

REFLEJOS FUTUROS DE LA CIUDAD EN EL MEDIO CINEMATOGRAFÍCO

ANÁLISIS ARQUITECTÓNICO DE LA PELÍCULA *LA VIDA FUTURA*

(THINGS TO COME, WILLIAM CAMERON MENZIES, 1936)

Trabajo Fin de Grado

Grado en Fundamentos de la Arquitectura

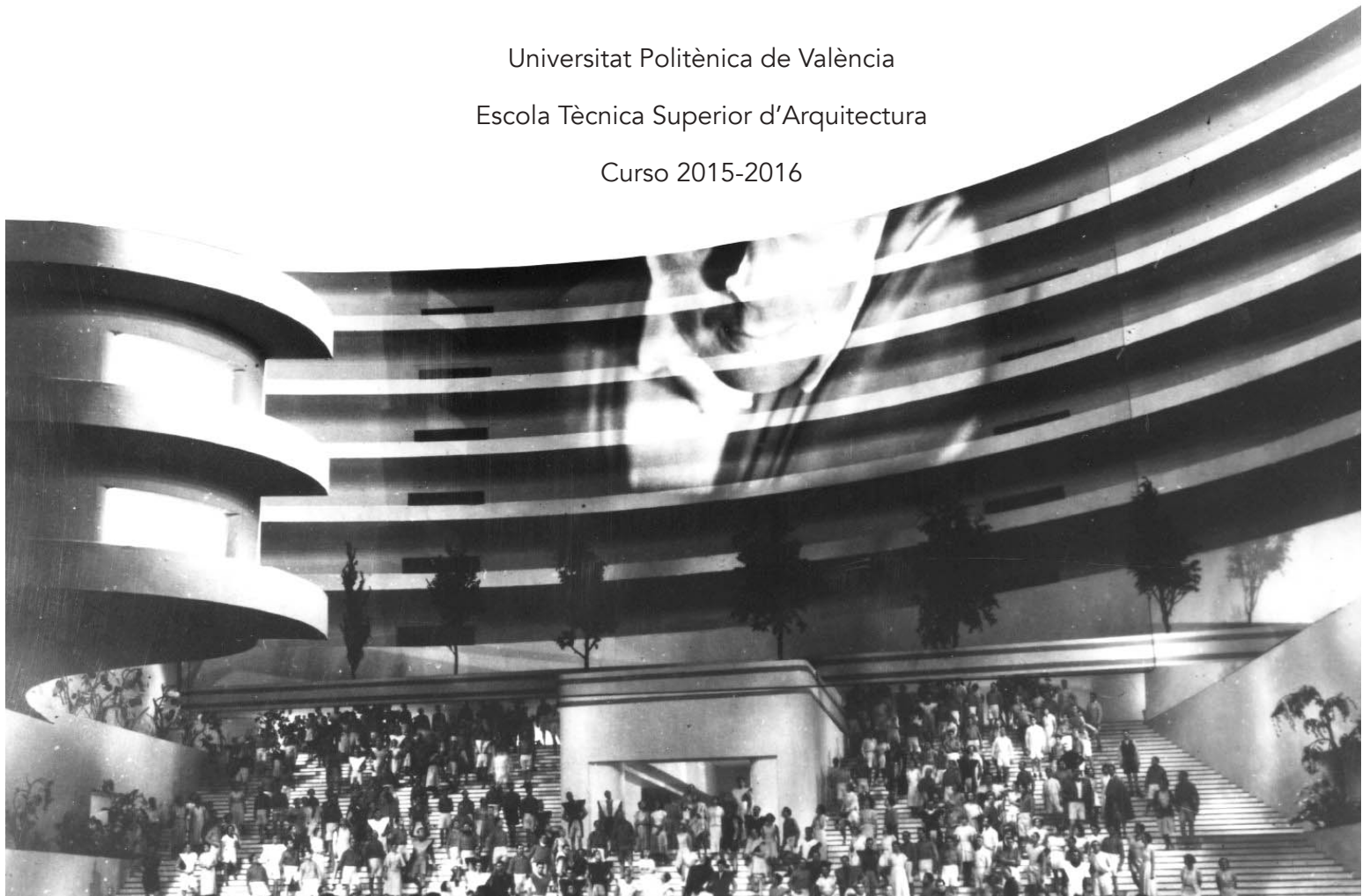
Autor: Paula Cristina Gascón-Pelegri Sanchis

Tutor: Pedro Molina-Siles

Universitat Politècnica de València

Escola Tècnica Superior d'Arquitectura

Curso 2015-2016



RESUMEN

El presente trabajo se centra en la investigación de la arquitectura y el urbanismo como medio de expresión en el mundo cinematográfico a través de la película *La Vida Futura* (Things to come, William Cameron Menzies, 1936). Los rasgos futuristas de la ciudad son decisivos en la proyección de los decorados. El trabajo consta de cuatro partes principales: la primera de ellas consiste en la exposición de la evolución del cine y los decorados a lo largo del tiempo, desde sus inicios, así como el papel del arquitecto detrás de las cámaras; en la segunda parte se explican los distintos puntos de vista desde los que se muestra la ciudad en la gran pantalla, incluyendo los diferentes tipos de urbe dependiendo de la temática de la película. Más adelante, se expondrán todos los aspectos que giran alrededor de la grabación de *La Vida Futura* como la influencia del marco histórico en el que se encontraba, la creación de los decorados, o la importancia que tuvo en el ámbito de la ciencia-ficción. Por último, se muestran unas fichas que ilustran las referencias que se tuvieron en cuenta para la proyección de la ciudad del futuro, así como las influencias posteriores.

Palabras clave: cine, escenografía, futuro, arquitectura, urbanismo.

RESUM

El present treball es centra en la recerca de l'arquitectura i l'urbanisme com a mitjà d'expressió en el món cinematogràfic a través de la pel·lícula *La Vida Futura* (Things to come, William Cameron Menzies, 1936). Els trets futuristes de la ciutat són decisius en la projecció dels decorats. El treball consta de quatre parts principals: la primera d'elles consisteix en l'exposició de l'evolució del cine i els decorats al llarg del temps, des dels seus inicis, així com el paper de l'arquitecte darrere de les cambres; en la segona part s'expliquen els diferents punts de vista des dels que es mostra la ciutat en la gran pantalla, incloent els diferents tipus d'urbs depenent de la temàtica de la pel·lícula. Més avant, s'exposaran tots els aspectes que giren al voltant de la gravació de *La Vida Futura* com la influència del marc històric en què es trobava, la creació dels decorats, o la importància que va tindre en l'àmbit de la ciència-ficció. Finalment, es mostren unes fitxes que il·lustren les referències que es van tindre en compte per a la projecció de la ciutat del futur, així com les influències posteriors.

Paraules clau: cinema, escenografia, futur, arquitectura, urbanisme.

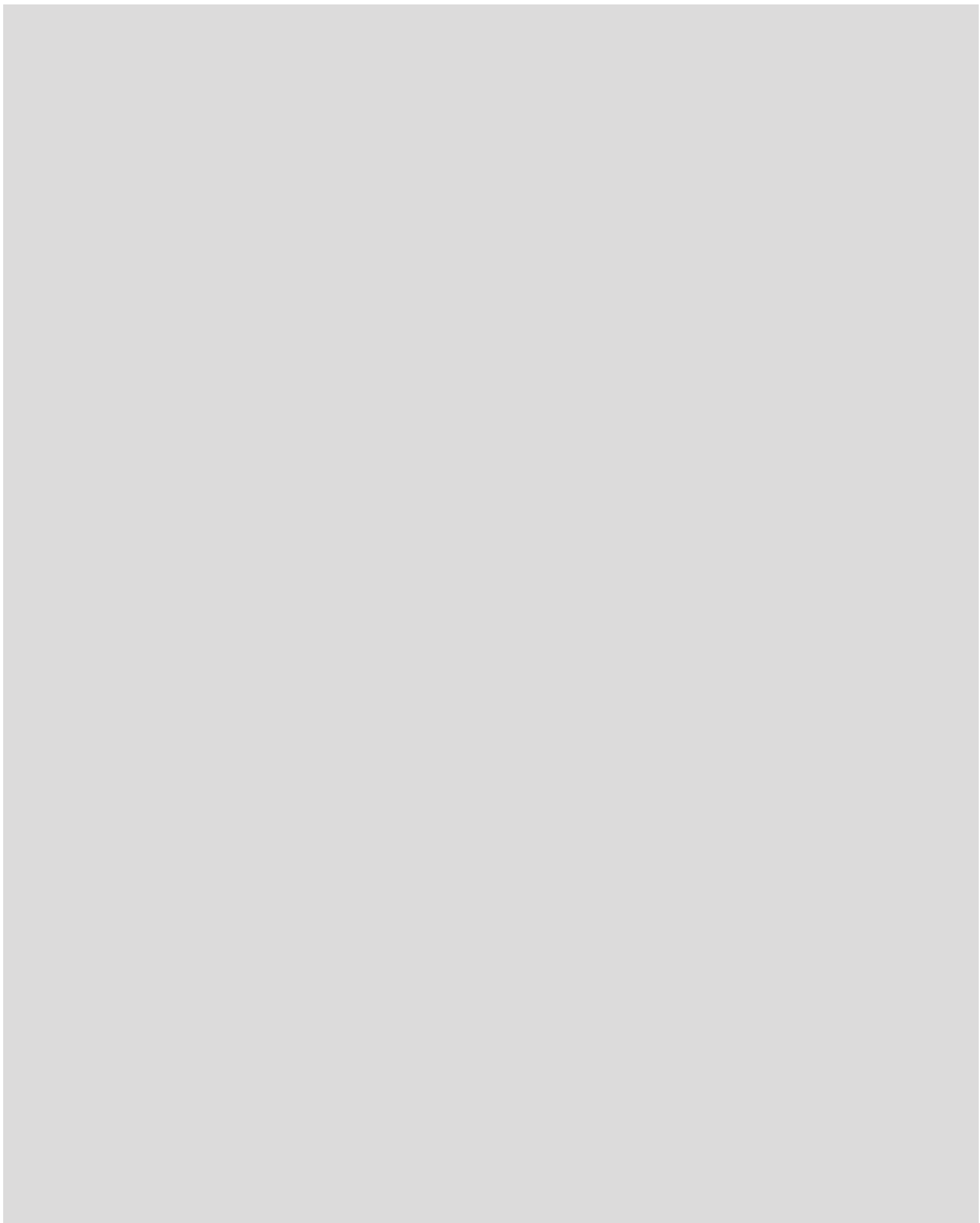
SUMMARY

This project focuses on the research of architecture and urbanism as means of expression in the cinematographic field through the movie *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936). The futuristic features of the city are decisive in the projection of the sets. The work consists of four main parts: the first one consists of the exposition of the evolution of cinema and scenery over time, since its inception, and the role of the architect behind the camera; in the second part the different points of view from which the city is shown on the big screen are explained, including the different types of city depending on the theme of the film. Later, all aspects around the recording of *Things to Come* like the influence of the historical context in which the film was created, the design of the sets, or the importance it had in the field of science fiction will be presented. Finally, the project shows some index cards to illustrate the references for the projection of the futuristic city, as well as subsequent influences.

Key words: cinema, scenography, future, architecture, urbanism.

ÍNDICE

0. OBJETO DEL TRABAJO	p. 7
1. EL DIÁLOGO ENTRE LA ARQUITECTURA Y EL CINE	p. 11
1.1 Arquitectura cinematográfica	p. 12
1.2 El cine como arte	p. 14
1.3 La arquitectura para el cine y la arquitectura en el cine	p. 17
1.4 La figura del arquitecto en el medio cinematográfico	p. 20
2. LA RELACIÓN ENTRE LA CIUDAD Y EL CINE	p. 23
2.1 El cine, generador de ciudades	p. 24
2.2 Las ciudades imaginarias	p. 27
2.3 El futuro	p. 29
3. LA VIDA FUTURA	p. 33
3.1 El “ilustrador” William Cameron Menzies	p. 34
3.2 El escenario de una era tecnológica	p. 34
3.3 Los decorados	p. 35
3.4 Influencias posteriores	p. 40
3.5 Referencia para la ciencia-ficción de después	p. 42
4. ANEXO. FICHAS	p. 45
5. CONCLUSIONES	p. 77
6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBSITES	p. 81
7. FILMOGRAFÍA	p. 85
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	p. 95

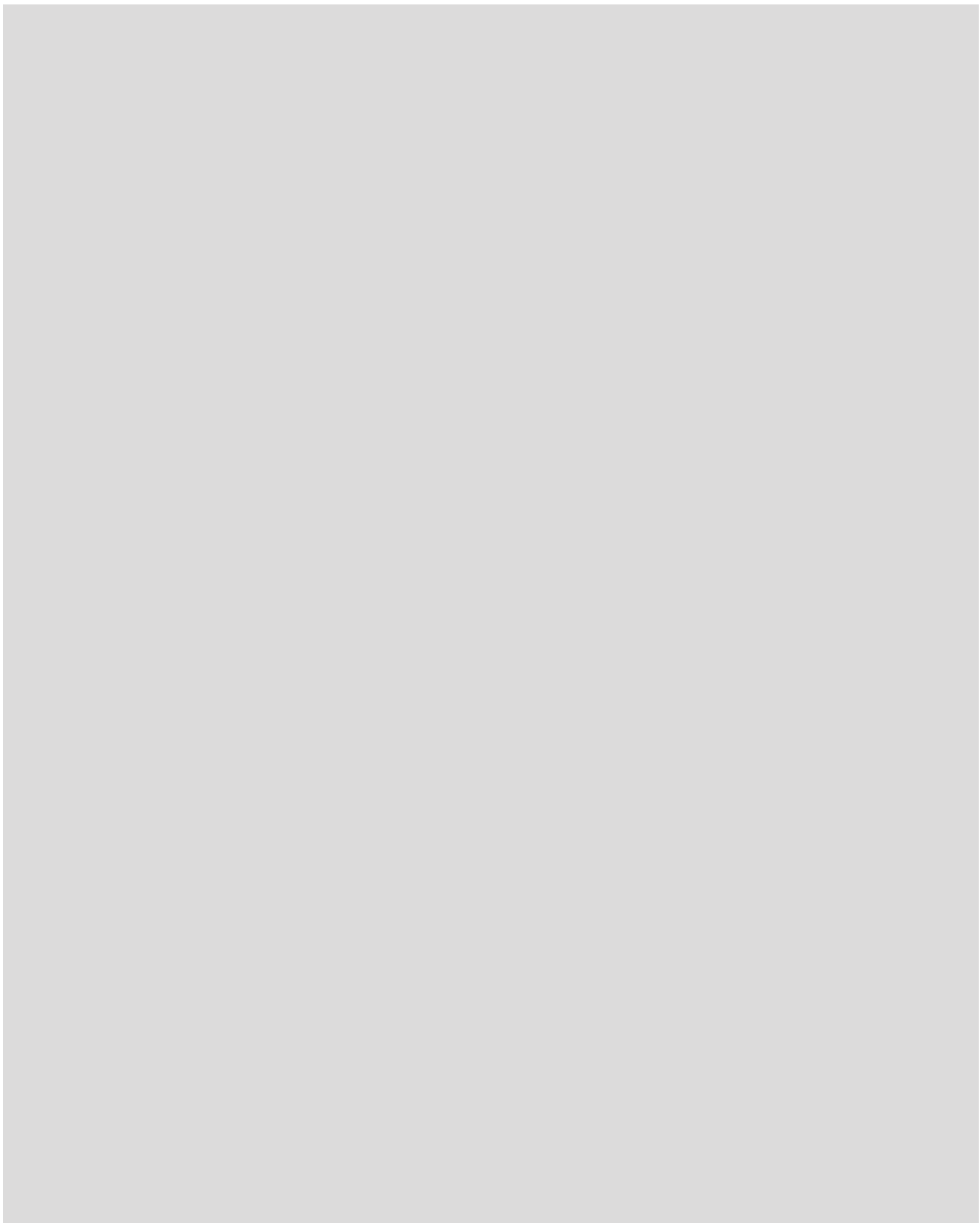


0. OBJETO DEL TRABAJO

El presente trabajo se centra en la investigación de la arquitectura y el urbanismo como medio de expresión en mundo cinematográfico a través de la película *La Vida Futura*. Los rasgos futuristas de la ciudad son decisivos en la proyección de los decorados.

Algunos de los primeros decorados arquitectónicos que se construyeron para películas europeas eran soporte de manifiestos artísticos y de continuas referencias a la arquitectura del momento, y, además, servían como fuente de inspiración para arquitectos en sus proyectos venideros.

Además, se explica el proceso a través del cual se logró construir una metrópolis caracterizada por la ciencia y el progreso en el periodo de entreguerras, que convirtió el filme en cuestión en uno de los máximos exponentes del cine británico sonoro.



1. EL DIÁLOGO ENTRE LA ARQUITECTURA Y EL CINE

1.1 ARQUITECTURA CINEMATOGRÁFICA

Desde el momento en que una película empieza a proyectarse, comienza una historia que, normalmente, sucede en un espacio y tiempo falsos, y que crea una realidad diferente. Lo cierto es que el espacio y el tiempo cinematográficos son ficticios respecto a los del espectador, aunque provoquen la sensación de ser reales.

Los elementos y espacios arquitectónicos aparecen en la gran pantalla desde los primeros tiempos. Éstos se pueden apreciar en la visión documental que ofrecía el cine de los hermanos Lumière¹. Pronto cineastas como Georges Méliès, pionero en reflejar una historia ajena a la realidad, empezaron a filmar historias para las que se requería la presencia de decorados más complejos que constaban de telones pintados, máquinas movidas con poleas ocultas y otros artilugios.

Más tarde, esta situación evolucionaría hacia un paisaje formado por maquetas a distintas escalas, provocando la apreciación de la arquitectura desde distintos puntos de vista. Aún así, los sets tridimensionales que comenzaron a usar los imitadores del cineasta francés seguían teniendo un aspecto muy básico.

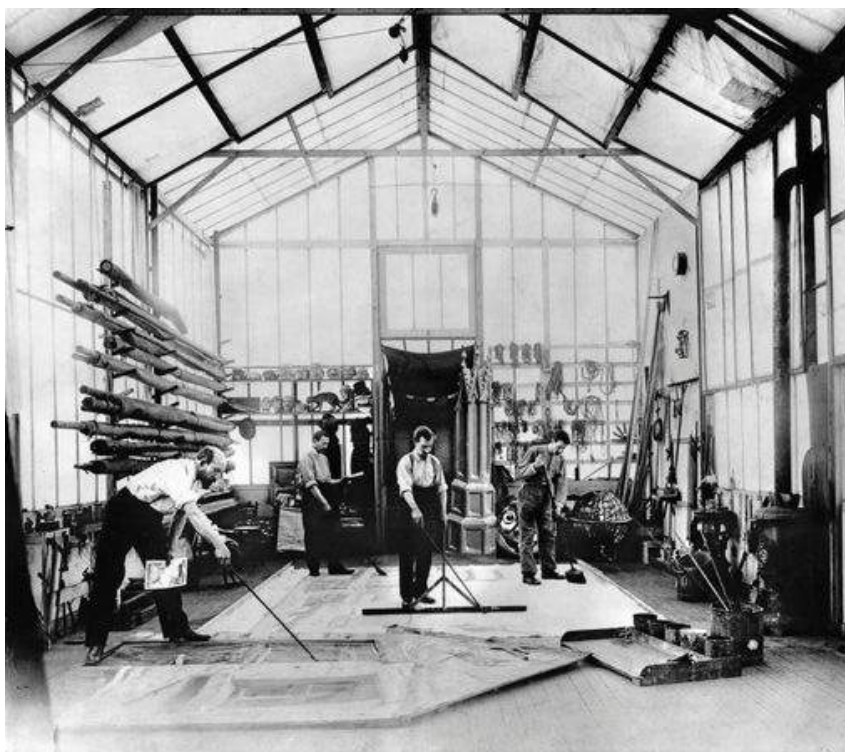


Fig. I.1. Georges Méliès pintando un telón en su estudio de Montreuil.

1. Auguste y Louise Lumière, inventores del cinematógrafo, rodaban en el lugar real; por ello, las calles, estaciones y fábricas de sus películas eran un reflejo fotográfico de la arquitectura existente a finales del siglo XIX. No contaban historias.

Fig. I.1

En Estados Unidos se tomó el modelo de estas primeras películas europeas como una clara referencia. Aunque el paso del Kinetoscopio² al cinematógrafo no provocó grandes cambios en los recursos arquitectónicos que se veían a través de la pantalla. En realidad, el lenguaje fílmico de las primeras etapas tampoco requería un escenario excesivamente complejo, pues la acción no lo requería.

Más tarde, la escenografía fue desarrollándose, pues los realizadores estimaron conveniente rodar al aire libre ante escenarios arquitectónicos ya existentes. Para los filmes "de época" se buscaban edificaciones en consonancia con la trama del relato, como es el caso de *Romeo y Julieta* (Romeo and Juliet, J. Stuart Blackton, 1908) (fig. 1.2). Este recurso estaba ya de moda antes de 1910 pero encontró la cima algunos años después. Hacia el año 1915, casi todas las películas que se exhibían en Estados Unidos se habían rodado en el país y las compañías contaban con "ojeadores" que buscaban un emplazamiento apropiado para grabar todo tipo de historias. Incluso algunos nombres ilustres de la industria ponían sus posesiones al servicio del cine³.

Por otro lado, la necesidad de abaratar los costes de producción



Fig. 1.2

El diálogo entre la arquitectura y el cine

Fig. 1.2. Esa versión de *Romeo y Julieta* tuvo como fondo "medieval" el Central Park Mall de Nueva York, pues la arquitectura ecléctica coetánea sustituía al modelo europeo original.

2. El Kinetoscopio, también conocido como cinetoscopio, fue un invento de Thomas Edison y William K. L. Dickson y está considerado como la primera máquina cinematográfica. Se visionaban bandas de imágenes individuales repetidamente.

3. Una casa de J. Gould en Lakewood (Nueva Jersey) se utilizó para rodar *The Morals of Marcus* (Miles Mander, 1935), propiedad que también apareció en *Sleepy Hollow* (Tim Burton, 1999).

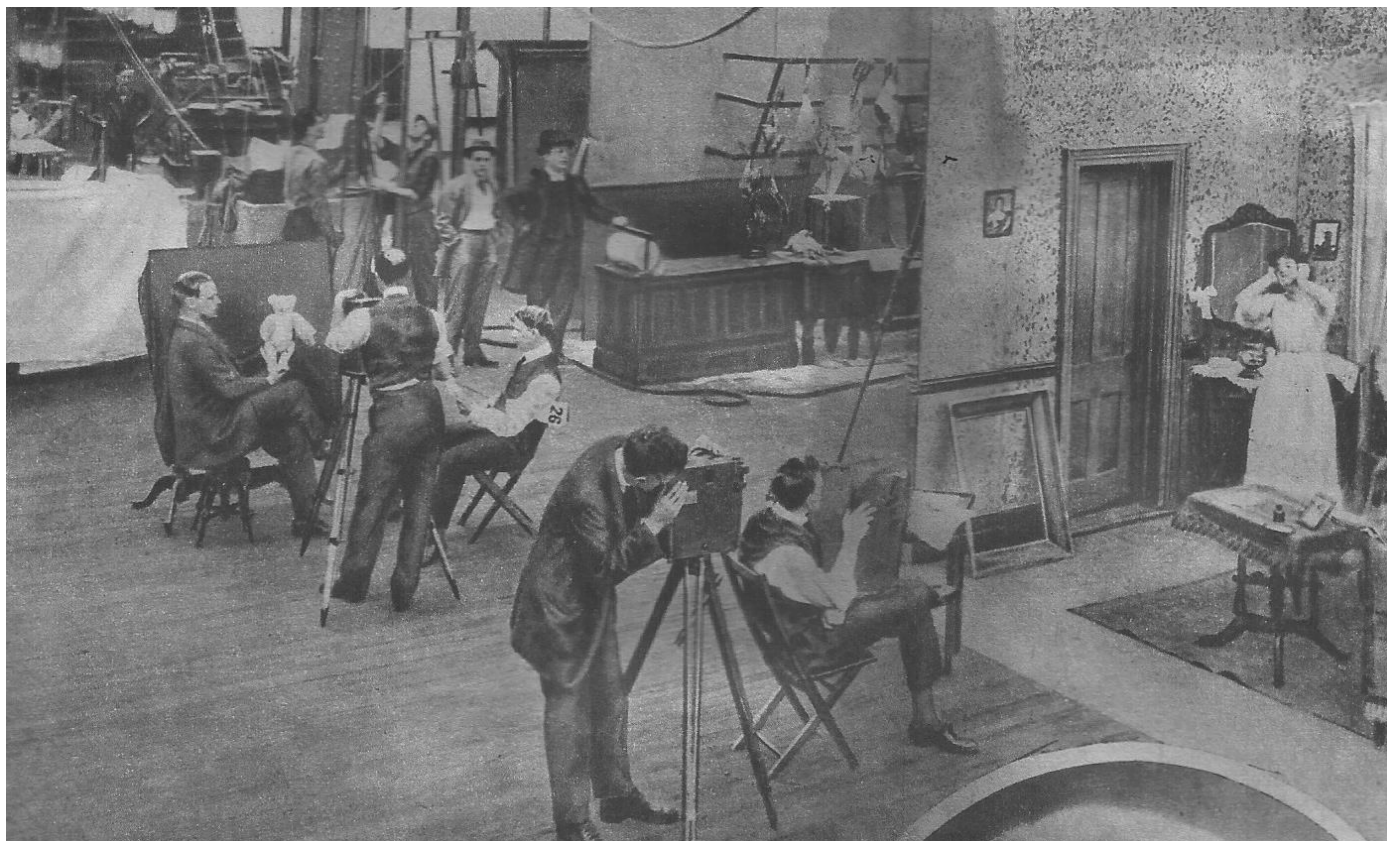


Fig. 1.3

resultó en la ineludible concentración de los medios y de los talentos en estudios que crecerían como las grandes fábricas, permitiendo grabar diversas películas distintas a la vez, como si de una cadena de montaje se tratara. Por ello, muchos de los decorados debían construirse en el interior o en los alrededores del estudio (fig. 1.3). Hasta bien entrados los años veinte, muchas películas se rodaron combinando lugares reales con los construidos deliberadamente. Alrededor de estas fechas, gran parte de la industria del cine se desplaza a Hollywood, haciendo crecer los estudios hasta casi alcanzar las dimensiones de una población independiente.

1.2 EL CINE COMO ARTE

El uso creciente de decorados artificiales y su monumentalidad no respondía, tan sólo, a motivaciones económicas. Los realizadores se iban mentalizando, a medida que pasaba el tiempo, de una concepción del cine más evolucionada y elaborada. El medio cinematográfico se iba viendo como un arte total de naturaleza pictórica, visual. Por ello, el control sobre todos los aspectos de la filmación debía ser total.

Fig. 1.3. Imagen de las grabaciones simultáneas en los Estudios Edison en Menlo Park en el año 1915 aproximadamente.

Uno de los teóricos más destacables de esta idea filmica es Oscar Freedburg, autor de *Beauty on the Screen* (1923), un

libro que expone las ideas con las que trabajan los cineastas del momento. El autor afirmaba: "Disfruto de las películas como pinturas"⁴. Además, reiteraba que "en la pantalla todo lo que vemos es representación fotográfica, meras gradaciones de luz y sombra, justo como todo lienzo de una pintura es pintura"⁵. La búsqueda de la armonía necesaria entre todos los elementos que se ven en la pantalla y de éstos con el tiempo le conduce a examinar los patrones que, en el cine, "la belleza deriva del control; la fealdad de la falta de control"⁶.

El cinematógrafo desarrolló su creatividad artística en el momento en que se empezó a rechazar las imágenes que reproducían de manera fiel la realidad. El objetivo era alcanzar un realismo psicológico, ya que así la atención del espectador sería absoluta. La fotografía es el método que reproduce más fielmente cualquier cosa, siendo sus imágenes en movimiento la principal singularidad del medio cinematográfico.

La dirección de arte tiene como finalidad conseguir la credibilidad de los escenarios y, por ello, utiliza como herramienta técnica y artística la escenotecnia⁷. Debe proporcionar al escenario funcionalidad y elocuencia, sean cuales sean las exigencias. Además, los decorados ya disponen de expresividad propia



Fig. I.4

Fig. I.4. Un rico terrateniente construyó una réplica exacta de la mansión de los O'Hara en *Lo que el viento se llevó* (Gone with the wind, George Cukor, Victor Fleming y Sam Wood, 1939).

4. Freedburg, O., *Beauty on the Screen* (1923). p.9.

5. Freedburg, *op. cit.*, pp. 163-164.

6. *Op. cit.*, p. 88.

7. La escenotecnia comprende el material y normas para la carpintería, arquitectura, iluminación, decorado, etc. que colaboran en crear un ambiente o clima deseado en teatro, cine, danza o televisión.

para insinuar atmósferas o acentuar ilusiones. En Hollywood, a lo largo de la década de 1930, los decorados del cine tuvieron una gran influencia sobre el consumo, pues se pedían muebles, objetos o incluso viviendas similares a las que habían aparecido en los filmes (fig. 1.4).

En cualquier caso, los decorados consiguen *atrapar* al espectador gracias a su singularidad, su finalidad ficticia y, especialmente, su asombrosa expresividad. Tienen el deber y obligación de dar solidez al espectáculo y la necesidad de que un público pueda disfrutarlo. Ambos aspectos hacen que la dirección de arte tenga que emplear unos medios más caseros o habituales para transmitir con perspicacia las ideas que influirán en el estado anímico del espectador universal.

Desde sus inicios, los decorados han ejercido, tanto en la gran pantalla como en la realidad, una especial atracción que llega a captar la atención de curiosos, personas interesadas o miembros de la industria. Ejecutar los diseños exige una gran maestría y talento organizativo, ya que se están creando elementos que participan, en mayor o menor medida, en el arte. Este arte puede ser o no percibido por el espectador ya que la transición de escenas es relativamente fugaz. Se obtiene la imagen del conjunto materializado, no hay tiempo para los detalles.



Fig. 1.5. Construcción de los decorados de *Doctor Zhivago* (David Lean, 1965). Las calles de Moscú se construyeron en Madrid y Soria, por lo que su estudio fue exhaustivo y su colocación calculada para mostrar una realidad que no existía.

Fig. 1.5

1.3 LA ARQUITECTURA PARA EL CINE Y LA ARQUITECTURA EN EL CINE

A lo largo de la historia cinematográfica, los decorados no han recibido excesiva atención puesto que son elementos que permanecen, algunas veces, en un segundo plano y quedan eclipsados por la trama del filme. Pero en otras ocasiones, la arquitectura es la auténtica protagonista, otorgando un sentido a la película y organizando la narración y puesta en escena. En definitiva, los espacios cinematográficos creados por los decorados, influyen decisivamente en el aspecto visual de la película e incluso en su argumento y, por ello, se consideran esenciales en el proceso.

Ejemplo de ello son los decorados de *Intolerancia* (*Intolerance: Love's struggle throughout the ages*, D. W. Griffith, 1916) (fig. 1.6), que pudo contar con un presupuesto y recursos desmesurados para la época pero que, a día de hoy, siguen asombrando por su esplendor.

Otro caso del exhibicionismo de las grandes superproducciones es el de *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, Cecil B. DeMille, 1923), que consiguió levantar una inmensa ciudad egipcia con la ayuda de 1.600 artífices en un radio de 25 m



Fig. 1.6

Fig. 1.6. Los decorados de *Intolerancia* con un gran número de extras para sus escenas.



Fig. 1.7

de desierto en California. El despliegue de decorados que se llevó a cabo es uno de los más altos de la historia del séptimo arte⁸. Se rodó cerca de Hollywood por motivos económicos. Los decorados fueron diseñados por el ilustrador francés Paul Iribe, precursor del *Art déco*.

Lejos de las superproducciones, se encuentran escenarios diseñados con una aparente espontaneidad pero que no abandonan la idea de espectáculo, ni la habilidad de atraer la atención del espectador hacia los espacios comunes que despiertan cierto interés. Es el caso de *Fat City, ciudad dorada* (*Fat City*, John Huston, 1972) (fig. 1.7.) o *Funny games* (Michael Haneke, 1997) (fig. 1.8.), donde la acción que llevan a cabo los personajes parece que eclipsa al entorno pero, sin embargo, el ambiente espacial es también de gran relevancia.

Las relaciones entre la arquitectura y el cine se pueden estudiar desde dos puntos de vista: desde el cine hacia la arquitectura, es decir, la arquitectura que se hace para el cine y desde la arquitectura hacia el cine, que refleja la influencia del séptimo arte en la arquitectura construida. En nuestro caso, se verá más adelante cómo *La vida futura* (*Things to come*, W. Cameron Menzies, 1936) aborda ambos planteamientos.

Fig. 1.7. El gimnasio en el que se desarrolla la mayor parte de la acción en *Fat City, ciudad dorada*.

8. En un par de meses, se construyeron gigantescas piezas de piedra y se hicieron enormes jeroglíficos y grabados. Los decorados se elaboraron por piezas y, después, se trasladaron a casi 300 kilómetros de Hollywood, al desierto de Guadalupe, donde levantaron las estatuas.

Por un lado, los escenarios reales que resultan lejanos o los espacios emblemáticos no suelen estar al alcance de la gran mayoría de personas, incluidos los cineastas. Esto ocurre, por ejemplo, con el dormitorio del Presidente o el interior de una nave espacial. Son lugares descritos por la ciencia, la historia, o la prensa, pero su acceso visual sólo se puede dar por medio de reconstrucciones que ofrecen al espectador la opción de

ver lo que en la realidad no podría haber observado. Ocurre lo mismo cuando se representan lugares a los que nadie ha tenido acceso, o a los que son irreales o del futuro. Es decir, nos encontramos delante de recreaciones hábiles, de arquitectura que se alza exclusivamente para el rodaje. Es el caso de *El Planeta de los Simios* (Planet of the Apes, Franklin J. Schaffner, 1968), *La Guerra de las Galaxias* (Star Wars. Episode IV: New Hope, George Lucas, 1977) o *Parque Jurásico* (Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993) (fig. 1.9.).

Por otro, se debe considerar la influencia del cine en la arquitectura moderna. Desde principios del siglo XX los arquitectos modernos se relacionaban con cineastas con un objetivo común: la creación de una manifestación espacial y visual diferente en los entornos arquitectónicos. Por medio del diseño, gran parte de los arquitectos se implicaron en la producción cinematográfica. Este estrecho lazo se debe, también, a la gran cabida para la innovación técnica y artística y la experimentación del espacio.

Para el arquitecto Le Corbusier, la percepción moderna convertía la vivienda en una máquina para observar el mundo. La casa ya no es una sucesión de muros, sino una sucesión de imágenes. El espacio interior protege a los usuarios del mundo exterior, por eso lo observan desde la distancia, a través de las ventanas, evitando el contacto. Se da prioridad a la visión, los estímulos e imágenes están sometidos a un cambio permanente, algo que recuerda al directo de cine vanguardista soviético Dziga Vertov⁹.

Fig. 1.8. El centro de visitantes es una de las pocas construcciones que se llevan a cabo en *Parque Jurásico*.

9. Vertov fue autor de numerosas obras experimentales, entre las cuales se encuentra *El hombre de la cámara* (Chelovek s kino-apparatom (The Man with a Movie Camera), 1929), donde se refleja la ciudad soviética desde que amanece hasta el anochecer. Estas obras revolucionaron el género documental.



Fig. 1.8

1.4 LA FIGURA DEL ARQUITECTO EN EL MEDIO CINEMATográfico

Cuando hablamos de qué supone la figura del arquitecto en el cine, obtenemos una doble lectura: el arquitecto como protagonista de la acción y el arquitecto que no es filmado, oculto tras la cámara o los decorados.

Hay diversos arquitectos que trabajaron en películas a la vez que realizaban sus proyectos arquitectónicos, es decir, eran arquitectos y escenógrafos a la vez. Entre ellos se encuentran Robert Mallet-Stevens y Hans Poelzig.

Por una parte, Mallet-Stevens fue pionero en introducir la arquitectura moderna en el cine, realizando varias escenografías. Las inmediaciones de la vivienda que creó para la protagonista de *La inhumana* (*L'inhumaine*, Marcel L'Herbier, 1924) (fig. 1.9) se han reproducido numerosas veces como ejemplo de edificio racionalista. Adolf Loos escribió asombrado que el arquitecto "junto al director, ha creado imponentes imágenes, una oda a la monumentalidad de la técnica moderna y utópica"¹⁰. Más tarde, en 1928, proyectó un bloque de viviendas de 14 unidades sin fachada, conocido por aparecer en la película de Pierre Chenal *Architecture d'Aujourd'hui* (1930), bajo la producción de la revista del mismo nombre. Fue uno de los primeros arquitectos que descubrió la repercusión que tenía el cine como medio de



Fig. 1.9. Cubismo en la escenografía de la vivienda de *La inhumana*.

10. Fina, L. y Martiradonna, S., *Architettura per lo sguardo: cinema e architettura* (1988), p. 40.

Fig. 1.9

intercambio y propagación de la nueva arquitectura.

Por otro lado, Poelzig llevó a cabo formas arquitectónicas que no se podrían haber ejecutado en la realidad, como en *El Golem* (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, Paul Wegener, 1920) (fig. I.10), donde surgieron ideas que se han tomado muchas veces como ejemplo de lo que fue la arquitectura expresionista. En un texto contemporáneo al estreno de la película, Paul Westheim escribió que Poelzig no era un constructor “envanecido” por la arquitectura fantástica, sino “un arquitecto que sabe realizar y ejercer sus fantasías en el sentido arquitectónico-espacial”¹¹. Años después, el arquitecto tuvo la oportunidad de realizar escenografías para *Budas vivientes* (*Lebende Buddhas*, Paul Wegener, 1925) y *La Crónica de Grieshuus* (*Zur Chronik von Grieshuus*, Arthur von Gerlach, 1925).

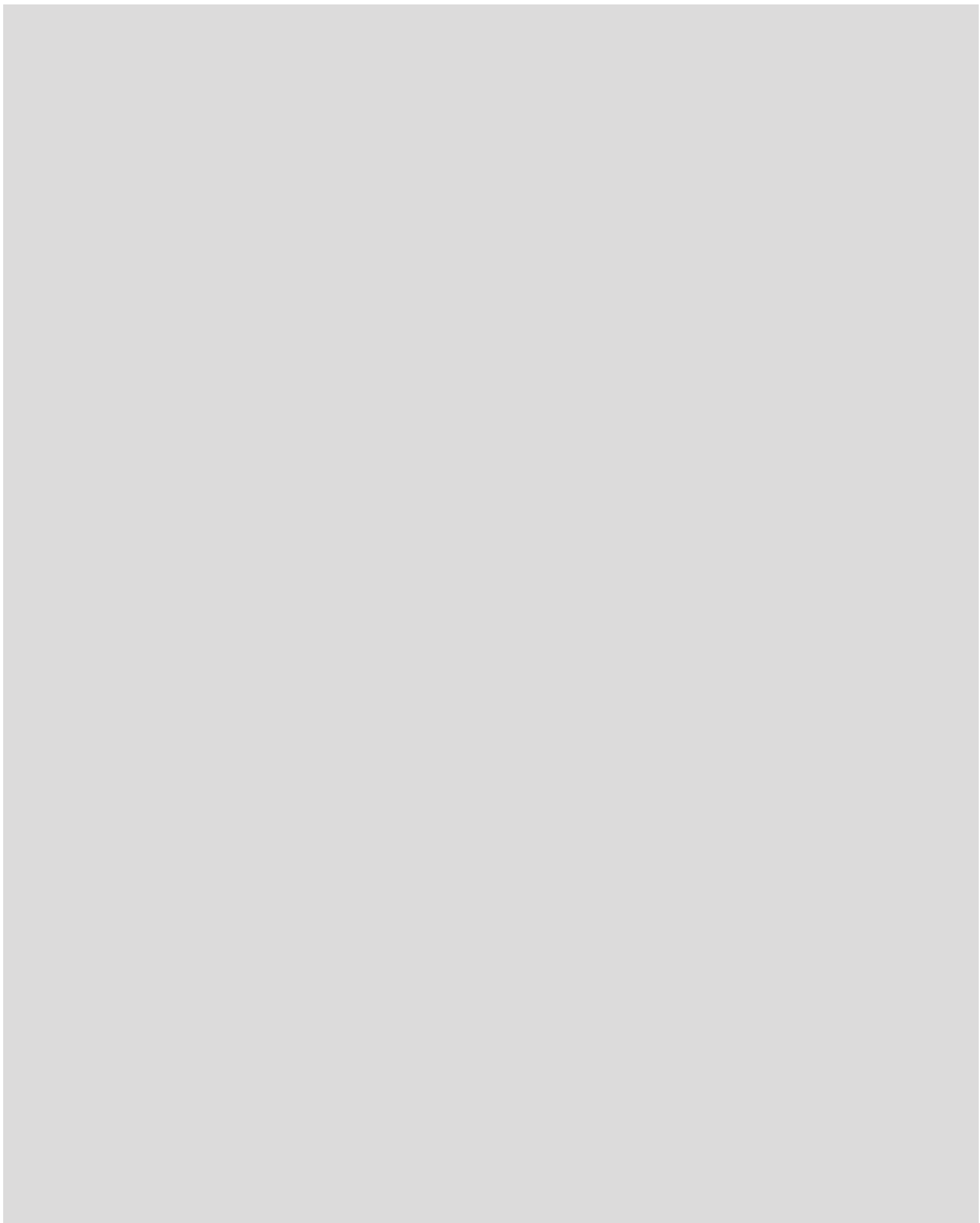
Además, cineastas como John Ford, John Sayles, Peter Greenaway o Woody Allen, pese a no ser arquitectos, asumen la relación entre el director y el proyectista de un edificio: ambos son *creadores*. El director es autónomo y toma sus propias decisiones, al igual que el arquitecto lidera y controla su obra, pese a que requiera mucho tiempo y un gran número de personas implicadas en el proceso. Ambos han de tener conciencia de todas las cosas que le rodean, puesto que cada paso es un compromiso.



Fig. I.10

Fig. I.10. En *El Golem* el expresionismo arquitectónico se lleva a otro nivel. El espacio es ficticio, con quiebros y sombras irreales y ventanas proyectadas pero inexistentes.

11. Poelzig, H., *Scritti e opere* (1978), p. 209.



2. LA RELACIÓN ENTRE LA CIUDAD Y EL CINE



Fig. II.1

2.1 EL CINE, GENERADOR DE CIUDADES

El cine ha proporcionado una personalidad única y visual a las ciudades que se asocia directamente con la mirada de sus cineastas. Una mirada con capacidad para concebir una ilusión fílmica que supone una pantalla frente a la realidad y el espacio urbano.

El mundo del cine fue desarrollándose junto con las ciudades, transformándose al mismo tiempo en un reflejo de las mismas. Así pues, no es disparatado decir que la ciudad es el paisaje por excelencia en el medio cinematográfico. El cine ha convertido algunas metrópolis en una narración en la que la propia trama urbana va más allá de su categoría de territorio y crea una atmósfera que envuelve y condiciona las situaciones, enfrentamientos, personajes e historias que acoge. La máquina fílmica, que nació como una curiosidad científica acabó contando historias, dejando paso a la ficción en el cine.

En los años diez empezaron a evolucionar los métodos narrativos que acabarían constituyendo lo que hoy conocemos como cine clásico, basado en la continuidad espacio-temporal. El cine cómico jugó el papel protagonista en esta evolución, cuya misión era crear diversión sin pretensiones. El escenario donde se llevan a cabo las persecuciones, caídas y equívocos tan característicos de este género es la ciudad. Es un

Fig. II.1. *Harold* (Harold Lloyd) colgado de las manecillas del reloj de un edificio en altura en la gran ciudad.



Fig. II.2
escenario con importancia visual y conceptual, pues configura tanto el desarrollo narrativo como la concepción del encuadre.

La imagen del hombre enfrentándose a su entorno urbano se ve claramente representada por *El hombre mosca* (*Safety last!*, Fred C. Newmeyer y Sam Taylor, 1923) (fig. II.1). Tanto la ciudad, que supone el escenario donde suceden una serie infinita de incidentes y aventuras, como el hombre son protagonistas a partes iguales.

La ciudad se convirtió en escenario indiscutible en Hollywood con la aparición del cine negro, pues se trataban temas completamente urbanos y contemporáneos que requerían calles oscuras y siniestras oficinas. Ejemplo de ello es *La ley del hampa* (*Underworld*, Josef von Sternberg, 1927) (fig. II.2), donde es imposible situar este género en otro espacio que no sea el de la ciudad. La urbe del cine negro es nocturna, con callejones oscuros y constantemente cruzada por sombras desafiantes, pues supone el espacio del crimen y la corrupción. Pero, a la vez, se percibe como un refugio donde cualquiera se puede ocultar. Este género manifestó las lacras de la sociedad americana, la otra cara del *american way of life*, en contraste con el género de la comedia, que se desarrollaba en escenarios luminosos, sin sombras y con finales de ensueño.

Aunque más allá de géneros, existe un director de cine que ha capturado la ciudad como tema único y principal en varias

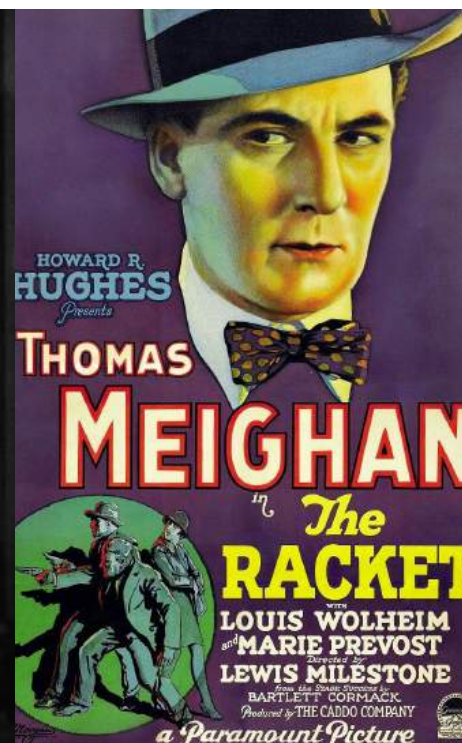


Fig. II.3

Fig. II.2. George Bancroft y Evelyn Brent en *La ley del hampa*.

Fig. II.3. Cartel promocional de *La horda* (*The racket*, Lewis Milestone, 1928).

de sus películas: Jacques Tati. Su obra, extravagante y lejos de cualquier tendencia, supone una irónica crítica al progreso urbano, concretamente en *Mi tío* (*Mon Oncle*, 1958), *Playtime* (1967) y *Tráfico* (*Trafic*, 1971). En las dos primeras, el elemento de burla es la arquitectura, cuya finalidad es ofrecer, teóricamente, confort y tranquilidad a los seres humanos y mejorar el modo de vida, pero acaba siendo un obstáculo para la comunicación.

Por otra parte, en las primeras décadas de siglo se emplea muchas veces la ciudad como motivo artístico y de meditación. Como reflejo de ello, es la manera en la que el futurismo defiende las máquinas en la vida urbana. Por otro lado, el constructivismo, el cubismo y el dadá observan la ciudad desde el mismo punto de vista. En algunos casos, la ciudad es el único tema de la película: imágenes en las que prevalece lo visual, despreciando lo narrativo. Destaca *Manhatta* (Paul Strand, 1921), *Entreacto* (*Entreacte*, René Clair, 1924) o *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (*Berlin, die symphonie der grosstadt*, Walter Ruttmann, 1927).

Más allá de esto, el Neorrealismo y la Nouvelle Vague¹² también le dieron a la ciudad un lugar privilegiado y la miraron con otros ojos. La manera en que entendían el cine incluía el rodaje siempre al aire libre, enlazando los personajes con su entorno. En el caso del Neorrealismo, destacan obras como *Roma, città aperta* (Roberto Rossellini, 1945) o *El ladrón de bicicletas* (Ladri

Fig. II.4. Jean-Pierre Léaud y Patrick Auffay en *Los cuatrocientos golpes*.

12. La "Nueva Ola" representa un movimiento intelectual y cinematográfico en Francia a finales de la década de 1950, como reacción a las estructuras que imponía el cine nacional en aquel momento. Simbolizaban la libertad, tanto de expresión como técnica, en la producción fílmica.



Fig. II.4

di bicicleta, Vittorio de Sica, 1948), mientras que en la Nouvelle Vague sobresalen *Los cuatrocientos golpes* (*Les quatre cents coups*, François Truffaut, 1959) (fig. II.4) y *À bout de soufflé* (Jean-Luc Godard, 1959).

2.2 LAS CIUDADES IMAGINARIAS

El cine de fantasía y ciencia ficción ha conseguido crear infinidad de ciudades ilusorias que el espectador siente como reales porque, entre otros motivos, están formadas por elementos que conoce, como son los edificios, calles, manzanas... Algunas de ellas son utópicas, mientras que otras son más caóticas, cada una con distinto grado de similitud con respecto a las actuales.

Tal vez, una de las primeras ciudades de la gran pantalla que se asocia a un mundo fantástico es la Ciudad Esmeralda de *El Mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939) (fig. II.5). Se trata de un lugar magnífico y majestuoso, rodeado por un alto muro verde con esmeraldas incrustadas que deslumbran con la luz del Sol. Los edificios son de mármol y tienen grandes ventanales del mismo tono que da nombre a la ciudad. Las aceras son de mármol pulido y, a medida que caminamos por ellas, vamos encontrando grandes jardines. Todo reluce en Ciudad Esmeralda y sus habitantes son un mero reflejo de la urbe. Todas las personas son felices y están libres de preocupaciones.



Fig. II.5

Fig. II.5. Los protagonistas de *El Mago de Oz* caminan hacia la Ciudad Esmeralda.

Más allá de un universo fantástico, se encuentra Seaheaven de *El show de Truman* (The Truman Show, Peter Weir, 1998), que más que una ciudad es un enorme plató de televisión que abarca el mundo del protagonista. Este lugar idílico es, en realidad, artificial y a través de él se puede conocer el mundo real.

Otro ejemplo de ciudad imaginaria podría ser Spectre de *Big Fish* (Tim Burton, 2003). Se trata de un lugar mágico, prácticamente mitológico, donde habitan seres fantásticos. Aunque el pueblo lo formen alrededor de una decena de casas, es la escenificación del lugar maravilloso, paradisíaco, donde todo es luz y hierba aterciopelada. Pero todo espacio que promete seguridad es una amenaza para la evolución, por eso el protagonista del filme decide abandonar la ciudad.

Por último, existe otro modelo de ciudad completamente distinto a los anteriores: *Dogville* (Lars von Trier, 2003) (fig. II.6). Toda la localidad está dibujada sobre un plano horizontal, con su calle principal, accesos y distintos ámbitos donde se desarrolla la acción. La arquitectura es prácticamente inexistente. Se pueden observar escasos muebles y los espacios son importantes por su ausencia. El vecindario es conservador y, sin embargo, sus paredes son invisibles. Todo se ve pero está repleto de secretos. Esta película, con toques del cine expresionista, es una crítica a la sociedad moderna americana.



Fig. II.6. La ciudad de Dogville, donde no existen las paredes, tan sólo unos cuantos muebles. El espacio es abstracto y, por ello, singular.

Fig. II.6



Fig. II.7



Fig. II.8

2.3 EL FUTURO

La cámara tiene la gran capacidad de convencer al espectador, de hacerle creer que lo que refleja el proyector existe de verdad, pues realmente la imagen fílmica no goza de una objetividad más allá de la pictórica. Se trata de un artificio, una representación con sus propias características y procedimientos. Esto le concede al cine una capacidad única: dar forma creíble a lugares que nunca existieron o mundos distintos al nuestro. De esta forma, la ficción puede ser absoluta.

En este tipo de filmes la arquitectura juega un papel clave, puesto que es la forma en que ese mundo irreal se presenta a través de la pantalla. No se imita lo real, sino que el diseñador no tiene límites y puede concebir mundos totalmente paralelos, como el universo futuro que se ve en *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927) (fig. II.8), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o *El quinto elemento* (The fifth element, Luc Besson, 1997) (fig. II.7). También se observa otro tipo de ciudad futurista en *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), donde se muestra un futuro ecléctico, o *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), que muestra una ciudad donde la intimidad que podía tener el espacio público se ha perdido. En el cine fantástico y la ciencia-ficción el único límite es la imaginación.

Fig. II.7. La megalópolis vertical en el filme *El quinto elemento*.

Fig. II.8. La ciudad futurista en *Metrópolis*.

Metrópolis se alza como una megalópolis totalmente industrializada cuya sociedad se organiza por estratos estrictamente divididos. En una ciudad de altos rascacielos, la élite vive en la superficie con todo tipo de facilidades. Los obreros trabajan en esta zona para hacer posible el mantenimiento de la urbe. En el lado opuesto, es decir, en la zona subterránea de la ciudad viven los obreros cuya identificación es un número. Viven en condiciones precarias, pues la luz del sol nunca llega a sus viviendas. Los robots incitan a los obreros a rebelarse contra el estrato superior, amenazando con destruir la zona. El argumento del filme se sitúa entre la admiración por la mecánica futurista y el miedo y la aversión que los expresionistas le tenían a los instrumentos industriales.

En *Blade Runner* se materializa el concepto de megalópolis, es decir, se observa el reflejo de una ciudad de desmesuradas dimensiones que no tiene fin (fig. II.9). La urbe nace de la superpoblada periferia y de sectores industriales cuyo panorama es desolador, aunque, más allá de todo esto, asomen infinidad de rascacielos. Sus calles son un espacio donde únicamente se contempla violencia, contaminación y ruido. Con una clara estética futurista y lejos de la utopía, la película es una crítica a la ciudad actual, exagerando sus características.

Por otro lado, en *El quinto elemento*, se proyecta una ciudad cuyo único modo de crecimiento es la verticalidad, rompiendo

Fig. II.9. El director de *Blade Runner* afirma que para la megaurbe del filme, tomó como referencia la combinación de Nueva York, Hong Kong y la *Metrópolis* de Fritz Lang.

Fig. II.9



así la clásica concepción de megalópolis horizontal. La ciudad ya no se expande horizontalmente para evitar empeorar la sobrepoblación de Nueva York. Además, el concepto de calle ya ha perdido sentido en esta tipología de ciudad así que los coches circulan flotando por los espacios que queda libres. Los habitantes desarrollan sus vidas dentro de los edificios, buscando siempre los puntos más altos de éstos donde abunda la luz y el aire.

Aunque, por lo general, el panorama de las ciudades del futuro parece desolador y con un inminente destino apocalíptico, en *La Vida Futura*, Everytown está lejos de la superpoblación y mucho más de la contaminación y la violencia. Los habitantes velan por el bien de la sociedad a través de la razón, incitando su crecimiento y progreso a toda costa. La urbe está perfectamente organizada y las aeronaves se desplazan por vías planeadas para ello. El filme estaba determinado a ponerse al nivel de *Metrópolis* en cuanto a importancia dentro del campo de la ciencia ficción.

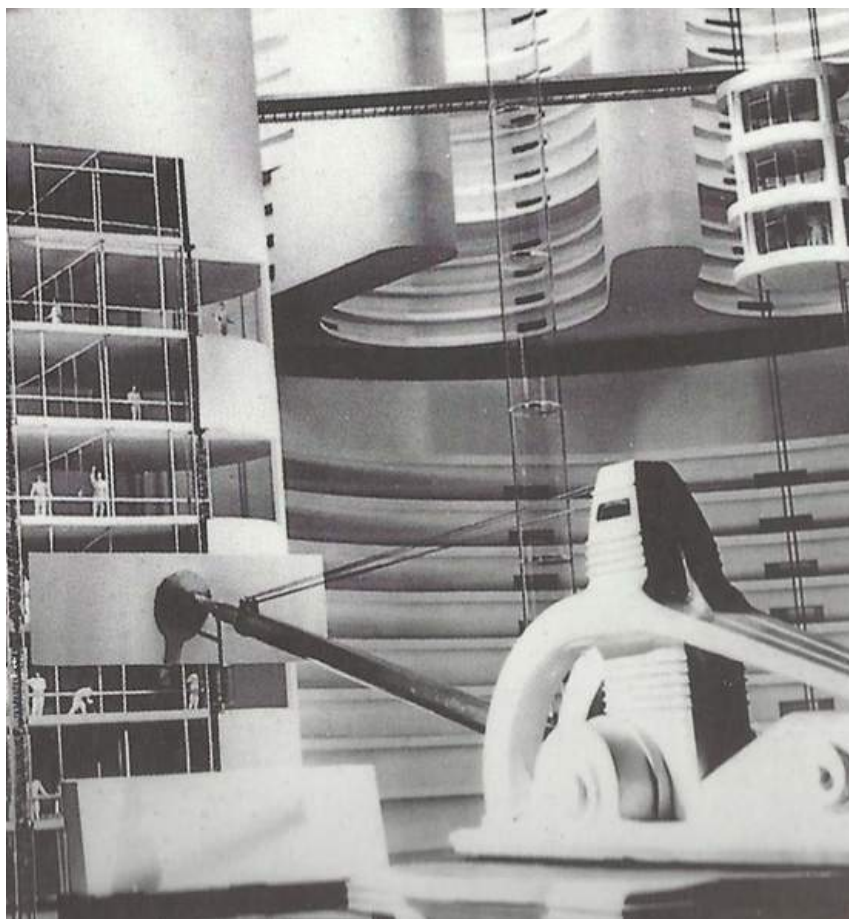
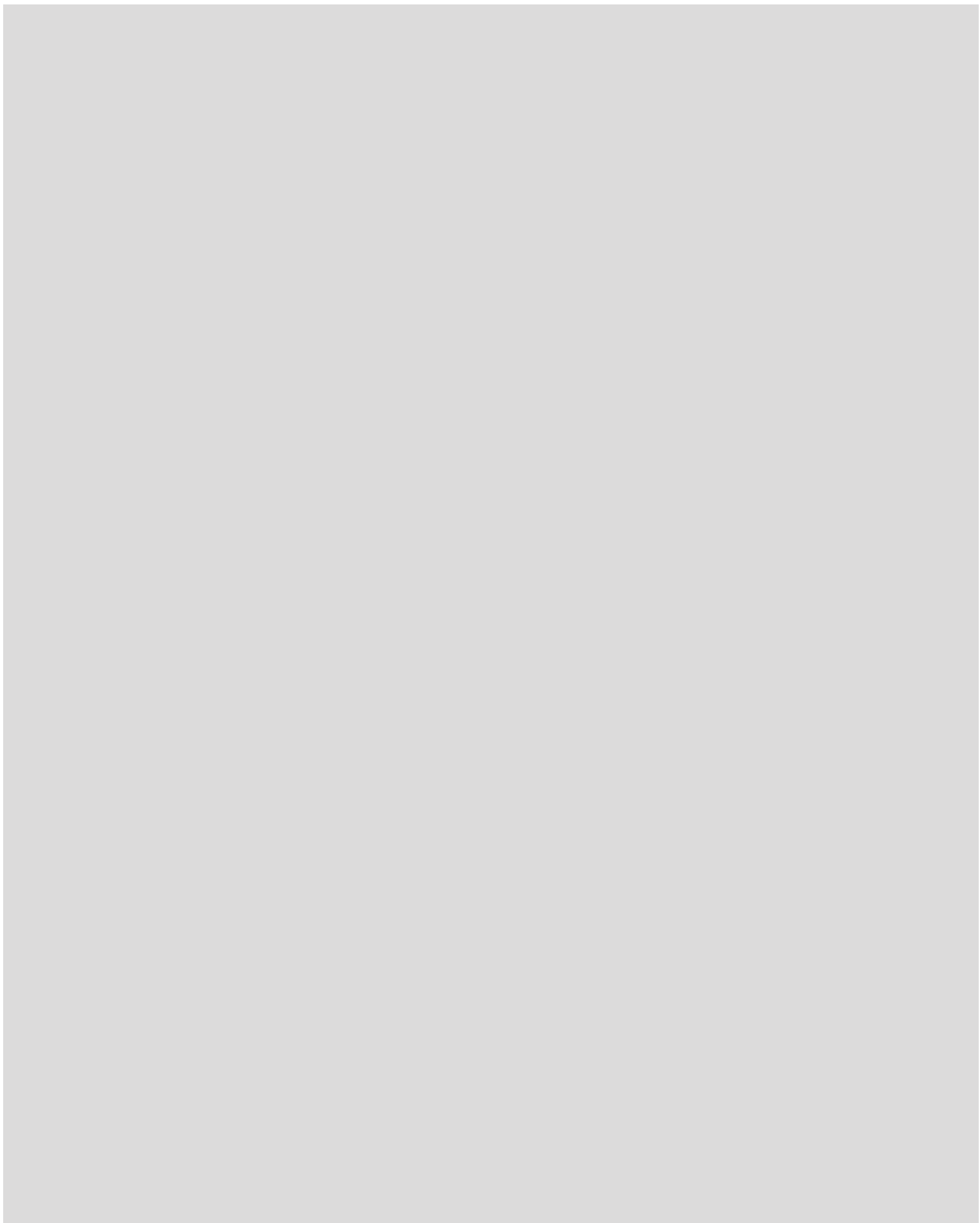


Fig. II.10

Fig. II.10. Maqueta en fase de construcción de la ciudad de Everytown en *La Vida Futura*.



3. LA VIDA FUTURA



Fig. III.1

Fig. III. 1. Diseño de uno de los carteles promocionales de *La Vida Futura*, por W. C. Menzies.

13. El polaco Anton Grot fue un destacado director de arte en Hollywood que tuvo una gran influencia por el modernismo europeo. Formó parte del movimiento art decó, tan presente en el cine alemán hasta que decidió trasladarse a Estados Unidos, donde pronto se posicionó como Director del Departamento de Arte.

3.1 EL "ILUSTRADOR" WILLIAM CAMERON MENZIES

William Cameron Menzies, director y decorador de cine, empezó a una edad muy temprana en la industria cinematográfica en 1919, después de la Primera Guerra Mundial. Su sentido del estilo visual fue rápidamente reconocido y pronto le ayudó a promocionarse como director de arte.

Aunque no obtuvo un gran reconocimiento público, consiguió definir el aspecto visual global de numerosas películas, con la insinuación de atmósferas, colocación de los personajes, iluminación, sucesión de los planos, colocación de movimientos y lo más destacable de todo: la elaboración de decorados. Esta última pieza se abordaba a través del dibujo, creando un diseño total desde el inicio, una técnica nueva inaugurada por Anton Grot¹³.

Menzies empezó su trabajo para el medio cinematográfico en 1918 como ayudante de A. Grot en los estudios de Fort Lee. Aprendió muy pronto y, más tarde, fue elegido por Douglas Fairbanks para *El ladrón de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*, 1923). A partir de este momento, la carrera de Menzies fue catapultada hasta trabajar en filmes como *El Vagabundo poeta* (*The Beloved Rogue*, Alan Crosland, 1927), *La fierecilla domada* (*The Taming of the Shrew* (Franco Zeffirelli, 1929) o *La vida futura* (1936). Para *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the wind*, Victor Fleming, 1939) se llevó a cabo la elaboración de cientos de acuarelas que le llevaron a obtener el título de "Diseñador de la Producción" ("*Production Designer by William Cameron Menzies*"). De esta manera, se pudo rodar la película sin necesidad de salir del estudio. Influenciado por el expresionismo alemán y los grandes directores de cine europeos, como dibujante Menzies tenía un estilo poderoso que no dejaba de lado el detalle preciosista. Para él los dibujos eran el instrumento que le permitían construir lo necesario para cada decorado.

3.2 EL ESCENARIO DE UNA ERA TECNOLÓGICA

En el cine mudo, se pudo presenciar el nacimiento de la ciencia ficción de la mano de Fritz Lang, pero el género sufrió una larga pausa con la llegada del cine sonoro y es por esto que hasta los años cincuenta sus aportaciones al mundo cinematográfico son casi inexistentes. Podría decirse que *La vida futura* es el equivalente británico de *Metrópolis*¹⁴ en el campo del cine sonoro. La película, basada en la novela del escritor H.G. Wells

The shape of things to come. The ultimate revolution (1933)¹⁵ (fig. III.2) fue dirigida por William Cameron Menzies y producida por London Films, productora de Alexander Korda. Con su estreno, a principios del año 1936, se quiso colocar al cine británico al mismo nivel que el hollywoodiense.

La vida futura es un mero reflejo del ideario de Wells en plena crisis del siglo XX, pues creía en el progreso y confiaba en la capacidad del hombre para administrar sus recursos materiales. La novela de la que surge la película supone toda una declaración de intenciones en lo referente al futuro prometedor que está por venir, resultado del progreso y la razón.

En el filme la acción se sitúa en la ciudad de Everytown en la Navidad del año 1940, donde la gran mayoría de habitantes ignoran que una terrorífica guerra se avecina. Tras llevarse a cabo un enfrentamiento de carácter mundial que se desarrolla a lo largo de varias décadas y superar la peste, la sociedad se ve regida por una dictadura que se opone a la vanguardia. Cuando se destruye este sistema de gobierno, la sociedad empieza a reorganizarse a través del orden y el conocimiento hasta el año 2036, donde la tradición y el progreso entran en conflicto al planearse un viaje espacial. El desenlace del filme llega con el lanzamiento del cohete a la Luna en medio de un ambiente agrídulce y un escenario próximo a la utopía.

La película proyecta un marco político profético marcado por la agitación y el progreso. Es el resultado de la adaptación de Wells de su propio trabajo novelístico y una producción de gran presupuesto que sitúa este filme de ciencia ficción en un punto de inflexión del cine londinense, pues presume de una audacia técnica insuperable y de ser un triunfo de la imaginación.

3.3 LOS DECORADOS

Resulta difícil ver el filme sin apreciar el trabajo de los decorados, elaborados a escala real con madera, cartón piedra y escayola en los estudios Denham, en la periferia de Londres. El diseño y la construcción de los mismos fue supervisado por el director de la película, William Cameron Menzies, gracias a su experiencia como director artístico.

Los dos primeros tercios del filme la escena se centra en Everytown desde el año 1936 hasta que gran parte se destruyó

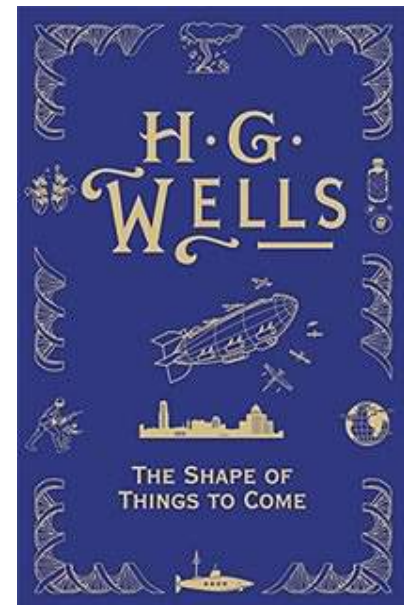


Fig. III.2

Fig. III.2. Portada de la novela *The shape of things to come. The ultimate revolution* (1933), de H. G. Wells.

14. En el periodo de entreguerras, *Metrópolis* supuso una rebelión como uno de los ejemplos más importantes del cine alemán.

15. No se trata de una simple adaptación de la novela de Wells, sino que, además, contiene ideas de *The Work, Wealth and Happiness of Mankind* (1931), una de sus obras de no-ficción. Wells estuvo trabajando en el guión junto con el guionista Lajos Biro y controlando todos los aspectos de la producción de la película.

con motivo de la guerra (ver ficha 1, pág. 49) (fig. III.3).

Por otra parte, los decorados de la ciudad en 2036 supusieron todo un reto, pues Wells estaba decidido a lograr un escenario futurista convincente. Y es por ello que, junto con el productor Alexander Korda, se rodeó de algunas eminencias de la vanguardia arquitectónica y logró plasmar en los decorados la tradición del urbanismo utópico de la vanguardia de principios del siglo XX y ciertos diseños asociados al movimiento moderno.

El artista Fernand Léger y el arquitecto Le Corbusier fueron los elegidos para diseñar los primeros bocetos de la ciudad. A Wells nunca acabaron de convencerle los diseños de Léger, pues eran muy similares a las escenas del cortometraje *Ballet mécanique* que dirigió en 1924. Por su parte, Le Corbusier quiso plasmar algunas de las ideas formales sobre la urbe, pero rechazó la oferta. Finalmente, el escenógrafo Vincent Korda, hermano del productor, se encargó de los decorados futuristas.

El nuevo escenógrafo decide que sus primeros diseños definirán los primeros aspectos de la trama urbana de la ciudad del futuro, así que solicitó a Le Corbusier algunas de sus ideas formales sobre la ciudad¹⁶ y algunos trazados del Renacimiento que seguían los principios vitruvianos - como la ordenación urbana de la ciudad de Palmanova que sirvió para el diseño de las zonas ajardinadas del nuevo Everytown (ver ficha 2, pág. 53). Pero



Fig. III. 3. Decorados de Everytown antes del estallido de la guerra.

16. Le Corbusier plasmó sus ideas sobre la ciudad en su libro *Hacia una nueva arquitectura* (1927).

Fig. III.3

además solicitó la ayuda de László Moholy-Nagy, que se encontraba en Londres desde 1935, pues Korda quedó impresionado con su trabajo en el cortometraje *A Lightplay: Black-White-Grey* (Ein Lichtspiel: Schwarz-Weiss-Grau, 1930). Moholy-Nagy no era arquitecto pero controlaba numerosos aspectos de las artes escénicas. Su aportación a la ciudad futurista constaba de conos transparentes y torres estrechas de acero cubiertas con plástico y vidrio (fig. III.4). Este tipo de arquitectura se podría asociar a la propuesta de la vanguardia constructivista rusa del Instituto

Lenin de Ivan Leonidov, un alumno de la escuela de diseño soviética Vkhutemas tutorizado por los hermanos Vesnin¹⁷ (fig. III.5). Pero los diseños de Moholy-Nagy no siguieron adelante, tal vez por su alto grado de abstracción, provocando que el cine dejase pasar la oportunidad de mostrar un avance de la arquitectura moderna.

Finalmente, la aportación del artista consistió en el diseño y montaje de la secuencia central en la que se ve la construcción de *Everytown* llevándose a cabo en 2036 - desde los escombros de la posguerra hasta la magnífica ciudad del siglo XXI. La sucesión de planos cortos y el movimiento de los patrones geométricos recuerdan a las cintas de vanguardia de artistas anteriores, como su ya mencionada obra *A Lightplay: Black-White-Grey*. Meses después, Korda presentaba unos decorados

Fig. III. 4. Proyecto propuesto por László Moholy-Nagy para el *Everytown* de 2036.

Fig. III. 5. Instituto Lenin. Ivan Leonidov, 1927.

17. Es el proyecto final de estudios de arquitectura más conocido de la historia. Aunque no se construyó, el proyecto resuelve el programa al detalle y constituye una potente propuesta formal.

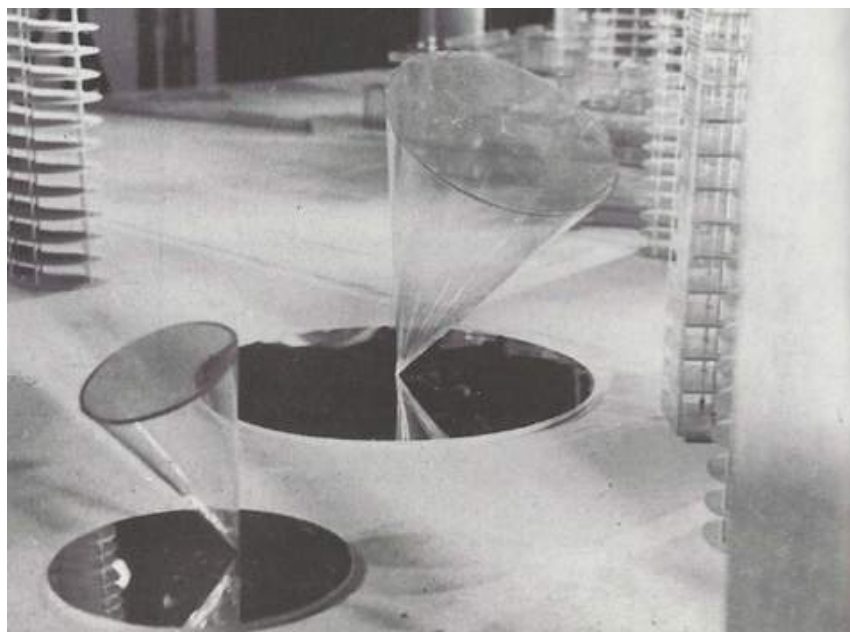


Fig. III.4

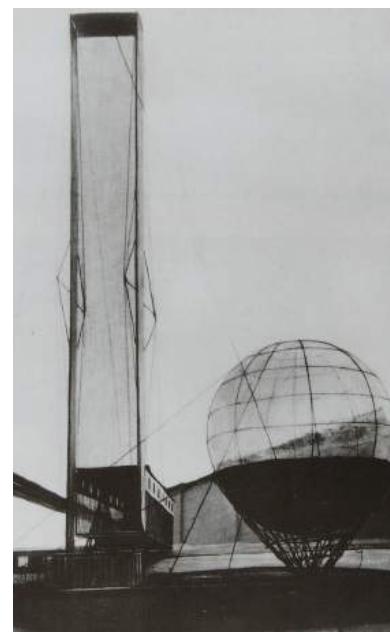


Fig. III.5

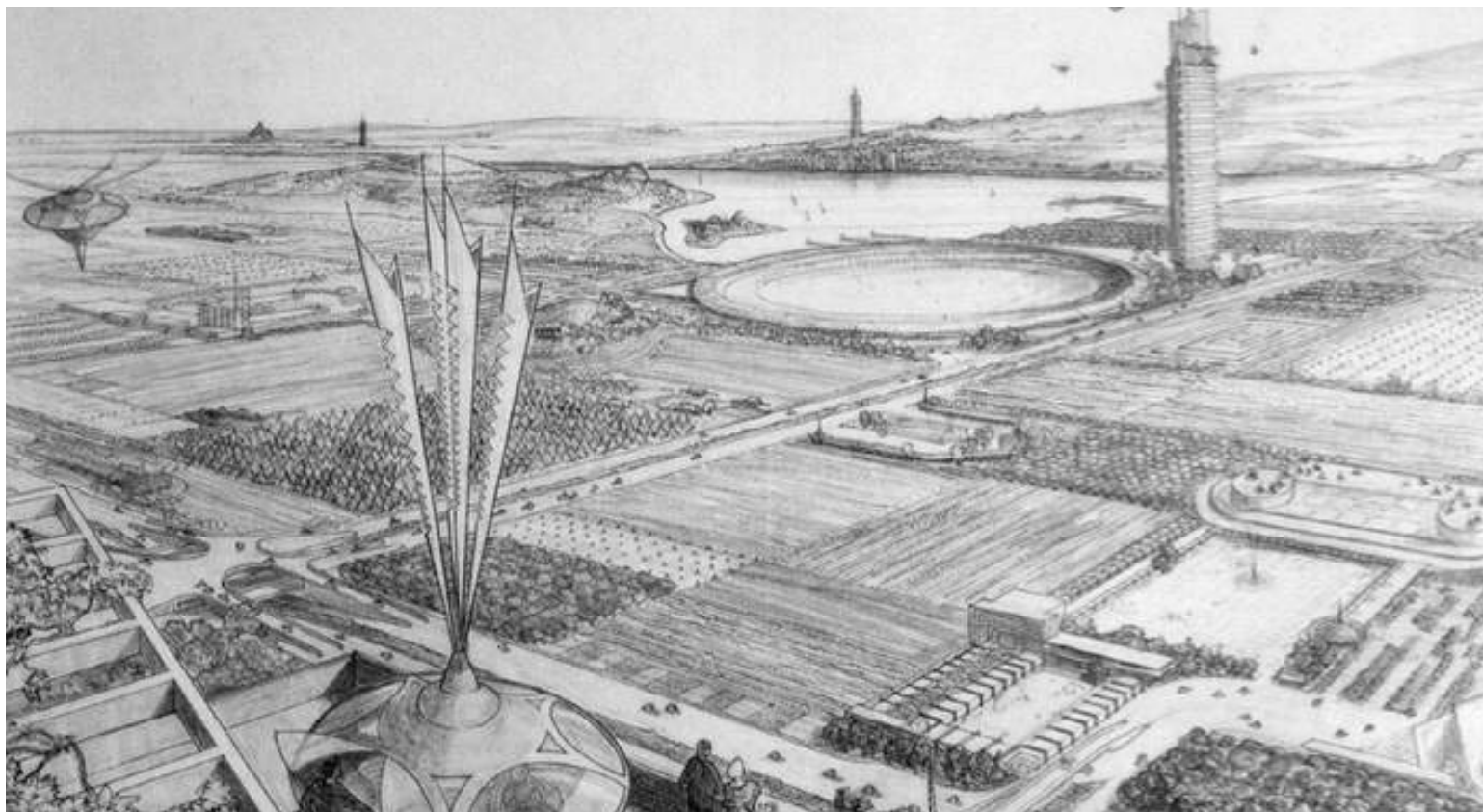


Fig. III.6

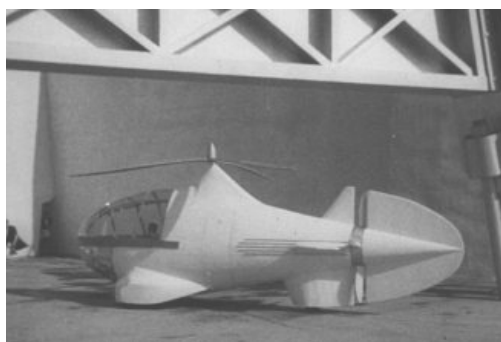


Fig. III.7

Fig. III. 6. *Broadacre City*, la utopía ambiental de Frank Lloyd Wright.

Fig. III. 7. Helicóptero de *estilo transatlántico* (Streamline Moderne) de *La Vida Futura*.

que se encontraban en total armonía con las directrices de Wells a lo largo del rodaje. En el polo opuesto al mundo de *Metrópolis*, estaban los decorados de *La Vida Futura*, que mostraban una civilización más metódica, sana y eficiente, superior a la contemporánea. El decorado más asombroso fue la megaurbe de la ciudad futurista (ver ficha 3, pág. 59). Se percibe cierta repercusión de las ciudades ideales que planteaban algunos visionarios como la *Cittá Nuova* (1914) de Sant'Elia por los cuerpos pulidos y blancos o las composiciones expresionistas de Mendelsohn que se vieron reflejadas en la Torre Einstein (1924) (ver ficha 3, pág. 60). Incluso, más adelante, Frank Lloyd Wright presentó en 1932 *Broadacre City*, una ciudad utópica que nunca se construyó (fig. III.6).

En el *Everytown* del 2036, la mayor influencia fue la del *Streamline Moderne*, *estilo transatlántico* en castellano. Tuvo un gran prestigio en Estados Unidos desde los años veinte; está definido por el encuentro entre la poética *decó*, el movimiento moderno y el diseño industrial avanzado. Se representaba con superficies pulidas y las líneas aerodinámicas que estaban tan presentes en los aeroplanos y las embarcaciones. Por eso las construcciones de este estilo tienen tan presente los elementos que representan el diseño aeronáutico más avanzado, como son las formas alabeadas, barandillas y tubos.

Cameron Menzies encontró uno de los más conocidos ejemplos del estilo transatlántico en California, aunque en Inglaterra también se encuentra el Midland Hotel en Morecambe, de 1933 (ver ficha 4, pág. 71). La estación de lanzamiento de la ciudad del futuro absorbe las características de este estilo (ver ficha 4, pág. 67), aunque también encontramos toques del mismo en el ágora.

Con respecto al diseño de interiores, el filme se considera visionario en cuanto al empleo de materiales transparentes como la fibra de vidrio o el plástico¹⁸. Los muebles que se ven en la película también tienen formas aerodinámicas del diseño moderno del momento. Además, en muchos de ellos se pueden ver ecos de muebles diseñados por arquitectos como Marcel Breuer, Le Corbusier, Mies van der Rohe (fig. III.9), Alvar Aalto o Eileen Gray, también diseñadora de muebles (fig. III.10) (ver ficha 5, pág. 73).

La influencia de este movimiento también se puede ver reflejado en el vestuario de los personajes: hombreras de vuelo aerodinámico, faldas cortas unisex cuyo diseño se extiende incluso al calzado y cinturones. Además, los objetos personales *high-tech* siguen esa misma línea próxima al minimalismo, que en la actualidad los hace más modernos si cabe.

Volviendo a los decorados de la ciudad del futuro, aunque muchos críticos y escenógrafos los consideraron espectaculares, otros pensaban que el diseño de ciudad que se planteaba era



Fig. III.8



Fig. III.9



Fig. III.10

Fig. III. 8. El trazado del vestuario y el mobiliario recuerdan al estilo transatlántico.

Fig. III. 9. Silla MR20. Mies van der Rohe, 1927.

Fig. III. 10. Mesa ajustable E-1027. Eileen Gray, 1927.

18. En los interiores de *Everytown* hay una ausencia clara de elementos decorativos, sólo lo estrictamente necesario para descansar y trabajar.

excesivamente utópico e inconcebible su construcción. Aunque algo semejante ocurrió con la propuesta de Étienne-Louis Boullée para el Cenotafio de Isaac Newton (1784).

La escenografía se hace verosímil a través de la pantalla debido a la calidad constructiva de los sets y a su cuidada puesta en escena. A esto se le suma el empleo de maquetas a distintas escalas y los efectos especiales. El rodaje estaba controlado en el estudio, por lo que la fotografía era capaz de sacarle el mayor partido dándole un aspecto decadente a la primera metrópolis a través de la iluminación y atribuyendo claridad a la ciudad del futuro sacando a relucir la arquitectura futurista. En realidad, los decorados de ambas versiones de *Everytown* no se utilizaron para otra producción, entre otros motivos, porque Wells lo prohibió. El guionista quería que sólo se relacionaran con la ciudad futurista del filme. Así pues, las ruinas se abandonaron y las maquetas se guardaron en los estudios hasta que se deterioraron.

Fig. III. 11. La lanzadera espacial de *La Vida Futura*.

Fig. III. 12. El Tylon y la Perisfera en la Feria Mundial de Nueva York.

19. Norman Bel Geddes (Nueva York, 1893-1958) fue un diseñador industrial y teatral que supuso un gran exponente del estilo aerodinámico. Su carrera estuvo influenciada por los arquitectos Frank Lloyd Wright y Erich Mendelsohn. Además, fue pionero en la asesoría empresarial en diseño.

3.4 INFLUENCIAS POSTERIORES

Las influencias que sucedieron al *Everytown* del año 2036 se vieron claramente reflejadas en la Feria Mundial de Nueva York de 1939-1940 (fig. III.12) (ver ficha 4, pág. 68). En la sala de exhibiciones, el diseñador industrial Norman Bel Geddes¹⁹ expuso *Futurama*, una muestra del mundo del futuro treinta



Fig. III.11

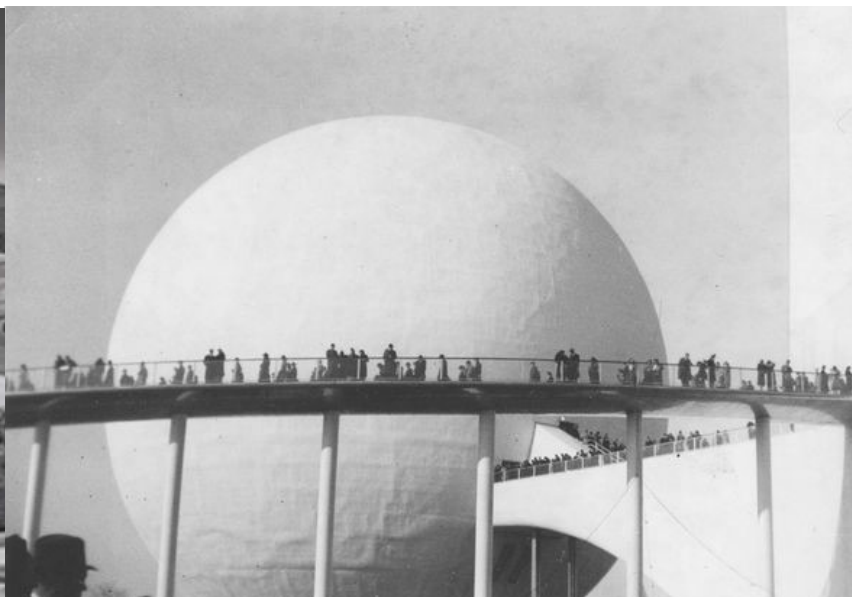


Fig. III.12



Fig. III.13

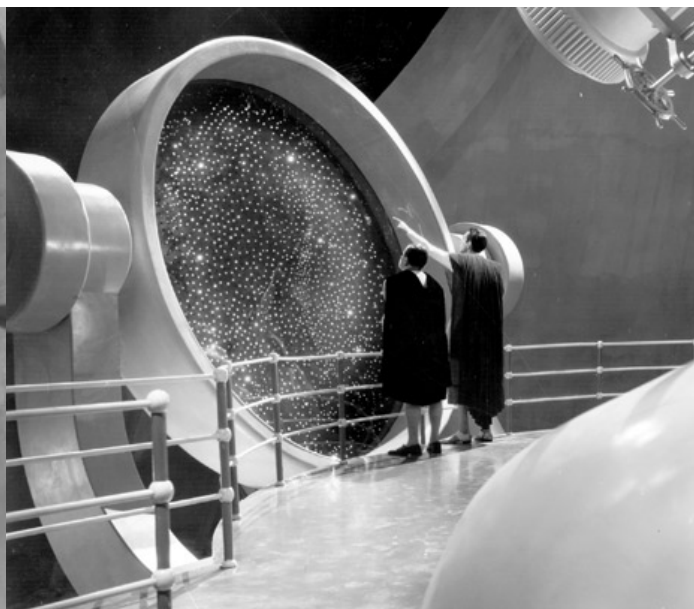


Fig. III.14

años después, donde se insertaban autopistas mecanizadas e inmensos suburbios, participando así en la percepción de H.G. Wells y la del arquitecto y urbanista Thomas Adams y su Plan Regional de Nueva York y sus proximidades.

Arquitectos de la época como Harvey Wiley Corbett²⁰ intuían que este tipo de ciudades con pasarelas a distintos niveles y terrazas recayentes a un gran espacio público serían algún día realidad. Opinaba que caminar por estas ciudades sería un pasatiempo e ir de compras todo un placer, convirtiendo este tipo de urbes en un modelo a seguir²¹.

Lo cierto es que los modelos urbanos que propusieron Bel Geddes y Korda no se podían llevar a cabo en la realidad. Sin embargo, el lenguaje arquitectónico que se observa en *La vida futura* es, sin lugar a dudas, un claro pronóstico del estilo de los hoteles que se diseñaron unos años más tarde, como el Hotel Hyatt Regency en Atlanta, inaugurado en 1967 (ver ficha 4, pág. 63).

Hacia el año 1939, tan solo unos años después del estreno de la película que nos ocupa, con la inauguración del MoMA en Nueva York se alentó la moda del *white cube*, recordando así los sets de Korda a la vez que las formas dinámicas que caracterizan las acuarelas de Hans Scharoun²². Tampoco se puede dejar de lado la influencia del ágora de *Everytown* en edificios como la Catedral de Brasilia (1970) de Oscar Niemeyer o el Museo Guggenheim (1959) de Frank Lloyd Wright en Nueva York (ver ficha 4, pág. 62), entre muchos otros que se estudiarán más adelante.

Fig. III. 13. Todos los elementos del interior del cohete espacial también sigue un diseño aerodinámico.

Fig. III. 14. El diseño industrial de los decorados sigue formas alabeadas del *Streamline Moderne*.

20. Harvey Wiley Corbett fue un arquitecto estadounidense conocido mayormente por los rascacielos que construyó en Nueva York y Londres. Empezó a trabajar con Hugh Ferriss hacia el año 1922. Los edificios de Wiley Corbett y los dibujos de Ferriss se tuvieron en cuenta para el diseño de las ciudades en *Batman* (Tim Burton, 1989) y *Sky Captain y el mundo del mañana* (Sky Captain and the world of tomorrow, Kerry Conram, 2004).

21. Stoller, Paul D., *The Architecture of Harvey Wiley* (1995).

22. Hans Scharoun (Berlín, 1893-1972) fue un arquitecto conocido por diseñar la sala de conciertos de la Filarmónica de Berlín. Fue uno de los mayores exponentes de la arquitectura orgánica.



Fig. III.15



Fig. III.16

Fig. III. 15. Ágora de *La fuga de Logan*.

Fig. III. 16. Ágora de *La Isla*.

23. Korda, Michael. *Charmed Lives. A Family Romance* (1979).

Michael Korda, hijo de Vincent, escribió que el mayor éxito de su padre "como diseñador de decorados fue la ciudad de Everytown. Sus decorados pueden considerarse un acertado presagio del aeropuerto Charles De Gaulle, a las afueras de París, transportando a las muchedumbres a través de túneles de cristal, sus terrazas interiores y su fría falta de humanidad"²³.

3.5 REFERENCIA PARA LA CIENCIA-FICCIÓN DE DESPUÉS

No solo el diseño de la arquitectura y el urbanismo de *La vida futura* tuvo una gran repercusión, sino que también supuso un antes y un después en el cine de ciencia ficción. Las escenografías de Korda y Menzies constituyeron un ejemplo en el género hasta principios de los años ochenta.

Se encuentra un gran número de películas en las que la ciudad es el distintivo de la civilización, donde el progreso viene representado por la ciencia y la tecnología. Es por ello que se convierte, en numerosas ocasiones, en víctima de los ataques de los invasores. Entre ellas se encuentran las *space operas* de mediados de siglo como *Ultimátum a la Tierra* (*The day the Earth stood still*, Robert Wise, 1951), *Invasores de Marte* (*Invaders from Mars*, William Cameron Menzies, 1953), *La guerra de los mundos* (*The War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953) o *Regreso a la Tierra* (*This Island Earth*, Joseph M. Newman, 1955).

Cuando el movimiento moderno empieza a ser sustituido por otras corrientes en el campo de la arquitectura y el urbanismo, se empieza a poner en duda si el progreso es el resultado de la unión de ciencia y tecnología. En *2001, una odisea en el espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) se revive la escenografía de *La vida futura* con un claro desarrollo de la informática y la ingeniería aeroespacial abordado desde un punto de vista más apocalíptico. Aunque la imagen más clara de una antiutopía se refleja en *THX1138* (George Lucas, 1971), influenciada por la novela de George Orwell *1984*, con la ayuda de sorprendentes decorados que renuevan el legado del cine británico.

Pese a la relevancia que ha tenido *La vida futura* en el medio cinematográfico, lo llamativo es que todavía sea la gran desconocida. Sobre todo porque el diseño del enorme ágora de *Everytown* ha sido una gran influencia para películas como

La fuga de Logan (Logan's run, Michael Anderson, 1976), *Mundo futuro* (Futureworld, Richard T. Heffron, 1976), o más actualmente, algunas como *Wonderful days* (Kim Moon-saeng, 2003) o *La Isla* (The Island, Michael Bay, 2005). A su vez, tuvo una gran repercusión en el cómic *Flash Gordon* de Austin Briggs, de 1944, donde el despacho de John Cabal se ve reproducido en una de las viñetas, al igual que el ágora de la ciudad.

Contrastando la urbe del filme que nos ocupa y la de *Metrópolis* se ven dos maneras de entender la ciudad enmarcada por el futurismo. Por un lado, en la ciudad de Lang existe una contundente distinción entre el área superior reinada por la riqueza y la lúgubre zona inferior proletaria. Se caracteriza por la congestión de tráfico, los interminables rascacielos y las pasarelas que los comunica. Y, por otro lado, en *La vida futura* la urbe es mucho más humana, la armonía reina en el espacio público y su idea de arquitectura se aleja de la masificación.

La nueva metrópolis del año 2036 es una ciudad de resplendor subterráneo, surgida a partir de la decadente urbe del siglo XX. Hasta entonces no se había observado semejante innovación en la escenografía cinematográfica, anticipándose a lo que se estaba construyendo en el panorama arquitectónico y urbanístico en una época experimental.

Fig. III. 17. Ágora de *La Vida Futura*.

Fig. III.17

