

**AVANCA**

**CINEMA**

INTERNATIONAL CONFERENCE

**2015**

AVANCA | CINEMA

---

2015

## **Comissão de Honra | Honour Committee | Comité d'Honneur | Comité de Honor:**

Sua Excelência o Magnífico Reitor da Universidade de Aveiro  
Prof. Doutor Manuel António Assunção  
Sua Excelência o Magnífico Reitor da Universidade de Coimbra  
Prof. Doutor João Gabriel Silva  
Sua Excelência Senhora Presidente da Fundação para a Ciência e Tecnologia  
Profa. Doutora Maria Arménia Carrondo

## **Comissão Científica | Scientific Committee | Comité Scientifique | Comité Científico:**

Prof. Dr. Abílio Hernandez - Universidade de Coimbra - Portugal  
Prof. Dr. Alessandro Griffini - ENEA - Itália  
Prof. Dr. Alfonso Palazón Meseguer - Universidad Rey Juan Carlos - Espanha  
Profa. Dra. Anabela Branco Oliveira - UTAD – Portugal  
Prof. Dr. Aníbal Lemos - IADE University - Portugal  
Prof. Dr. António Abreu Freire – CLEPUL - Universidade de Lisboa - Portugal  
Prof. Dr. António Costa Valente - Universidade de Aveiro – Portugal  
Prof. Dr. António Pedro Pita - Universidade de Coimbra - Portugal  
Profa. Dra. Beatriz Legerén - Universidade de Vigo - Espanha  
Profa. Dr. Bienvenido León - Universidad de Navarra - Espanha  
Profa. Dra. Carmen Peña Ardid - Universidad de Zaragoza – Espanha  
Profa. Dra. Carla Freire - ESECS - Portugal  
Prof. Dr. Carlos Fragateiro – Universidade de Aveiro - Portugal  
Profa. Dra. Conceição Lopes - Universidade de Aveiro - Portugal  
Prof. Dr. David Clevery - University of London - Reino Unido  
Profa. Dra. Denize Araújo – Universidade Tuiuti do Paraná - Brasil  
Profa. Dra. Eija Timonen - University of Lapland - Finlândia  
Prof. Dr. Farshad Fereshteh Hekmat - University of Tehran – Irão  
Profa. Dra. Gloria Gómez-Escalonilla Moreno - Universidad Rey Juan Carlos – Espanha  
Prof. Dr. Hamid Aidouni - Université Abdelmalek Essaadi - Marrocos  
Prof. Dr. Jan Goldschmeding - Universiteit van Amsterdam – Holanda  
Prof. Dr. João Victor Boechat Gomide - Universidade FUMEC - Brasil  
Prof. Dr. Jochen Dietrich - Gymnasium Stift Keppel, Hilchenbach - Alemanha  
Prof. Dr. Jorge Seabra - Universidade de Coimbra - Portugal  
Prof. Dr. José Ribeiro - Universidade Aberta - Portugal  
Profa. Dra. Josélia Neves – Hamad bin Khalifa University - Dubai  
Prof. Dr. Kajingulu Somwe Mubenga - National Pedagogy University – Congo  
Prof. Dra. Lien Fan Shen - The University of Utah - Estados Unidos  
Prof. Dr. Manuel Salvador Lima - Universidade dos Açores – Portugal  
Profa. Dra. Manuela Penafria - Universidade da Beira Interior – Portugal  
Profa. Dra. Manuela Cernat - UNATC - Roménia  
Prof. Dr. Marc Rigaudis - United States International University - Quénia  
Profa. Dra. Marta Varzim - ESAD- Portugal  
Prof. Dr. Nuno Fragata - ESAD - Portugal  
Prof. Dr. Paulo Bernardino - Universidade de Aveiro - Portugal  
Prof. Dr. Régis Frota Araújo - Universidade Federal do Ceará - Brasil  
Profa. Dra. Rosa Oliveira - Universidade de Aveiro – Portugal  
Prof. Dra. Rosemary Mountain - Concordia University - Canadá  
Prof. Dr. Sally Shafto - Université IBN ZOHR - Marrocos  
Prof. Dr. Vítor Reia- Baptista - Universidade do Algarve – Portugal  
Prof. Dr. Wai Luk Lo - Hong Kong Baptist University - Hong Kong  
Prof. Dr. Yen-Jung Chang - National University of Taiwan - Taiwan  
Profa. Dra. Yumiko Mizusawa - Keio University – Japão

Título: Avanca | Cinema 2015  
Coordenação: António Costa Valente, Rita Capucho

Capa e paginação: António Osório  
Assistência gráfica: Sérgio Reis, Carla Abreu, Jéssica Gomes, Tiago Vieira, Gonçalo Mendes  
Impressão: Artipol - Artes Tipográficas, Lda

Reservados todos os direitos de acordo com a legislação em vigor  
Edições Cine-Clube de Avanca, 2015

Todas as imagens e gráficos foram fornecidos pelos autores dos textos.  
A totalidade das imagens ou pertencem aos autores ou foram retiradas de espaços da web onde se encontravam disponíveis.

Edições Cine-Clube de Avanca  
Rua Dr.Egas Moniz, 159  
3860-078 AVANCA - Portugal  
Tel/fax: 234 880658  
livros@avanca.com  
www.avanca.com

Depósito Legal: 396031/15  
I.S.B.N.: 978-989-96858-6-4

Dança e representações de feminilidades no filme <i>Garotas e Samba</i> . . . . .	149
Ana Maria de São José	
Del Japón Feudal al planeta Akir: Estudio comparativo de la música en “Los siete samuráis” y sus remakes americanos . . . . .	159
Ángel Justo Estebanz	
Lucía Pérez García	
“Elas falam” – Narrativas de professoras negras do Distrito Federal . . . . .	167
Renata Parreira Peixoto	
Entre Cinema e Cidade: relações possíveis entre a teoria urbana de Henri Lefebvre e o filme “O céu sobre os ombros” . . . . .	176
Marcus Costa Braga Soares	
Exercícios de Representação: Simulacro e vida na criação de Personagem . . . . .	185
Cláudia Marisa	
Gesto e Duração em <i>Fome</i> de Steve McQueen . . . . .	193
Susana Viegas	
Herzog: a Gruta dos Sonhos Perdidos . . . . .	200
João Paulo Queiroz	
Luís Jorge Gonçalves	
Ronaldo Oliveira	
Hotels as spaces of alienation and solitude in Sofia Coppola's <i>Somewhere</i> and <i>Lost in Translation</i> . . . . .	206
Ana Luísa de Oliveira Gonçalves Pires	
Jornadas Interiores: Três Narrativas . . . . .	211
Guy Amado	
La ciudad del Futuro de Le Corbusier en el género de la Ciencia Ficción . . . . .	218
Sara Pérez Barreiro	
Ramón Rodríguez Llera	
Daniel Villalobos Alonso	
La producción, difusión y conservación de las artes performativas en el contexto artístico contemporáneo . . . . .	228
María del Carmen Bellido Márquez	
Lars von Trier as a Cinematic Researcher . . . . .	235
Jouko Aaltonen	
Leitura Fílmica de Festa no Céu . . . . .	241
Pollyanna Rosa Ribeiro	
Keyla Andrea Santiago Oliveira	
Les citations d'Alfred Hitchcock dans <i>Répulsion</i> , <i>Frantic</i> et <i>The Ghost Writer</i> de Roman Polanski . . . . .	249
Olga Mosicheva-Prot	
Los desechables. Un movimiento híbrido entre los lenguajes: teatral y cinematográfico . . . . .	258
Nicolás Savignone	
Memória e apagamento na arte contemporânea latino americana . . . . .	264
Denise Trindade	
Monica Klenz	

## La ciudad del Futuro de Le Corbusier en el género de la Ciencia Ficción

Sara Pérez Barreiro

Universidad de Valladolid, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, España

Ramón Rodríguez Llera

Universidad de Valladolid, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, España

Daniel Villalobos Alonso

Universidad de Valladolid, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, España

### Abstract

*Abstract Text in English between 100 to 250 words, 10-point Arial, italic, justified)*

*Le Corbusier is, without a doubt, one of the most important figures of the twentieth century architecture scene. His ideas changed the basis of architecture. Most of his thoughts were reflected not only in his built Works but also in his writings, specially in three of his books: "Vers une architecture" (1923) "Urbanisme" (1924), this title has been translated into other languages as "The city of the future" and La Charte d'Athènes (1942). Many of the principles advocated in these texts were very difficult to build in real life. One of the great advantages of Cinema is that it allows us to create anything we imagine, and if there is a genre in this art that which makes it possible is Science Fiction. Great films as "Things to Come" produced by Alexander Korda could not be understood without the ideas of Le Corbusier. To mention more examples "I Robot" directed by Alex Proyas builds a modernized "city of three million inhabitants." "Le cinquième élément" by Luc Besson, manipulates the communication system to different strata, which had many advantages as the great architect said. Finding building created by Le Corbusier es easy but finding his urban ideas is much more complicated. Throughout the film we can see Le Corbusier's ideas recreated and reinterpreted his thoughts.*

**Keywords:** Architecture, Le Corbusier, Scenography, Design, Science Fiction

### Introduction

En las visiones utópicas y optimistas del futuro que se reflejan en el cine de Ciencia Ficción, resulta complejo establecer unas características que las agrupen a todas, o un ejemplo que englobe todo, al contrario que en panoramas más distópicos que podemos reflejarlo todo a través de una única película *Blade Runner*. La soluciones son muy dispares, pero será el planeamiento urbano de Le Corbusier el que más se repite y sus referencias de estas condiciones en sitios como en *La vida Futura*, *Yo Robot*, y con algunas "perversiones" como en *El Quinto Elemento*. Desde películas cuyo asesoramiento urbanístico fue nulo a ejemplos desarrollados después de largas conversaciones entre importantes expertos como *Minority Report*, la ciudad vertical como solución recurrente aparece de manera mayoritaria en este género.

### Things to come

Rodada en el año 1936 por William Cameron Menzies, quien se estrenaba como director en solitario, cuatro años antes había codirigido con Marcel Varnel *Chandu el mago*. Se había formado como diseñador de producción, entre sus trabajos destacan los diseños de escenarios del *Ladrón de Bagdad* del año 1936 o colaboraciones en algunas películas de D. W. Griffith, como *Drums of Love* o *Lady of the Pavements*. El productor Alexander Korda, influyó notablemente en el aspecto final de la película, no sólo escogiendo un director con experiencia en el diseño, sino nombrando a su propio hermano, Vincent Korda, como jefe del diseño de producción. Otro de los aciertos de Alexander Korda fue escoger no sólo el del libro en el que se basa la película sino también al propio autor para desarrollar el guion. La novela es *La forma de lo que vendrá*, y el escritor es H. G. Wells.

Argumentalmente la ciudad de *Everytown* sufre una interesante evolución a lo largo de todo el largometraje. Al principio de la acción, en 1940 la metrópoli es una densa masa de viviendas en las que destacan sus torres y una serie de edificios cupulados. Una plaza da frente a un edificio de usos público cuya fachada está compuesta según el modelo clásico, un frontón y cinco columnas flanquean el acceso a su interior. Transcurridos veintiséis años, en 1966 esa misma ciudad aparece devastada, y aunque se mantiene gran parte de las edificaciones, apenas existen cubiertas, las cúpulas están dañadas y del inmueble de la plaza apenas queda la mitad del frontón clásico. Con la llegada del protagonista de la historia Cabal a *Everytown*, empieza la transformación. El nuevo orden social exige nuevos sistemas urbanos, la ingeniería, la ciencia y la tecnología son los ejes en los que se basa esta sociedad, y a partir de este momento, en el film se produce una secuencia de imágenes que atiende a nuestro interés donde se va construyendo la nueva *Everytown*. Gigantescas máquinas excavan una montaña cercana abriendo un vacío de descomunales dimensiones. Impresionantes artefactos provistos de todo tipo de engranajes y operarios ataviados con modernos monos de trabajo, aúnan sus esfuerzos para producir elementos prefabricados de dimensiones impensables. Grandes planchas blancas, de tamaño entre 5 por 12 metros son utilizadas para erigir los rascacielos de conforman la nueva *Everytown*.

La calidad de los diseños de esta ciudad fue fundamental en su reconocimiento fílmico. Se barajaron varios nombres para que fueran los encargados de crearla, entre ellos estaba Fernand

Leger, pero su propuesta era demasiado similar a la que había realizado para el Ballet Mecánico. También se lo propusieron al propio Le Corbusier, quien finalmente declinó la oferta. Esto no fue obstáculo para que Vincent Korda utilizara las ideas que se recogían en su libro *Hacia una Arquitectura*, como uno de los elementos básicos del diseño. Finalmente Vincent Korda escogió la obra de László Moholy-Nagy como referencia principal. El corto titulado *Light play* realizado por el artista húngaro fue decisivo para su elección, para esta secuencia creó una serie de formas abstractas a base de parámetros geométricos, incluso ideó su propia ciudad del futuro tomando como elementos conos transparentes y torres revestidas de vidrio que dejaban ver perfectamente la estructura portante. Finalmente todas estas tomas fueron desechadas en el montaje definitivo (Pohl, 1984).

Decisivas fueron las ideas de Le Corbusier, quien aunque no quiso participar en el proyecto, fueron claramente representadas en esta película, fundamentalmente las que aparecen en el capítulo "Casas en serie" del libro *Hacia una Arquitectura*, una vez que fuera publicado en *L'Esprit Nouveau* en 1923

Este texto empieza con las siguientes frases:

*"Acaba de comenzar una gran época*

*Existe un espíritu nuevo"* (Le Corbusier, 1964, 187)

Tienen que transcurrir más de sesenta minutos, casi dos tercios del film, para llegar a la construcción de la nueva *Everytown*. Durante todo este tiempo, el argumento ha ido mostrando lo devastador que puede ser una guerra y cómo hay que hacer las cosas de otra forma, bajo otra mirada, con *"un espíritu nuevo"*, planteamiento paralelo al que Le Corbusier y Ozenfant, en el que se apoyaban su ideal Purista

"Ahora bien, todo está por hacer; no hay nada dispuesto para la realización de este inmenso programa. No existe el estado de espíritu.

El estado de espíritu de construir casas en serie, el estado de espíritu de habitar casas en serie, el estado de espíritu de concebir casas en serie.

Todo está por hacer: no hay nada dispuesto. La especialización apenas ha abordado el dominio de la construcción. No hay fábricas ni técnicos especializados.

Pero en un abrir y cerrar de ojos, si naciera el espíritu de serie, todo comenzaría prontamente. En efecto, en todas las ramas de la construcción, la industria, potente como una fuerza natural, desbordante como el río que corre hacia su destino, tiende cada vez más a transformar las materias primas y a producir lo que se llaman "materiales nuevos". Son lección: hormigones y cales, hierros perfilados, cerámica, materiales aislantes, tuberías, quincallería, revoques impermeables, etc., etc. Todo esto llega ahora a granel a las casas en construcción, se ve sometido a lo imprevisto requiere una exagerada mano de obra y proporciona malas soluciones. Ello se debe a que los elementos de la construcción no se producen en serie" (Le Corbusier, 1964, 189)

Como en la fecha de la película no existía esta tecnología que permitiera hacer este tipo de obras, se imaginó una nueva, por eso, en la película, vemos

maquinas novedosas de tamaño gigantesco que van horadando el terreno, lo modifican a su antojo. Mientras tanto, en otro lugar, una innovadora planta industrial, con técnicos especializados en cada una de ellas, van creando los nuevos materiales. Inmensas factorías, donde los operarios, vestidos de formas diferentes según la función que realicen, lo que denota su especialización realizan labores diversas, como manejar las maquinas, transportar materias primas y manufacturadas... siguen un plan decidido con precisión, el de fabricar la nueva ciudad.

"Los primeros efectos de la revolución industrial en la construcción se manifiestan mediante esta etapa primordial: el reemplazo de los materiales naturales por los materiales artificiales, de los materiales heterogéneos y dudosos por los materiales homogéneos (...)

En fin, en ciertos dominios, los técnicos han hablado. Los servicios de agua, de iluminación, están en rápida evolución; la calefacción central ha tomado en consideración la estructura de las paredes y las ventanas —superficies refrigerantes— y, por consecuencia, la piedra, la buena piedra natural en paredes de un metro de espesor, se ha visto desplazada por ligeros tabiques dobles de escoria de hierro fundido, y así sucesivamente. Entidades casi divinas han perecido: los techos que ya no tienen necesidad de ser puntiagudos para evacuar el agua; los grandes y hermosos alféizares de las ventanas que nos molestan porque nos quitan la luz; las maderas macizas, tan gruesas como se quiera, sólidas para una eternidad, pero que saltan y se astillan ante un radiador mientras que una madera terciada de 3 milímetros de espesor permanece intacta.

(...) En esa obra no han entrado más que granos de arena y escoria de hierro fundido del grosor de las avellanias; los muros son delgados como membranas a pesar de que en ese edificio hay enormes cargas. Muros delgados para proteger contra las diferencias de temperatura y tabiques de 11 centímetros a pesar de las cargas enormes. ¡Cómo han cambiado las cosas!" (Le Corbusier, 1964, 192-93)

La nueva *Everytown* se construye siguiendo este sistema, todos son materiales nuevos, producidos en las factorías, creando elementos prefabricados y estandarizados que facilitan enormemente su colocación en obra. En verdad que en este largometraje no podemos comprobar la existencia de unos sistemas de instalaciones que sigan los preceptos lecorbuserianos, pero viendo la innovación existente en el resto de campos de la Arquitectura es de suponer que, si la ciudad fuera real, también los tendría para poder existir.

La metrópolis terminada se encuentra situada por debajo de la cota cero, aunque existen unas grandes oquedades que permiten una gran entrada de luz a las plazas y a los espacios públicos. La cubierta de las torres de viviendas es plana, y sirve para generar un gran parque de dimensiones extraordinarias, lo que conlleva que las viviendas situadas justo debajo no tienen esa profundidad, ya que sería inviable su

ventilación, sino que solamente se disponen en el frente que da a la plaza. Este parque, o al menos la parte que se muestra en el film, se organiza desde una gran parterre circular del que salen una serie de ejes radiales. En un lugar determinado uno de estos caminos se duplica, el que va a dar al gran vacío de la plaza, también se muestra la existencia de otro anillo concéntrico al principal. Tangente a éste, y a ambos lados del eje principal, aparecen sendas construcciones cilíndricas con una serie de elementos volados. El límite de la oquedad, lo que separa el exterior, lo natural, del interior, lo artificial, viene dado por una superficie curva plegada y descendiente, parece que entroncaría con estas construcciones cilíndricas, por lo que probablemente estemos antes la "entrada" de la ciudad. Ya no es necesaria la solución clásica de un arco triunfal, sino un elemento acorde con el nuevo tiempo, y es que en esas curvas tan amplias, ese desarrollo de las mismas nos inducen a pensar que se trata de un vial para vehículos, para que los habitantes de la ciudad puedan ponerse en contacto con el exterior de la manera más cómoda y más adecuada a las tecnologías imperantes en la nueva *Everytown*.

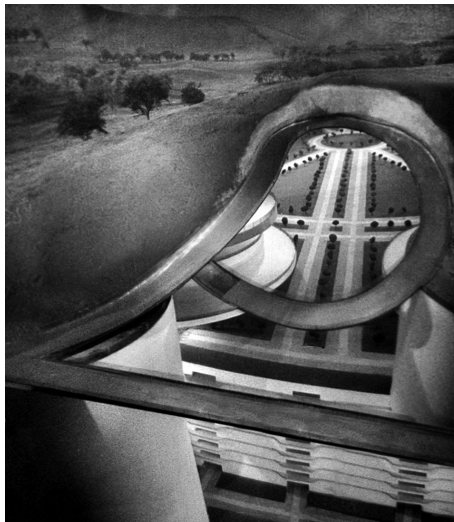


Image 1 – Vista de *Everytown* desde arriba. Fotomontaje de varios fotogramas de *Things to Come* realizado por los autores.

Cuando finalmente la cámara baja por esa gran oquedad, la película nos muestra una ciudad blanca y reluciente materializada mediante una serie de torres de viviendas de fachadas transparentes. Las formas curvas de los paramentos exteriores juegan con los tubos transparentes rectilíneos, probablemente elementos de comunicación, dispuestos de manera vertical y horizontal cruzando el espacio vacío. Apenas se van a ver más áreas de la nueva *Everytown* que ésta, pero Vincent Korda consigue que en un solo fotograma podamos vislumbrar, volúmenes, superficies y parte

del plan organizador de la ciudad. No es casual, en el mismo texto de Le Corbusier explica:

*"Ha llegado el momento de presentar el problema de la casa, de la calle y de la ciudad, y de confrontar el arquitecto con el ingeniero.*

*Para e arquitecto, hemos escrito las "TRES ADVERTENCIAS":*

*El VOLUMEN, que es el elemento por el cual nuestros sentidos perciben, miden y son plenamente afectados.*

*La SUPERFICIE, que es la envoltura del volumen y que puede anular o ampliar la señalación.*

*El PLAN, que es el generador del volumen y de la superficie y mediante el cual todo está irrevocablemente determinado"* (Le Corbusier, 1964, 8)

Los volúmenes existentes en esta ciudad no se corresponden a los habituales, deben de ser nuevos y modernos, diferentes a lo que se había construido hasta ese momento, alejándose de los habituales paralelepípedos para erigir elementos cilíndricos.



Image 2 – Vista de *Everytown* desde abajo. Fotomontaje de varios fotogramas de *Things to Come* realizado por los autores.

Las superficies que cubren estos asombrosos volúmenes son, en una parte significativa, transparentes, dejando ver los diferentes niveles de su interior y generando una visión hermosa desde las zonas públicas de la urbe. El desmesurado tamaño



de estas edificaciones maravilla al espectador, y a la vez, la pureza de su estética, y la imposición del color blanco como elemento fundamental de la composición, nos transmiten una sensación de calma. Entre esas transparencias percibimos elementos volados, lo que indica que la fachada ideada no posee ninguna función estructural, manteniendo una vez más los principios de Le Corbusier. Esos grandes ventanales permiten una visión a la gran plaza y establece una relación directa con ella. En una ciudad como esta, basada, tal y como explica el argumento, en la innovación tecnológica y en la igualdad de todos los seres humanos, es fundamental que cualquier persona pueda expresar sus opiniones sin ningún tipo de cortapisa. De ahí que exista un sistema tecnológico que permita que cualquier habitante entre en una habitación y, frente a una cámara, exponga sus ideas y de manera simultánea se proyecten en una pantalla gigante en esa gran plaza para que todos puedan escucharlas. Por lo tanto, la plaza ya no sólo es un espacio público de relación sino es un medio audiovisual difusor de cultura y debate. Reflejo de la ideología del productor que tuvo que huir de Hungría por sus ideas.

Lo que podemos considerar cota cero de la ciudad, ya que recordemos que la urbe se encuentra enterrada, es de uso peatonal; y de hecho, a este nivel, no hay viales para el uso de los vehículos. A alturas más elevadas encontramos pasarelas de comunicación discurren cruzándose en el espacio, algunos son cilindros de vidrio en los que las personas transitan, o bien andando o bien a través de una especie de deslizadores, y otros sirven para colgar de ellos una especie de funiculares de diseño cinematográfico e innovador. Diseminados por las distintas plataformas aparecen parterres con árboles que para su crecimiento apenas necesitan tierra para enraizar.

## I, Robot.

Basada en un relato de Isaac Asimov, Alex Proyas dirige *Yo robot*, en 2004, situando la acción en Chicago en el 2035, donde el avance tecnológico va a permitir la existencia de un robot en cada vivienda. Los cambios de ciudad del futuro respecto a la actual son evidentes, primero, un cambio ecológico el lago Michigan se ha secado, y convertido en un basurero de robots anticuados y descatalogados. Circunstancia que había provocado el desplazamiento de la actual área de negocios de la ciudad a otra zona, una mucho más céntrica, y por lo tanto más acorde con el planteado por Le Corbusier en su visión de la ciudad venidera.

En 1924 Le Corbusier publicó *La Ciudad del Futuro* donde expuso cuáles deberían ser las bases del nuevo urbanismo y las nuevas tipologías domésticas con las que se conviviría en el futuro. Siguiendo el análisis de su propuesta, y este sentido, Le Corbusier, se adelantó a su tiempo previendo los problemas que podían surgir del uso masivo del automóvil o debido a la construcción desorganizada e indiscriminada de los rascacielos. Su ideal de ciudad parte de cuatro premisas rectoras

a la hora de intervenir en áreas urbanas:

- Descongestionar el centro de las ciudades para hacer frente a las exigencias de la circulación
- Aumentar la densidad del centro de las ciudades para lograr el contacto exigido por los negocios
- Aumentar los medios de circulación, es decir modificar completamente la entonces concepción tradicional de la calle corredor.
- Aumentar las superficies ajardinadas.

Para representar claramente esta solución plantea “La ciudad para tres millones de habitantes” (1922), en ella, los trazados rectos, “el camino de los hombres”, organizan todos los usos y las comunicaciones de la ciudad. En el centro de la misma sitúa una gran plaza de dimensiones, 2400 m x 1500 m, que organiza toda la ciudad. Sobre ella se apoyan algunos de los rascacielos que generan el área de los negocios y consigue así aumentar la densidad de la urbe en un área concreta, como él deseaba. En este lugar proyectó jardines, restaurantes, cafés, comercio y por supuesto la gran estación central. El intercambiador permite un acceso cómodo y rápido al centro de metrópoli, permitido por la organización en varios niveles. En la cota superior se halla la gran plataforma para aterrizaje de aviones-taxis, en el nivel de entreplanta sitúa la gran arteria, una vía de vehículos rápidos, que permite la llegada a gran velocidad al centro de la ciudad, en planta baja, los vestíbulos y ventanillas de todos los servicios urbanos, y a continuación tres niveles de subsuelo. El primero es para los subterráneos de gran recorrido, el segundo para trenes suburbanos de circuito cerrado y de una única dirección, y el tercero para las grandes líneas. Todo ello produce un escalonamiento de las comunicaciones que permiten circular sin interferencias entre ellas.

En la ciudad filmica, la nueva zona de negocios se dispone en torno de una gran plaza, a su alrededor, se elevan de ella aparecen altos rascacielos de distintas geometrías y escalas. No están perfectamente colocados respecto a una retícula, como en el diseño lecorbuseriano, pero sí crean un límite alrededor de ese espacio público. Uno de ellos destaca sobre los demás, un acristalado rascacielos, terminado en punta, invadiendo la plaza, es la sede de US Robotic, lugar donde se va a desarrollar gran parte de la película. Las esbeltas torres que conforman el límite de la plaza tienen similitudes con el proyecto de la Liberty Tower de Libeskind (2002), La London Bridge Tower de Renzo Piano (2012), y otras obras del estudio Skidmore, Owings y Merrill (Rivera, 2007, 101).

Además de la gran plaza, también la estratificación de los viales de comunicación, tienen cercanía con el planteamiento lecorbuseriano, así como unas vías de alta velocidad subterráneas donde no pueden pasar viandantes, con capacidad para 9 carriles y en un único sentido, lo cual facilita considerablemente la velocidad y fluidez del tráfico vía de comunicación de sección elíptica, genera un espacio diferente al real. Periódicamente se disponen entradas de acceso a los edificios situados encima, donde unos brazos robóticos son los encargados de guardar los vehículos en enormes garajes subterráneos. Estas vías llegan

al centro de la ciudad, a la plaza y permiten el acceso rápido a la zona de negocios.



Image 3 – Plaza central del Chicago creado por Alex Proyas. Fotomontaje de varios fotogramas de *I, Robot* realizado por los autores.

Uno de los problemas centrales en el urbanismo moderno del s. XX, asumidos por Le Corbusier fue la adaptación de los antiguos cascos urbanos a las nuevas necesidades de la ciudad. A lo largo de su obra encontramos ejemplos de intervenciones en ciudades de todas partes del mundo.

En 1925, elaboró el "Plan Voisin", es la aplicación del esquema urbano de la Ciudad para tres millones de habitantes en el casco histórico de París, esta intervención hubiera supuesto la demolición de gran parte de las edificaciones existentes en la zona norte del Sena. En su lugar se hubieran construido grandes edificios y se hubiera implantado una red viaria ortogonal que hubiera facilitado enormemente el acceso al centro de la ciudad. Las críticas y la oposición a la realización de este plan fueron inmediatas. En 1931, propone un nuevo esquema urbano, esta vez para la ciudad de Argel, conocido como el Plan Obus. En aquel momento era un enclave económico importante, al mantener su estatus de colonia francesa y por tanto hacía las veces de "capital" del norte de África. Le Corbusier consideraba que era imprescindible mejorar las condiciones de vida de sus habitantes y la accesibilidad existente. Para ello, diseña una gran estructura que además de permitir la conexión entre ambos extremos de la ciudad, albergaría las nuevas viviendas. Una nueva autopistas de 16 m de anchos 13 km de largo

elevada sobre el suelo que se situaría paralela a la costa. En 1929 Le Corbusier viajó por varias capitales de América latina, vivienda en primera persona los problemas urbanísticos de estas ciudades crecientes, durante este viaje diseñó los primeros bocetos para alguna de ellas como el de Montevideo. Esta propuesta contiene dos grandes ejes perpendiculares entre sí que albergan viviendas en su interior, similar al proyecto que desarrolló después para Argel, Y los esquemas iniciales de la ciudad de Buenos Aires que se materializarían años después, entre 1937 y 1938. En este caso Le Corbusier planteó concentrar la ciudad y transformar su zona central, revalorizar el área Sur, situar en diferentes lugares centros de equipamiento todo ello perfectamente comunicado por un nuevo sistema de circulación y grandes áreas verdes. Para conseguir estas premisas propuso el aumento de tamaño de la manzana, de 120m a 400 m, más acorde con el uso masivo del automóvil, que circularía a través siete grandes arterias. Por citar alguna otro ejemplo de planes de intervención de Le Corbusier, existen propuestas para Ginebra, Estocolmo, Río de Janeiro. (Le Corbusier, 1995)

En la ciudad filmica de Chicago, la dificultad de intervención se resuelve creando una serie de viales rectos a cierta altura, que cortan la ciudad. La sección de esta ciudad es muy similar a la de *3 millones de habitantes*, sin estar tan ordenada, al fin y al cabo Chicago es una metrópoli real con años de historia y en la escenografía futurista el casco histórico se adopta a "los nuevos tiempos". Un área conformada por edificios de gran altura, el centro de negocios y un cinturón de viviendas de menor cota, determinan esta visión urbana.



Image 4 – Vista general de la versión filmica de Chicago. Fotograma de *I, Robot*.

En las zonas aledañas al núcleo financiero, también se estratifica los sistemas de movilidad. Existe un nivel de comunicaciones rodadas, también elevado respecto a la cota cero y conectado, tanto con las de alta velocidad como al nivel del terreno. Para paliar en parte el problema del aparcamiento, de esta vía aérea se cuelga otro forjado destinado al estacionamiento de vehículos Finalmente la cota cero, en donde se mezclan los tráficos peatonales y rodados de baja velocidad.

### Le cinquième élément

Esta película ya mítica en la historia de la Ciencia Ficción, se ambienta en la ciudad de Nueva York, a

mediados del siglo XXXIII, de la que apenas quedan elementos reconocibles, salvo, inevitablemente la manida imagen de la Estatua de la Libertad. En este caso la urbe ha llegado a crecer tanto que se ha desecado parte del río Hundson, eliminando la isla donde se asentaba, convirtiéndose en una zona más dentro de la ciudad. Para mantener su característica de hito y referente dentro de la metropolí, se eleva sobre un nuevo podio, mucho más alto que el entorno, gracias a lo cual, además de mantener una “distancia de seguridad” frente a los otros grandes rascacielos, facilita su visión desde la costa. La única imagen aérea de todo Nueva York ofrece claramente esta disposición.



Image 5 – Vista general de la versión fílmica de Nueva York. Fotograma de *Le cinquième élément*

Cada uno de los detalles de esta ciudad fílmica responde a las imaginativas propuestas de sus autores, Jean Claude Mézières y Jean Giraud, más conocidos como Moebius como reconocidos dibujantes de comic de Ciencia Ficción, el film les permitió “construir tridimensionalmente” lo que ya habían dibujado en sus historietas. Trabajaron conjuntamente siendo difícil definir donde acaba la obra de uno y empieza la del otro, aun así hay una serie de diseños se encuentran perfectamente delimitados. Moebius, entre 1980 y 2001 en colaboración con Jodorowsky la saga del *El Incal*, en la segunda página del primer libro de esta saga compuesta por una única viñeta, se dibuja al protagonista lanzándose al vacío desde “*Suicide Avenue, la caída es directa y sin escalas al gran lago de ácido que lo disuelve todo*”.

La ciudad del comic se organiza en distintos estratos, los edificios se superponen unos encima de otros unidos a través de pasarelas de diversas dimensiones. Apenas se ven vehículos, y los que aparecen se mezclan con los peatones sin existir acera o elemento que limite el uso de unos y de otros. La distribución de las edificaciones es aleatoria, parece carecer de un plan que la organice de manera lógica. La falta de limpieza urbana o mantenimiento es evidente, papeles, latas, desconchones en las paredes o manchas de óxido lo confirman. Problema que se agrava en las cotas más bajas de la ciudad, en el gran lago de ácido donde la situación es, aunque parezca difícil de conseguir, todavía peor. Aquí, a los problemas ya detectados en los niveles superiores, se unen los efluvios provenientes del ácido.



Image 6 – Vista de la verticalidad de las calles de Nueva York. Fotomontaje de varios fotogramas de *Le cinquième élément* realizado por los autores.

Tras los títulos de crédito, los primeros fotogramas de la película, muestran la acción se sitúa en el Egipto de 1914, en un extraño templo donde arqueólogos investigan sus jeroglíficos, de improviso, una gran nave espacial irrumpe en la escena. Trece siglos después hace su aparición en la pantalla la protagonista femenina, Leeloo. Ahora el argumento sitúa al personaje en la parte alta de un edificio de la ciudad de Nueva York, en una visión similar a *Suicide Avenue* dibujada por Moebius. La ciudad presenta asimismo distintos estratos, los edificios se superponen unos encima de otros dando la impresión de que cuando acaba uno, se construye otro encima sin mantener ningún criterio compositivo o estético, pervirtiendo totalmente el planteamiento lecorbuseriano. Uno de los directores del equipo de diseño de producción, Dan Weil, plateaba lo siguiente: “*Las ciudades*

evolucionarán en el futuro, pero se construirán sobre lo que ya existe". (Hanson, 2007, 64)

Evidentemente se trata del mismo planteamiento del "retrofitting" acuñado por Ridley Scott para *Blade Runner*. No es la única influencia, también el famoso fotograma de "spinner" volando cerca de un anuncio de *Coca Cola*, que cubre toda la fachada de un edificio, se reinterpreta en una metrópolis mucho más colorista, esta vez con un anuncio de *Mc Donalds*. Temas que se explican porque el director de la supervisión de los efectos visuales fue Mark Stetson, quien trabajó en *Blade Runner* como encargado de equipo de maquetación de decorados realizados en miniatura.

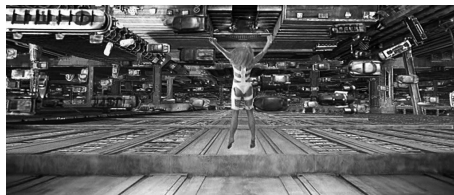


Image 7 – Salto de Leloo. Fotograma de *Le cinquième élément*

En esta ciudad fílmica sí que existe un plan, al contrario que en el comic una distribución en retícula lo que permite grandes vistas a través de los ejes horizontales, no sólo en el vertical, como se muestra en el comic, sino en el horizontal, como en la ciudad real de Nueva York. El cambio en la perspectiva coincide con los planteamientos del arquitecto Rem Koolhaas quien expone en su libro *La Ciudad Genérica*, tal y como el expone:

*"La Ciudad Genérica está pasando de la horizontalidad a la verticalidad. Parece como si el rascacielos fuese la tipología final y definitiva. Ha engullido todo lo demás. Puede existir en cualquier sitio: en un arrozal o en el centro de la ciudad, ya no hay ninguna diferencia. Las torres ya no están juntas; se separan de modo que no interactúen. La densidad aislada en lo ideal"* (Koolhaas, 2007, 24)

Si en el planteamiento gráfico de Moebius, al final de la ciudad, en la cota del suelo, existía un lago de ácido, en la ciudad fílmica de Luc Besson aparece un área muy contaminada donde se recogen todos los desperdicios, que van cayendo, entre una gran neblina que lo cubre todo. Las pasarelas que comunican los diferentes edificios suelen ser sólo para peatones, los coches pueden volar lo que facilita la comunicación. Los vehículos se mueven a diferentes alturas entre los vacíos de los edificios. Las áreas de aparcamiento se encuentran en el interior de los edificios, cambiando el uso doméstico por el de parking. Esto genera una modificación muy rápida de las imágenes que produce la ciudad, apenas existen áreas de paseo, o de esparcimiento al aire libre para los habitantes, es una ciudad para los vehículos, planteamiento que se mantiene las ideas de Rem Koolhaas

*"El plano urbano alberga ahora sólo el movimiento necesario, fundamentalmente los coches; las autopistas las plazas, que ocupan más y más espacio; su diseño, que aparentemente busca la eficacia automovilística, es de hecho sorprendentemente sensual, una pretensión utilitaria que entra en el dominio del espacio liso. Lo que es nuevo de este ámbito público sobre ruedas es que no puedes medirse con dimensiones. El mismo trayecto proporciona gran número de experiencias completamente distintas: puede durar cinco minutos o cuarenta; puede compartirse con toda la población, o con casi nadie; puede proporcionar el placer absoluto de la velocidad pura y verdadero\_ en cuyo caso la sensación de la Ciudad puede incluso volverse intensa o al menos adquirir densidad\_ o momentos de detención completamente claustrofóbicos\_ en cuyo caso la tenacidad de la Ciudad Genérica será lo más apreciable\_"* (Koolhaas, 2007,16-17)

## Minority Report

Basada en una novela del escritor Philip K. Dick, que se hace realidad a través de la dirección de Steven Spielberg. Este expreso al equipo de diseño de producción, liderado por Alex McDowell, su deseo de crear una ciudad de Washington lo más real posible, una evolución natural del urbanismo y de los progresos en unos cincuenta años. Según las palabras de Alex McDowell:

*"Para Spielberg era importante que el filme no se catalogase como ciencia ficción sino como lo que llamamos "realidad de futuro"[...]. Quería desconcentrar al espectador y estaba convencido de que la historia de Pre-Crime perdería toda su fuerza si el público pensaba: Eso nunca va a pasar"* (Hanson, 2007, 91).

Esta película es un gran ejemplo de la importancia del tiempo invertido en la fase de preproducción, ya que normalmente suele ser muy escasa, pero en este caso se alargó casi veinte meses. Tras los primeros ocho meses de trabajo, Steven Spielberg abandonó temporalmente este proyecto para rodar *I.A.* Este parón fue muy provechoso para el equipo de Alex McDowell, ya que invirtieron el tiempo desarrollando un increíble trabajo lleno de detalles.

Para conseguir crear este deseado futuro real, se asesoraron por científicos de todas las clases, como expone Alex McDowell

*"Tras un par de meses de investigación preliminar, los productores definieron un equipo de expertos (científicos futuristas, sociólogos y profesionales por el estilo) para que se reunieron con Steven y su equipo. Fue un proceso de lo más interesante. Nos habían entregado un listado sucinto con una serie de especialistas recomendados entre los que debíamos escoger y al que podíamos añadir alguna sugerencia. A partir de dicho listado elegimos a los representantes más punteros de cada ámbito, quienes pasaron dos días en un hotel de santa*

*Mónica participando en un amplio debate. En aquel intercambio, en el que nosotros pusimos sobre la mesa nuestras ideas para el filme y ellos iniciaron un debate para dar con soluciones científicas, tecnológicas y sociales a los parámetros de nuestra sinopsis, obtuvimos la base para iniciar el diseño de la película, así como algunas ideas para el guion.”* (Hanson, 2007, 92)

Esta reunión generó muchas ideas que se guardaron en un documento que llamaron “Biblia del 2050”. Dentro del campo del urbanismo, para el diseño del Washington del 2050 se tuvieron en cuenta las restricciones urbanísticas existentes en la zona del Capitolio, así como la normativa urbanista vigente y en consecuencia, aunque sería impensable la aparición de grandes rascacielos en el centro histórico, sí sería posible en las áreas situadas al otro lado del río Potomac, lugares no afectados por las leyes de zonificación. Las grandes zonas verdes rodeando los rascacielos, surgen de la base de una futura ordenación que obligaría a grandes zonas recreativas en proporción a la densidad de edificación. Como resultado se organizaron tres estratos, el primero recoge todos los monumentos históricos, que evidentemente no sufren ninguna variación, como el Senado, Capitolio (1793), Monumento a Washington (1885), el segundo es la ciudad dormitorio desarrollada al otro lado del río, con grandes rascacielos, y por último los arrabales, donde no han llegado en todas sus posibilidades los avances tecnológicos. (Serna Mené, 2006, 107)



Image 8 – Vista de Washington. Fotograma de *Minority Report*

Partiendo de que los sistemas de comunicación son elementos fundamentales en todo diseño urbano, en el comité de expertos, entre lo que se encontraban los sociólogos, éstos rechazaban la idea de un Washington vertical y defendían el desarrollo de una ciudad horizontal de barrios residenciales de baja altura. La contraposición de los dos esquemas urbanos de la ciudad del futuro planteado por los grandes maestros de la modernidad, Wright y Le Corbusier ocasión en la cual de nuevo se enfrentan y asimismo vuelve a prevalecer la propuesta europea, aunque las razones no sean del todo arquitectónicas. El equipo de diseño de producción consideraba que desde el punto de vista fílmico

*“Una persecución de coches por barrios residenciales sin fin habría tenido menos gancho que la persecución vertical por la autopista de levitación magnética. Además, un barrio residencial horizontal no habría transmitido la esencia de nuestra sociedad simbólica y dividida en capas.”* (Hanson, 2007, 92)

Uno de los mayores avances reflejados en el largometraje es sin duda alguna la autopista de levitación magnética (Mag-Lev). Presumiendo que el futuro no quedarán suficientes reservas de carburantes fósiles para proveer a todo el parking automovilístico, habrá que buscar otro tipo de alternativas, en este caso es un sistema magnético, el sueño de los pilotos, ya que la tecnología, permite la existencia de loopings y de curvas mucho más cerradas que en las carreteras tradicionales. Gran parte de los avances tecnológicos propuestos surgieron de los grupos de investigación del reconocido Massachusetts Institute of Technology (MIT), a los que les pareció muy interesante esta iniciativa.



Image 9 – Vista de la Mag-Lev. Fotograma de *Minority Report*

### Flight to Mars

El director Lesley Selander rodó en 1951 esta película. En ella se muestran unos avances tecnológicos bastante rudimentarios, se viste a los intrépidos astronautas con poco más que unos monos de tela y unas burdas máscaras de oxígeno. Su destino es Marte y entre el paisaje nevado, que descubren a su llegada, se recortan una serie de pirámides truncadas coronadas por extrañas chimeneas metálicas. El tamaño se acerca a 5 metros de lado y casi 3 de alto, dimensiones que hacen imposible imaginar la desmesurada ciudad que se esconde en su interior.



Image 10 – Vista de la ciudad marciana. Fotograma de *Flight to Mars*

Los viajeros tras llegar a un mirador contemplan asombrados una serie de construcciones curvas unidas por unas pasarelas sinuosas. No se ve ningún

individuo paseando por ellas y el único vehículo, es similar a un cohete que cruza volando entre los edificios, lo que señala a este sistema como el de comunicaciones pedestre. Cubriendo todo aparece una superficie agujereada que permite la visión de un espacio adyacente del que no se muestra su uso. De nuevo una solución vertical, distribuida en diferentes niveles de comunicación siguiendo el esquema planteado por Le Corbusier

## Conclusion

Chandigarh es la única ciudad construida bajo el diseño de Le Corbusier en el s. XX. Pero aunque sólo podamos pasear o tocar esta urbe real, la influencia de Le Corbusier es tal, que podemos disfrutar de distintas versiones de su *Ciudad del Futuro* en el cine de Ciencia Ficción. Las opciones de tramas urbanas existentes en este género nos permite comprobar las bondades de este sistema e incluso como puede adaptarse a las novedosos avances que inventa la humanidad. Y cuando faltan apenas nueve años para que sea el centenario de la *Ciudad del Futuro* de Le Corbusier sigue tan vigente y actual como cuando fue creada.

## Final notes

<sup>1</sup> Ya había colaborado en otras producciones de su hermano como *La vida privada de Enrique VIII*. Su trabajo fue nominado a los premios Oscar en cuatro ocasiones, ganándolo en el año 1941 por *El ladrón de Bagdad*.

<sup>2</sup> Uno de los escritores más prolíficos del género de la Ciencia Ficción. Muchas de sus obras han sido llevadas a la gran pantalla, convirtiéndose en grandes éxitos como *La máquina del tiempo*, *El hombre invisible* o *La guerra de los mundos*...etc.

<sup>3</sup> "En determinado momento la película muestra una fila de máquinas futuristas introduciéndose en la tierra para excavar el emplazamiento de la Ciudad del Futuro, y Alex indicó a Arthur Bliss que escribiera música de fondo para la escena. Bliss produjo una composición de atonalidad apropiadamente maquina y Wells fue invitado a ver la escena terminada, con música, en la sala de proyección de Denham. Él se sentó absorto durante toda la secuencia, removiéndose algo incómodo, y cuando se encendieron las luces se volvió hacia Alex agitando un dedo reprobador ante él. "Muy buenas máquinas...dijo... Muy buenas ¡Pero las máquinas del futuro no harán ruido!". Armó mucho jaleo por los trajes y se preocupó por si los aviones del futuro tendrían propulsores o no." (Korda, 2007, 116)

<sup>4</sup> Con la técnica actual no existe ningún prefabricado de medidas tan grandes ya que el espesor ideado es mínimo lo que conllevaría problemas de pandeo. Los elementos que se comercializan y tienen una anchura similar a la del film, necesitan un trasdosado para poder mantenerse erguido, además de otra hoja que sea la que aporte el aislamiento térmico necesario para el cumplimiento de la normativa vigente.

<sup>5</sup> Este corto fue realizado por Fernan Léger y Dudley Murphy en 1924. Es un experimento visual en el que los protagonistas son instrumentos mecánicos y no seres humanos, aunque también aparezcan en el corto.

<sup>6</sup> Profesor de la Bauhaus, hombre polifacético aunque su faceta como fotógrafo es una de las más reconocidas.

<sup>7</sup> Durante los años 1921 y 1922, László Moholy-Nagy, trabajó en el boceto del manuscrito *Dinámica de la gran ciudad*. La intención inicial era realizarlo en colaboración con Carl Koch. Las ideas relevantes de este proyecto se ven reflejadas en este tramo de metraje. "La película *Dinámica de la gran ciudad* no pretende ni instruir, ni moralizar, ni narrar: su propósito es el de

*ejercer un efecto visual, exclusivamente visual. Los elementos de lo visual que aparecen aquí no muestran necesariamente una coherencia lógica; sin embargo, se fusionan e una relación viva de acontecimientos espaciotemporales, y mantienen activo al espectador dentro de la dinámica de la ciudad... Mucho movimiento, incluso llevándolo hasta la brutalidad... La vinculación entre las partes individuales, que entre sí no guardan ninguna relación "lógica", se realiza o bien de manera óptica; mediante diafragmas; a través del movimiento continuo de objetos no relacionados entre sí; o bien mediante relaciones asociativas". (Moholy-Nagy, 2005, 112-113)*

<sup>8</sup> "La arquitectura es el juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes reunidos bajo la luz. Nuestros ojos están hechos para ver las formas a la luz: las sombras y los claros revelan las formas. Los cubos, los conos, las esferas, los cilindros o las pirámides son las grandes formas primarias que la luz revela bien; la imagen de ella es clara y tangible, sin ambigüedad. Por esta razón son formas bellas, las más bellas." Texto perteneciente al capítulo "El Volumen". (Le Corbusier, 1964, 16)

<sup>9</sup> "Situenos las presentes observaciones sobre el terreno de las necesidades actuales: nos hacen falta ciudades útilmente trazadas y cuyo volumen sea bello (planes de ciudad). Necesitamos calles donde la limpieza, la atención a las necesidades de vivienda, la aplicación del espíritu de serie en la organización de la construcción, la grandeza de la intención, la serenidad del conjunto, maravillen y procuren el encanto de las cosas dichosamente nacidas" Texto perteneciente al capítulo "La superficie". (Le Corbusier, 1964, 27)

<sup>10</sup> "Unas cortas pasarelas, por encima de las calles normales establecerían las circulación entre estos nuevos barrios recuperados, consagrados al reposo entre las plantaciones de flores y de plantas verdes" Texto perteneciente al capítulo "El Plan (Le Corbusier, 1964, 45)

<sup>11</sup> Ilustrador francés nacido en 1938. Ha trabajado como ilustrador de libros, revistas y publicidad, su obra más conocida es *Valérian: Agente Espacio-Temporal*. Esta serie de historias gráficas de Ciencia Ficción las firma junto a su amigo Pierre Christin. Su relación con el director Luc Besson ha sido muy satisfactoria por lo que se están planteando llevar a la pantalla grande este personaje.

<sup>12</sup> Historietista francés, 1938-2012. Su primera obra reconocida fue *El Teniente Blueberry*. La influencia de sus lecturas, mayoritariamente pertenecientes al género de la Ciencia Ficción, le llevó a realizar otro tipo de obra, no sólo argumental sino también gráfica. Para estas historias firmaba bajo el seudónimo Moebius. Editor de la famosa revista *Métal Hurlant*, Moebius colaboró con diversos guionistas como Jodorowsky. Su relación con el mundo cinematográfico ha sido muy fructífera participando, además de en *El Quinto Elemento*, en *Alien*, *Tron*, *Willow*, *The Abyss*, por citar algunos.

<sup>13</sup> Esta serie de comic también se la conoce con el nombre de *La Saga de los Incales* o *Las Aventuras de John Difool*. Completando la saga original, Jodorowsky escribió tres series más, *Después del Incal*, continuando con la colaboración de Moebius como dibujante, *John Difool antes del Incal*, dibujado por Zoran Janjetov y *Los Cuatro John Difool/Final Incal 1 y Luz de Garra/Final Incal 2*, dibujado por José Ladrónn.

<sup>14</sup> Texto incluido en el bocadillo de esta página.

<sup>15</sup> Esta visión de Nueva York, es significativa, ya que normalmente relacionamos esta ciudad con sus rascacielos, con una visión hacia el cielo, contrapicado. En este caso la cámara graba la ciudad desde arriba, enfocando hacia abajo, picado.

## Bibliography

Le Corbusier, 1924, (3ª reimpresión 2013), *La Ciudad del Futuro*, Buenos Aires, Poseidón.

Le Corbusier, 1964, *Hacia una Arquitectura*, Buenos Aires, Poseidón.

Le Corbusier 1964 (12ª ed 1995), *Le Corbusier. Euvre complète*, Zurich, Les Editions d'Architecture.

Le Corbusier, 1971, *Principios del Urbanismo*, Barcelona, Ediciones Ariel.

Le Corbusier, 1980, *A propósito del urbanismo*, Buenos Aires, Poseidón.

Hanson, Matt. 2007, *Cine Digital. Escenarios de Ciencia Ficción*. Barcelona, Océano.

Koolhaas, Rem, 2007, *La Ciudad Genérica*, Barcelona G.G.

Korda, Michael, 2003, *Alexander Korda. Una vida de ensueño*, Madrid, T & B editores.

Moholy-Nagy, László, 2005, *Pintura, fotografía, cine*, Barcelona, G.G.

Pohl, Frederick, 1984, "The Demi-Docs. Just Imagine and Thing to come", en PEARY, Danny, *Omni's Screen flights. Screen Fantasies (The Future According to Science Fiction Cinema)*, Doubleday.

Rivera, David, 2007, "La Arquitectura del futuro próximo. El paradigma urbano anti-utópico en el cine posterior a Blade Runner", en AA.VV. *Paradigmas. El Desarrollo de la Modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*, Madrid, Fundación Telefónica y La Fábrica.

Serna Mené, David, 2006, *Guía para ver y analizar: Minority Report*, Barcelona, Ed. Octaedro.

Stein Brunner, Chris y Gold BLatt, Burt, 1972, *Cinema of the Fantastic*, Nueva York, Saturday Review Press,

## Filmography

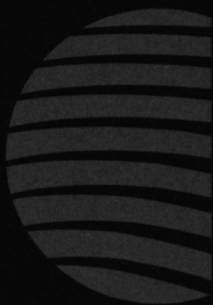
*Flight to Mars* (1951), Directed by Lesley Selander, Estados Unidos, L'Atelier 13, DVD.

*I, Robot*, (2004) Directed by Alex Proyas, Estados Unidos, Twenty Century Fox Home Entertainment, DVD.

*Le cinquième élément* (1997) Directed by Luc Besson, Francia, Columbiatristarvideo, DVD

*Minority Report* (2002) Directed by Steven Spielberg, Estados Unidos, Twenty Century Fox Home Entertainment, DVD.

*Things to Come* (1936) Directed by William Cameron Menzies, Reino Unido, Network. DVD.



ISBN 978-989-96858-6-4



9 789899 685864 >

AVANCA | CINEMA



Conferência  
Internacional Cinema  
**Arto,**  
**Tecnologia,**  
**Comunicação**

International  
Conference Cinema  
**Art,**  
**Technology,**  
**Communication**