

# Panorámicas urbanas

50 películas esenciales sobre la ciudad

**JORGE GOROSTIZA**



Panorámicas urbanas  
50 películas esenciales  
sobre la ciudad

Jorge Gorostiza  
Panorámicas urbanas  
50 películas esenciales  
sobre la ciudad

Director de la colección: Jordi Sánchez-Navarro

Diseño de la colección: Oberta UOC Publishing

Primera edición en lengua castellana: septiembre 2016

Primera edición digital (epub): marzo 2017

© Jorge Gorostiza, del texto

© Imagen de la cubierta: Album Archivo Fotográfico

© Editorial UOC (Oberta UOC Publishing, SL), de esta edición 2016

Rambla del Poblenou, 156, 08018 Barcelona

[www.editorialuoc.com](http://www.editorialuoc.com)

Realización editorial: Fotocomposición Gama, S.L

ISBN: 978-84-9116-550-7

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste eléctrico, químico, mecánico, óptico, grabación fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares del copyright.

## Índice

[Panorámicas urbanas](#)

[Las películas](#)

[El hombre mosca \(1923\).](#)

[Die Straße \(1923\).](#)

[Bajo la máscara del placer \(1925\).](#)

[Amanecer \(1927\).](#)

[Asfalto \(1929\).](#)

[Bajo los techos de París \(1930\).](#)

[M, el vampiro de Düsseldorf \(1931\).](#)

[Luces de la ciudad \(1931\).](#)

[Scarface, el terror del hampa \(1932\).](#)

[La mujer solitaria \(1936\).](#)

[¡Qué bello es vivir! \(1946\).](#)

[Alemania, año cero \(1948\).](#)

[Ladrón de bicicletas \(1948\).](#)

[Pasaporte para Pimlico \(1949\).](#)

[El tercer hombre \(1949\).](#)

[Los olvidados \(1950\).](#)

[Calle Mayor \(1956\).](#)

[Noches blancas \(1957\).](#)

[Orfeo negro \(1959\).](#)

[El pisito \(1959\).](#)

[Hiroshima mon amour \(1959\).](#)

[La noche \(1961\).](#)

[La batalla de Argel \(1966\).](#)

[Playtime \(1967\).](#)

[Memorias del subdesarrollo \(1968\).](#)

[Amenaza en la sombra \(1973\).](#)

[La conversación \(1974\).](#)

[Taxi Driver \(1976\).](#)

[Manhattan \(1979\).](#)

[Saint Jack: el rey de Singapur \(1979\).](#)

[Atlantic City, U. S. A. \(1980\).](#)

[En la ciudad blanca \(1983\).](#)

[Un tipo genial \(1983\).](#)

[París, Texas \(1984\)](#)

[El vientre de un arquitecto \(1987\)](#)

[Leaving Las Vegas \(1995\)](#)

[Crash \(1996\)](#)

[La caja china \(1997\)](#)

[Happy Together \(1997\)](#)

[El show de Truman: una vida en directo \(1998\)](#)

[Lost in Translation \(2003\)](#)

[El mundo \(2004\)](#)

[Batalla en el cielo \(2005\)](#)

[En la ciudad de Sylvia \(2007\)](#)

[Slumdog Millionaire: ¿quiere ser millonario? \(2008\)](#)

[Copia certificada \(2009\)](#)

[Medianeras \(2011\)](#)

[El Havre \(2011\)](#)

[Holy Motors \(2012\)](#)

[Solo Dios perdona \(2012\)](#)

[Bibliografía](#)

[Índice de películas](#)

## Panorámicas urbanas

Lo lógico es empezar por saber de qué se está hablando cuando se está hablando de algo, en esta ocasión, respecto a la relación entre cine y ciudad, conocer a qué se refiere este último concepto. Arnold J. Toynbee escribió en los años sesenta del siglo pasado que «un asentamiento conjunto no constituye una ciudad, a menos que los habitantes de la zona edificada sean ciudadanos en el sentido, no material, de tener o ser conscientes de tener una vida social corporativa», porque «lo esencial es que los habitantes de la ciudad constituyan, de hecho, una verdadera comunidad». Para él, por tanto, eran más importantes las sensaciones de los habitantes y su organización, que las cuestiones materiales del asentamiento urbano, como la existencia de edificaciones y el tamaño del terreno que ocupa, aunque esas cuestiones sean síntomas de la aparición de lo urbano: «La existencia de este sentido de comunidad, donde lo hay, lo pregona normalmente la presencia de edificios públicos: una muralla defensiva, con torres y puertas; un lugar de reunión (ágora, fórum, piazza, plaza, maidán) para la transacción de asuntos comerciales corrientes y políticos; un templo, al menos, para el dios tutelar de la ciudad; y quizás una casa consistorial, con salas y despachos para los administradores de la ciudad, si el gobierno de esta ha alcanzado ese grado de organización» (Toynbee, 1968: 13). Las edificaciones nacen a raíz de las necesidades que tienen los ciudadanos y no al contrario, y, según el historiador británico, al menos ha de haber cuatro: sus límites, un lugar abierto y dos edificios –un santuario y tal vez otro desde el que se gobierna a la urbe–. Este autor menciona «edificios públicos», por lo que además tendrá que haber otros privados; lo lógico es que la mayoría de las edificaciones estén destinadas a la residencia de sus ciudadanos y que, además de la plaza, se necesiten otros lugares donde trabajen, produciendo bienes y desarrollándose actividad económica. Esas edificaciones públicas normalmente se convirtieron en

los iconos que servían y siguen usándose como símbolos de la propia ciudad, por lo que su imagen ya lleva implícita el nombre de la urbe.

Han transcurrido cerca de cincuenta años desde esta definición de ciudad y el sentimiento de comunidad no ha cambiado como concepto, pero ha evolucionado, sobre todo, en cuanto al lugar que han de ocupar los habitantes, que ya no tienen que estar físicamente cercanos entre sí, sino tan solo conectados a través de las redes virtuales; asimismo, la morfología de la ciudad también ha evolucionado significativamente, sus límites casi han desaparecido y cada vez hay menos diferencia entre lo urbanizado y lo natural, que, además, se va convirtiendo en artificial; y el lugar de reunión tampoco ha de ser físico y puede serlo virtual, no es preciso hacer transacciones comerciales en una plaza. Sí es cierto que aún no han desaparecido los templos, ni los edificios de gobierno, pero ambos han perdido la preponderancia que tenían en los siglos pasados.

En la actualidad, cada vez hay más lugares de muchas ciudades diversas que son iguales entre sí, de forma que alguien puede llegar a dudar de dónde se encuentra, incluso en qué país se halla. A principios de los años noventa Marc Augé denominó estos sitios «no-lugares», un término adecuado, pero también repetido a veces sin sentido y que ese autor especificaba como un «espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico» (Augé, 1998: 83); estos espacios se han extendido en cada población y por todo el mundo, por lo que «la acumulación de no-lugares ha llegado a un punto que ya constituyen no-ciudades» (Gorostiza, 2001: 7), muy parecidos entre sí.

Las ciudades ya no se conocen solo por descripciones verbales, literarias, pictóricas o fotográficas, porque desde la aparición del cine se sabe cómo son gracias a las imágenes en movimiento, por los recorridos que hacen las cámaras por sus lugares más icónicos y emblemáticos, consolidando

el papel de estos lugares como símbolos de toda la población. Con la popularización de Internet, estas imágenes se han reforzado, pero también se han ampliado gracias a la cantidad de cámaras que existen y la facilidad de usarlas, teniendo acceso a esas imágenes ahora más personas que nunca antes en la historia.

Estas tecnologías informáticas afectan también al entorno físico y, por tanto, a la ciudad. Hace ya más de veinte años Pearce prevenía: «La próxima vez que llames por teléfono pidiendo una pizza considera el efecto que esta acción aparentemente inocua puede tener sobre los comercios de tu calle y por lo tanto en la tipología urbana» (Pearce, 1995: 7). Si esto sucede con una simple llamada de teléfono, «basta extrapolar esta acción a los miles de millones de comunicaciones a través de la red y el efecto que tendrán en nuestros ámbitos urbanos» (Gorostiza, 2004: 189).

Desde hace años, no solo se habla de estas modificaciones, sino además de nuevas ciudades creadas en entornos virtuales, como Second Life, así como de otras urbes virtuales que existen en entornos reales, acuñándose nuevos términos, como Telépolis: «Durante el siglo XX se ha ido generando una nueva forma de organización social que tiende a expandirse por todo el planeta, transformándolo en una nueva ciudad: Telépolis [que] existe en la medida en que los ciudadanos se interrelacionan a distancia, bien sea directa o indirectamente» (Echeverría, 1994: 2); ciudad virtual que no existe en la realidad, pero cada vez más visitada y activa.

#### La ciudad en el cine

La ciudad de la era industrial no es ya solo «una escena que enmarca los acontecimientos políticos, festivos y religiosos, sino objeto de representación» (Llorente, 2015: 341), tanto literaria, como pictórica y, a partir de finales del siglo XIX, también cinematográfica.

El 28 de diciembre de 1895, la empresa Lumière exhibió diez películas en el Salón Indio, situado en los bajos del

Gran Café, en el Bulevar de los Capuchinos de París, siendo la primera vez de la que se tiene noticia que se cobró a los espectadores, iniciándose el negocio cinematográfico. De estas, siete son documentales y tres de ficción; la penúltima proyectada se titula *La Place des Cordeliers à Lyon*, y en ella la cámara está fija en una acera mientras encuadra una calzada por la que cruzan peatones y circulan vehículos solo de tracción animal.

La ciudad comienza a mostrarse llena de figuras que se mueven, pero desde lugares siempre inmóviles, hasta que la cámara empezó también a desplazarse, primero desde un punto de vista fijo en panorámicas –recuérdese que el término «panorama» se refiere también a aquellos edificios de planta circular dónde se exhibían grandes pinturas de sucesos históricos y vistas de lugares lejanos y exóticos–, y después la cámara además de moverse sobre su propio eje, se desplazó, al parecer por primera vez desde una góndola en los canales venecianos, permitiendo que el público viese los paisajes urbanos como si estuviera en un vagón de tren, un tranvía o un automóvil, pero también avanzando e internándose en los espacios, muchas veces en cintas filmadas desde esos vehículos.

Los inicios del cinematógrafo han llevado a Michel Marie a afirmar radicalmente que «el cine es una invención urbana», porque «nació en las afueras de Lyon e hizo su debut en los grandes bulevares de París. Su rápida y espectacular expansión hizo que atravesara todas las capitales en uno o dos años» (Marie, 2001, 51). Es cierto que a partir de entonces los operadores de los hermanos Lumière y de otras empresas en muy poco tiempo recorrieron prácticamente todo el mundo, filmando paisajes de las ciudades más célebres y más exóticas, que proyectaban allí donde iban y enviaban a los más diversos lugares, dando a conocer imágenes urbanas en movimiento a personas que nunca habían estado, ni llegarían a visitar, esas poblaciones, porque, como escribió Mark Cousins, «la filmación de la vida moderna ha sido una

de las determinaciones de la experiencia urbana en el siglo pasado» (Cousins, 2011, 20).

Durante todo el siglo XX y lo que ha transcurrido del XXI, el cine ha seguido filmando las urbes y empleándolas como escenarios para sus ficciones, llegando a ser tan importantes en algunas películas que en muchas ocasiones se ha repetido el tópico de que la ciudad es uno más de los personajes que aparecen en la pantalla.

Esto ha permitido que muchas personas vean antes las ciudades en las pantallas que en la realidad y cuando las visitan creen que ya las conocen gracias al cine. A su vez, «el conjunto de las representaciones del mundo urbano, en una cultura dada, forma un sistema que puede llegar a transformar nuestra visión particular de la ciudad, ya sea la de una ciudad genérica o concreta, fantástica o recordada» (Llorente, 2015: 343), por lo que es indudable que el cine, siendo una de esas representaciones, ha logrado modificar visiones urbanas, incluso de ciudades que ya se conocían.

### Tipología

Para poder analizar en profundidad las relaciones entre el cine y la ciudad y sentar bases para su estudio, es preciso establecer una tipología con categorías que sirvan para analizar la ciudad que aparece en el cine. En otro texto se estableció una tipología esencial (Gorostiza, 2015a: 32), pero es importante completarla y profundizar en ella, clarificando conceptos.

Empezando por lo fílmico, por lo que ven los espectadores en las pantallas, y refiriéndose solo a películas de ficción, no a documentales, desde el punto de vista de la diégesis, es decir, del mundo en que se desarrollan las situaciones y los eventos narrados, y teniendo en cuenta qué urbe se está mencionando en el argumento, las ciudades mostradas por el cine se clasifican relacionando lo que aparece en las películas con lo real, es decir, dividiéndolas en dos tipos; el primero abarca aquellas poblaciones que han existido o existen en la realidad, aunque se hayan transformado cuan-

do las ven los espectadores. Se pueden mencionar muchísimos ejemplos de este tipo y en este libro se estudian algunos, entre ellos, la Viena de Pabst y Reed, el Berlín de May y Rossellini, el París de Clair y Carax, el Londres de Hitchcock y Cornelius, la Roma de Greenaway y de Sica, el México D. F. de Buñuel y Reygadas, así como el Nueva York de Scorsese y Allen. En muchos de ellos la misma población es radicalmente diferente según el cineasta; el caso más significativo es el último mencionado, ya que en dos películas con solo tres años de diferencia, Nueva York pasa a ser de una jungla violenta y peligrosa, según Scorsese, a un remanso propicio para la cultura y la felicidad, según Allen.

El segundo tipo es el de las urbes que nunca existieron, ni llegarán a existir, esas que se han denominado «ciudades ficticias» (Gorostiza, 2001: 2) y que al mismo tiempo pueden ser todas ellas, por ello tienen la ventaja que tanto sus morfologías como los problemas de sus habitantes se pueden extrapolar a muchas otras. En este libro se han elegido películas en las que aparecen varias de ellas; además hay otras sin nombre como las de *Seven* (David Fincher, 1995) e *Inception* (Christopher Nolan, 2010), así como *Grovers Corner* de *Sinfonía de la vida* (Our Town, Sam Wood, 1947), *Stepford* de *The Stepford Wives* (Bryan Forbes, 1975) y *Las mujeres perfectas* (The Stepford Wives, Frank Oz, 2004), *Haddonfield* de *La noche de Halloween* (Halloween, John Carpenter, 1978) y algunas de sus secuelas, *Questa Verde* de *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982), *Hill Valley* de la trilogía *Regreso al futuro* (Back to the Future, Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990), *Millbrook* de *Una historia de violencia* (A Story of Violence, David Cronenberg, 2005), *Castle Rock* de adaptaciones de novelas de Stephen King como *La zona muerta* (The Dead Zone, David Cronenberg, 1983), *Cujo* (Lewis Teague, 1983), *Cuenta conmigo* (Stand by Me, Rob Reiner, 1986), *La mitad oscura* (The Dark Half, George A. Romero, 1993) y *La tienda* (Needful Things, Fraser C. Heston, 1993), y además otras con tanta importancia que su

nombre coincide con el título de la película, como *Brigadoon* (Vincente Minnelli, 1954), *Pleasantville* (Gary Ross, 1998) y *Lost River* (Ryan Gosling, 2014). Representaciones urbanas arquetípicas que sirven para saber cómo se visualizan las ciudades actuales y también cómo ha sido su influencia formal en lo real.

El nombre de la ciudad es muy importante. Si en una película la urbe tiene un nombre irreal que no coincide con el de alguna población real, esa ciudad será siempre ficticia en la pantalla; pero si el nombre es real, la ciudad puede serlo, en el caso más común, o ficticia, cuando la urbe que se muestra en la pantalla no es la que corresponde con ese nombre. Un ejemplo es *Anarene*, que en la realidad es un pueblo fantasma y abandonado, pero también es como se denomina la ciudad ficticia donde transcurren *La última película* (*The Last Picture Show*, 1971) y su secuela *Texasville* (1990), ambas dirigidas por Peter Bogdanovich.

Estas ciudades pueden ser puramente ficticias y también mixtas, cuando incorporan edificaciones que existen o han existido, aun no siendo la urbe donde estas se encuentran; un ejemplo es *Everytown* de *La vida futura* (*Things to Come*, William Cameron Menzies, 1936), donde hay una catedral con una cúpula similar a la de San Pablo, anuncios luminosos como los de *Picadilly Circus* e incluso sus autobuses tienen dos pisos como en Londres, aun sin ser esa capital, sino, como su mismo nombre indica, «Cadaciudad» y al mismo tiempo «Cualquierciudad», una capital que pudiera ser la misma donde viven los espectadores que están viendo la película. Esta identificación se ha buscado en otras ocasiones, por ejemplo en el tráiler de *It Always Rains on Sunday* (Robert Hamer, 1947), en un rótulo que abarca toda la pantalla, se puede leer: «¡Los secretos de una calle que conoces!», de forma que, si la ciudad es ficticia, los argumentos que se desarrollan en ella estarán más cercanos a las vivencias del espectador.

También desde el punto de vista fílmico, las ciudades que aparecen en las pantallas, ya sean reales o ficticias, pueden clasificarse por su morfología, que será distinta según la región determinada donde se desarrolle el argumento de la película. En el segundo tipo, las ficticias, no se llega a saber exactamente cuál es la urbe donde sucede la acción, pero se reconoce la zona geográfica donde está situada, sobre todo, por los estereotipos arquitectónicos y decorativos de esas partes del mundo y la raza de sus moradores, más que por el nombre de los países que las conforman; por ejemplo, las ciudades africana, árabe, centro europea, china, eslava, india... Estos estereotipos formales y decorativos casi siempre son también elementos arquitectónicos, tejas curvas o planas, ventanas y puertas ojivales, muros gruesos pintados de blanco... y en su mayoría provienen del imaginario colectivo occidental transmitido desde el siglo XIX a través de cuadros, libros, grabados y guías de viaje, y que a su vez remite a las peculiaridades del tipismo, surgido a raíz de la popularización de los viajes turísticos de la burguesía occidental. Es significativo que estos estereotipos aparecieran ya en los pabellones de las naciones «exóticas» de las primeras exposiciones universales, como la Rue des Nations, en la de París de 1878, donde por ejemplo el pabellón español parecía el de un país árabe por su fachada construida con un pseudoestilo mozárabe. Estos pabellones de cada región o país normalmente estaban diseñados por técnicos de esos lugares, por lo que en gran medida fueron ellos los responsables de crear arquitecturas tópicas, similares a las que se edificaron en Europa bajo los denominados estilos neorregionalistas, con conceptos similares al neoclásico, al neogótico y a los otros neohistoricismos. Sin abandonar lo fílmico, tanto las ciudades reales como ficticias también se clasifican según la etapa histórica en que se desarrolla el argumento de las películas en las que aparecen, y hay muchas diferentes, entre ellas, la mesopotámica, la egipcia faraónica, la judía de la época de Cristo, la

polis y la romana de los péplums, la villa medieval, el pueblo del wéstern, así como las urbes de todos los siglos, especialmente las de los dos últimos y, por supuesto, las del futuro de la ciencia ficción; como puede comprobarse, algunas de estas poblaciones se corresponden con diversos géneros cinematográficos.

Pasando al punto de vista profílmico, de todo aquello que ocurre antes y durante la filmación de la película, las ciudades se clasifican según el lugar donde se realizó esa filmación, si se hizo en un espacio real o en uno artificial, que puede estar construido dentro o fuera de un estudio y también creado con efectos especiales o digitales.

En el primer tipo se rueda en una población real, que puede ser ella misma u otra según el argumento, y si es una ciudad ficticia, no se llega a saber cuál es, como sucede con Mega City la metrópoli de Matrix (*The Matrix*, Andy y Larry Wachowski, 1999), filmada en Sídney, pero teniendo que eliminar digitalmente edificaciones reconocibles, como la ópera, para evitar que se identificase esa ciudad a causa de sus iconos.

Respecto al espacio artificial, 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 una población 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 otra ciudad; y además puede haber un nombre de ciudad que no existe en una película rodada en una urbe real, como la Mega City antes mencionada.

Siguiendo con el espacio artificial, en los grandes estudios se reprodujeron partes de ciudades, sobre todo, en los back lots, los terrenos al aire libre normalmente situados en