



Ciudad Fílmica.

Análisis del Espacio Urbano a través del Cine.

Autor: Lucía Gómez Vélez.

Tutor: Eusebio Alonso García.

Trabajo de Fin de Grado en Fundamentos de la Arquitectura. Curso 2018-2019,
Convocatoria de septiembre 2019.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura, UVA.

Autor: Lucía Gómez Vélez.

Tutor: Eusebio Alonso García.

Trabajo de Fin de Grado en Fundamentos de la Arquitectura. Curso
2018-2019, Convocatoria de septiembre 2019.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura, UVA.

*“Sólo aquellos que se arriesgan a ir muy lejos, pueden
llegar a saber lo lejos que pueden ir”*

T.S. Elliot

RESUMEN

El cine a lo largo de la historia ha servido como medio de experimentación en la arquitectura y en el desarrollo de la ciudad. A través de las visiones cinematográficas es posible analizar y estudiar los distintos espacios de la ciudad. Para ello se han escogido tres distinguidas películas: *Ladrón de Bicicletas* de Vittorio de Sica, 1948, *El cielo sobre Berlín* de Wim Wenders, 1987 y *Lost in Translation*, de Sofia Coppola, 2003. Su distanciamiento en el tiempo y sus contextos nos permiten conocer las realidades de tres singulares ciudades: Roma, Berlín y Tokio.

El estudio se centra en los espacios de la ciudad; en cómo el tiempo ha influido en ellos manteniendo vivo el recuerdo de la historia, y cómo han evolucionado con los años produciendo sus lugares y sus no lugares. Para ello es importante analizar los distintos mecanismos de percepción y movimiento en el espacio; la forma en que las personas se desplazan por la ciudad y habitan sus calles y edificios.

Y con estas herramientas asentar las bases para las posibles propuestas de intervención en las ciudades contemporáneas y el diseño urbanístico del futuro.

PALABRAS CLAVE

Cine, relato, espacio, memoria urbana y ciudad contemporánea.

ABSTRACT

The cinema throughout history has served as a mean of experimentation in architecture and in the development of the city. Through cinematic visions it is possible to analyse and study the different spaces of the city. For this aim, three notable films have been chosen: *Ladri di Biciclette* by Vittorio de Sica (1948), *Wings of Desire* by Wim Wenders (1987), and *Lost in Translation* by Sofia Coppola (2003). Its distance in time, and its context allow us to know the realities of three unique cities: Rome, Berlin and Tokyo.

The study focused on the spaces of the city, on how time has influenced them by keeping alive the memory of history, and how they have evolved over the years producing their places and their no-places. Thus, it is important to analyse the different mechanisms of perception and movement in space; the way people move around the city and dwell its streets and buildings.

And with these tools lay the basis for possible intervention proposals in contemporary cities and the urban design of the future.

KEY WORDS

Cinema, tale, urban memory and contemporary city.

ÍNDICE

LA CIUDAD FÍLMICA: EL CINE, LA ARQUITECTURA Y EL ESPACIO URBANO.....	10
Cine y Arquitectura	11
Cine y ciudad	12
INTRODUCCIÓN A LAS PELÍCULAS	15
Ladrón de Bicicletas (Ladri di biciclette, Vittorio de Sica, 1948)	17
El cielo sobre Berlín (Der himmel über Berlin, Wim Wenders, 1987)	19
Lost in translation (2003).....	22
EL ACTO DE MIRAR Y LOS MODOS DE PERCEPCIÓN.	25
Mecanismos de percepción.....	25
La ventana, separación de intimidades.....	28
EL RELATO URBANO, SIMULTANEIDAD EN UNA CIUDAD POLIÉDRICA Y MULTIFACÉTICA.	31
Narración de la ciudad, Roma, Berlín y Tokio	33
LA NEGACIÓN DE LA CIUDAD, EL NO LUGAR	48
Desconexión urbana: el vacío	49
El no lugar la ciudad contemporánea.....	52
CONCLUSIONES. ESTRATEGIAS FORMALES, DISEÑO URBANO EN EL CINE ...	57
BIBLIOGRAFÍA.....	57
FILMOGRAFÍA.....	62
PÁGINAS WEB.....	63
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	64



LA CIUDAD FÍLMICA: EL CINE, LA ARQUITECTURA Y EL ESPACIO URBANO.

El cine es un **arte multidimensional** de una gran complejidad. Es capaz de expresar visiones de la realidad en cuanto a sentimientos y sensaciones. A él se vinculan distintas disciplinas, como la música, la pintura, la fotografía, la literatura y, como no, la arquitectura.

Jean Luc Godard explicó: “hay muchas maneras de hacer películas. Como Jean Renoir y Robert Bresson, que hacen música. Como Sergei Eisenstein, que hacía pintura. Como Stroheim, que escribía novelas habladas en tiempos del cine mudo. Como Alain Resnais, que hace escultura. Y como Sócrates, quiero decir Rossellini, que crea sencillamente filosofía. Es decir, que el cine puede serlo todo o, dicho de otro modo, juez y parte.”¹ Las distintas alternativas con las que Godard explica las formas de crear cine pueden simplificarse con la unión de las artes en la arquitectura.

El cine ha sido siempre la disciplina más cercana a la arquitectura; posee la habilidad de representar espacios en movimiento a lo largo del tiempo: en ambas artes el espacio ocupa una posición central, aunque se acercan a él de maneras diferentes.²

Las ciudades y edificios son imprescindibles para la narrativa cinematográfica. En estos espacios ocurren los acontecimientos principales de las películas: funcionan como un telón de fondo y

¹ Jean-Luc Godard es un director de cine franco-suizo, en la colección de ensayos y entrevistas “*Godard on Godard*” relata su experiencia personal, experimentos, obsesiones y descubrimientos, además de escribir sobre grandes pensadores como Hitchcock, Welles, Bergman, Truffaut, Bresson y Renoir. “*Godard on Godard*”, 1972, p. 208.

² Pallasmaa, Juhani: *The Architecture of image -existential space in cinema-*, Helsinki, 2001.



Ilustración 1: Proyecto del UFA Cinema Center, Coop Himmelb, Dresden, 1993-1998.

contextualizan los sucesos; otras veces son el propio personaje principal. Para Juhani Pallasma el cine y la arquitectura son disciplinas artísticas que comparten un objetivo común: **“articular espacios vivos”**; el cine proyecta y utiliza lugares para contar historias, para transmitir ideas, muchas relacionadas con el espacio urbano.

Cine y Arquitectura

La arquitectura frecuentemente presenta diferentes conexiones con otro tipo de artes; tanto en las escuelas de arquitectura, como en la vida profesional los proyectos arquitectónicos se diseñan buscando inspiración en otras artes: pintura, música y literatura.³

El cine y la arquitectura se encuentran muy unidos, no solo por su estructura espacial y temporal, sino porque fundamentalmente ambas articulan el espacio: ambas crean imágenes de la vida, definen las dimensiones y la esencia del espacio existencial.

Muchos de los más estimados expertos de arquitectura, como Rem Koolhaas, Bernard Tschumi y Jean Nouvel, han admitido el gran significado del cine dentro de la formación arquitectónica⁴: las películas sirven como medio de experimentación y estudio para el posterior desarrollo arquitectónico, descubriendo la arquitectura más sutil y sensible.

Dentro de las películas, la arquitectura aparece como un marco de acción dentro de una historia de ficción. A veces se filma directamente

³ John Hejduk en la Cooper Union School of Architecture de Nueva York experimentó con la enseñanza de arquitectura basándose en el análisis de trabajos artísticos.

⁴ Libros de cine contemporáneo inspirados en la visión arquitectónica: *“Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner”* de Dietrich Neuman, Nueva York (1996) *“Architecture and film, Architectural Design”* Academy Group, London (1994).

la realidad construida, mientras que en otras ocasiones se inventan y se construyen arquitecturas expresamente creadas para el cine⁵.

Estas arquitecturas ficticias emplean infinidad de decorados, maquetas y trucos para acercar al espectador a una visión lo más realista posible del espacio. A su vez sirven como referente e influencia en la arquitectura que se construye posteriormente, convirtiendo al cine un gran medio de experimentación arquitectónica. Algunos de los más notables ejemplos de ambientación ficticia aparecen en grandes películas como *The Cabinet of Dr. Caligari* de Robert Wiene's (1920), *Metropolis* de Fritz Lang (1927) o *Things to come*, dirigida por William Cameron Menzies (1936).

En cuanto al espacio real, son innumerables las arquitecturas presentes en grandes obras cinematográficas, estos espacios representan tanto escenarios históricos como paisajes de ciencia ficción. Los casos más fascinantes son aquellos pensados y elaborados únicamente para una película determinada. Arquitecturas que se convierten en una reflexión sobre el desarrollo contemporáneo, un campo de pruebas y visiones innovadoras⁶, una especie de laboratorio para la exploración tanto de la arquitectura como de la ciudad.

Cine y ciudad

Desde los orígenes del cine, la arquitectura y la ciudad han jugado un fuerte papel como telón o escenario. El espacio urbano sirve como contexto vinculado directamente con las actividades de los personajes que lo utilizan y lo hacen suyo. A su vez se sirve de elementos arquitectónicos que logran narrar situaciones o incluso recrear



Ilustración 2: "Things to Come", William Cameron Menzies, 1936.



Ilustración 3: Vista del pueblo, "The Cabinet of Dr. Caligari", Robert Wiene's, 1920.

⁵ Gorostiza, Jorge: *La profundidad de la pantalla*, 2008.

⁶ Dietrich Neuman, *Film Architecture, From Metropolis to Blade Runner*, 1996.

momentos de la historia, transportando al espectador y consiguiendo que forme parte de la realidad creada.



Ilustración 4: Construcción de la maqueta de "Metrópolis", Fritz Lang, 1927.



Ilustración 5: "Metrópolis", Fritz Lang, 1927.

Existe un estrecho vínculo entre la creación de las películas y el desarrollo de nuestro entorno construido. La experiencia vivida del espacio arquitectónico muestra muchas similitudes con la percepción de un espectador de una secuencia elegida en una película⁷.

El cine y la ciudad comparten la dimensión de las experiencias vividas: ambos presentan lugares diseñados para ser habitados; las imágenes en movimiento producen una narración del espacio aportando más detalles de los que somos capaces de percibir cuando actuamos en dichos escenarios. Por ello el cine facilita la comprensión de la ciudad y de lo que en ella ocurre.

Como resultado del trabajo conjunto entre el cine y la arquitectura conseguimos un estudio de la ciudad desde diferentes puntos de vista y con distintas formas de representación de esta: como Walter Ruttmann en *Berlín, Sinfonía de una ciudad* (1927); Fritz Lang en *Metropolis* (1927); Vittorio de Sica en *Ladrón de Bicicletas* (1948); Ridley Scott en *Blade Runner* (1982); Wim Wenders en *El cielo sobre Berlín* (1987) y Sofía Coppola en *Lost in Translation* (2003), entre otras. Cada una con una visión única de la ciudad, describiendo espacios **entre la realidad y los sueños**, realidades de épocas diferentes o simples ciudades de la tecnología donde el ser humano se siente como un objeto fuera de lugar.

⁷ Koeck, R: *CineSpaces: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Londres; Nueva York: Routledge, 2013.

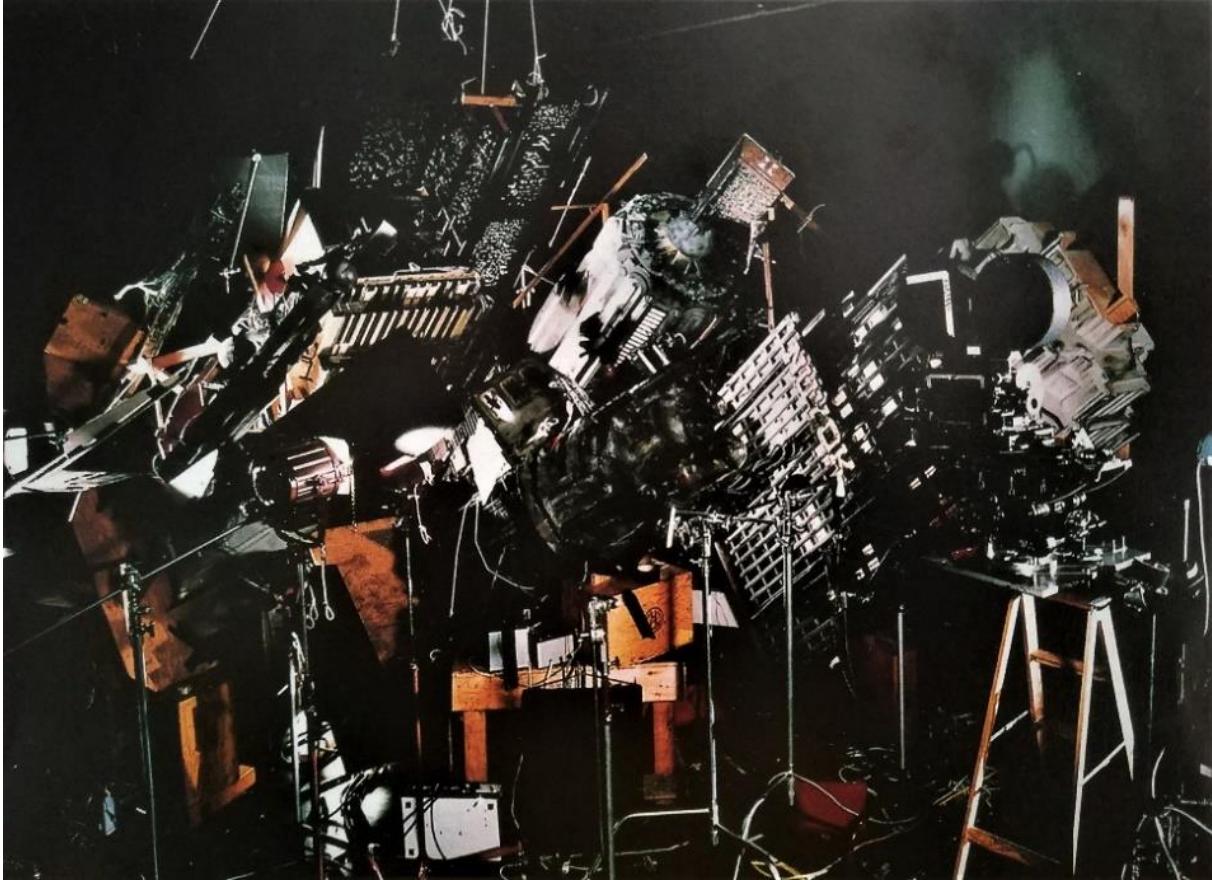


Ilustración 6: Conjunto de la ciudad en ángulo, "Blade Runner", Ridley Scott, 1982.



INTRODUCCIÓN A LAS PELÍCULAS

El porqué de estas películas reside en su distanciamiento a lo largo del tiempo, lo cual no impide la búsqueda de analogías y anomalías entre ellas. Todas suponen una referencia dentro de un contexto histórico de cambio y convulsión, donde el urbanismo juega un importante papel, estudiando las distintas posibilidades espaciales.

Los personajes de las tres películas **interactúan con el espacio urbano**: sirve como contexto de su situación y sus preocupaciones. En cada película se enmarca una ciudad diferente: Roma, Berlín y Tokio; tres grandes ciudades de la actualidad que, a grandes rasgos, pueden parecer ciudades inconexas, sin vínculos de unión, situadas en tres épocas diferentes de la historia, pero todas presentan similitudes a la hora de analizar su espacio arquitectónico.



Ilustración 7:: Vista aérea de Berlín, “El Cielo Sobre Berlín”, Wim Wenders, 1987.



Ilustración 8: Neorrealismo italiano, "Ladrón de Bicicletas", Vittorio de Sica, 1948.



Ilustración 9: Roma tras la Segunda Guerra Mundial, 1943.

Ladrón de Bicicletas (Ladri di biciclette, Vittorio de Sica, 1948)

Esta película, considerada una de las mejores películas de la historia, se ha convertido en un símbolo del neorrealismo. En ella se retrata una sencilla historia que enmarca **la vida cotidiana** de una familia de origen italiano en una época de posguerra.

El neorrealismo surgió en Italia durante la primera mitad del siglo XX como respuesta a la posguerra⁸. De él surgieron grandes obras maestras que apostaban por una temática más social y humanística mostrando con veracidad las condiciones de vida de la época.

Su interés radica en la variedad de temas que presenta junto a su sensibilidad emocional. Es capaz de narrar las tragedias y la miseria en la que cualquier familia se veía sumida tras la Segunda Guerra Mundial⁹.

Para explicar la situación de Italia en 1948 retrocedemos varios años hasta el inicio de la dictadura de Benito Mussolini en 1922. Desde entonces los fascistas italianos impusieron un régimen totalitario acabando con la oposición política e intelectual y recuperando los valores sociales tradicionales.

En junio de 1940, bajo el mando de Mussolini, Italia entró en la Segunda Guerra Mundial como aliado de Alemania, consiguiendo el momento de máximo esplendor para el fascismo italiano gracias a las victorias militares, que permitieron su expansión territorial. En octubre de 1940, junto al inicio de la guerra contra Grecia, comenzó el declive de la

⁸ Gregotti, Vittorio: *L'architettura del Realismo critico*, 2004.

⁹ Quintana, Ángel: *El cine italiano, 1942-1961: Del neorrealismo a la modernidad*, Barcelona, 1997.

hegemonía militar italiana por la apertura de diversos frentes y la falta de fuerza para defenderlos.

En julio de 1943 Mussolini presentó su dimisión frente al Rey Víctor Manuel III, justo después fue arrestado y la parte monárquica del ejército italiano dio un golpe de estado acabando con el fascismo en Italia. En septiembre de 1943 acabó la guerra con un pacto secreto, donde Italia firmaba la paz con Estados Unidos, Gran Bretaña y la Unión Soviética.

La película se rodó durante 1948 en una Italia que había perdido la Segunda Guerra Mundial -aunque quedaba paradójicamente ubicada en el bando ganador-. Roma, al igual que muchas ciudades de la época, quedaba sumida en la pobreza, devastada por el impacto de la guerra y los duros años del fascismo¹⁰.

Sica nos acerca a una visión verídica de la ciudad y sus sucesos, mostrándonos **fragmentos de una sociedad** que ha pasado por un conflicto bélico: nos presenta a una familia italiana que habita en un **barrio periférico** alejado de los grandes monumentos reconocidos fácilmente en ciudad.

Entendiendo el contexto en el que está rodada la película reconocemos la existencia de una dificultad real para conseguir empleo, donde los habitantes de este escenario desolador luchan para alcanzar una situación estable. En la película, Antonio Ricci (el protagonista) consigue un empleo -gran oportunidad para mejorar su economía- pero, desafortunadamente, tras el robo de su bicicleta (indispensable para el trabajo) se ve obligado a recorrer las calles en su



Ilustración 10: Roma tras la Segunda Guerra Mundial, 1943.



Ilustración 11: Roma tras la Segunda Guerra Mundial, 1943.

¹⁰ Grijalba, Alberto: *“Equívocos, amigos y dos puentes. Italia/España.” Modelos alemanes e italianos para España en los años de postguerra: actas preliminares*, Pamplona, 2004.

busca, desvelando durante su travesía los aspectos más sórdidos de la sociedad de la posguerra. Sica utiliza esta estrategia narrativa para mostrar un **modo de percibir la ciudad**, sus contrastes y miserias, desde una posición cargada de dramatismo.



Ilustración 12: Berlín Occidental, el Europa Center y la Kurfürstendamm.



Ilustración 13: Berlín Oriental, bloques residenciales.

El cielo sobre Berlín (Der himmel über Berlin, Wim Wenders, 1987)

En esta película de Wim Wenders, rodada antes de la caída del muro de Berlín, se retrata la situación de la época: la ciudad dividida en dos realidades diferentes y separadas por un muro.

Para entender el contexto histórico en el que se encuentra rodada esta película nos remontamos al final de la Segunda Guerra Mundial (1945), cuando Alemania fue conquistada por los Aliados y la ciudad de Berlín fue dividida por completo.

El país se **fracturó en cuatro partes**: la francesa, la británica, la norteamericana y la soviética. La capital alemana quedó atrapada dentro del territorio soviético en la Alemania del Este. La ciudad fue repartida también en cuatro zonas, aunque principalmente se distinguían dos sectores:

- Berlín Occidental: la República Federal Alemana (RFA), considerada zona de Influencia francesa, británica y estadounidense.
- Berlín Oriental: la República Democrática Alemana (RDA), que se encontraba influenciada por la Unión Soviética.

En un principio, los habitantes podían circular con libertad de movimiento entre las distintas partes: existían 81 puntos de paso entre las dos zonas, pero a medida que las tensiones existentes crecían, la parte oriental perdía población, llevando a la RDA a tomar medidas opresoras. El 12 de agosto de 1961 se construye un muro provisional por el cual mantienen tan sólo doce puntos de paso.

Más adelante el gobierno de la RDA autorizó la construcción de un muro de cuatro metros de altitud, dividiendo la ciudad completamente; así, numerosas familias, grupos de amigos y vecinos quedaron separados. Este muro se construyó con escombros rescatados de los bombardeos de la guerra, por lo que resultaba sencillo pasar por encima, atravesarlo o excavar por debajo para conseguir llegar al otro lado.

En 1965 se levantó la segunda generación del muro; mucho más sofisticado, con un sistema consistente en dos tapias de unos cuatro metros de altura de hormigón, coronadas con un alambre de púas y separadas entre sí entre 30 y 40 metros. A esta separación se la denominaba *la franja de la muerte*, equipada con todo tipo de sistemas de seguridad para evitar la fuga de población.

Posteriormente, el muro sufrió algunas reformas. En 1968 se procedió a la sustitución de los bloques de hormigón por otros más resistentes y se reforzó la seguridad. En 1975 se volvieron a reemplazar las paredes por unas más eficientes, formadas por bloques de hormigón en forma de "L". A su vez, para suavizar la imagen estética del muro, se eliminó el alambre de púas, sustituyéndolo por un remate de sección tubular de hormigón.

El rodaje de la película se remonta a 1987, años antes de la caída del muro en 1989. En este ambiente Wim Wenders retrata el **sentimiento colectivo de la posguerra**. Se centra en sus desastres y consigue describir Berlín como una majestuosa ciudad en la que junto a sus grandes monumentos aparecen **espacios vacíos y ruinosos**, espacios abandonados y desolados separados por el muro.

En la película, los **ángeles** custodian la ciudad de Berlín: se mueven por el espacio mezclándose con los habitantes; irrumpiendo en sus vidas y en sus hogares; descendiendo desde el cielo para cumplir su cometido. La agria tarea consiste en consolar a los habitantes de este particular



Ilustración 14: Muro entre la puerta de Brandemburgo y Potsdamer Platz, Berlín, 1980.



Ilustración 15: trazado del Muro en la zona de Potsdamer Platz.

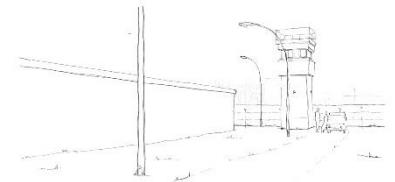


Ilustración 16: "La franja de la muerte": espacio interior del muro de Berlín. Fuente: elaboración propia.

lugar, escuchando sus pensamientos y respondiendo con palabras y acciones invisibles.

Los ángeles son los únicos que pueden atravesar el infranqueable muro y empaparse de los sucesos y sentimientos de ambas ciudades. Sobrevuelan espacios desérticos y ruinosos, que guardan la memoria de las tragedias ocurridas.

La cámara los sigue con **tomas aéreas** y a pie de calle mostrando lugares emblemáticos de la ciudad, como el Hotel Esplanade, la Biblioteca Estatal de Berlín, Mehringplatz, Anhalter Bahnhof, Lohmühlenbrücke y el recuerdo de -en aquella época inexistente- Potsdamer Platz. Para darnos esta lectura completa de ciudad Wenders recurre a los ángeles como estrategia, pues ellos pueden habitar, pasar y saltar sobre las **discontinuidades** de la **ciudad fragmentada** de Berlín.



Ilustración 17: espacios desérticos en los alrededores del Muro de Berlín, “El cielo sobre Berlín”, Wim Wenders, 1987.

Lost in translation (2003)

Esta película de Sofia Coppola se sitúa en la ciudad de Tokio; ciudad global identificada como **paradigma de caos urbano contemporáneo**. Es estridente, inarmónica, incomprensible repleta de luz y tecnología.

En ella los personajes se encuentran inmersos en un entorno extraño cuya atmósfera se intuye con la interacción de los protagonistas. Pretendiendo mostrar como realmente se perciben los espacios.

El espacio de la ciudad de Tokio es completamente diferente al de las ciudades de occidente¹¹, esto se debe a su peculiar cultura e historia. Para adentrarnos en el pensamiento japonés y poder analizar las complejas trazas de Tokio debemos indagar en su pasado.

La ciudad encuentra su explicación en cuestiones culturales, psicológicas y antropomórficas: en la manera de pensar, de ver y de vivir ajena a la lógica occidental. Hay innumerables cuestiones que distancian el pensamiento japonés del occidental, puede que una de las más significativas se vea influenciada por la religión.

La cultura japonesa se basa en el relativismo, pensamiento heredado de la religión budista, en él no se concibe el orden dualista de occidente. En la cultura occidental los espacios se comprenden de una **forma estructurada y jerarquizada**¹², consiste en el predominio de la linealidad, la calle se convierte en el espacio común de reunión y a ella se le adosan una serie de edificios y parcelas en busca de una armonía conjunta. En Japón, a diferencia de occidente, el espacio urbano se

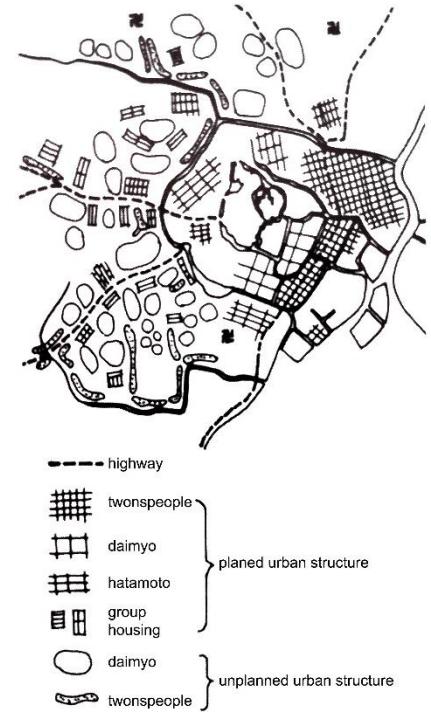


Ilustración 18: lógica generativa de la ciudad de Tokio. Fuente: "Ciudad hojaldre: visiones urbanas del siglo XXI", García Vázquez, Carlos, 2004.

¹¹ Popham, Peter; Simmons, B.: *Tokyo, The City at the End of the World*, Kodansha International, 1985.

¹² García Vázquez, Carlos: *Ciudad Hojaldre, Visiones urbanas del siglo XXI*, Barcelona, 2001, p. 163-169.

genera como una **adición de partes**, primero se definen los barrios, espacios autónomos adaptados a la topografía existente y orientados hacia hitos naturales (como el Monte Fuji), y posteriormente se conectan entre sí (no se busca claridad en las conexiones). **Se entiende la ciudad como un conjunto de parcelas relativamente autosuficientes y las calles como espacios sobrantes a su servicio.**

En cuanto a los edificios, la cultura japonesa no se rige por lo permanente, la vida es algo transitorio y los edificios son perecederos, se conciben como moradas provisionales remplazadas en pocas décadas.¹³ Mientras que en occidente se construye con la idea de permanencia a lo largo del tiempo. La esencia evanescente enfrentada al carácter permanente.

En definitiva, la narración del conjunto fílmico de *Lost in Translation* muestra una ciudad compleja, abarrotada y hasta retorcida, pero el aparente caos de esta ciudad tiene un **“orden oculto”**¹⁴ donde millones de personas conviven en total armonía.

Sofia Coppola a través de los sentimientos de sus personajes muestra la aparente inconexión de la ciudad de Tokio. Con esta estrategia narrativa permite describir la percepción de los protagonistas sobre el espacio de la ciudad, un conjunto de lugares o partes sin relación con la que ellos no logran interactuar.

¹³ Jinnai Hidenobu explica, en *Spatial Anthropology* (1985), que los edificios japoneses se basan en la esencia y no en la permanencia, los templos japoneses no se proyectan como edificios destinados a perdurar a diferencia de las iglesias y catedrales cristianas.

¹⁴ Yoshinobu Ashihara, *The Hidden Order. Tokyo Through the Twentieth Century* (1986).



EL ACTO DE MIRAR Y LOS MODOS DE PERCEPCIÓN.

Mirar y observar son dos de las actividades esenciales de un arquitecto, desde ellas se desarrolla el pensamiento que da lugar a sus proyectos, por ello saber reconocer las cualidades del espacio es importante. Los lugares de una ciudad se nos presentan de diversas maneras y muchas veces no somos capaces de apreciar todo lo que nos enseña.

La ciudad se podría definir como una **construcción del espacio a gran escala**, donde la interacción con cada escenario se desarrolla en cortos periodos de tiempo.

“En cada instante hay más de lo que la vista puede ver, de lo que el oído puede oír, un escenario o un panorama que aguarda ser explorado. Nada se experimenta en sí mismo, sino siempre en relación con sus contornos, con las secuencias de acontecimientos que llevan a ello, con el recuerdo de experiencias anteriores.”¹⁵

La percepción de la ciudad no es algo continuo se encuentra **fragmentada y mezclada** con pensamientos y preocupaciones. Los mismos habitantes no son solo observadores, sino que se convierten en parte de la ciudad. Son **elementos en movimiento** que junto a los vehículos y demás actividades dan vida al espacio urbano, tan importantes como la arquitectura y el resto de las partes fijas que dan forma al espacio¹⁶.

Mecanismos de percepción

La percepción se define como un proceso de aprender objetos, espacios o sucesos del espacio. Es el primer conocimiento de una cosa a través de las señales que envían nuestros sentidos, produciendo un

¹⁵ Kevin Lynch, *The image of the city*, 1960.

¹⁶ Berger, John: *Ways of seeing*, 1972.

resultado fenomenológico o experimentado de la cosa en concreto. Además, a percepción es temporal, se produce en un corto plazo de tiempo y de forma subjetiva, cada persona (de forma inconsciente) decide que percibir o no. En resumen, la percepción se refiere a una imagen mental formada a partir de la experiencia humana¹⁷.

La imagen mental de una ciudad depende de la claridad visual de dicho lugar, es decir de la legibilidad del espacio urbano. Un espacio será legible si es posible reconocer sus partes y organizarlas de una forma coherente, en una ciudad se deberían poder reconocer sus: distintos distritos, calles, plazas y lugares más sobresalientes. A su vez, el propio individuo utiliza otros mecanismos como el recuerdo de experiencias anteriores y de la sensación inmediata que produce el espacio.

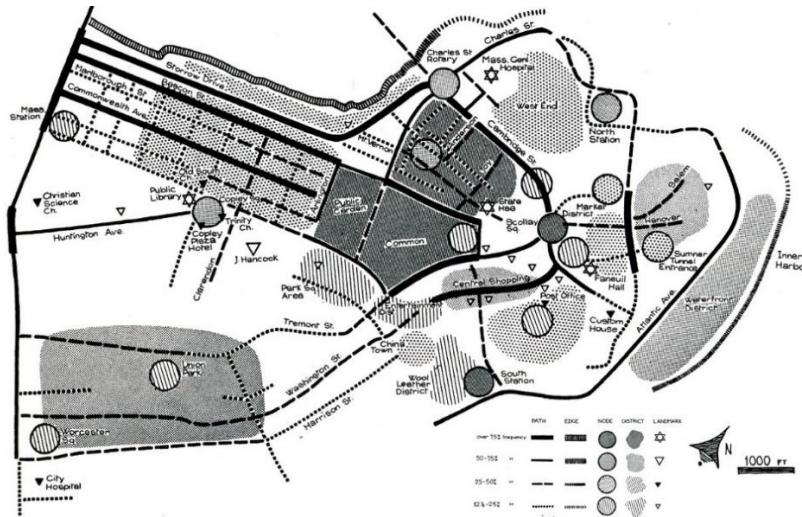


Ilustración 19: Kevin Lynch, *Forma visual de Boston sobre el terreno*, basado en las entrevistas realizadas a habitantes de la ciudad, 1960.

¹⁷ Merleau-Ponty, Maurice: *Fenomenología de la percepción*, 1945.

Una **imagen eficaz** debe poder describirse mediante tres cualidades: identidad, estructura y significado.

- La **identidad** se asocia a la identificación de un objeto, es decir que se refiera a una sola cosa y se distinga de las demás.
- La **estructura** implica que la imagen tenga relación espacial con otros objetos y con el propio observador.
- El **significado** es una relación con el espectador, pero no de forma espacial sino práctica o incluso, emotiva.

El análisis de estas tres cualidades en la imagen de la ciudad tiene el objetivo final de diseño urbano. Este diseño debe estar pensado para grandes grupos de habitantes con diferentes culturas y debe poder adaptarse a las evoluciones y el futuro desarrollo de la ciudad. El problema es que el significado de la imagen de una ciudad es complejo, no es probable que personas provenientes de diversos ambientes tengan la misma imagen de la ciudad.

Por ello se debe concentrar la atención en la estructura y la identidad, procurando la claridad física del espacio urbano. Creando una ciudad que con el tiempo pueda aprenderse, con todas sus partes bien diferenciadas y nítidamente vinculadas entre sí.

La gran ciudad contemporánea se caracteriza por el uso de gran variedad de mecanismos que componen su forma. Entre ellos se destaca **la acumulación, la superposición y la repetición** de elementos dentro de un sistema cambiante. Todos estos elementos crean una visión pixelada de la ciudad, una percepción abstracta que alcanza su máxima representación durante la noche, cuando en la oscuridad aparecen infinidad de ventanas iluminadas.

La ventana, separación de intimidades

La ventana es, también, un elemento de gran importancia, a través de ella se establecen relaciones espaciales y temporales. Sirve para separar intimidades, dividir los espacios, diferenciar lo público de lo privado.

En el cine sirve como herramienta mediante la cual se expresan sensaciones, percepciones y emociones. Otras veces se utiliza para acentuar o disminuir jerarquías, tanto sociales como espaciales, o para establecer relaciones, interior-exterior y privado-público.

La visión de la ciudad a través de la ventana ha sido un recurso recurrente. Se ha utilizado en infinidad películas como: *Metropolis* de Fritz Lang, donde el gran mirador del despacho de Joh Fredersen nos deja ver de forma indirecta la ciudad, y *Blade Runner* de Ridley Scott, donde la gran ventana aparece en el apartamento de Tyrell desde el que se divisa toda la ciudad de Los Ángeles. En ambos casos se convierte en una representación de poder, en un observatorio privilegiado sobre la ciudad.



Ilustración 20: Vistas de la ciudad de Los Ángeles desde el despacho de Tyrell Corporation, "Blade Runner", Ridley Scott, 1982.

En *Lost in translation* de Sofia Coppola, la ventana es la encargada de retransmitir los sentimientos de los personajes. Los escenarios de Park Hyatt Tokyo se convierten en el hogar de los protagonistas, el lugar donde pasan la mayor parte del tiempo, y donde se desarrolla la trama de la película. Son escenarios lujosos pero impersonales desde los que observar la ciudad. Tokio se muestra como una gran ciudad llena de luces, color y personas, una ciudad abarrotada y extraña con la que los personajes no se pueden comunicar. Este vacío se representa claramente a través de la visión de Scarlett Johansson sentada sobre el marco de la ventana observando la ciudad.



Ilustración 21: La soledad, Scarlett Johansson contemplando la ciudad de Tokio, "Lost in translation", Sofia Coppola, 2003.

En *El cielo sobre Berlín*, Wim Wenders utiliza la ventana como elemento de unión entre el espacio exterior y el interior, los ángeles son capaces de atravesarlas sin problemas introduciéndose hasta en lo más íntimo del espacio privado.

Sin embargo, la acción de la película se centra en los espacios públicos de la ciudad, lugares exteriores que debido a sus circunstancias han

perdido la propia condición de colectividad y reunión. Estos espacios existenciales se muestran como dos mundos paralelos, el mundo de los habitantes de la ciudad de Berlín y el mundo de los ángeles, que custodian sus vidas, son escenarios superpuestos cada uno con un discurso propio. Y además nosotros, los espectadores contemplamos ambos, al igual que el fotógrafo protagonista de *Rear Window* contempla las diferentes escenas y las estancias del patio de su vecindario.¹⁸

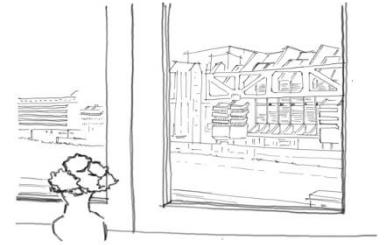


Ilustración 22: Ventana como separación de intimidades, "El cielo sobre Berlín", Wim Wenders, 1987. Fuente: elaboración propia.



Ilustración 23: Rear Window, Alfred Hitchcock, 1954.

¹⁸ Eusebio Alonso García: *Ventanas en el cine, el arte y la arquitectura. Miradas, relaciones e informaciones*, Escuela Técnica Superior de Arquitectura Valladolid, Valladolid.



EL RELATO URBANO, SIMULTANEIDAD EN UNA CIUDAD POLIÉDRICA Y MULTIFACÉTICA.

La ciudad es un objeto físico resultante de la interacción de varias disciplinas, como la arquitectura, el diseño urbano, la política, la sociología y la economía. En las películas se produce una narración de la ciudad mostrando los procesos de transformación que en ella ocurren. Es un objeto de doble construcción, resultado de intensos procesos de construcción y destrucción que configuran su forma y aspecto físico. El cine se convierte en la base mediante la cual se pone en escena los cambios y conflictos que transforman el espacio urbano.

Las visiones urbanas se centran en cómo miramos, en lo que nos interesa de la ciudad, no en cómo es; los ciudadanos se apropian del espacio, lo imaginan, lo utilizan, lo proyectan e incluso se proyectan sobre él.

Con la ayuda del cine se logran captar imágenes imperceptibles a ojos del espectador, llegando a definir el espacio urbano como un conjunto de actividades simultáneas. Estas actividades tienen lugar en multitud de lugares que forman parte de la ciudad, como calles, plazas, carreteras, etc., llegando a narrar como las realidades urbanas confluyen, se mezclan y se entrelazan al igual que una sucesión de capas para conformar la vida en la ciudad.

El espacio urbano se acaba convirtiendo en una **dualidad** de escenario cinematográfico y escenario urbano real: **la ciudad construida y la ciudad representada.**



Ilustración 24: Roma tras la Segunda Guerra Mundial 1945.



Ilustración 25: Llegada del autobús a un barrio periférico de Roma de la posguerra, "Ladrón de Bicicletas", Vittorio de Sica, 1948.

Narración de la ciudad, Roma, Berlín y Tokio

En la película *Ladrón de Bicicletas*, Vittorio de Sica nos acerca de una forma precisa y cuidada a la Roma de la posguerra, aproximándonos con el más mínimo detalle a la vida real, adentrándonos en un mundo de **pobreza y miseria**, donde la sociedad está corrompida, llegando a perder en ciertos momentos hasta la humanidad.

Los escenarios reales de esta Roma destruida tras la Segunda Guerra Mundial no se acercan siquiera a los grandes espacios y monumentos. No es una ciudad de césares, ni de grandiosidades fascistas, nos encontramos en un país derrotado y hundido tras las tragedias de la guerra. Una situación reconocible en cualquier ciudad de la época.

La historia relata un accidente de la **vida cotidiana** de un trabajador, el robo de la bicicleta con la que va a trabajar -un acto sin importancia si no tuviésemos en cuenta las condiciones de la sociedad italiana en 1948-.

Al comienzo de la película, gracias al recorrido de un autobús, nos adentramos en una **Roma desdibujada** y en transición, donde las calles y caminos no existen. Únicamente se hacen visibles gracias a los recorridos de los habitantes. Los edificios están deteriorados y no hay dinero para la reconstrucción. Los personajes habitan en la periferia -barrios obreros rodeados de descampados-, sin servicios básicos, como el alumbrado público o el agua potable, en un límite de calles deshechas donde la ciudad se diluye con el campo.

En esa época había una clara división de la ciudad: existía una frontera entre el espacio urbano y el campo. Dentro de la propia ciudad había una gran diversidad ordenada según la condición social: en el centro se encontraba la burguesía rodeada de los grandes monumentos de Roma, lugares que no conocían la miseria del extrarradio; en los barrios periféricos habitaba la clase trabajadora (los obreros) y en las zonas

marginales, los barrios pobres que quedaban dentro de la ciudad, donde vivían aquellos que no tenían oficio.



Ilustración 26: Mapa de Roma, 1950. Visión general del centro de la ciudad y de los escenarios que visitan los personajes de la película: Porta Portese, Piazza Vittorio y el Estadio Nacional. Fuente: elaboración propia.

Con **planos de seguimiento a pie de calle** podemos analizar la vida de los personajes, sus recorridos por la ciudad y lo que en ella ocurre. En las primeras escenas, Antonio Ricci -padre de familia- consigue un trabajo pegando carteles, pero para poder trabajar necesita una bicicleta. La familia se ve obligada a empeñar parte de sus pertenencias



Ilustración 27: Gran almacén de la casa de empeños. "Ladrón de Bicicletas", Vittorio de Sica, 1948.

para conseguir la bicicleta. Una secuencia de escenas muestra la realidad donde media ciudad debe abandonar sus cosas en la casa de empeños para poder alimentar a sus familias y pagar las facturas. Se narra como una fila interminable de personas espera pacientemente para entregar sus pertenencias y, justo al otro lado de una pequeña ventana, encontramos un gran almacén donde se van colocando montañas de objetos. Un abrumador plano general donde el empleado de la casa de empeños tiene que escalar por las innumerables estanterías para depositar las sábanas entre miles de ropajes empeñados.

El primer día en su nuevo trabajo Antonio Ricci sale de casa al alba lleno de felicidad para realizar su tarea. Va recorriendo las calles de Roma montado en su bicicleta y cargando con la escalera y la cartelería. Parte de un barrio periférico y llega al centro burgués de la ciudad, el núcleo de la vida adinerada, donde los habitantes podían disfrutar de las calles empedradas y de los carteles que con tanta maña pegaba nuestro personaje.



Ilustración 28: Antonio Ricci cargando con la escalera y la cartelería. "Ladrón de Bicicletas", Vittorio de Sica, 1948.

Mientras Antonio Ricci realiza su trabajo una banda de ladrones roban su bicicleta. Comienza ahí una persecución por la ciudad en la que se van mostrando los grandes escenarios llenos de realismo. Ricci corre desconsolado, descendiendo la calle hasta llegar a una gran avenida llena de vehículos y transeúntes, conviviendo en el mismo espacio urbano, rodeado por altos edificios de buena apariencia y comercios repletos -lugar muy distinto del que procede-. Allí consigue subirse al lateral de un coche y avanzar hasta dar con una bicicleta que no era la suya.

Decide caminar hasta una comisaría para poner una denuncia y, sin recibir apenas ayuda, parte hacia su hogar. Al llegar se da cuenta de que la única forma de recuperar la bicicleta es pedir ayuda a sus compañeros de sindicato. **La cámara de rodaje lo persigue** por su

barrio hasta llegar a una especie de centro social, mostrando imágenes nítidas y detalladas del espacio. En ese centro se hacen reuniones sindicalistas e incluso se ensayan y se representan obras de teatro, interiores laberínticos en los que Ricci encuentra a su amigo Baiocco que lo ayudará en su búsqueda.

Al día siguiente Ricci, su hijo Bruno y Baiocco parten en busca de la bicicleta robada. Llegan en autobús hasta **Piazza Vittorio**, donde a primera hora del día los barrenderos recogen y limpian las calles -un juego donde extras y habitantes anónimos participan para crear este escenario real-.

Se retratan escenas de la vida cotidiana de la ciudad como el laberíntico mercado en el que este personaje, junto a sus amigos, examina cada puesto en busca de su bicicleta. Este gran bazar donde se venden todo tipo de objetos muestra una ciudad poliédrica y rica.

Ricci y su hijo llegan a la **Porta Portese**, donde se venden los objetos robados. Otro gran **mercado capaz de aparecer y desaparecer** al ritmo de la lluvia. Los tenderetes y personajes empiezan a mojarse desmantelando el escenario. Es en ese lugar donde Ricci reconoce al ladrón, que se encuentra hablando con un vagabundo. Corre tras él hasta **los límites de la ciudad**, donde las casas se diluyen con las fábricas y el campo en un vacío urbano sin pavimentar. Al no conseguir alcanzarlo regresa a la **Porta Portese** para interrogar al vagabundo, lo sigue hasta un comedor social con barbería e iglesia.

Gracias al anciano y la fortuna el protagonista consigue llegar hasta el barrio marginal en el que habitan los ladrones; un barrio de edificios pobres deteriorados por sus años de uso. Ricci, al no conseguir pruebas del robo, se ve obligado a abandonar el lugar, llevándolo hasta el momento final de la película.



Ilustración 29: Ricci y su hijo Bruno examinando una rueda de bicicleta, "Ladrón de bicicletas", Vittorio de Sica, 1948.



Ilustración 30: Mercado de la Porta Portese bajo la lluvia, "Ladrón de bicicletas", Vittorio de Sica, 1948.

Antonio Ricci y su hijo Bruno se encuentran sentados frente al **Estadio Nacional**, esperando la llegada del autobús para regresar a casa. El padre, angustiado por no haber conseguido recuperar la bicicleta, observa la gran plaza repleta de bicicletas sin vigilancia, mientras que el estadio está ocupando el plano posterior rebotando de personas disfrutando del espectáculo. En ese momento el protagonista, empujado por la desesperación, decide robar una bicicleta. Sin embargo, el dueño de esta, con la ayuda de los transeúntes, consigue atraparlo, avergonzándolo por sus acciones ante su hijo. Ambos regresan a casa mientras cae la noche sobre la ciudad de Roma.

El dramatismo de la narración utilizado por Sica se encuentra directamente relacionado con la percepción laberíntica de la ciudad, en un contexto dado como la Roma de 1948. El movimiento acelerado de Antonio Ricci relata a la perfección la angustia de la época, la miseria y el ambiente de desesperanza vivido en la postguerra. Este recorrido fílmico, que llevan a cabo los personajes, sirve de estrategia formal para realizar una descripción exhaustiva del espacio urbano.

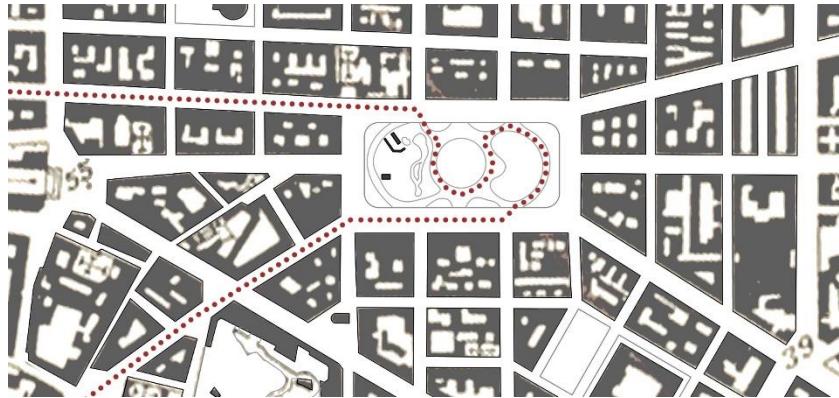


Ilustración 31: Piazza Vittorio, movimientos en el mercado. Fuente: elaboración propia.

Pocas veces se ha retratado tan magistralmente una ciudad como en *Ladrón de Bicicletas*. Conforman la base del relato urbano, una poesía donde actores, extras y habitantes se mezclan para realizar verdaderas coreografías. En cierto modo grandes películas del cine realista se ven influenciadas por la Roma de Vittorio de Sica, desde las solitarias calles de la Finlandia de Aki Kaurismäki, pasando por Blade Runner de Ridley Scott hasta el Tokio de Sofía Coppola en *Lost in Translation*.

Como se ha explicado anteriormente el cine, a diferencia de las demás artes, es capaz de mostrar la naturaleza de ciudad, las películas son documentos históricos que logran captar la esencia de las cosas y reflejarla. Para desarrollar una historia cercana a la realidad se deben escoger cuidadosamente los escenarios que presenten una mayor veracidad, consiguiendo así el retrato urbano de una ciudad auténtica. Para Wim Wenders la ciudad, sus lugares y la vida urbana representan algo más que un simple escenario, un reflejo de la realidad importante para poder comprender el presente y tener en cuenta el pasado.

Wenders en esa particular manera de describir la ciudad y sus paisajes urbanos nos acerca a la comprensión de una realidad absoluta. A lo largo de toda su filmografía se centra en narrar tanto el espacio urbano como las personas que lo habitan. Para ello intercala continuamente fragmentos de localizaciones, recortes de vidas y fracciones de historias, con lo que logra la veracidad de un relato urbano.

En la película *El cielo sobre Berlín* los escenarios de la ciudad no se entienden solamente como un conjunto de localizaciones escogidas para situar las escenas, sino que van un paso más allá, la película parte de **la propia ciudad** y la entiende **como argumento principal**. Wenders, en su primera acción antes del rodaje de esta película, decide recorrer la ciudad de Berlín, perderse en el espacio, observando los lugares más interesantes para posteriormente contar su realidad.

“Berlín fue el verdadero punto de partida de la película [...]. En cierto modo la idea surgió de **la complejidad de esta ciudad** y del intento de encontrar una forma narrativa con la que poder mostrar muchos puntos de vista de forma poliédrica.”¹⁹

En *El cielo sobre Berlín* se produce una dualidad, donde simultáneamente, pero en distinto plano, los diferentes personajes se desplazan y habitan la ciudad. Los ángeles, seguidos mediante tomas aéreas y a pie de calle, se mueven por la ciudad, observando el espacio urbano y los distintos acontecimientos que en él ocurren, siendo capaces de percibir los pensamientos y preocupaciones de la gente.



*Ilustración 32: Vacío urbano, **percepciones y recuerdos** de un espacio olvidado. Fuente: elaboración propia.*

Al mismo tiempo cada personaje de la película **muestra sus propios recorridos**, sus percepciones del espacio (recuerdos de la ciudad antes

¹⁹ Wim Wenders: *El acto de ver. Textos y conversaciones.*

de la guerra) y hasta sus sentimientos hacia él. La vida cotidiana de estos personajes, junto al recuerdo de los tiempos pasados, establece un diálogo entre la memoria de la ciudad y las historias de sus habitantes²⁰.

Los ángeles son aquellos encargados de introducirnos en el espacio, desde sus perspectivas privilegiadas pueden mostrar la ciudad en cualquier punto. Permiten introducir otras escalas espaciales al relato urbano; se trasladan **desde posiciones aéreas lejanas** a las calles de Berlín **hasta lo más íntimo de los espacios domésticos**.

A su vez, también introducen el factor **tiempo**, representan la permanencia, la eternidad frente al tiempo efímero de los seres humanos. Siendo capaces de crear un diálogo con la historia: imágenes documentales de una ciudad pasada (relacionadas con la guerra), frente a las imágenes del presente (la postguerra). Esto genera un contraste que permite identificar los **espacios**, pero manteniendo la **memoria** de la ciudad²¹.

La película está formada por **diez escenas**²², diez escogidas localizaciones de Berlín en las que se introducen los distintos diálogos y poemas escritos por Peter Handke²³. Al seleccionar estos lugares Wim Wenders plantea una nueva visión de la ciudad, lejos de los llamativos

²⁰ Cook, Roger F.: *The cinema of Wim Wenders, Image, Narrative, and the Postmodernism Conditions*, Wayne State University Press, Detroit, 1997.

²¹ Fernández Alba, Antonio: *Sobre la naturaleza del espacio que construye la arquitectura (Geometría del recuerdo y proyecto del lugar)*, Madrid, 1989.

²² Caldwell, David; Rea, Paul: *Handke's and Wenders's Wings of Desire: Transcending Postmodernism. The German Quarterly*, 1991.

²³ Peter Handke es un escritor austriaco con el que Wim Wenders colabora en varias ocasiones y escoge para desarrollar el guion de *El cielo sobre Berlín*, publicado años más tarde como *Der Himmel über Berlin*.

monumentos, centrándose en los lugares olvidados, sin sentidos de la trama urbana.

Los personajes habitan el espacio de diez fragmentos de ciudad. Vagan por los distintos lugares, describiendo las diferentes realidades de los siguientes escenarios:

- Las medianeras de Stadtring.
- El concesionario de Kurfürstendamm.
- La Biblioteca Estatal de Berlín.
- El circo de Friedrichstrasse.
- Langenscheidtbrücke.
- Potsdamer Platz.
- Gleisdreieck.
- Lohmühlenbrücke.
- Hotel Esplanade.
- Tierra de nadie.



Ilustración 33: Mapa de lugares, El cielo sobre Berlín, Wim Wenders, 1987. Fuente: elaboración propia.

Muchos de los lugares que aparecen en la película hoy en día son prácticamente irreconocibles. Sólo quedan las cicatrices talladas en los suelos y las fachadas. Berlín ha pasado de ser una **ciudad fracturada y claramente dividida** a ser una de las ciudades contemporáneas más populares²⁴. Al convertirse en la capital de la Alemania reunificada sufrió una gran transformación, llevando a cambios considerables en su trazado. Sin embargo, existen espacios libres de la transformación, ajenos al control urbanístico, lugares olvidados dedicados a mantener con vida la memoria de la ciudad.

En cuanto a la narración de Tokio en *Lost in Translation* se presenta de una forma similar a la tratada en la película *Ladrón de Bicicletas*: el espacio urbano lo percibe por primera vez desde un taxi en movimiento, dentro de una gran avenida repleta de luces y sonidos.

Uno de los personajes principales, Bob Harris (interpretado por Bill Murray) es un actor envejecido protagonista de películas de cine estadounidense que llega a la ciudad para rodar un anuncio para Suntory Wiski.

Tokio se presenta como una gran red viaria donde las calles se pierden en un sinsentido de extrema complejidad, llegando a ser hasta contradictorio. El sistema viario de esta ciudad no se estructura bajo un plan coherente: hay pocas arterias principales y las existentes presentan una forma retorcida; se construyen esquivando edificios y sobrevolando vías secundarias. Tokio surgió como una ciudad sin planificación espacial por lo que, a lo largo de los años, se han ido superponiendo **distintas estrategias morfológicas**.²⁵



Ilustración 34: Espacio urbano en movimiento, "Lost in Translation", Sofia Coppola, 2003.

²⁴García Vázquez, Carlos: *Berlín-Potsdamer Platz, Metrópoli y arquitectura en transición*. 1998.

²⁵ Fumihiko Maki, *Tokyo, the city and technology*.

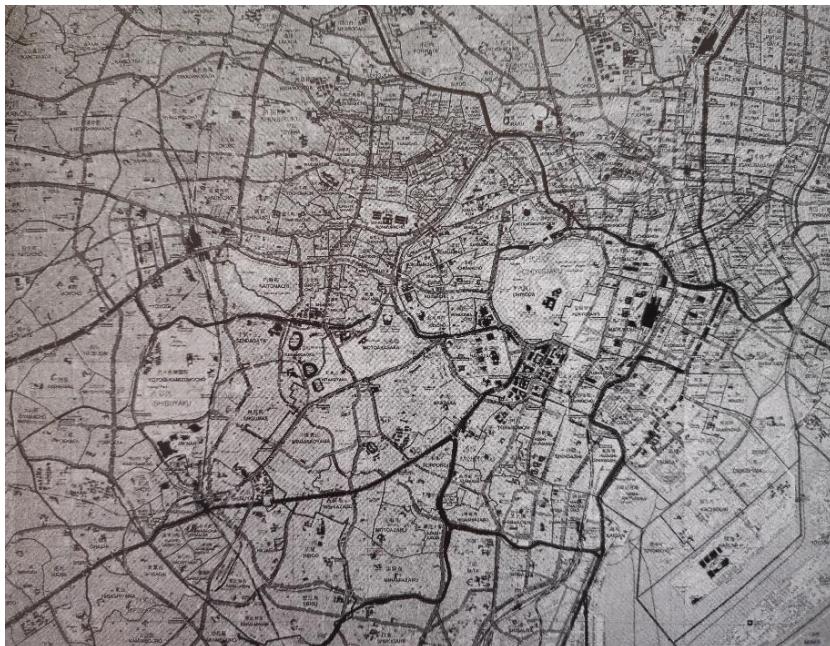


Ilustración 35: Tokio red viaria.

Mientras Bob llega a la ciudad, Charlotte (interpretada por Scarlett Johansson) descansa en una habitación del gran hotel que Sofia Coppola elige como escenario principal de su película.

Charlotte es una estudiante universitaria, recién graduada, que se encuentra en la ciudad viviendo con su marido en el hotel Park Hyatt Tokyo. John, su marido, apenas pasa tiempo con ella debido a su trabajo de fotógrafo que lo mantiene ocupado.

La ciudad se muestra bajo la visión de estos dos personajes extranjeros: dos turistas visitantes de un espacio extraño. El escenario principal (el hotel de los protagonistas) está situado en lo alto de un imponente edificio ubicado en el oeste de Shinjuku. Este barrio es uno de los lugares

más reconocidos de Tokio -el típico espacio que todos tenemos en mente: la imagen de la modernidad, luces de neón, altos edificios, calles bulliciosas y multitudes-.



Ilustración 36: Movimiento, luz y color, barrio de Shinjuku, Tokio.

Al hablar de los barrios de Tokio debemos tener en cuenta las actividades que en ellos ocurren. El conjunto de la ciudad se percibe como un **cuerpo desmembrado**, donde cada zona presenta una tipología arquitectónica diferente, una **realidad autónoma desligada del resto**²⁶.

Volviendo sobre el escenario principal, este hotel ocupa los catorce pisos de la torre del Parque Shinjuku. Es un lujoso complejo que Sofia Coppola ha reconocido como uno de sus lugares favoritos en el mundo. El hotel es un elegante oasis del espacio, un emblemático lugar de la ciudad, que combina diferentes mundos y culturas. Presenta una gran variedad de restaurantes y espacios comunes, como la impresionante piscina cubierta.

El edificio en el que se encuentra el hotel, diseñado por el arquitecto japonés Tange Kenzo, está compuesto por tres imponentes torres,

²⁶ García Vázquez, Carlos: *Ciudad hojaldre, Visiones urbanas del siglo XX*, 2004, p. 154.



Ilustración 37: Tokio y la superposición de funciones.



Ilustración 38: American bar, Hotel High Park, "Lost in translation", Sofia Coppola, 2003.

prácticamente idénticas, todas ellas coronadas por una particular pirámide de cristal y únicamente diferenciables por su altura. Este edificio está diseñado para albergar múltiples funciones: comercios, oficinas, área hotelera, etc. En Tokio es común el múltiple uso de los edificios²⁷, algunas infraestructuras de transporte, cubiertas, cadáveres inmobiliarios y demás resquicios urbanos acaban compartiendo distintas y pintorescas funciones: centros religiosos sobre edificios de oficinas, guarderías sobre viaductos de autopistas o cementerios sobre carreteras. Una **lógica de superposición** que regula el urbanismo de la ciudad.

El hotel ocupa solamente las trece últimas plantas, pero se distribuye en las tres torres. En él ocurren la gran parte de los acontecimientos de la película. Los protagonistas recorren los distintos espacios, hasta encontrarse en el New York Bar (situado en una de las torres). Allí, tras varias miradas cómplices, comienzan su amistad. La estrategia formal de Sofia Coppola pone en relación a dos personajes autónomos, a priori, únicamente unidos por la desconexión y el sentimiento de vacío hacia la ciudad.

Bob junto a Charlotte inician un viaje por la cultura desconocida de la ciudad de Tokio, transmitiendo impresiones de un público abstraído que vaga por el espacio sin apenas participar en él, emociones creadas por extranjeros fuera de su ciudad. Dos almas perdidas en una ciudad desconocida, pero también buscando respuestas a sus vidas individuales.

En sus aventuras visitan restaurantes, clubes y hasta un bar de karaoke, describiendo las calles como avenidas llenas de luz, color y grandes masas humanas que deambulan por el espacio, mostrando esa ciudad

²⁷ Estudio sobre los casos híbridos en edificación de Tokio, relatado en el libro "Made in Tokyo" por los arquitectos japoneses: Momoyo Kaijima, Junzo Kuroda y Yoshiharu Tsukamoto.

de la tecnología y el consumismo. En conclusión: “las calles de Tokio son un torrente de información donde el contenido triunfa sobre la forma. La ciudad más que objetos es actividad, gente que se mueve, carteles que parpadean, banderolas que ondean, etc. Todo ello convierte a Tokio en un hecho a percibir, es decir, el paraíso de la fenomenología”.²⁸



Ilustración 39: Movimiento, luz y color, Tokio.

²⁸ Carlos García Vázquez, *Ciudad hojaldre, Visiones urbanas del siglo XXI* (2004).



LA NEGACIÓN DE LA CIUDAD, EL NO LUGAR

En los procesos de destrucción, transformación y regeneración urbana que se han producido y se producen constantemente en las ciudades, el espacio público cambia a favor o en contra de los habitantes y las relaciones sociales.

Importantes obras arquitectónicas de la historia, como el muro de Berlín, se caracterizan por no tener en cuenta al ser humano, ni al lugar en el que se ubican. Se implantan en las ciudades ocupando el espacio y repercutiendo sobre el tejido urbano llevando a **la discontinuidad y la fragmentación**²⁹. Produciendo lo que se denomina el no lugar; espacios carentes de sentido e identidad, elementos vacíos de personas o de contexto.



Ilustración 40: El vacío urbano, la medianera como negación del espacio. Fuente: elaboración propia.

²⁹ Calvino, Italo: *Las ciudades invisibles*, Madrid, 1998.



Ilustración 41: “terrains vagues” en Berlín.



Ilustración 42: fragmentos de Berlín.

Desconexión urbana: el vacío

En las ciudades existe un gran número lugares muchas veces imperceptibles y ocultos, fragmentos urbanos que revelan su pasado e historia; espacios que rompen el trazado ortogonal y ordenado de la urbe, marcando los límites y dividiendo la ciudad.

Estos espacios vacíos están relacionados con conceptos definidos por el arquitecto y urbanista español Manuel Solá Morales, quien defiende que los “terrains vagues”³⁰ (lugares olvidados) son lugares ajenos al control urbanístico, donde todos los futuros son posibles.

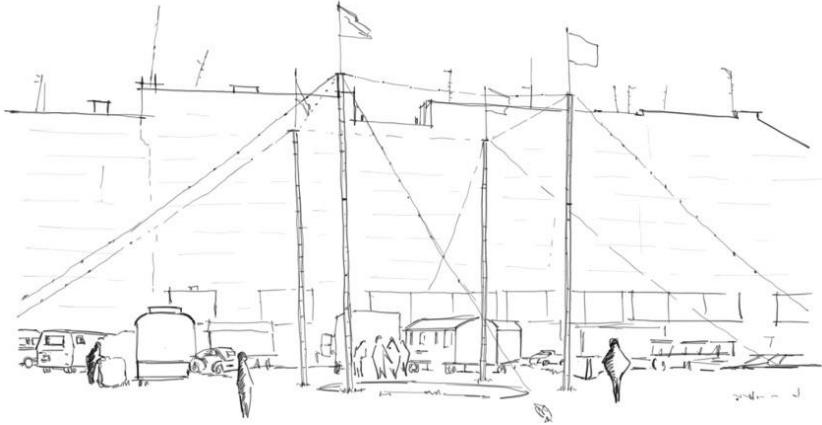
Los lugares olvidados de las ciudades presentan una esencia especial, capaces de mantener con vida la memoria del pasado y a su vez convertirse en terreno fértil para el futuro. Estos espacios están fuertemente vinculados con el desarrollo de los nuevos modelos de hacer ciudad. Se convierten en vacíos, producto de las marcas que el tiempo deja sobre la trama urbana y ofrecen áreas con una gran variedad de oportunidades.

Con estas características Wim Wenders nos describe Berlín, una ciudad llena de vacíos cargados de historias. En *El cielo sobre Berlín*, Wenders, se sirve de **espacios de gran fragilidad** próximos a desaparecer, entornos amenazados que relatan a la perfección la vida de una ciudad.

“Lo que encuentro extraordinario de Berlín es que estos puntos todavía existen [...], no se puede decir exactamente para que

³⁰ El término “terrains vagues” fue, por primera vez, utilizado por Solá Morales en 1995 en un artículo de con mismo nombre donde lo definía. Más adelante fue incluido en posteriormente en la monografía *Territorios* centrada en los espacios sin urbanizar en la ciudad contemporánea, producto de la colonización del territorio.

sirven. No tienen ninguna función, y esto es lo que los hace agradables [...].”³¹



*Ilustración 43: Lugares sin función establecida, donde todos los futuros son posibles.
Fuente: elaboración propia.*

La existencia del muro de Berlín, durante veintiocho años, produjo una gran desconexión de la ciudad, acompañada de la creación de infinitud de sin sentidos, lugares vacíos de vida, muchas veces sin función establecida. Durante la película los protagonistas se trasladan por el espacio urbano atravesando las distintas barreras creadas en la ciudad, situándose en el mismo 1986, desplazándose por las diez concretas localizaciones que Wenders había escogido minuciosamente y mostrando una **ciudad intermitente**.

La ausencia del lugar se deja ver claramente produciendo una negación del espacio público, donde las relaciones dejan de ser

³¹ Wim Wenders: *El acto de ver. Textos y conversaciones*.

posibles y las calles desaparecen hasta encontrarse con el muro³². La desconexión y la ausencia de relación entre las partes de la ciudad provoca grandes esplanadas (tierra de nadie) espacios donde la vida es inexistente, habitados únicamente por recuerdos.

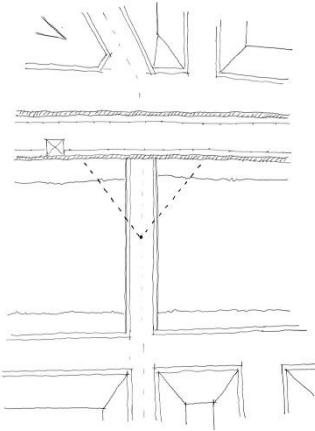


Ilustración 44: Discontinuidad, interrupción, intermitencia. Fuente: elaboración propia.

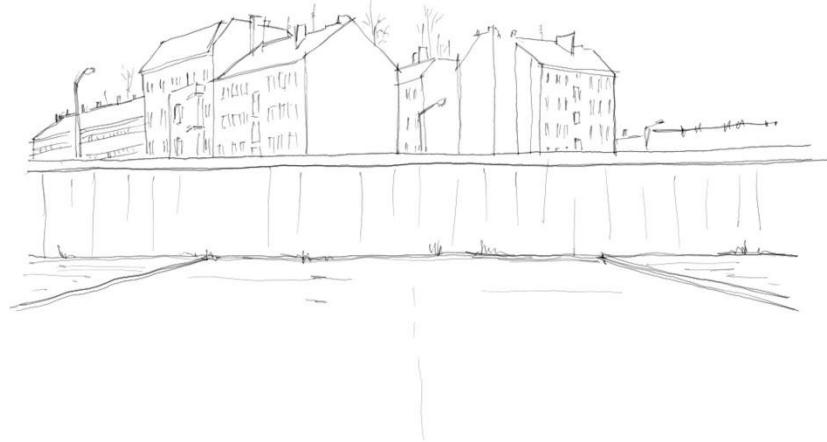


Ilustración 45: Ausencia de relación entre las partes de la ciudad. Fuente: elaboración propia.

Este ambiente efímero y lleno de angustia influye notablemente en el futuro de la ciudad. Muchos de los **espacios, que Wenders situó en el mapa de Berlín**, siguen intactos y otros han sido transformados sin entender sus verdaderos valores, reproduciendo imágenes anónimas que podrían estar en cualquier otra parte.

Hoy en día Berlín es una ciudad muy diferente, ha pasado por diversos procesos de transformación a lo largo de su historia. Una desoladora realidad que se inicia tras los bombardeos de la Segunda Guerra

³² Hessel, Franz: *Paseos por Berlín*, Madrid, 1997.

Mundial, pasando por los veintiocho años del muro y posteriormente convirtiéndose en la capital de Alemania.

El no lugar la ciudad contemporánea

El vacío urbano presente en la modernidad tiene una materialidad diferente al que encontramos en *El cielo sobre Berlín*. En el contexto de la ciudad contemporánea, un espacio de mentalidad productivista y funcionalista, el centro de la arquitectura deja de centrarse en el ser humano y, casi por completo, se enfoca en el consumismo, la economía y todos los procesos relacionados con ella.

Los no lugares se convierten en todo el espacio destinado a “las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes, como los medios de transporte o los centros comerciales”.³³ Lugares donde la velocidad aumenta, aumentando el ritmo de vida y curiosamente disponiendo de menos tiempo para vivir, produciendo una “des-lugarización” pues el lugar es la coexistencia del espacio y el tiempo³⁴.



Ilustración 46: Des-lugarización, espacios sin sentido. Fuente: elaboración propia.

³³ Marc Augé es un antropólogo francés que fue profesor y director de la escuela de Estudios Superiores de Ciencias Sociales de París, en varios de sus estudios describe los no lugares en la ciudad contemporánea.

³⁴ Gottfried Wilhelm Leibniz fue un filósofo, matemático, teólogo y político alemán que durante su vida desarrolló el concepto de lugar universal definiendo el lugar como la unión del espacio y el tiempo.

Durante los años sesenta, en Europa, surgió el movimiento situacionista³⁵. Esta corriente se centra en las experiencias cotidianas de la vida en la ciudad. Para ellos el **espacio** de la ciudad se dividía según las **emociones** que él mismo producía en la sociedad, existiendo lugares de interés y espacios residuales. **La ciudad se convierte en una forma de expresión** tanto a la hora de configurarla como de verla o recorrerla³⁶.

Estudiando los efectos que el entorno de la ciudad produce en las emociones de los habitantes se pueden desarrollar mapas psicogeográficos. En estas guías se aíslan los fragmentos de ciudad que muestran interés emocional, dejando vacías las relaciones entre ellos y distinguiendo así los lugares de los no lugares.

El primer mapa psicogeográfico fue dibujado por Guy Debord en la ciudad de París durante 1957. Para el desarrollo de la “*Guide Psychogéographique de Paris*” Debord se basó en su “teoría de la deriva”, donde uno o varios individuos pasean por la ciudad dejándose llevar por las sollicitaciones del lugar, empapándose por las emociones producidas por la diversidad de sus ambientes. Y así se van cortando las áreas de ciudad emocionalmente interesantes, distinguiéndose como islas dentro del espacio urbano, unidas por flechas rojas que simbolizan los cruces principales entre ellas; espacios vacíos o carentes de interés que no se identifican con un verdadero lugar.

³⁵ Berenstein Jacques, Paola: Apologia da Deriva: Escritos Situacionistas sobre a Cidade, 2003.

³⁶ Gallardo Frías, Laura: Un lugar extranjero llamado No-Lugar. Una reflexión sobre la necesidad del lugar y el no-lugar arquitectónico. Revista de arquitectura, 2012.

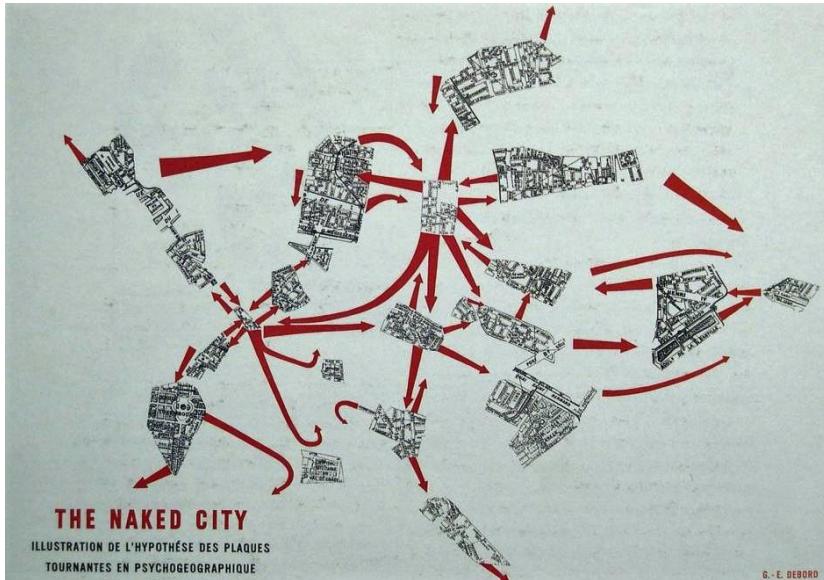


Ilustración 47: "The Naked City", Guía psicogeográfica de París, Guy Debord.

Estos mapas nos acercan, en cierta manera, a la urbe de la modernidad donde las ciudades se muestran vacías, sin significado para el individuo, desvinculadas de las impresiones sociales. Cada director realiza estos mapas situacionistas de cada una de las tres ciudades que aparecen en las películas escogidas. La cartografía fílmica se centra en los lugares de la ciudad que logran mostrar al espectador la sensaciones y sentimientos de los personajes en los distintos espacios o escenarios.

Tokio bajo la definición de una ciudad corriente, se aprecia como un espacio caótico, carente de sentido, pero realmente subyace una armonía oculta entre el lugar y el no lugar, donde ambos espacios tienen que coexistir para asegurar el correcto funcionamiento de una ciudad.

En la película *Lost in Translation*, los protagonistas (Bob y Charlotte) son dos extranjeros que se encuentran en una ciudad desconocida, se sienten fuera de lugar, extraños para con ellos mismos y con todo lo que les rodea. Materializan la ausencia y el individualismo en un lugar abarrotado de gente, abstrayéndose de la realidad y observándola desde un segundo plano.



Ilustración 48: Plano de abstracción, "Lost in translation", Sofia Coppola, 2003.

Logran caracterizar el espacio por su ruptura con el ser humano, sintiéndose ajenos a él; donde todo en la ciudad: restaurantes, comercios e incluso calles, es ajeno a ellos y la convierte, en consecuencia, en el no lugar.

“Hay un número tan elevado de grandes ciudades en el mundo, que las personas que las habitan viven más aisladas que nunca.”
Toyo Iyo.

Las ciudades contemporáneas, sobre todo en ciudades donde existe una fuerte presencia tecnológica y una alarmante sobrepoblación, - como Tokio- se crean olvidando la historia, el contexto, y hasta al propio individuo y, como resultado, producen el aumento desenfrenado de los no lugares.



焼肉
叙々苑

ビル

5円
10円

20円

2円

三日月堂
25
Yoko Inn

新橋
やまもと

restaurant
（営業時間）
18:00～21:00
TEL: 03-5309-6187

DVD

855

HAROLD'S HAZELBURN
BIF

ALL YOU CAN EAT AND ON
1500円

室
完全個室
テレビ

風俗
案内

米新

CONCLUSIONES. ESTRATEGIAS FORMALES, DISEÑO URBANO EN EL CINE

El cine nos sirve como soporte de análisis sobre el espacio urbano, para así poder reflexionar sobre las ciudades y lo que nos influyen sus calles, edificios y espacios.

Entre los elementos de una narración fílmica, el espacio además de ser el contexto en el que se desarrollan las acciones del relato, posee otros valores añadidos, en relación con los demás componentes de la historia. Este espacio es abstracto, es una construcción mental de cada individuo, basado en sus propias percepciones y recuerdos.

Las tres películas elegidas; *Ladrón de Bicicletas* de Vittorio de Sica (1948), *El cielo sobre Berlín* de Wim Wenders (1987) y *Lost in Translation*, de Sofia Coppola (2003), aportan su propia percepción del espacio situándose en concretos escenarios de tres ciudades: Roma, Berlín y Tokio. Tres ciudades aparentemente inconexas pero que presentan grandes relaciones espaciales.

Este trabajo aporta unas pautas para el análisis del espacio urbano. A través del relato fílmico, estudiado en las tres películas escogidas, y los mecanismos de percepción y movimiento se pueden llegar a conocer las experiencias reales de las personas en la ciudad, así como sus impresiones sobre el espacio. Es decir la realidad de estas tres singulares ciudades.

También se ha analizado la evolución de las ciudades a lo largo de la historia, como sus espacios se han adaptado a cada situación produciendo irregularidades sobre la trama urbana. Se originan lugares olvidados, que en algunos casos generan ambientes de reflexión, manteniendo intacta la memoria del pasado (ambientes que crean desconexión y fragmentación, *El cielo sobre Berlín*, Wim

Wenders, 1987), y en otras ocasiones son simplemente producto del caos y la mala ejecución urbanística (Espacios residuales de Tokio). Estos lugares, muchas veces vacíos y aparentemente carentes de interés, son de gran importancia para el desarrollo de la arquitectura y la ciudad contemporánea.

“Dar forma visual a la ciudad es un tipo de problema de diseño”³⁷.

Por lo tanto, a partir de estas reflexiones se deja abierto un campo de investigación cuyo fin son las ciudades, los nuevos modos de hacer ciudad, una ciudad universal creada y adaptada para todos.

³⁷ Kevin Lynch, diciembre 1959.

BIBLIOGRAFÍA

AA. VV: *Presente y futuros. Arquitectura en las grandes ciudades*, Barcelona, Centro de Cultura Contemporánea, 1996.

Alonso García, Eusebio: *Ventanas en el cine, el arte y la arquitectura. Miradas, relaciones e informaciones*, Escuela Técnica Superior de Arquitectura Valladolid, Valladolid.

Academy Group: *Architecture and film, Architectural Design*, London, 1994.

Arquitectura Viva: *Bill Viola: retrospectiva*, 2017

Augé, Marc: *Los “no lugares”. Espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*, Barcelona, 2004.

Barber, Stephen. *Ciudades proyectadas: Cine y espacio urbano*. Barcelona, 2006.

Berenstein Jacques, Paola: *Apologia da Deriva: Escritos Situacionistas sobre a Cidade*, 2003.

Berger, John: *Ways of seeing*, 1972.

Boned Purkiss, Javier; Márquez Ballesteros, M^a José; Moreno, Alberto E.: *Mapping Wings of Desire: Berlin and the City of Forgotten Places*, L'Atalante, Revista de estudios cinematográficos, 2016.

Caldewell, David; Rea, Paul: *Handke's and Wenders's Wings of Desire: Transcending Postmodernism. The German Quarterly*, 1991.

Calvino, Italo: *Las ciudades invisibles*, Madrid, 1998.

Careri, Francesco: *Walkscapes. El andar como práctica estética*, Barcelona, 2007.

Cook, Roger F.: *The cinema of Win Wenders: Image, Narrative, and the Postmodernism Condition*, Wayne State University Press, Detroit, 1997.

Deleuze, Giles: *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 1*, Barcelona.

Deleuze, Giles; Guattari, Félix: *Mil Mesetas, Capitalismo y esquizofrenia*.

Fernández Alba, Antonio: *Sobre la naturaleza del espacio que construye la arquitectura (Geometría del recuerdo y proyecto del lugar)*, Madrid, 1989.

Gallardo Frías, Laura: *Un lugar extranjero llamado No-lugar: Una reflexión sobre la necesidad del lugar y el no-lugar arquitectónico*. Revista de Arquitectura, 2012.

García Vázquez, Carlos: *Berlín-Potsdamer Platz, Metrópoli y arquitectura en transición*. 1998.

García Vázquez, Carlos: *Ciudad Hojaldre, Visiones urbanas del siglo XXI*, Barcelona, 2001.

Gregotti, Vittorio: *L'architettura del Realismo critico*, 2004.

Grijalba, Alberto: *“Equívocos, amigos y dos puentes. Italia/España.” Modelos alemanes e italianos para España en los años de postguerra: actas preliminares*, Pamplona, 2004.

Godard, Jean-Luc: *Godard on Godard*, Secker & Warburg, London, 1972.

Gorostiza, Jorge: *La profundidad de la pantalla*, 2008.

Hall, Peter: *Ciudades del mañana. Historia del urbanismo en el siglo XX*, Barcelona, 1996.

Hessel, Franz: *Paseos por Berlín*, Madrid, 1997.

Hidenobu, Jinnai: *Tokyo: A Spatial Anthropology*, Tokyo, 1985.

Kajima, Momoyo; Kuroda, Junzo; Tsukamoto, Yoshiharu: *Made in Tokyo*, Tokyo, 2001.

Koeck, R: *CineSpaces: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Londres; Nueva York: Routledge, 2013.

Lynch, Kevin: *La imagen de la ciudad*, 1960.

Maki, Fumihiko: *Tokyo, the city and technology*, Kenchiku bunka, 1989.

Merleau-Ponty, Maurice: *Fenomenología de la percepción*, 1945.

Neumann, Dietrich: *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Prestel, Munich/New York, 1996.

Pallasmaa, Juhani: *Geometry of terror. Alfred Hitchcock's Rear Window*, 2004.

Pallasmaa, Juhani: *The Architecture of image -existential space in cinema-*, Helsinki, 2001.

Popham, Peter; Simmons, B.: *Tokyo, The City at the End of the World*, Kodansha International, 1985.

Quintana, Ángel: *El cine italiano, 1942-1961: Del neorrealismo a la modernidad*, Barcelona, 1997.

Solá-Morales: *Territorios*, Barcelona, 2002.

Wenders, Wim: *El acto de ver. Textos y conversaciones*, Barcelona, 2005.

Yoshinobu Ashihara, *The Hidden Order. Tokyo Through the Twentieth Century* (1986).

FILMOGRAFÍA

Berlín, Sinfonía de una ciudad. Dirigida por Walter Ruttmann, 1927.

Blade Runner. Dirigida por Ridley Scott, 1982.

El cielo sobre Berlín. Dirigida por Win Wenders, Alemania, 1987.

Ladrón de Bicicletas. Dirigida por Vittorio de Sica, 1948.

La ventana Indiscreta (Rear Window). Dirigida por Alfred Hitchcock's, 1954.

Lost in translation. Dirigida por Sofia Coppola, 2003.

Metropolis. Dirigida por Fritz Lang, 1926.

Play Time. Dirigida por Jacques Tati, 1967.

The Cabinet of Dr. Caligari. Dirigida por Robert Wiene's, 1920.

Things to come. Dirigida por William Cameron Menes, 1936.

PÁGINAS WEB

<https://www.archdaily.com/242040/films-architecture-lost-in-translation> Última consulta: 17/07/2019.

<https://www.arquitecturayempresa.es/noticia/los-arquitectos-del-cine> Última consulta: 10/07/2019.

<https://berlin.codefor.de/luftbilder/> Última consulta: 03/08/2019.

<http://cinearquitecturaciudad.blogspot.com/> Última consulta: 10/07/2019.

<http://espacios.com/ladron6.html> Última Consulta: 09/08/2019.

<https://www.intjournal.com/0812/lost-in-translation> Última consulta: 17/07/2019.

<https://insideberlin.org/decalogo-cine-berlin/> Última consulta: 04/08/2019.

<http://moleskinearquitectonico.blogspot.com/2009/11/berlin-despues-del-muro-potsdamer-platz.html> Última consulta: 22/07/2019.

<https://www.movie-locations.com/movies/w/Wings-Of-Desire.php> Última consulta: 02/09/2019.

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/921133/4-peliculas-para-entender-la-arquitectura-y-el-urbanismo-en-la-posmodernidad> Última consulta: 05/07/2019.

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/919046/6-casas-en-6-peliculas-arquitectura-y-espacios-cinematograficos> Última consulta: 05/07/2019.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Proyecto del UFA Cinema Center, Coop Himmelb, Dresden, 1993-1998.....	11
Ilustración 2: “Things to Come”, William Cameron Menzies, 1936.....	12
Ilustración 3: Vista del pueblo, “The Cabinet of Dr. Caligari”, Robert Wiene’s, 1920.....	12
Ilustración 4: Construcción de la maqueta de “Metrópolis”, Fritz Lang, 1927.....	13
Ilustración 5: “Metrópolis”, Fritz Lang, 1927.....	13
Ilustración 6: Conjunto de la ciudad en ángulo, “Blade Runner”, Ridley Scott, 1982.....	14
Ilustración 7:: Vista aérea de Berlín, “El Cielo Sobre Berlín”, Wim Wenders, 1987.....	16
Ilustración 8: Neorrealismo italiano, “Ladrón de Bicicletas”, Vittorio de Sica, 1948.....	17
Ilustración 9: Roma tras la Segunda Guerra Mundial, 1943.....	17

Ilustración 10: Roma tras la Segunda Guerra Mundial, 1943.	18
Ilustración 11: Roma tras la Segunda Guerra Mundial, 1943.	18
Ilustración 12: Berlín Occidental, el Europa Center y la Kurfürstendamm.	19
Ilustración 13: Berlín Oriental, bloques residenciales.	19
Ilustración 14: Muro entre la puerta de Brandemburgo y Potsdamer Platz, Berlín, 1980.	20
Ilustración 15: trazado del Muro en la zona de Potsdamer Platz.	20
Ilustración 16: "La franja de la muerte": espacio interior del muro de Berlín. Fuente: elaboración propia.	20
Ilustración 17: espacios desérticos en los alrededores del Muro de Berlín, "El cielo sobre Berlín", Wim Wenders, 1987.	21
Ilustración 18: lógica generativa de la ciudad de Tokio. Fuente: "Ciudad hojaldre: visiones urbanas del siglo XXI", García Vázquez, Carlos, 2004.	22

Ilustración 19: Kevin Lynch, Forma visual de Boston sobre el terreno, basado en las entrevistas realizadas a habitantes de la ciudad, 1960.26

Ilustración 20: Vistas de la ciudad de Los Ángeles desde el despacho de Tyrell Corporation, “Balde Runner”, Ridley Scott, 1982..... 28

Ilustración 21: La soledad, Scarlett Johansson contemplando la ciudad de Tokio, "Lost in translation", Sofia Coppola, 2003..... 29

Ilustración 22: Ventana como separación de intimidades, "El cielo sobre Berlín", Wim Wenders, 1987. Fuente: elaboración propia..... 30

Ilustración 23: Rear Window, Alfred Hitchcock, 1954..... 30

Ilustración 24: Roma tras la Segunda Guerra Mundial 1945..... 33

Ilustración 25: Llegada del autobús a un barrio periférico de Roma de la posguerra, “Ladrón de Bicicletas”, Vittorio de Sica, 1948..... 33

Ilustración 26: Mapa de Roma, 1950. Visión general del centro de la ciudad y de los escenarios que visitan los personajes de la película: Porta Portese, Piazza Vittorio y el Estadio Nacional. Fuente: elaboración propia..... 34

Ilustración 27: Gran almacén de la casa de empeños. “Ladrón de Bicicletas”, Vittorio de Sica, 1948. 35

Ilustración 28: Antonio Ricci cargando con la escalera y la cartelería. "Ladrón de Bicicletas", Vittorio de Sica, 1948.....	35
Ilustración 29: Ricci y su hijo Bruno examinando una rueda de bicicleta, "Ladrón de bicicletas", Vittorio de Sica, 1948.	36
Ilustración 30: Mercado de la Porta Portese bajo la lluvia, "Ladrón de bicicletas", Vittorio de Sica, 1948.	36
Ilustración 31: Piazza Vittorio, movimientos en el mercado. Fuente: elaboración propia.....	37
Ilustración 32: Vacío urbano, percepciones y recuerdos de un espacio olvidado. Fuente: elaboración propia.....	39
Ilustración 33: Mapa de lugares, El cielo sobre Berlín, Wim Wenders, 1987. Fuente: elaboración propia.	41
Ilustración 34: Espacio urbano en movimiento, "Lost in Translation", Sofia Coppola, 2003.	42
Ilustración 35: Tokio red viaria.	43
Ilustración 36: Movimiento, luz y color, barrio de Shinjuku, Tokio.	44

Ilustración 37: Tokio y la superposición de funciones.....	45
Ilustración 38: American bar, Hotel High Park, "Lost in translation", Sofia Coppola, 2003.	45
Ilustración 39: Moviliento, luz y color, Tokio.....	46
Ilustración 40: El vacío urbano, la medianera como negación del espacio. Fuente: elaboración propia.....	48
Ilustración 41: “terrains vagues” en Berlín.	49
Ilustración 42: fragmentos de Berlín.	49
Ilustración 43: Lugares sin función establecida, donde todos los futuros son posibles. Fuente: elaboración propia.....	50
Ilustración 44: Discontinuidad, interrupción, intermitencia. Fuente: elaboración propia.....	51
Ilustración 45: Ausencia de relación entre las partes de la ciudad. Fuente: elaboración propia.....	51
Ilustración 46: Des-lugarización, espacios sin sentido. Fuente: elaboración propia.....	52

Ilustración 47: "The Naked City", Guía psicogeográfica de París, Guy Debord.....	54
Ilustración 48: Plano de abstracción, "Lost in translation", Sofia Coppola, 2003.....	55

AGRADECIMIENTOS:

Me gustaría agradecer a mi familia todo el apoyo obtenido a lo largo de los años de carrera, y a mi tutor por su ayuda y consejos en esta última etapa.

