 1911; Bankers Trust Company Building, Nueva York, 1912; y la Salthier Tower, Berkeley, 1914. No se debe olvidar que actual *campanile* veneciano se construyó en 1912, después que el original se derrumbase en 1902, por lo que muchas de las edificaciones antes mencionadas son más antiguas que la veneciana.
8. Indiferenciación que se evidencia incluso en muchos concursos de arquitectura, cuyas bases no recogen coordenadas espaciales, no es necesario llegar a especificar dónde se va a asentar el objeto arquitectónico, porque ese parámetro ya no importa, al ser todos los lugares iguales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Augé, M. (1989). *Los no lugares, espacios del anonimato, una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Cortés, J. M. G. (2012). *Otras ciudades posibles*. Valencia: IVAM.
- Cousins, M. (2011). The Scene of Art. En S. Bull & M. Paasche, *Urban Images: Unruly Desires in Film and Architecture* (pp. 13-21). Berlín: Sternberg Press.
- Gorostiza, J. (2000). No ciudades. *Circo*, 84, 1-10.
- Gorostiza, J. y Pérez, A. (2002). *Blade Runner*. Barcelona: Paidós.
- Gorostiza, J. (2005). La ciudad es tuya. En J. Palacios & A. Weinrichter (eds.), *Gun Crazy, serie negra se escribe con B* (pp. 145-153). Las Palmas de Gran Canaria y Madrid: Festival Internacional de Cine y T&B Editores.
- Koeck, R. (2013). *Cine - Scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Londres: Routledge.