

AVANCA CINEMA

INTERNATIONAL CONFERENCE

2014

AVANCA | CINEMA

2014

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 a Vice – Reitora da Cultura e Comunicação da Universidade de Coimbra
Prof. Doutora Clara Almeida Santos
Sua Excelência Presidente da Fundação para a Ciência e Tecnologia
Professor Doutor Miguel Seabra

Comissão Científica / Scientific Committee/ Comité Scientifique/ Comité Científico

Prof. Dr. Abilio 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. Anibal 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
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 Araujo - Universidade Tuiuti do Paraná - Brasil
Prof. Dr. Farshad Fereshteh Hekmat - University of Tehran – Irão
Prof. 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 Vítor Boechat Gomide - Universidade FUMEC - Brasil
Prof. Dr. Jochen Dietrich - Alemanha
Prof. Dr. Jorge Seabra - Universidade de Coimbra - Portugal
Prof. Dr. José Ribeiro - Universidade Aberta - Portugal
Profa. Dra. Josélia Neves – Instituto Politécnico de Leiria - Portugal
Prof. Dr. Kajingulu Somwe Mubenga - National Pedagogy University - Congo
Profa. Dra. Manuela Penafria - Universidade da Beira Interior – Portugal
Profa. Dra. Manuela Cernat - UNATC | Roménia
Prof. Dr. Manuel Salvador Lima - Universidade dos Açores - Portugal
Prof. Dr. Paulo Bernardino - Universidade de Aveiro - Portugal
Prof. Dr. Philip Zitowitz - Meiji University – Japão
Prof. Dr. Régis Frota Araújo - Universidade Federal do Ceará - Brasil
Profa. Dra. Rosa Oliveira - Universidade de Aveiro - Portugal
Profa. Dra. Rosemary Mountain - Concordia University - Canadá
Prof. Dr. Vítor Reia- Baptista - Universidade do Algarve – Portugal
Prof. Dr. Sally Shafto - Université IBN ZOHR - Marrocos
Prof. Dr. Wai Luk Lo - Hong Kong Baptist University - Hong Kong
Prof. Dr. Yen-Jung Chang - National University of Taiwan
Profa. Dra. Yumiko Mizusawa - Meiji University – Japão

Título: Avanca | Cinema 2014
Coordenação: António Costa Valente, Rita Capucho

Capa: Helena Rebelo, Adriano Rodrigues
Paginação: António Osório
Assistência gráfica: Sérgio Reis, Carla Abreu, Helena Rebelo, Ana Castro, Mariana Lopes
Impressão: Artipol - Artes Tipográficas, Lda

Reservados todos os direitos de acordo com a legislação em vigor
Edições Cine-Clube de Avanca, 2014

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: 378644/14
I.S.B.N.: 978-989-96858-4-0

Ritornelos audiovisuais na internet: os <i>grooves</i> ecléticos do <i>videomashup</i>	450
Rodrigo Fonseca e Rodrigues	
Ryan Trecartin e a instabilidade institucional da imagem em movimento: do museu ao ciberespaço	455
José Raposo	
Sobre Arte e Fracasso: Revisitando <i>A obra-prima desconhecida</i> e <i>La belle noiseuse</i>	462
Guy Amado	
Star Wars: La Arquitectura de una Galaxia muy cercana	470
Sara Pérez Barreiro	
Ramón Rodríguez Llera	
Daniel Villalobos Alonso	
Story of Photo Studios in Tamilnadu	480
Maniyarasan Rajendran	
Terrorismo Poético -A influência das vanguardas utópicas em intervenções urbanas e manifestações no Brasil	487
Jocélio Batista	
Pedro Bessa	
Jalver Bethônico	
The Challenges of the Ephemeral: Conserving Performance Art	494
Marta Filipa da Costa Rodrigues	
The use of visual scores in Live Audiovisual Performance	501
Ana Carvalho	
The Yellow Submarine (1968). La Arquitectura Utópica y Arte de los Sesenta en una Película Animada	506
Nieves Fernández Villalobos	
Ventos que nunca mudam: ao encontro de Mary Poppins com Walt Disney e John Lee Hancock	519
Suzana Ramos	
Video Sculpture, Making Sculpture in an Era of Information Density	528
Emily Schleiner	
Waltércio Caldas: filme, livro e enigma	534
Cintia Mariza do Amaral Moreira	

CAPÍTULO II – CINEMA – CINEMA

<i>A Condição de Explorador: Discursos da Dor entre Os Cus de Judas</i> de António Lobo Antunes e <i>Tabu</i> de Miguel Gomes	541
Maria Inês Castro e Silva	
A invenção de Tatuagem: Um estudo acerca do processo de criação do filme a partir do roteiro	547
Marcos Antonio Neves dos Santos	
Georgia da Cruz Pereira	

Star Wars: La Arquitectura de una Galaxia muy cercana

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

In the six episodes that make up this popular saga, we can see the influence of many different architectural styles, some very distant in time and other more exotic origin. But regardless of their creation, all respond to a single interest: creating on the screen a very powerful and recognizable architectural image. Using what we have named "galactic invariants" from George Lucas, is reflected massively over these films. We refer to the profusion of the use of the domes, the importance of the central plant and using horizontal window.

Artistic styles intermingle, creating seemingly pointless plausible images. The distorted architectural orders, modifying existing and creating entirely new. But the fertile imagination of George Lucas takes us to planets with very different conditions from ours. Such as Coruscant is a planet where everywhere is built forming a single city or Bespin unbreathable atmosphere which forces people to live in flyers cities or Kamino a planet where there is no dry land and constant storms forcing houses are elevated above the ground the sea.

Including the "virtual" change in some well-known real architectural spaces, such as the Santa Sofia in Istanbul, Spain Square in Seville and the Palace of Caserta in Italy. All this can only be explained because it happened A long time ago in a galaxy far away.

Keywords: Arquitectura, Cine, Star Wars, Escenografía

Introduction

El ciclo de las películas Star Wars ha llegado a seducir a muchas generaciones consiguiendo que muchos espectadores establezcan una relación directa entre las películas del género de Ciencia Ficción, con cualquiera de los estos episodios. Raudal de edificios ligados a distintas ciudades, y éstas, a su vez, a planetas cuyos habitantes se han imaginado de tan diferentes culturas, razas, "especies", lenguas, tamaños, proporciones, modas, gustos... etc., que su diversidad se ve reflejada en los ingentes espacios fantásticos que se han creado para albergarlos. Así se deduce como fundada la profusión de distintas escenografías que se nos muestran y constituyen su marco arquitectónico. Pluralidad de interpretaciones que están indisolublemente unidas a la cultura arquitectónica real y en consecuencia, a su multiplicidad y complejidad, la propia de nuestra historia de la arquitectura.

Para presentar las películas debemos advertir que no fueron rodadas siguiendo el orden cronológico,

punto a considerar en nuestro análisis de los sistemas escenográficos por el avance tecnológico que supuso en la realización de decorados su rodaje no paralelo a la secuencia temporal de los episodios. La primera película en filmarse, en 1977, fue *Star Wars, Episode IV*. Su director, George Lucas, insinuaba que la historia no fuera únicamente como comienzo, sino que en la propia estructuración argumental se sugiera la posibilidad de filmar tanto una secuela como una pre-secuela; y trece años se estrenó el *Episodio V. El imperio contraataca* y en 1983 la siguiente en la saga, el *Episodio VI. El retorno del Jedi*. Pasaron cerca de veinte años para que, finalmente, se rodara los tres primeros episodios, convertidas en uno de los estrenos más esperados de la Historia del Cine.

La diferencia temporal en el rodaje supuso un disparate uso tecnológico en la creación de los decorados; diferenciación de método que sin embargo no afectó a los planteamientos y características arquitectónicas de los distintos espacios-decorados recreados con veinte años de diferencia y mediante técnicas totalmente diferentes. La continuidad de la historia permite mantener un único análisis de sus diseños de escenarios repetidos. Se justifica así el método de estudio en base a lugares, y no en función de los largometrajes.

Los personajes-habitantes y cuestiones tecnológicas en creación estas arquitecturas.

El exuberante universo creado es un mundo abierto y permeable a diferentes momentos arquitectónicos, algunos resultan fácilmente reconocibles. Desde la libertad que posee el medio cinematográfico, George Lucas llegó a "pervertir" algunos de los sistemas arquitectónicos más ortodoxos en beneficio de potenciar imágenes atractivas para el espectador. En las producciones de los films, la decisión de definir de manera precisa sus criaturas-personajes, obligó a la dirección artística a diseñar y resolver escenarios para diferentes escalas, desde los pequeños ewoks hasta los altos kaminoanos, a su vez mezclando los muy diversos estilos de vida con programas diferentes y, en consecuencia, espacios arquitectónicos dispares.

Añadimos dos cuestiones más. La primera respecto a la convivencia de sus más avanzadas tecnologías con los sistemas más rudimentarios y primitivos. En este sentido, y no importa en parte de la galaxia donde se sitúe la acción, este hecho permite contemplar desde avanzados sistemas de telecomunicaciones, hasta veloces naves capaces de cruzar el espacio en poblados donde no existe el asfalto... La segunda,

y respecto a la generalización de las propuestas funcionales que puedan usarse “para todos”, incluyendo así la accesibilidad de las propuestas arquitectónicas.

Los tres requisitos tipológicos en el enunciado formal de las arquitecturas.

Es necesario señalar la existencia de una marcada “condición formal” que nos permite identificar los fotogramas de cualquiera de los episodios con la memoria visual de nuestra historia de la arquitectura. Exponemos tres grandes invariantes formales de la arquitectura de esa galaxia fantástica. Invariantes “galácticas” que aparecen de manera reiterada en sus diseños, aceptando ligeras variaciones en dependencia del planeta en el que se ubiquen.

La primera es la gran profusión en el uso de cúpulas, normalmente aplanadas y de casquete esférico completo. Por lo común, las respuestas al problema de cubrir grandes espacios diáfanos adoptan esta solución. El tipo constructivo en estos casos cobra una condición simbólica ya que estas estructuras no tienen por qué sujetarse. Su consecuencia es una dependencia con los mejores ejemplos existentes en la historia de la arquitectura, como el Panteón de Roma; la iglesia de Santa Sofía de Constantinopla.

En los espacios más representativos de estos films se propone una tipología de planta central, predominantemente circular. El uso del círculo con todas sus connotaciones místicas que conectan directamente con las interpretaciones que se han dado en las iglesias durante el Renacimiento. El relacionable predominio de este tipo arquitectónico alude a su trascendencia como simbología de espiritualidad. La belleza de este tipo resulta de la adecuada correspondencia de las partes, su regularidad y su conciliación entre forma y contenido.

La tercera de las invariantes relaciona la condición cerrada del exterior-volumétrico de estos decorados, con las cualidades lumínicas de los espacios en sus interiores. Como imagen común de las volumetrías posee una condición “cegada” que se ve alterada con la aparición de unas estrechas ventanas horizontales, rasgadas a lo largo de toda su volumetría. Sin embargo, en los interiores, los espacios correspondientes poseen una iluminación natural mucho más intensa que la posible aportada por estas estrechas ventanas alargadas.

Inicialmente, en la definición de la imagen exterior se introducen factores extra arquitectónicos las formas de planta central y sus estructuras copuladas de volumetría aplanada, con estas ventanas rasgadas desvía nuestra atención a la iconografía de naves espaciales, OVNIS, que en los años cincuenta se asentó en el imaginario colectivo.

Pero es en las escenas de interiores donde comprobamos cómo este tipo de ventanas concede, una iluminación mucho más intensa que lo que permitiría su dimensión. Lo más significativo de esta invariante, es su conexión con uno de los elementos formales más recurrentes del Movimiento Moderno, con el cuarto de los cinco puntos de Le Corbusier, la “fenêtre en longueur”²¹.

LOS PLANETAS Y SUS ARQUITECTURAS.

Planeta *Coruscant*

El planeta *Coruscant*, como centro del sistema galáctico, terminó siendo la capital del Imperio. En consecuencia, los diseños de los edificios de esta “gran metrópolis de la galaxia”, fueron desarrollados para ser presentados como los más sugerentes, y existe un cierto grado de similitud representativa con los de nuestras grandes ciudades. Parece innegable que las ideas de sus edificios distintivos se realizaron para estar a la altura de la masificada y primera ciudad dentro de la galaxia; así, su consecuente superpoblación muestra la principal de sus características: la ocupación de toda la superficie del planeta como zona urbana hasta convertirse en una “ecumenópolis”²².

El planeta-ciudad

La arquitectura de la ciudad se imaginó en paralelo a la de nuestras grandes ciudades, es decir, con los problemas derivados de su superpoblación. Transporte, servicios básicos, calidad de vida, seguridad... etc., son también en este caso ficticio las necesidades que con dificultad deben ser cubiertas. Parece lógico que en la ciudad imaginada como capital de la República, la masificación de su población obligara a considerarla más allá que las más pobladas de nuestra realidad, agrandando exageradamente la escala de sus inconvenientes. Sin embargo, George Lucas muestra exclusivamente los aspectos viables y cómodos. Comenzando su estudio, se nos muestra dudosa, ya que, para aceptar su viabilidad, aparecen una serie de trabas: no hay agua y se añade la alta densidad de población genera una gran producción de contaminación, no hay zonas sin urbanizar que puedan funcionar como pulmón, por lo que deben existir una serie de inexplicables instalaciones que le convierten en autosuficiente, reciclandose gran parte de su agua y su producción de CO₂,... etc.



Image 1 - Vista aérea Coruscant. Fotograma de la Saga Star Wars.

Sólidamente, la organización de los edificios muestra un crecimiento “vertical”, ascendente. En *Coruscant* no hay otra opción más que la de superponerse a sí misma, crecer en vertical como un auténtica ascensión orto-génica enhiesta. Toda la superficie se ve colonizada con la ocupación edificatoria sin apenas existir zonas peatonales de desahogo, utilizando para las comunicaciones vehículos voladores a través de una red de vías superpuestas a distintas

alturas. Siguiendo su línea argumental, la población continuamente, lo cual necesariamente obliga a construir los edificios unos encima de otros.

Aplicamos nuestra lógica arquitectónica imaginando la construcción de los primeros rascacielos de viviendas, ¿los arquitectos de esa sociedad habrían sido conscientes del aumento de edificación, y su implicación en la sobrecarga de peso encima de ellas? Parece lógica la pregunta de si la estructura estaría calculada para ello ya que con la solución a posteriori, obligaría a ver suplementado sus soportes con la irreparable consecuencia reducir el espacio habitable de las plantas inferiores y esto sin aún haber incluido en el supuesto la problemática de los aumentos en cimentación. Respecto a algo tan evidente como el ancho habitable de la calle, no es lo mismo una distancia de 10 metros teniendo sobre sus habitantes unos edificios de 4 metros altura que para uno de 40 o más. Sin introducir los problemáticos factores de modificaciones sociales que esta ordenación arquitectónica creciente acarrearía, y las consecuencias en la sociedad, llegando a afectar a sus estatus sociales y a la inevitable lucha por la ocupación, que aquí es vertiginosamente "vertical y ascendente"³.

Por otra parte, atendiendo a cuestiones de la habitabilidad de sus moradores, suponiendo condiciones de vida similares a las nuestras, y necesidades como la luz y el aire, se llegaría a la conclusión de que en las zonas inferiores habría una total carencia; no habiendo luz natural suficiente y ventilación adecuada. La vida allí sería sórdida y dura. Y si nos refiriéramos al cálculo y mantenimiento de sus instalaciones básicas como suministro de agua, saneamiento, calefacción... etc. aparece una cuestión inabordable.

Los edificios representativos de *Coruscant*

I. El edificio del Senado.

De planta central, se define formalmente al exterior mediante una gran cúpula ahuecada elevada sobre una base formada por tres cilindros concéntricos de diferentes diámetros crecientes en altura: su forma envolvente se muestra como el de una gigantesca seta de geometría rígida. En la cúpula, predominantemente opaca, se abren varias ventanas rasgadas con una longitud cercana a una quinta parte de su círculo. Por su tipo, cubrición e iluminación interior podemos considerarlo como un edificio ejemplo de los tres requisitos formales previamente enunciados.



Image 2 - Coruscant. Vista del Senado. Fotograma de la Saga Star Wars.

En torno a la centralidad de su planta se genera el espacio urbano más grande de este planeta. La manera de orientar este edificio de planta circular, con generación formal isotropa, hacia su entrada reinterpreta el uso de dos grandes estructuras verticales que la enmarcan en su centro. Mediante dos monolitos-antenas adosados a la cúpula se muestra dónde se efectúa la entrada, que además se remata el acceso tras un gran eje secuencial de llegada. Esta entrada triunfal está organizada ascendente mediante distintos niveles. Unas grandes escalinatas van salvando la diferencia de cota y, acompañando este recorrido procesional, a ambos lados se ordenan rítmicamente la presencia de sendas hileras de esbeltas estatuas de guerreros. Este recorrido concentra algunos de los elementos característicos que acompañan y preceden el acceso en tres de los más elocuentes edificios de arquitectura egipcia⁴.

El acceso antecede a lo más sugerente del edificio, el interior. Una serie de anillos concéntricos sirven de deambulatorio rodeando al espacio principal, corazón del edificio y de la propia galaxia. Se trata de un espacio oscuro, de sección cercana a la esférica, donde cada uno de los senadores de la galaxia dispone de un palco volante anclado, desde donde seguir el debate y exponer sus ideas. Cada uno de estos elementos, palcos cilíndricos en forma de "lenteja". El espacio se define como la suma de unidades circulares dispuestas siguiendo la ley de identidad de posición. En el centro del espacio se encuentra un gran soporte vertical. Es el uso de ese espacio central y esférico el que constituye el hecho arquitectónico más significativo e interesante de la propuesta, ya que cuando a un senador se le otorga la palabra, su palco volante se despega de su posición para ocupar el centro y poder dirigirse a todos los participantes. En la disposición tipológica de los Senados, Congresos y demás cámaras de debate político, el espacio se jerarquiza hacia un foco situado en un lado. La persona que expone su discurso ocupa temporalmente ese lugar recibiendo la atención del resto de la sala. En este caso, el punto de atención es central y todos los senadores ocupan un espacio situado a la misma distancia de él.

II. El templo *Jedi*.

La externa construcción que constituye este edificio tiene forma de pirámide truncada a la cual se le adosan en sus cuatro lados, y maclados a ella, otros tantos paralelepípedos de geometría dominante vertical. Dentro de su entorno, este edificio sobresale del resto y permite convertirse en un "faro" y gracias a su altura dominante, se puede dominar visualmente el entorno de una manera similar a la que obtenían los mayas desde lo alto de sus templos. Jørn Utzon estudió las relaciones visuales de estos edificios respecto al entorno y la nueva dimensión sobre el lugar que adquiere el hombre desde ellos.⁵

Las características del acceso a este templo no son las habituales de la arquitectura clásica. El acceso a este recinto sagrado fílmico, en contraposición al modo de acceso a los "témenos" griegos, es frontal. El gran pórtico del templo "galáctico" se ofrece al fondo

de una secuencia de escalinatas entre estatuas de dimensiones colosales. Es la segunda característica del edificio se percibe cuando Anakin accede al templo. Y es este caso, tras las escalinatas, donde en la entrada, una vez se supera la hilera formada por cuatro estatuas ciclópeas, aparece una serie de columnas enanas que definen el apoyo de la fachada del templo, y sobre ellas, lo que debería tener la proporción del vano, en este caso es macizo. Cuatro descomunales estructuras murarias de sección cuadrada sobre las que sus relieves advierten de la inversión del tema clásico de la metopa, en este caso sobre el apoyo eliminando el triglifo. La basa no sobresale sino que es considerablemente más escasa absorbiendo todo la columna. Sustituyendo el “fuste” por estas gigantes metopas con relieves de guerreros como lo están los frisos. Sistema estructural del pórtico entre donde surgen los resquicios, que coincidiría con la proporción de la columna en un templo “tradicional”, por los cuales se produce la entrada al templo.

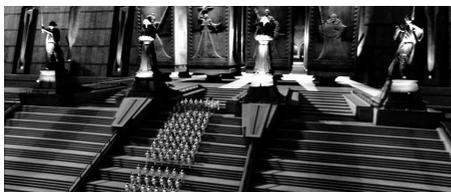


Image 3 - Coruscant. Acceso al Templo Jedi. Fotograma de la Saga Star Wars.

En el interior se definen varios usos; un centro educacional de aprendizaje, adiestramiento... etc. con biblioteca, espacios de entrenamiento y hospedaje. Aunque la distribución interior no se trasluce claramente, aun así se muestran varias estancias con largas naves de columnas situadas a cada lado y una cuidada aplicación del despiece en los suelos. Espacios impregnados por órdenes cercanos a los clásicos que buscan transmitir la sensación de armonía que percibimos al estar en un espacio de estas características. Los órdenes aquí no son entendidos como un sistema de “ornato”, para “vestir” los edificios, sino aprovechando las diferentes lecturas que la historiografía arquitectónica ha dado al tema. Hay que señalar una serie de directrices que a lo largo de la historia de la Arquitectura han constituido las reglas rectoras de cualquier edificio que pretendiera definirse como clasicista, reglas que permiten situar y entender claramente su aplicación en esa arquitectura ficticia. Reconociendo las proporciones que éstos confieren a los templos clásicos, y entendiendo lo que realmente significaba escoger uno u otro orden. No es una cuestión de adorno, aunque le afecte, sino que implica toda una serie de cuestiones desde las geométricas y proporcionales, las estructurales, su adecuación al tipo y destino del edificio y las correspondientes implicaciones de simbología.

Los órdenes que existen en este universo no coinciden con ninguno de los definidos en los tratados en estas escenografías se establecen

unas proporciones mucho más esbeltas, con fustes cilíndricos sin éntasis. Y aunque las columnas mantienen el esquema de basa fuste y capitel, éste último es apenas visible a la gran altura en que se encuentra, sugestivamente la basa se formaliza mediante dos o más anillos concéntricos sesgados, con sus círculos sobre un plano inclinado con la horizontal del suelo. Anillos que pueden ser continuos o no estar unidos del todo creando una grieta hacia el interior de la nave. El fuste no tiene acanaladuras, liso, pero está decorado con diversos colores.

En la pieza principal del templo, la pequeña sala del Consejo *Jedi*, de planta central rodeada de columnas enmarcando grandes ventanales. Mediante la ordenación centralizada, la isotropía del espacio, que únicamente se rompe por la situación de su acceso, remarca el carácter, a primera vista, igualitario del Consejo *Jedi* ubicado en el templo: aparentemente todos tienen el mismo poder. En esta sala se ve una única entrada, imagen limitada ya que en las imágenes se nos muestra de manera casi ladeada. La centralidad del espacio se ve reforzada por la existencia de unas potentes columnas de un tipo de orden extravagante que rodean y singulariza aportando “su carácter” a este lugar. En este caso, los órdenes están todavía más contaminados, la basa se ve envidiada al elevarse, rodeando el fuste, hasta convertir la columna en adosada y no exenta. Este “respaldo” a cierta altura sirve de soporte a la carpintería. Alrededor se sientan los integrantes del Consejo y en diferentes sillas adaptadas a su fisiología y si alguien requiere atención especial se sitúa en su centro.

III. Apartamentos de los Senadores.

Situado muy cerca del Senado es un enorme complejo que contiene varios usos: viviendas, despachos y un elegante intercomunicador espacial. Todos se amparan bajo un casquete esférico este potente volumen organiza la ciudad en sus zonas aledañas. Las construcciones cercanas se sitúan creando macizos anillos concéntricos entre los cuales sobresalen edificios esbeltos y alguna que otra gran vía de comunicación rápida

En este punto neurálgico de comunicación anidan naves que transportan personajes de gran relevancia en la vida política de la Confederación. Provieniendo de todos y remotos lugares de la galaxia alcanzan *Coruscant*, convirtiendo a este edificio en la primera imagen que recordarán del planeta, aspecto debería verse reflejado más en el exterior del edificio y en las zonas cercanas. No es así, al contrario el peso se centra el interior. Se trata de una desmedida sala hipóstila pero en este caso adaptándose a la forma circular de la planta. La disposición de las columnas sigue una serie de círculos concéntricos que rodean todo el edificio. Si en los fustes de las columnas egipcias existían una serie de imágenes grafiadas de textos en escritura egipcia que enriquecían con colores, imágenes y textos enmarcados en fajas horizontales, en las columnas “*corusquianas*” es un ornamento geométrico el que recorre sus fustes identificándose con esta referencia⁶.

En el interior, se muestra el despacho del Senador, Palpatine; el espacio desde donde realiza sus funciones políticas. Sus condiciones tipológicas coinciden con las de los edificios: planta central e iluminación mediante una ventana horizontal y rasgada. Este espacio centralizado tiene una dirección dominante, la que ordena la mesa de trabajo y atención del Senador sobre una plataforma a la que se accede mediante escalinata de cuatro peldaños. La ventana alargada al fondo se entiende como una gran pantalla que permite contemplar la ciudad. Esta organización en planta de la habitación se realiza por medio de unos anillos concéntricos que se hallan a distinta cota. En el punto medio se sitúa un cono truncado que adquiere la altura más alta de todo el habitáculo, es una especie de comunicador en el que pueden aparecer virtualmente personajes creando un eje vertical y central.



Image 4 - Coruscant. Despacho del Senador Palpatine. Fotograma de la Saga Star Wars.

Dando un salto de nuevo hasta escalas urbanas el espectador se encuentra con quiméricas vistas aéreas de la ciudad-planeta, dominando sobre todo estos horizontes urbanos torres esbeltas, rascacielos que sobresalen del resto dominando sobre el paisaje. Y así, vehículos que surcan el cielo de *Coruscant* nos muestran el lado más atractivo de la arquitectura de la ciudad. George Lucas utilizó las persecuciones, carreras, escapadas... etc., en definitiva, la velocidad como elemento definitorio de la propia urbe. Idea que no puede ser entendida sin ser analizada bajo el prisma del Futurismo. Umberto Boccioni entendía que "La única vía que conduce a la renovación radical de la arquitectura es la Necesidad", asociando el término necesidad con velocidad. Por otro lado Enrico Prampolini planteó tres elementos fundamentales que debería tener esa nueva y renovada arquitectura futurista: aire, luz y fuerza.

Amidala renuncia al uso del apartamento señalado para instalarse en una vivienda de una torre cercana al Senado, ocupando una de las últimas plantas. Edificio-torre muy esbelto, de forma curvas y sinuosas, con muchos elementos añadidos que rompen con la composición tradicional.

El acceso a la vivienda, un hall en tonos azules y dorados, de planta circular. En la distribución empleada, para acceder a la estancia principal hay que hacer un quiebro de 90°. Ésta es una pieza habitacional alargada y cubierta mediante una bóveda soportada con arcos rebajados. El ritmo impuesto por ellos será utilizado para dividir los ambientes de este espacio. El suelo reflejara la disposición de los arcos a través de un cambio de tonos de color. Entre la segunda y

la tercera arcada el interior se abre una pequeña terraza mirador sobre la ciudad, estrado abierto al vacío, sin baranda, que toma la función de apeadero de vehículos voladores, y mientras que para acceder a los aposentos más públicos es necesario llegar en ascensor, a este otro ambiente, mucho más privado, se acceder en vehículo particular que se deja "aparcado" a esa cota. No existe ningún límite o cierre que asegure la privacidad de los usuarios, no hay vidrios que separen el exterior del interior: en el planeta parecen implícitas la buena temperatura y la salvaguardia de la propiedad. Tras las grandes aberturas, que llegan incluso al suelo sin ni siquiera un peto de protección, el aire de la ciudad envuelve toda la estancia. Estos tres elementos, aire, luz y fuerza, definen el espacio de esta vivienda-torre, elementos que forman parte intrínseca de la misma arquitectura futurista.

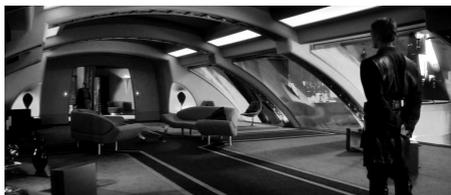


Image 5 - Coruscant. Vivienda de la Senadora Amidala. Fotograma de la Saga Star Wars.

Planeta Naboo

Su superficie se encuentra cubierta de frondosas zonas verdes y abundantes lagos. Se promueven las artes, la educación, los avances científicos y la protección del medio ambiente. Este interés por la cultura se verá reflejado en la elección de los estilos arquitectónicos. Los exteriores de este planeta se han rodado en la Plaza de España de Sevilla o la Villa Balbianello en Italia.

En su capital *Theed*, comprobamos la gran influencia de la arquitectura clásica, aunque si hemos de destacar un edificio ese sería Santa Sofía en Estambul. Las vistas aéreas de la ciudad nos muestra un esquema más o menos en damero donde las cúpulas verdosas azuladas se integran perfectamente entre las zonas boscosas. El palacio principal, donde vive la Reina, la entrada se sitúa, al final de un gran eje. Este edificio está basado en la iglesia de Santa Sofía, si la iglesia original marca su fachada a través de una especie de arco de triunfo adosado a ella, en el Palacio de *Theed* se yuxtapone un heterodoxo pórtico. El juego de llenos y vacíos que se propone en los templos griegos, de nuevo aquí se invierte, tenemos cuatro vanos, y las partes macizas poseen un carácter más murario que de columna. El frontón tampoco corresponde a las características clásicas, tres hornacinas una situada en el centro y una a cada lado, marcando la simetría y unos grandes planos entre ellos rematan la composición. La parte superior aparece una especie de cúpula, lo que nos indica que la planta es mucho más compleja de lo que parece y además implica que esta primera piel no es más que una falsa

fachada que esconde la entrada principal. Ésta tiene forma convexa, por tanto, se opone a la volumetría cóncava del edificio. De hecho los dos pilares laterales del filtro se unen con el muro cóncavo posterior. George Lucas nos no permite verlo muy claramente, pero podemos percibir parte del arranque de una gran arcada en la pared curva, que correspondería con el eje tanto el de la vía de acceso como el del interior del edificio. Esta arcada se enfrenta con uno de los elementos murarios de la piel exterior, lo que supone un sinsentido, que resuelve torpemente abriendo una oquedad de dimensiones mucho más pequeñas que la arcada principal que se sitúa detrás⁷.



Image 6 - Naboo. Exterior del Palacio Real. Fotomontaje de fotogramas de la Saga Star Wars realizado por los autores.

Más sorprendente es el interior del palacio, organizado a través de grandes espacios abovedados longitudinales con aparente iluminación natural en, al menos uno de sus lados. ¿Cómo es posible esta distribución en una planta circular? La aparente incoherencia se resuelve al descubrir el lugar “real” donde fueron rodadas estas escenas, es el Palacio Real de Caserta⁸, Italia. Un edificio con una planta rectangular, con un pabellón central del que emergen cuatro galerías que generan cuatro patios. Evidentemente esta disposición no puede ser integrada bajo una cubierta cupular.

Analizando las imágenes rodadas en la sevillana Plaza de España⁹ resulta fácil comprobar las modificaciones que “sufrir” en la película. Cambia totalmente la geometría de la planta, una semielipse, para adaptarla a una planta circular, construye la planta haciendo una simetría de la pieza existente, consiguiendo así la forma completa y cerrada. La siguiente modificación la encontramos en los remates de las construcciones existentes, se cambia la cubierta a cuatro aguas por una cúpula. El edificio principal es de tres alturas con una pieza central de cuatro. El último piso se elimina y parte del remate de la pieza principal para colocar una pesada cúpula que achata considerablemente el conjunto.

Varykino es una ciudad situada en el *País de los Lagos*, es un lugar destinado al descanso. Mantiene el estilo del resto del planeta, palacios situados en enclaves privilegiados y los pocos interiores que se ven, de nuevo de planta centrada con decoraciones marmoleas. Estas tomas fueron rodadas en la Villa Balbianello¹⁰ justo

al lago Como. De nuevo la mano mágica “digital” de George Lucas hace aparecer una serie de volúmenes inexistentes. En este caso no se trata del cambio de una cubierta a cuatro aguas por una cupular, sino que anexa dos cilindros a la volumetría existente. La villa se adapta al terreno escarpado construyendo edificios a distinta altura y es precisamente esa diferencia de cota, la que aprovecha George Lucas para introducir los nuevos elementos, que realmente no tienen cabida ya que invadirían los ya existentes.

Planeta *Tatooine*

Es un planeta desértico, donde no existe un gobierno establecido por lo que su población suelen ser habitantes de paso. La única ciudad que aparece en las películas se llama *Mos Enda*, un estratégico enclave comercial donde las naves pueden parar a repostar. Ésta característica es fundamental para entender el urbanismo de la ciudad. Está construida de adobe y con una distribución absolutamente anárquica. Edificaciones cubicas de distinto tamaño rematadas con cúpulas se disponen por toda la ciudad sin un trazado ortogonal, las viviendas se agrupan en manzanas generadas por calles sinuosas. Son edificaciones de una o dos plantas con escasas ventanas. En medio de todo esta confusión aparecen una serie de grandes espacios libres circulares, perfectamente definidos, en un primer momento podríamos pensar que son plazas, pero realmente son áreas de aterrizaje para las naves espaciales. Resulta muy contradictorio que un lugar con este volumen de tráfico galáctico esté construido de barro, veremos las naves más modernas y con los avances tecnológicos más innovadores rodeadas por construcciones muy modestas.



Image 7 - Tatooine. Exterior de la vivienda de Anakin. Fotograma de la Saga Star Wars.

En lo que parece una calle sin salida encontramos la vivienda de Anakin. La imagen exterior es una superposición de cuerpos de barro con unas escaleras adosadas de esbeltos peldaños, el material de construcción es el barro y se confunde con el propio suelo, cada abertura es de un tamaño y no existe un orden claro. Estas imágenes fueron rodadas en Matmata, Túnez y la vivienda de Anakin es parte de un Ksar¹¹. Es una barriada con estrechas edificaciones de entre dos y tres alturas. No hay aberturas lo que nos hace suponer que se trata de un espacio muy cerrado, y oscuro. Pero de nuevo el cine nos permite modificar el interior y el exterior. Nada más entrar nos encontramos con un pequeño distribuidor, y a la derecha sale un pequeño habitáculo. A continuación

encontramos la cocina y el comedor, y ya vemos que la pared medianera empieza aparecer ventanas que iluminan el interior. En frente de la zona de cocina encontramos unas escaleras que nos llevan a una terraza exterior, aunque allí también debía aparecer otra pared medianera. Justo al lado de la salida exterior tenemos la puerta de acceso a la habitación de Anakin, y vemos un descubrimos un espacio muerto, sin uso, que no se entiende hasta que se comprende que el set de rodaje era toda la casa, por lo que era necesario un espacio para poder mover la cámara. El cuarto de Anakin está organizado por el uso, una zona de dormitorio y una zona de trabajo. Esta pieza y está situada de manera paralela a la de acceso por lo que estaría invadiendo la propiedad del vecino. Aparte de todas las incongruencias existentes entre el interior y el exterior constructivamente sería inviable que una ghorfa tuviera una luces tan grandes.

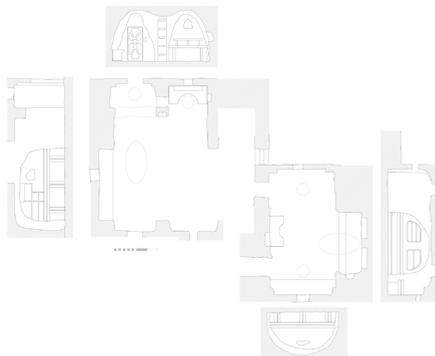


Image 8 - Tatooine. Vivienda de Anakin, planta y secciones. Dibujo de los autores.

En el exterior vive la familia Lars que se gana la vida como granjeros de humedad. Estas viviendas están totalmente excavadas en el terreno, existe un gran patio al que vierten todas las estancias. Por encima de la cota cero sólo se puede ver una pieza simétrica con acabado cupular, que sirve para dar entrada a las escaleras de acceso. Una vez en el patio excavado, las necesidades van creando la distribución de la vivienda, tanto en su posición como en tamaño. A partir de él se excavan una serie de grutas que encierran los usos necesarios para vivir, en el film podemos ver un comedor, una cocina y un pequeño taller. Estas secuencias fueron rodadas en las llamadas "Casa Trogloditas"¹² en Matmana.

Planeta *Bespin*

Su característica fundamental es que su atmósfera es irrespirable. La solución de la vivienda pasa por construir las llamadas Ciudad Nube, son grandes piezas que flotan en el espacio. Vistas desde a gran distancia pueden parecer una especie de plantillo volante al que se le ha añadido un elemento vertical en su parte inferior. Diseño muy parecido al del constructivista Gueórgy T.

Krutikov proponiendo soluciones innovadoras y nada convencionales. En su trabajo de fin de carrera diseña una serie de "ciudades flotantes". Alguna de ellas con una forma muy cercana al diseño de *Bespin*, una pieza que recoge los usos vivideros y un elemento de contrapeso en la parte inferior.



Image 9 - *Bespin*. Vista de la ciudad. Fotograma de la Saga Star Wars.

Según la cámara se acerca a la ciudad de *Bespin* podemos comprobar que es una gran superficie lisa y ciega únicamente horadada por unas franjas de ventanas horizontales, pero en la parte superior es donde realmente se desarrolla la ciudad. Estas construcciones responden a los condicionantes tipológicos enunciados anteriormente, la cubrición a base de cúpulas de muy diversa forma y tamaño, la aparición de ventanas rasgadas recortando los volúmenes macizos y por último la planta central. Al acceder al interior de una de estos espacios, lo primero que nos deslumbra es la luminosidad que lo invade todo. Mientras que el exterior de los edificios es de color ocre, insinuando el carácter fabril de la ciudad, el interior es muy luminoso, de un blanco reluciente.

Planeta *Kamino*

Kamino es un planeta húmedo de lluvias constantes donde no hay tierra, toda la superficie del planeta ha sido ocupada por el agua. Su capital, *Tipoca*, se encuentra elevada del agua soportada por gruesos pilares. Las construcciones recuerdan, una vez más, a platillos volantes, pero no se trata de un único elemento sino que es una amalgama de varios, es "una estructura "flotante", un sector en suspensión atado a uno o varios mástiles". La imagen resultante de la ciudad mantiene muchas similitudes con Nueva Babilonia, aunque los planteamientos sean totalmente diferentes. Mientras que el grupo Constanst diseñaba el entorno para los llamados "Homo Ludens", *Tipoca* es la ciudad del "Homo Faber". *Tipoca* es una capital económica, carece tanto de espacios públicos como de viviendas, en ella sólo residían el Primer Ministro, su personal militar y los expertos en clonación y, evidentemente, los miles de clones que allí fabricaban. *Tipoca* no contempla los espacios destinados a saciar la necesidad de juego, aventura o movilidad que plantea Nueva Babilonia. Las edificaciones elevadas sobre el agua mantienen los condicionantes tipológicos planteados, son de forma cupular y con unas serie de ventanas horizontales que rompen la opacidad de sus fachadas.



Image 10 – Kamino. Vista de la ciudad. Fotograma de la Saga Star Wars.

Los interiores de la ciudad son todos muy luminosos y blancos que contrastan con el clima exterior y por otro lado, dan cierto carácter de asepsia a un entorno donde se realiza la clonación de seres humanos. La problemática de la escala se hace presente, la altura media de un Kaminoano es de 2,2 m lo que magnifica el espacio cuando lo recorre un humano. Aunque los Kaminoanos son muy esbeltos la sección habitual de sus corredores es elíptica.

A lo largo de las seis películas de la saga, George Lucas nos has mostrado todo tipo de arquitecturas, algunas muy lejanas en el tiempo, otras más exóticas. Pero independientemente de su origen, todas ellas responden a un único interés, crear en la pantalla una imagen arquitectónica muy potente y reconocible por todos sus seguidores. El uso de los “invariantes galácticos”, como ya hemos comprobado, de manera profusa, no implica siempre el planteamiento teórico con el que fueron creados. La “*fenêtre en longueur*” propuesta por Le Corbusier y convertida en unos de sus cinco puntos, no se utiliza para conseguir una máxima iluminación. Independientemente de qué planeta realicemos el análisis, es muy probable que podamos contemplar alguna cúpula o espacio de planta central. Los estilos artísticos se entremezclan, sin sentido, creando imágenes aparentemente verosímiles.

La imagen obtenida por George Lucas, realmente es muy atractiva, aunque, como hemos podido comprobar está llena de inexactitudes. Demuestra un gran interés por la ambientación arquitectónica y escoge las imágenes más impactantes de cada uno de los estilos, como Santa Sofía, la plaza de España, Palacio de Caserta... por citar algunos. Pero aun así existen estas inexactitudes, que solamente pueden ser explicadas porque todo esto ocurrió... *hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...*

Endnotes

¹ Esta solución que en nuestras arquitecturas ilusorias obvia el problema de su construcción, fue otorgada por un motivo estructural porque, como explica el propio Le Corbusier, “El progreso trae la liberación. El hormigón armado revoluciona la historia de las ventanas. Las ventanas pueden correr de un lado a otro de la fachada”; y en la defensa de su uso, el arquitecto moderno indicó la cuestión que aquí estamos refiriendo, su capacidad de intensificar la luminosidad interior llegando a su máxima iluminación, porque “un interior iluminado de este modo, goza de una intensidad lumínica ocho veces mayor que el mismo interior con ventanas altas, aunque los metros de abertura sean iguales”.

² La expresión “ecumenópolis” la propuso el urbanista griego Constantinos Doxiadis por vez primera en términos arquitectónicos en 1967. En la idea se indica la posibilidad de que en un futuro todas las áreas urbanas de nuestro planeta se vean enlazadas, surgiendo una única ciudad mundial superpoblada. Desde la literatura de Ciencia Ficción, la idea de planeta-ciudad ya había sido propuesta por Isaac Asimov en la *Saga Fundación* (1942-1957 y 1982-1992). En estos textos se describe el planeta *Trantor* con unas características similares.

³ Las clases sociales más elevadas irán ocupando invariablemente en las cotas más altas, pero con este crecimiento, la compra de los últimos pisos, no asegura que en el futuro se pueda mantener esa cualidad, y tal vez, en algunos años sigan construyendo encima.

⁴ Los dos grandes monolitos-antenas sobre la entrada operan señalando verticalmente el acceso del mismo modo en que, en el Templo de Luxor, dos grandes obeliscos antecedian franqueando el acceso al gran pylon de Ramsés II. Hitos que se contemplan en el eje de acceso entre hileras de estatuas que actúan con el mismo papel que la avenida de las esfinges con cabeza de camero y que conducen al primer pylon del templo de Amón en Karnak. Previamente se ha accedido ascendiendo varias plataformas en tres niveles que señalan el ritual en el acercamiento al edificio del mismo modo que en el acceso al complejo funerario de Hatshepsut (XVIII dinastía, 1552-1305 a. C.) se alcanza el patio del templo. Cuatro son las diferencias que distancian y personalizan estas referencias: los obeliscos egipcios se elevan ascendentes desde su apoyo pesado en el suelo, no así los monolitos-antenas en *Curuscant* que arrancan elevados desde la gran cúpula; las esfinges se ordenan horizontalmente de modo perpendicular al acceso en Karnak, siendo en el acceso filmico sus esculturas de carácter predominantemente vertical, “Giacometiano”; la diferencia de cota en las plataformas para el templo funerario en Deir el Bahari se salvan gracias a rampas que acompañan el eje de recorrido, prolongado desde la avenida de las esfinges, mientras que en el acceso al ficticio edificio del Senado, es mediante dos tramos de escalinatas que se presentan con una dirección dominante perpendicular al recorrido. La cuarta y última diferencia es las más sustancial de todas, mientras que en los ejemplos egipcios, más en los citados de Karnak y Luxor, los elementos anteceden la grandilocuente de su entrada, en nuestro caso señalan el acceso mediante una apertura horizontal y continua, similar a la del resto del apoyo del edificio. Es quizás en esta contradicción entre la afectación que produce la suma de los tres recursos descritos en su acceso, y la austeridad carente de significación en su acceso, en la que se presenta interesante esta propuesta arquitectónica.

⁵ Al introducir el uso de la plataforma con su nivel superior ubicado a la misma altura que las copas de los árboles, los mayas descubrieron sorpresivamente una nueva dimensión de la vida, consonante a su devoción a los dioses. Sobre estas altas plataformas-muchas de las cuales tienen una longitud de cien metros- construyeron sus templos. Desde allí tenían acceso al cielo, las nubes, la brisa y a esa gran planicie abierta en que, de pronto, se había convertido el anterior tejido selvático. Gracias a este artificio arquitectónico cambiaron totalmente el paisaje y dotaron a su experiencia visual de una grandeza sólo comparable a la grandeza de sus dioses” Extraído de “Plataformas y Mesetas” de Jörn Utzon. En *Curuscant* no estamos en la selva, pero la aglomeración urbana tampoco permite cambiar la visión y tener acceso a largas visuales.

Hay que alcanzar una cota muy alta para poder tener “acceso al cielo, las nubes, la brisa” en este caso podemos optar por un coche volador para percibir la ciudad así. Pero en las escenas que sale el templo *Jedi* no aparecen vehículos volando, tal vez el tráfico esté restringido en esta área. Y no debemos olvidar la importancia del la “religión” *Jedi* dentro de la trama de la película, muchas veces tratados casi como “dioses” y por lo tanto necesitan un escenario acorde con su estatus.

⁶ Ciertamente que aquí la representación es únicamente geométrica donde no se “alude” a ningún dios ni se “alaba” a ningún rey faraónico, pero teniendo en cuenta que se trata de la entrada de un intercambiador galáctico es “políticamente más correcto” optar por una decoración neutra y no dejar prevalecer a determinados personajes de uno u otro planeta.

⁷ La dificultad de solventar el acceso por un número par de vanos e impar de columnas raramente se resuelve bien. Una gran excepción sería en la Villa Saboya de Le Corbusier, donde los cuatro vanos que se generan entre los pilotes al exterior, no se corresponde al interior, consiguiendo una sensación de sorpresa en el usuario.

⁸ Carlos VII encargó este edificio para que se usara como centro administrativo del Reino de Nápoles, además de que sirviera como símbolo del poder real. Para ellos encargó a Luigi Vanvitelli ayudado por Francesco Sabatini la construcción de este palacio. Las dimensiones son exageradas, los grandes patios permiten la iluminación natural de las numerosas habitaciones. Se planteó una serie de sucesiva de planos creando una perspectiva escénica que ha resultado muy útil en el rodaje de esta película.

⁹ Proyectada por el arquitecto sevillano Aníbal González para la Exposición Iberoamericana del año 1929, se convirtió en uno de los ejemplos más espectaculares de la arquitectura regionalista. De planta semielíptica con 200 m de lado, se encuentra rodeada por un canal que es atravesado por cuatro puentes.

¹⁰ Se sitúa en un promontorio que se adentra dentro del lago. Se construyó en 1787 sobre los restos de un monasterio franciscano anterior. En 1796 la compra Giuseppe Arconati Visconti haciendo reformas en el jardín y la logia de entrada. Las bucólicas vistas que desde allí se tienen no sólo han cautivado a George Lucas, parte de la película *Casino Royale* de la saga de James Bond, también fue rodada allí.

¹¹ La tipología del Ksar responde a las necesidades de las tribus seminómadas que habitaban Tunes. Éstas necesitaban un lugar donde poder guardar sus provisiones a salvo de las grandes variaciones de temperatura y de los saqueos, así como tener un lugar para las personas enfermas o mayores que no pudieran mantener el estilo nómada. De aquí nace la ghorfa, dos muros, de más o menos 10 m separados unos 1,5 m hechos con rocas y barro. Este espacio se llenaba con cestas llenas de barro sobre las que se colocaban unas trenzas de paja formando un arco. Este sistema hacía las veces de cimbra sobre las que se realizaba al bóveda con elementos pétreos, barro y a veces yeso. Una vez que tenía la solidez suficiente se retiraba la cimbra y se revocaban los paramentos. Finalmente se cerraban al exterior dejando un hueco de paso. Las ghorfas no se construían de manera aislada sino que se agrupaban y se superponían llegando en algunos casos a tener seis plantas. Se distribuyen generando un patio central creando una estructura fortificada al exterior que se conoce con el nombre de Ksar. Muchos de ellos albergaban en su interior pozos, por lo que favorecían la estancia de sus usuarios. El cambio de estilo de vida de lo

bereber de nómadas a sedentarios produjo el abandono de muchas de ellas. Hoy en día se conservan algunas como graneros, viviendas o complejos turísticos gracias a la popularidad obtenida a través de esta saga.

¹² Son viviendas excavadas en la montaña, se vaciaba el centro para conseguir un patio, desde el que ventilaban las habitaciones. Al estar enterradas se defendían fácilmente debido a que muchas veces no eran vistas por los enemigos. El mayor problema es el agua, que aunque escasea bastante, no puede desaguar bien, y la montaña es arenosa y no rocosa por lo que se puede derrumbar fácilmente. Actualmente apenas están habitadas, aunque alguna se ha convertido en hotel, como reclamo turístico al haber sido rodado allí la vivienda de Luck Skywalker.

Bibliography

Call, Deborah. 1997. *The Art of StarWars. Episode V The Empire Strikes Back*, New York: A del Rey Book.
Constant. 2009. *La nueva Babilonia*. Barcelona: Gustavo Gili.

Henderson, Mary. 2005. *StarWars. La Magia de del Mito*, Barcelona: Ed Círculo Latino.

Kahn, Luis. I. 1984 (1961). *Forma y diseño*. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.

Kostof, Spiro. 1988 (1985). *Historia de la arquitectura*, 1. Madrid: Ed. Alianza.

Le Corbusier. 1963 (1934). *Cuando las catedrales eran blancas: viaje al país de los tímidos*. Buenos Aires: Ed. Poseidón.

Martín, Roland. 1989 (1980). *Arquitectura griega*. Madrid: Ed. Aguilar

Norberg-Schuz, Christian. 1983 (1979). *Arquitectura occidental. La arquitectura como historia de formas significativas*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Patetta, Luciano. 1984 (1975). *Historia de la Arquitectura. Antología crítica*. Madrid: Ed. Hermann Blume.

Payan, Miguel Juan, 1999. *George Lucas. El mayor espectáculo del mundo*, Madrid: Ed. J.C. Clementine.

Ramírez, Juan Antonio. 1981. *Cinco lecciones sobre Arquitectura y Utopía*. Málaga: Ed. Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Málaga.

Rivera Gámez, David, 2006 “Las ciudades futuristas de George Lucas en el filo de la falsificación.” In *La ventana indiscreta*, n° 3: interiores, pp 137-146.

Rodríguez Llera, Ramón. 2006. *Breve historia de la arquitectura*. Madrid: Ed. Libsa.

Summerson, John. 1978. *El lenguaje clásico de la arquitectura. De L. B. Alberti a Le Corbusier*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, S.A.

V.V.A.A. 2002. *Arte y arquitectura futuristas. (Manifiestos futuristas 1914-1918)*. Murcia: Ed. Colegio de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia.

Villalobos Alonso, Daniel. 2009. *Imhotep arquitecto, sabio y dios. Una lectura contemporánea sobre el origen de la arquitectura egipcia*. Valladolid: Ed. Sever Cuesta, COACYLE/ Va, Asociación Cultural “DomusPucelae” Universidad de Valladolid.

Villalobos Alonso, Daniel y Pérez Barreiro, Sara, edición a cargo de. 2012. *Arquitectura Palaciega en el Valladolid de la Corte*. Valladolid: Ed. Departamento de teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid (Universidad de Valladolid). Asociación Cultural “DomusPucelae”.

Venturi, Robert. 1980 (1966). *Complejidad y*

Contradicción en la arquitectura. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Wittkower, Rudolf: 1968. *La arquitectura en la edad del Humanismo*. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.

Filmography

Star Wars I: The Phantom Menace. (2001)., Directed by George Lucas., USA: 20th Century Fox Home Entertainment. DVD.

Star Wars II: Attack of the clones. (2002)., Directed by George Lucas., USA: 20th Century Fox Home Entertainment. DVD.

Star Wars III: Revenge of the Sith. (2005)., Directed by George Lucas., USA: 20th Century Fox Home Entertainment. DVD.

Star Wars IV: A new hope. (2007)., Directed by George Lucas., USA: 20th Century Fox Home Entertainment. DVD.

Star Wars V: Empire strikes back. (2006)., Directed by Irvin Kershner., USA: 20th Century Fox Home Entertainment. DVD.

Star Wars VI: The Return of the Jedi. (2006)., Directed by Richard Marquand., USA: 20th Century Fox Home Entertainment. DVD.

ISBN 978-989-96858-4-0



9 789899 685840 >



AVANCA | CINEMA

Conferência
Internacional Cinema
**Arte,
Tecnologia,
Comunicação**

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