

SOBRE
LA REPRESENTACIÓN
DEL “NO-LUGAR” EN EL CINE



VÍCTOR ALONSO MARTÍNEZ

D.N.I.: 71.526.111-K

ref.: COMP-17

TUTORA: YOLANDA PÉREZ SÁNCHEZ

TRABAJO FINAL DE GRADO. GRADO EN ESTUDIOS DE ARQUITECTURA

CURSO ACADÉMICO 2015-2016

13/11/2015

ÍNDICE

Resumen.....	00
Introducción.....	01
1. EL “NO-LUGAR”: Consideraciones previas.....	03
2. EL “NO-LUGAR” en el cine.....	05
2.1 Antecedentes del “no-lugar”. Espacios para la comedia.....	06
2.2 Pasajeros en el “no-lugar”	12
2.3 La expresión negativa del “no-lugar” en la ciencia ficción.....	13
Conclusiones.....	18
Relación de imágenes.....	19
Bibliografía.....	20

Resumen

“Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar”. Así es como el antropólogo Marc Augé define un “no-lugar”, término acuñado para referirse a los espacios propios de la “sobremodernidad” como aeropuertos, centros comerciales, grandes cadenas hoteleras, medios de transporte, estaciones de servicio, clubes de vacaciones,... El cine, como elemento de expresión artística, ha reflejado diferentes espacios y ambientes a lo largo de su historia, ya sea recreando a través de la escenografía o la infografía lugares ya desaparecidos, o bien utilizando ambientes reales. Este trabajo se centra en la representación del “no-lugar”, identificando sus antecedentes en películas anteriores a la postmodernidad; su aparición, como Augé los caracteriza, en películas producidas en las últimas décadas; y, por último, su aparición de forma distorsionada, de acuerdo con visiones apocalípticas como la de R. Koolhaas en “Espacio Basura”, en el género de la ciencia-ficción.

Palabras clave: cine y arquitectura, no-lugar, Marc Augé, espacio basura, Rem Koolhaas.

Resumo

“Se un lugar se pode definir como lugar de identidade, relacional e histórico, un espazo que non se pode definir como espazo de identidade nin como relacional nin como histórico, definirá un “no-lugar”. Así é como o antropólogo Marc Augé define un “no-lugar”, termo acuñado para referirse aos espazos propios da “sobremodernidade” coma aeroportos, centros comerciais, grandes cadenas hoteleiras, medios de transporte, estacións de servizo, clubs de vacacións... O cine, como elemento de expresión artística, reflectiu diferentes espazos e ambientes ao longo da súa historia, xa sexa recreando a través da escenografía ou infografía lugares xa desaparecidos, ou ben utilizando ambientes reais. Este traballo céntrase na representación do “no-lugar”, identificando os seus antecedentes en películas anteriores á posmodernidade; a súa aparición, como Augé caracterízalos, en películas producidas nas últimas décadas; e, para rematar, a súa aparición de forma distorsionada, de acordo con visións apocalípticas coma a de R. Koolhaas en “Espacio Lixo”, no xénero da ciencia-ficción. de la ciencia-ficción.

Palabras clave: cine y arquitectura, no-lugar, Marc Augé, espacio lixo, Rem Koolhaas.

Abstract

“If a place can be defined as relational, historical and concerned with identity, then a space which cannot be defined as relational, or historical, or concerned with identity will be a non-place” This is how the anthropologist Marc Augé defines a “non-place”, term coined to refer to spaces that belong to “supermodernity”, such as airports, shopping centers, chained-brand hotels, means of transportation, service stations, vacation resorts,... Cinema, as an element of artistic expression, has pictured different spaces and ambiances throughout its history, either by recreating the scenery or the infographics of places that have disappeared, or by using real ambiances. This work focuses on the representation of the “non-place”, identifying its antecedents in movies before postmodernity; its emergence, as Augé points out, in movies produced in the past last decades; and finally its appearance in a distorted manner according to apocalyptic visions, such as Koolhaas’ “Junkspace”, within the genre of science fiction.

Palabras clave: Cinema and architecture, non-place, Marc Augé, junkspace, Rem Koolhaas.

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con el ensayista, crítico y catedrático de Historia del Arte español Juan Antonio Ramírez, el estudio de la arquitectura en el cine se puede justificar citando un texto publicado en el año 1920, en un artículo de la revista *The American Architect*, sobre la inclusión de los diseñadores cinematográficos en la nómina de los verdaderos arquitectos: “Tal vez haya quien se pregunte si los hombres que crean edificios de dos o tres lados, sin techo e impermanentes, son realmente arquitectos. Pero esto parecerá a muchos una distinción exageradamente bizantina que conduce a una separación allí donde debería haber cooperación”¹.

En primer lugar, vamos a introducir algunos aspectos sobre la relación entre la escenografía y la arquitectura, y sobre el papel de la dirección artística. Según la R.A.E., la escenografía es el “arte de diseñar o realizar decorados para el teatro, el cine o la televisión”². Además de servir para la reproducción de la realidad, puede aspirar a niveles de creatividad tan altos como para eludirlos. Es por esto que su cometido es considerado como el de creación de ambientes. Su naturaleza transitoria es el motivo por el que sus estructuras son distintas a las de la arquitectura, generalmente con esqueletos de hierro ocultos y con materiales de rápida puesta en obra, de manera que se manejan tiempos de ejecución mucho más reducidos que en la construcción arquitectónica. Por otro lado, se define como dirección artística a la creación y obtención de los espacios concretos necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guion, de forma que pueda ser filmada desde la particular visión de un director de cine³. El director artístico, por tanto, se encarga de la supervisión del diseño y la construcción de cada decorado⁴. Esta profesión ha estado durante un periodo de tiempo indefinida, aunque siempre ha sido un oficio relacionado históricamente a la construcción de decorados para el cinematógrafo. Con fines didácticos se sigue recurriendo a las voces “escenografía” o “decoración”, ya que el uso de dicha denominación es reciente en España y se ha ido imponiendo tímidamente desde que el galardón de los premios Goya a los mejores decorados o escenografía cinematográfica se denominó “a la mejor Dirección Artística”, instaurando así este anglicismo en nuestra lengua⁵. La importancia del trabajo de estos profesionales del cine se puede resumir en las palabras de un conocido arquitecto y diseñador de decorados francés, Robert Mallet-Stevens:

“El decorado, para ser un buen decorado, debe actuar. Tanto si es realista, expresionista, moderno o histórico, debe desempeñar una función. El decorado debe presentar al personaje antes de que éste aparezca, debe indicar su posición social, sus gustos, sus hábitos, su estilo de vida, su personalidad. Los decorados, al igual que la arquitectura, pueden incluso aspirar a los ideales de las otras artes, a la expresión de sentimientos esenciales de una forma arquitectónica.”⁶

Desde los inicios del cine se dio importancia al escenario, ya fueran lugares construidos artificialmente o paisajes naturales. Si los Lumière ubicaban su cámara en los exteriores de las fábricas, en las estaciones de tren o en jardines privados, G. Méliès en la película *Viaje a la Luna* (*Le Voyage dans la lune*, 1902) grabó todas sus secuencias en interiores, en espacios artificiales, con decorados que bebían del mundo del teatro.

1 Anónimo. (1920). *The Architecture of Motion Picture Settings*, *The American Architect*, 118(2.324), pp. 1-5.

Citado en: RAMÍREZ, J. (1993). “La arquitectura en el cine”, Madrid: Alianza Editorial.

2 ASALE, R. (2015). “Diccionario de la lengua española - Edición del Tricentenario”. [online] Diccionario de la lengua española. Disponible en: <http://dle.rae.es/> [Acceso 4 Nov. 2015].

Otra definición es: “arte de diseñar y pintar decoraciones escénicas destinadas a evocar el ambiente en el que se desarrolla la acción dramática”, de la “Enciclopedia universal didáctica ilustrada”, (1982). Barcelona: Argos Vergara.

3 MURCIA, F. (2002). “La escenografía en el cine. El arte de la apariencia”, pp.20-21. Madrid: Fundación Autor.

4 En estrecha colaboración con el diseñador de producción. Dado que la línea que separa ambos oficios es muy sutil, en muchos casos una sola persona desempeña ambas funciones, que sólo quedan claramente separadas en las grandes producciones. -En: ETTEDGUI, P. y NÚÑEZ DIGON, J. (2001). “Diseño de producción & dirección artística. Barcelona: Océano.

5 MURCIA, F. (2002). “La escenografía en el cine. El arte de la apariencia”, pp.20-21. Madrid: Fundación Autor.

6 MALLETT-STEVENS, R. (1929). “Le Décor au cinéma”. Paris: Charles Massin.

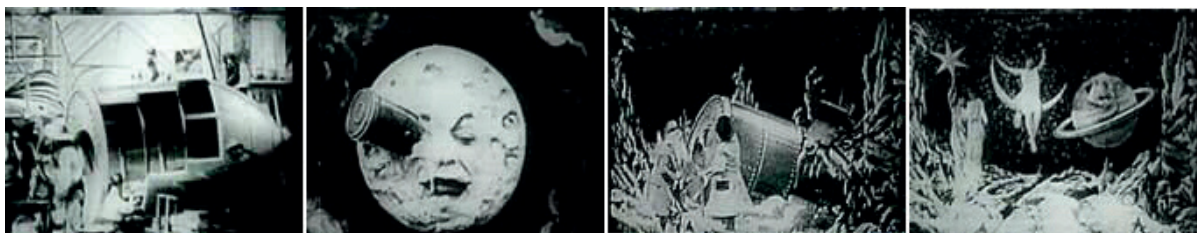


Fig. 01 - *Diversas escenas de Viaje a la Luna (1902), de G. Méliès*

En los viejos decorados de Hollywood se popularizó la idea del colosalismo de manera que se creía que una gran película debía ser el resultado de una fuerte inversión en producción, con arquitecturas cinematográficas espléndidas y espectaculares. En poco tiempo, se descubrieron gran cantidad de trucos de imitación de paisajes o de edificios sin necesidad de construir recreaciones a escala 1:1. El empleo de maquetas de escala reducida, pinturas en vidrios y telones podían combinarse entre sí. Es por esto que a partir de la Segunda Guerra Mundial se redujo drásticamente la creación de enormes decorados para las superproducciones. Igualmente, coincidiendo con el auge del género documental ⁷, se empezó a cultivar una estética más verista. Por ello cobraron importancia las áreas de las periferias urbanas, donde la ciudad se diluye y se mezcla con otros ámbitos, donde se encuentran los espacios transitorios (aeropuertos, estaciones, etc.), es decir, un reflejo de la fluidez de la ciudad contemporánea.

Sobre algunos de estos espacios de la ciudad en la postmodernidad, los caracterizados por Marc Augé como “no-lugares”, se centra este trabajo. Para ello se ha realizado una búsqueda de películas en las que estos espacios tuvieran un protagonismo importante. En primer lugar hemos buscado en los orígenes para observar su nacimiento como potenciales “no-lugares”, para después de hacer un breve análisis de su caracterización en un par de películas ambientadas en estos “no-lugares” en la postmodernidad y, finalmente, girar hacia el género de la ciencia ficción donde el “no-lugar” aparece de forma distorsionada, de acuerdo con lo que podríamos identificar con la visión apocalíptica de Rem Koolhaas en su texto “Espacio Basura”.

⁷ Le Corbusier entendería lo apropiado de la atmósfera del cine como medio para que los arquitectos estudiaran las nuevas formas de experimentación del espacio, para idearlo de forma más continua liberando espacios e introduciendo rampas y líneas rectas en sus edificaciones.

1. “NO-LUGAR”: Consideraciones previas

Si bien el presente trabajo parte de la relación del mundo del cine con la arquitectura, la necesaria acotación de un tema concreto para definir el enfoque del mismo nos ha llevado a centrar el trabajo en la representación en el cine de un concepto que ha sido estudiado por la antropología y que también, por ser un espacio habitado, ha influido en la teoría de la arquitectura y el urbanismo: el “no-lugar”. El término fue acuñado por el antropólogo francés Marc Augé en 1992 en su texto *Los no lugares, espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*⁸, donde afirmaba:

“Un mundo donde se multiplican, en modalidades lujosas o inhumanas, los puntos de tránsito y las ocupaciones provisionales, donde se desarrolla una apretada red de medios de transporte que son también espacios habitados (...) un mundo así prometido a la individualidad solitaria, a lo provisional y a lo efímero, al pasaje, propone al antropólogo y también a los demás un objeto nuevo cuyas dimensiones inéditas conviene medir.”⁹

En primer lugar, Marc Augé define el “no lugar” por contraposición con el término “lugar”: “Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definiré un no lugar”¹⁰. Dentro de “no-lugar” incluye las terminales de los aeropuertos, los centros comerciales, las cadenas hoteleras, los habitáculos móviles o medios de transporte, las estaciones de servicio, los clubes de vacaciones,... Si dentro del término “lugar” incluye los recorridos que en él se producen, los discursos que en él se sostienen y el lenguaje que lo caracteriza, lo diferencia del término “espacio” que se aplica indiferentemente a una extensión, a una distancia o a una dimensión temporal, para referirse a las superficies no simbolizadas del planeta. Considera el espacio algo abstracto y destaca el uso del mismo en los lenguajes específicos de instituciones representativas de nuestro tiempo, a menudo con motivos temáticos (espacios de ocio, espacios de juego,...). Respecto a esto, cabe reseñar que la crítica de la modernidad en el discurso arquitectónico, a principios de los años sesenta, se ejerció por medio del descrédito del concepto de espacio, considerado instrumentalmente como mecanismo de control urbano que desemboca en la alienación. Es por eso que se produjese un desplazamiento del término espacio del vocabulario habitual de la arquitectura, adquiriendo un sentido cada vez más genérico y más alejado de la misma, y sustituyéndose por el de “lugar”.

La mirada de Augé sobre los “espacios del anonimato”, como una de las claves de nuestra condición contemporánea está hermanada con ideas de filósofos y sociólogos, como la “modernidad líquida” de Z. Bauman, como figura del cambio y la transitoriedad, que manifiesta la precariedad de los vínculos humanos en una sociedad individualista y privatizada, marcada por el carácter transitorio y volátil de sus relaciones¹¹. Es la misma mirada que proyecta Koolhaas en la “ciudad genérica”¹² donde, además, se pregunta si la homogeneización de las ciudades contemporáneas es un proceso intencional de alejamiento de la diferencia y acercamiento de la similitud. Más allá de la obtención de nuevos términos lingüísticos, en estos autores se percibe el fracaso del *espacio* de la modernidad como configurador de nuestras ciudades. Esta visión tan crítica se pone de manifiesto de forma radical en el uso del término “espacio basura”¹³ por parte de Koolhaas, fácilmente relacionable con el “no-lugar”, desde un punto de vista negativo, adoptando un enfoque subjetivo y pesimista:

8 AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”. Barcelona: Gedisa.

9 *Ibid.*, pp. 83-84.

10 *Ibid.*

11 BAUMAN, Z. (2003). “Modernidad líquida”. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

12 KOOLHAAS, R. (2006). “La ciudad genérica”. Barcelona: Gustavo Gili.

13 KOOLHAAS, R. (2002). “Junkspace”. *October*, 100, pp.175-190.

“Los arquitectos nunca pudieron explicar el espacio; el «espacio basura» es nuestro castigo por sus confusiones. (...) Como no puede captarse, el «espacio basura» no puede recordarse. Es ampuloso pero poco memorable, como un salvapantallas: su negativa a detenerse asegura una amnesia instantánea. El «espacio basura» no pretende crear perfección, sólo interés.”¹⁴

Sin embargo, en contraste con el enfoque apocalíptico del arquitecto, la visión de Augé, no es tan crítica ya que es un antropólogo que observa y define estos espacios que han surgido en la ciudad contemporánea. Augé relaciona los “no-lugares” con una época de sustitución de los vínculos sociales tradicionales por experiencias individuales a través de espacios refractarios de lo social que, a su vez, se constatan como una consecuencia de un nuevo tipo de relaciones humanas (o la ausencia de ellas): “Los no lugares mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con los otros que no apuntan sino indirectamente a sus fines: como los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no lugares crean la contractualidad solitaria.”¹⁵

A pesar de estas diferencias, ambos autores apuntan al mismo origen para ambos conceptos, la degeneración de lo moderno. Koolhaas, en las primeras líneas de su texto, escribe una frase en la cual define el “espacio basura” como “el producto construido de la modernización, lo que permanece una vez la modernización haya seguido su curso”¹⁶, es decir, como algo posterior a la modernidad. Augé, por su parte, defiende que “los no lugares son el espacio de la sobremodernidad (que procede simultáneamente de las tres figuras del exceso, que son la superabundancia de acontecimientos, la superabundancia espacial y la individualización de las referencias)”¹⁷, utilizando el término “sobremodernidad” como relativo a la postmodernidad.

Ambos se refieren de alguna manera, aunque no sea el objeto principal de su estudio, a cómo la modernidad ha traído consigo una igualación universal, un hastío repetitivo en el que todo, acaba teniendo el mismo aire de familia, algo que se viene anunciando desde que la mencionada modernidad fue lo suficientemente fuerte como para destruir los cimientos de las sociedades preindustriales¹⁸. Los “no-lugares” surgen imparables e incorporando la cara visible del proceso de homogeneización al que son sometidas las sociedades modernizadas. En palabras del propio Augé, “la sobremodernidad convierte a lo antiguo (la historia) en un espectáculo específico, así como a todos los exotismos y a todos los particularismos locales”¹⁹.

Koolhaas acota el significado de “espacio basura” a un espacio interior cuya esencia es la continuidad y que aspira a la expansión. La climatización del espacio, por extenso que sea, permite levantar el “edificio sin fin”. Términos como la acumulación y la adición (de elementos dispares) los atribuye al “espacio basura”. En él se producen trayectorias singulares y se confirma el fracaso de los flujos de circulación. La publicación de su texto, diez años más tarde que el libro de Augé, aporta un enfoque más ligado al campo de la arquitectura perceptible en la concreción de elementos tecnológicos que atribuye al “espacio basura” como el aire acondicionado, la escalera mecánica, el Pladur, los aspersores, las barreras contraincendios, las cortinas de aire caliente, los neones, las escaleras de emergencia, las señalizaciones, etc.

14 KOOLHAAS, R. (2007). “Espacio basura”, pp. 9-10, 12. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

15 AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”, pp. 98. Barcelona: Gedisa.

16 KOOLHAAS, R. (2007). “Espacio basura”, pp. 6. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

17 AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”, pp. 112. Barcelona: Gedisa.

18 PRIETO, E. (2011). “La arquitectura de la ciudad global”, pp. 55. Madrid: Biblioteca Nueva.

19 AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”, pp. 113. Barcelona: Gedisa.

2. EL “NO-LUGAR” en el cine

Al abordar cómo el cine, en su reflejo de la vida contemporánea, ha mostrado la existencia de estos espacios detectados por Augé, es necesario analizar su presencia en la historia del cine. En base a lo previamente expuesto, existe una visión de análisis y reconocimiento de la existencia de los “no-lugares” como lo hace M. Augé y, por otro lado, cabría encontrar una visión más apocalíptica expuesta por R. Koolhaas en el “espacio basura”.

En una primera aproximación, las películas producidas aproximadamente en el marco temporal de la primera mitad del siglo XX, es decir, anterior a la “sobremodernidad” en la que Augé sitúa los “no lugares” como aeropuertos, grandes almacenes o estaciones, aprovechan dichos espacios como generadores de comedia. Estos antecedentes de los “no-lugares” se vinculan, en muchos casos, al encuentro casual, al azar, la espontaneidad y la generación de situaciones variopintas, como se explicará más adelante.

Así como Jacques Tati, en la película *Playtime* (1967), recreó una parodia de los desarrollos arquitectónicos de su tiempo, S. Spielberg también tuvo que hacer un set recreando la amalgama de un aeropuerto internacional en la película *La Terminal* (*The Terminal*, 2004)²⁰, que es el ejemplo perfecto del “no-lugar”. En la multitud de películas desde los años setenta hasta nuestros días como *La Terminal*, *Atrápame si puedes* (*Catch Me If You Can*, 2002)²¹ o *Up in the Air* (2009)²², el “no-lugar” ha sido la atmósfera principal por la que se mueven los personajes, mostrando rasgos reconocibles del mismo. Sin embargo, no se pueden asociar directamente con una visión esencialmente negativa, puesto que en última instancia el guion siempre incorpora agentes (personajes secundarios, elementos sentimentales, ...) que hacen que el protagonista encuentre apoyo, encuentre la comodidad o que el lugar (el “no-lugar”) posibilite su adaptación al mismo, es decir, el espacio cinematográfico no resulta un elemento completamente negativo en la trama.

El “Junkspace” de Koolhaas es un espacio entendido desde una visión más destructiva: es el “espacio basura” el que domina al individuo (consumo, recorridos,...) y no el individuo el que domina al “espacio basura”. En el cine existe un género en el que este enfoque se manifiesta de forma clara: la ciencia ficción.

Tradicionalmente, el género de la ciencia ficción ha sido medio de crítica de la sociedad contemporánea ya que, en muchos casos, más que describir la realidad urbana del futuro, muestran el revés de la utopía (distopía), describiendo en cada momento las



Fig. 02 - *Playtime*, 1967



Fig. 03 - *La Terminal*, 2004



Fig. 04 - *Atrápame si puedes*, 2002

²⁰ “The Terminal”. (2004). [film] Estados Unidos: S. Spielberg.

²¹ “Catch Me If You Can”. (2002). [film] Estados Unidos: S. Spielberg.

²² “Up in the Air”. (2009). [film] Estados Unidos: Jason Reitman

amenazas del turbulento presente contemporáneo ²³. Si durante los momentos de crisis social el cine vende ilusiones de futuros más felices, en la sociedad de la opulencia y el consumismo desaforado parece que los cineastas socialmente comprometidos exponen visiones apocalípticas en películas donde además de la explícita degradación medioambiental, se pone especial énfasis en mostrar la degradación social del mundo futuro, metáfora de la inexorable tendencia observada en el presente ²⁴.

En el estudio que los filósofos Ryan y Kellner hacen sobre el “miedo conservador a la tecnología”²⁵ que emerge poderosamente en las películas de ciencia ficción de los años 70 y 80, sugieren que la tecnología se convierte en una cuestión característicamente preocupante porque, de modo metafórico, recuerda la “institución artificial” que es la propia sociedad ²⁶. En esa imagen distópica, los habitantes de las ciudades viven y se relacionan según las normas de la ciudad y son esclavos de ella. Si la utopía hablaba de un mundo y unas ciudades construidas al servicio de los hombres, en las ciudades de la distopía los humanos aparecen como esclavos de la gran maquinaria urbana, expresión concreta de un poder invisible y absoluto ²⁷.

2.1 Antecedentes del “no-lugar”. Espacios para la comedia

Abordando el estudio de la representación del “no-lugar” en el cine, se detectan una serie de obras cinematográficas realizadas aproximadamente en la primera mitad del siglo XX donde los espacios destinados a convertirse en “no-lugares” en las décadas posteriores aparecen como un elemento de la vida cotidiana especialmente adecuado para la comedia. Estas películas constituyen un capítulo singularizado en el género de la comedia, las popularmente conocidas como *slapstick comedies*.

Este tipo de películas fueron creadas por Michael Sinnott, popularizado con el seudónimo de Mack Sennett (1880-1960)²⁸. En general, su cine se caracteriza por una extraordinaria libertad y una pasión destructiva. El mundo dislocado de Sennett, con sus vertiginosas persecuciones, carreras sobre tejados, caídas desde alturas increíbles, porrazos, patadas al trasero, tartas de crema, bombas de dinamita y orgías de destrucción, es el producto espontáneo de una civilización joven, no condicionada por una

²³ ELENA, A. (2002). “Ciencia, cine e historia. De Méliès a 2001”, pp. 270, Madrid: Alianza.

²⁴ PONCE, G. (2011). “Futuro Imperfecto: Las ciudades del mañana en el cine”. Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles, 55, p.133.

²⁵ RYAN, M. y KELLNER D. “Technophobia” pp. 58-65, en Kuhn, A. (1990). “Alien zone”. Londres: Verso.

²⁶ TELOTTE, J. and PARRA ORTIZ, J. (2002). “El cine de ciencia ficción”, pp. 55. Madrid: Cambridge University Press.

²⁷ BONIFACINO, I. and BRUM, C. (2013). “La Metrópolis Oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia-ficción”. Anales de Investigación en Arquitectura, 3, pp.27-40.

²⁸ Fundador de la productora Keystone. En la segunda década del siglo XX llegó a producir, con una compañía de tan solo cuatro miembros fijos, 140 cortos en un año. (Fuente: Roman Gubern)

abigarrada tradición cultural. Además, sus comedias están asentadas, como la *Commedia dell'arte* de la Italia renacentista (considerada como su forma escénica de referencia), en una tipología social fuertemente caricaturizada, base de la parodia: bigotudos policías, bellas ingenuas, gruesos e irritables burgueses... El medio de expresión de la sátira social es, en ambos casos, la pantomima, y su norma, también en ambos, la improvisación. Pero la peculiaridad de las *slapstick* es que se desenvuelven en un espacio tremendamente real y concreto, con un ritmo vertiginoso ²⁹.

Ese espacio es un antecedente del “no-lugar” en películas como *Tienda de locos* (*The Big Store*, 1941)³⁰, protagonizada por los hermanos Marx, que se desarrolla en el interior de unos grandes almacenes. Pero existe una diferencia entre los grandes centros comerciales a los que hace referencia el texto de Augé y el edificio de grandes almacenes característico de esta primera mitad de siglo. Un centro comercial tal y como se entiende en la actualidad es un edificio generalmente situado en la periferia de la ciudad, al que se llega en automóvil, y cuya configuración interior responde a itinerarios lanzados por escaleras mecánicas, “grotescos itinerarios” y “desvíos forzados” que diría Koolhaas ³¹, caracterizado también por una continuidad en sección en torno a vacíos centrales que quedan entre los recorridos. Sin embargo, un edificio de grandes almacenes como este suele estar ubicado en el centro de la ciudad, confundiendo como un edificio más en la alineación de una calle, y su organización interior es de espacio estratificado en los diferentes niveles comunicados por núcleos de ascensores y escaleras. No obstante, a pesar de estas diferencias, aparecen algunas características que serán propias del “no-lugar” de Augé tales como la “transitoriedad”, es decir, su cualidad de ocupación provisional por parte del usuario, o la “relación contractual” ³² de interacción del mismo con las personas que por allí se mueven, meramente limitada a fines comerciales o prácticos que el momento requiere.

La trama de esta película se desarrolla en el edificio de los “Grandes Almacenes Phelps”, que está a punto de ser heredado por el cantante Tommy Rogers (Tony Martin), tras la reciente muerte de su tío, y por la hermana de éste, Martha Phelps. Ya que a Rogers no le interesa el negocio, pretende venderlo y construir un edificio para un conservatorio de música. El objetivo de Grover,



Fig. 05 - *The Big Store*, 1941: rótulo



Fig. 06 - *Grandes almacenes*, exterior



Fig. 07 - *Grandes almacenes*, interior

29 GUBERN, R. (1973). “Historia del cine”. Barcelona: Ed. Lumen.

30 “The Big Store”. (1941). [film] Estados Unidos: Charles Reisner.

31 “Debido a que nunca reconstruimos ni cuestionamos lo absurdo de estos desvíos forzados, nos sometemos dócilmente a grotescos itinerarios que pasan junto a perfumes, obras en curso, ropa interior, ostras, pornografía, teléfonos móviles”, en KOOLHAAS, R. (2007). “Espacio basura”, pp. 29. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

32 “Solo, pero semejante a los otros, el usuario del no lugar está con ellos (o con los poderes que lo gobiernan) en una relación contractual. (...) El pasajero sólo adquiere su derecho al anonimato después de haber aportado la prueba de su identidad, refrendado el contrato de alguna manera.” -En: AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”, pp. 105. Barcelona: Gedisa.



Fig. 08 - Caída contra el mobiliario



Fig. 09 - Área de discos musicales



Fig. 10 - Mobiliario doméstico, cama abatible



Fig. 11 - Número musical, espacio continuo



Fig. 12 - Esbeltez estructural, gran altura

el director de los grandes almacenes, es el de eliminar al heredero, casarse con Martha Phelps y conseguir la propiedad del edificio matando a ésta también. Martha Phelps, consciente del peligro, contrata al estrafalario detective Flywheel (Groucho Marx) y a su ayudante como guardaespaldas de Tommy Rogers.

El exterior del edificio está en consonancia con el estilo de la Escuela de Chicago, ya que consta de una fachada compuesta por el clásico esquema de zócalo, cuerpo central (con vidrio tripartito) y cornisa, todo ello articulado con líneas de imposta y entrepaños ornamentados con molduras.

Este primitivo “no-lugar” se revela como el escenario perfecto para este tipo de películas. La gran cantidad de elementos efímeros que pueblan su interior, como el mobiliario, los puestos de venta desmontables o los maniqués, crean un espacio propicio para los choques, golpes, caídas,... que caracterizan a la *slapstick comedy*. Es el escenario perfecto para las persecuciones entre los personajes o los intentos fallidos de atentar contra Rogers. Además, esta disposición de elementos variados en su interior acota ámbitos del espacio de funcionamiento independiente, capaces de generar su propia actividad, como el puesto de venta de discos en donde Rogers le canta a una clienta. Otro ejemplo es una de las recreaciones de un espacio doméstico en donde se despliegan camas ocultas en mobiliario o en las paredes, accionadas mediante botones y palancas, transformando el espacio.

El espacio interior del gran almacén posee una de las cualidades omnipresentes en los futuros “no-lugares” que es su gran extensión, es decir, un espacio cuyos límites difícilmente son perceptibles. Por ejemplo, el espacio mostrado a través del número musical que protagoniza el detective posee una magnitud indefinida en el eje vertical de forma que en ningún momento se atisbe el techo. Esto es debido, en parte, a que estos espacios cinematográficos no tenían techo, se podían introducir las cámaras desde arriba. Dicho número musical es, además, la primera secuencia de tránsito continuo por el interior de los grandes almacenes. Aparecen unos esbeltos pilares de sección rectangular colocados con mayor proximidad de la intuitivamente prevista. Están pintados, de un color claro, junto con los paramentos verticales, y constituyen los elementos arquitectónicos que establecen una pauta a todo el conjunto de elementos efímeros que hay en el interior, tales como escenarios o tenderetes relacionados a las diversas secciones comerciales.

Otra de las características principales del “no-lugar” es que “no crea ni identidad singular ni relación, sino soledad y similitud”³³. Prueba de ello son las múltiples confusiones que se producen entre los personajes como, por ejemplo, cuando los detectives

³³ AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”, pp. 107. Barcelona: Gedisa.



Fig. 13 - Fiesta de los empleados, maniqués



Fig. 14 - Personas disfrutando el espectáculo



Fig. 15 - WMTS?, 1963: interacción exterior



Fig. 16 - Minigolf en la sección deportiva



Fig. 17 - Pelota que atraviesa hacia el exterior

confunden a dos individuos con los asesinos que presuntamente merodeaban por el edificio, simplemente por el hecho de vestir gabardinas similares. También, durante la fiesta de los empleados, personas y maniqués son confundidos.

La relación de los individuos con su entorno en el “no-lugar” se produce a través de los textos colgados en los paramentos verticales “sin otros enunciadores que las instituciones cuya presencia se adivina vagamente o se afirma más explícitamente detrás de los mandatos, los consejos, los comentarios, los mensajes transmitidos”³⁴. La cartelería comercial colocada en los grandes almacenes ya da un anticipo de este elemento característico.

Por último, destacar como en el momento en que necesitan atraer a la gente a un mismo punto del edificio para prevenir del peligro, los detectives comienzan a tocar el piano, escena que podría darse en cualquier calle de una ciudad. Tanto en esta secuencia como en otros momentos musicales anteriormente mencionados, los individuos allí presentes toman parte de la representación irradiando felicidad. Y es que, como dice Augé en su texto, “el espacio del no lugar libera a quien lo penetra de sus determinaciones habituales haciéndolo saborear por un tiempo las alegrías de la desidentificación y el placer más activo del desempeño de un rol”.³⁵

La segunda película localizada enteramente en estos primitivos orígenes del “no-lugar” es *Lío en los grandes almacenes* (*Who's Minding the Store?*, 1963)³⁶, protagonizada por Jerry Lewis, igualmente relacionada con la *slapstick comedy*. Aquí la trama gira también en torno a unos personajes en un edificio de grandes almacenes. La dueña del mismo, Mrs. Tuttle, está frustrada por ver como su hija Bárbara, trabajadora del edificio comercial, está enamorada de un hombre de clase social inferior, Norman Phiffier. Este hombre es contratado para trabajar en el edificio para acabar con él a través de terceras personas, como Quimby, el director de los grandes almacenes. La película muestra los intentos fallidos de eliminarle tras hacerle pasar por diferentes secciones comerciales en su trabajo.

El edificio consta de unas características arquitectónicas similares al anterior, sólo que esta vez la fachada exterior, de ladrillo visto y ventanas con molduras, tendrá más protagonismo al producirse varias interacciones interior-exterior. Desde la pelota de golf, que rebota por todas partes causando desperfectos, llegando a salir disparada por la ventana, hasta el choque de los personajes contra una estantería que exageradamente desliza y se precipita

³⁴ AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”, pp. 98-100. Barcelona: Gedisa.

³⁵ *Ibid.*, pp. 106

³⁶ “Who's Minding the Store?”. (1963). [film] Estados Unidos: Frank Tashlin.



Fig. 18 - Estantería que se precipita a la calle



Fig. 19 - Presencia de los textos comerciales



Fig. 20 - Clientas en el espacio de las rebajas



Fig. 21 - Playtime, 1967: Espacio contenedor



Fig. 22 - Acceso a la terminal del aeropuerto, exterior

al vacío. Vuelve a ser el escenario perfecto para una comedia de este tipo, en este caso, para todas las tareas “de riesgo” que le son encomendadas al protagonista.

Si bien el espacio en algunos planos aparece compartimentado en salas cuyos límites son tangibles, en otros casos, su extensión es inabarcable por la cámara, de modo que depende del tipo de acción que se desarrolla en cada caso. Así, en la más exagerada y grandilocuente escena al final de la película, donde mejor se manifiesta el humor físico de colisión de objetos y personas, el desarrollo tiene lugar en un gran espacio de venta de electrodomésticos. Además, siempre presentes, los textos enunciadores de las marcas comerciales y los objetos allí expuestos son el “vínculo de los individuos con su entorno”³⁷.

En palabras de Augé, “mientras que la identidad de unos y otros constituía el lugar antropológico, el no lugar es el que crea la identidad compartida de la clientela”. La marabunta de señoras que se avalanchan al área de rebajas, incluso atropellando al dependiente, representan esta idea de desplazamiento de la identidad. Esas personas “sólo son lo que hacen o viven como clientes”³⁸. Su propia “identidad” ha quedado en la puerta del edificio.

Una tercera película clave por su carga crítica contra los espacios de la modernidad es *Playtime* (1967)³⁹. Esta película no se puede considerar como las dos anteriores ya que no posee ese nivel de acciones físicas disparatadas propias de las *slapstick comedies*, sin embargo, la relación entre los personajes o, más bien, la ausencia de ellas en la mayoría de los casos, genera situaciones muy diversas. Aparece aquí un entorno aséptico y moderno cuya naturaleza última no es identificable en un primer vistazo hasta que, tras unos minutos de metraje, se reconoce un aeropuerto⁴⁰. En torno a este espacio se muestran conversaciones familiares, limpieza o reparación de elementos arquitectónicos, excursiones organizadas que llegan y otras que se van, famosos perseguidos por la prensa, venta de productos comerciales, etc. Se puede decir que es una de las inspecciones más ingeniosas y exhaustivas de los rasgos incipientes en los “no-lugares” en el cine.

Como también ocurría en *Tienda de locos*, una de las constantes que se dan en la película corresponde a las confusiones generadas entre los personajes, utilizadas para generar situaciones bochornosas o divertidas. La ausencia de identidad y la similitud creada por estos espacios favorece escenas como la confusión de alguien que cree haber reconocido a otra persona por la gabardina y

37 AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”, pp. 98. Barcelona: Gedisa.

38 Ibid., pp. 104-106

39 “Playtime”. (1967). [film] París: Jacques Tati.

40 RIVERA, D. (2011). La arquitectura del no-lugar y la odisea contemporánea. DC Papers, 21-22, p.40.

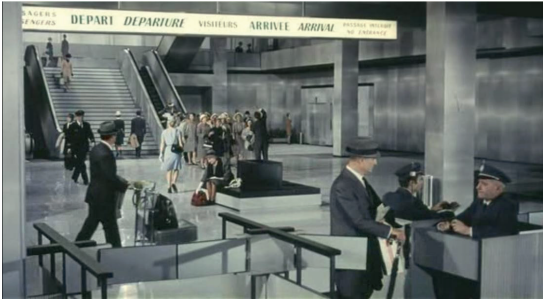


Fig. 23 - Control de acceso e identificación



Fig. 24 - Profundidad del espacio de límites imperceptibles



Fig. 25 - Área de oficinas, espacio laberíntico

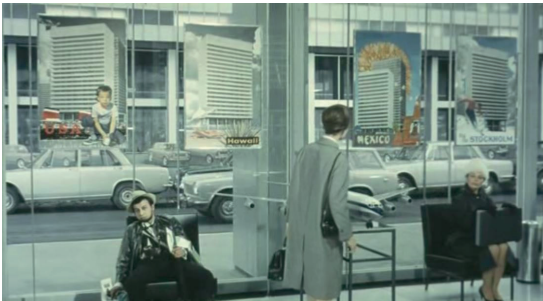


Fig. 26 - Carteles con nombres propios de los destinos



Fig. 27 - Textos de carácter informativo



Fig. 28 - Grupo de extranjeras interpeladas en el comercio

no es así, o que un individuo se vea absorbido en un grupo de gente sólo por el hecho de cruzarse en la puerta, o que sea confundido con un dependiente del área comercial. Parafraseando a Augé: “Solo, pero semejante a los otros, el usuario del no lugar está con ellos en una relación contractual; solo encuentra su identidad en el control aduanero”⁴¹.

En el espacio interior que se ve en la primera parte de la película, la terminal de un aeropuerto, muestra los elementos de control de acceso previos mediante la identificación, a priori y a posteriori, de forma que “sólo se accede a él en estado de inocencia”. Una vez dentro, se percibe un espacio abundante en todos los sentidos, que parece infinito. Aparecen, una vez más, los grandes espacios-contenedores en los que no se tiene percepción de su altura real. Además, en ocasiones el movimiento se produce de un modo torpe, fruto de la desorientación de los pasajeros en su tránsito por el no lugar. Esto se demuestra en el espacio de oficinas que resulta laberíntico por su organización en base a un módulo repetido veinte veces y donde las azafatas situadas en el espacio intersticial (en las intersecciones) no constituyen una referencia que sirva como guía puesto que visten, se peinan y recitan exactamente lo mismo.

Así como en el caso anterior se mencionaba el lenguaje escrito como el vínculo entre los personajes y el no lugar, en este caso sucede lo mismo. Por un lado, destaca la cartelería fijada en alguno de los vidrios con palabras que por sí mismas crean imágenes: nombres propios como London, USA, Hawaii, Mexico, Stockholm. Estas palabras poseen la suficiente “fuerza de evocación” como para que, aunque el edificio de la fotografía sea el mismo en todas ellas, solo “su mención basta para despertar el placer de los espectadores”. Por otro lado, está todo ese conjunto de textos de carácter prescriptivo, prohibitivo (“no pasar”) o informativo (“salida”, “llegadas”, “destinos”, “equipajes”), que a veces recurren a ideogramas más o menos explícitos y codificados y que “forman parte integrante del paisaje contemporáneo”⁴².

Los mensajes y las imágenes que pueblan el área comercial que aparece en la película forman parte de la infraestructura de este no lugar. Todo ello “esboza un mundo de consumo que todo individuo puede hacer suyo porque allí es incesantemente interpelado”. Atendiendo a la publicidad del puesto de venta de escobas eléctricas, un grupo de mujeres extranjeras representan la “paradoja del no lugar”: perdidas en un país que no conocen (el extranjero “de paso”) “sólo se encuentran a sí mismas aquí (en el anonimato del gran espacio comercial), encontrando con alivio los productos consagrados por las firmas multinacionales”⁴³.

41 AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”, pp. 105-107. Barcelona: Gedisa.

42 Ibid., pp. 98-100

43 Ibid., pp. 109-110



Fig. 29 - Salón recreativo, disfrute de la desidentificación

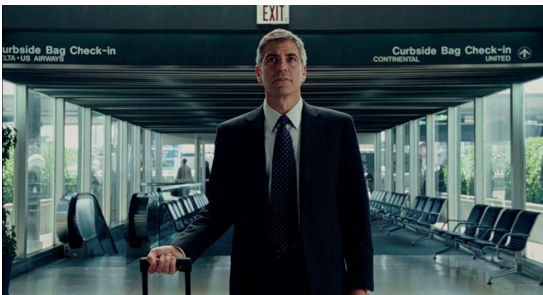


Fig. 30 - *Up in the Air*, 2009: terminal de un aeropuerto



Fig. 31 - Habitación de hotel



Fig. 32 - Control de identificación de un aeropuerto



Fig. 33 - Autobús, el espacio del viajero-espectador

En la segunda parte de la película la acción transcurre en un salón de fiesta, de baile y cenas. Una serie de inconvenientes se van sucediendo con los camareros, los clientes y en el propio salón, tales como los elementos que han de ser reparados con el espectáculo ya iniciado, los retrasos en el servicio de las cenas por la saturación de gente, equivocaciones de mesa por parte de los camareros, el desprendimiento del falso techo, la quema de los focos, etc. Todo ello genera situaciones de incomodidad pero al mismo tiempo se asumen por los usuarios de forma natural porque se han desplazado hasta allí para disfrutar “de las alegrías pasivas de la desidentificación”⁴⁴.

2.2 Pasajeros en el “no-lugar”

Una vez que hemos profundizado en la representación de los nacientes “no-lugares” cabe preguntarse qué ocurre con las películas realizadas en las últimas décadas para comprobar cómo son caracterizadas en el cine y si proporcionan una imagen aproximada de lo que motivó al antropólogo M. Augé a formular sus definiciones. Sobre estas películas existen bastantes referencias bibliográficas, muchas de las cuales se citan al final de este trabajo, por lo que sólo nos detendremos en comentar un par de ejemplos.

Un “no-lugar” posee un grado de complejidad directamente proporcional al conjunto de efectos que produce. Se puede admitir que nos perturban en multitud de ocasiones pero, al mismo tiempo, están diseñados para ser confortables y, por tanto, también tienen la capacidad de fascinación. Es más, existe toda una raza de nuevos Ulises del mundo contemporáneo que se sienten cómodos navegando de un “no-lugar” al siguiente, sin llegar nunca a un hogar definitivo⁴⁵.

Este es el caso la película *Up in the Air* (2009)⁴⁶, en donde el protagonista por cuestiones de trabajo vive en una maraña de “no-lugares”: aeropuertos, controles de seguridad, viajes y habitaciones de hotel. Resultan paradójicas las palabras del protagonista: “todas las cosas que seguramente odiáis de viajar (el aire reciclado, la iluminación artificial, los dispensadores de zumo, el sushi barato) a mí me hacen sentir en casa”. En realidad se encuentra en una realidad paralela que lo aísla de los demás.

Augé comenta en su texto que el viaje “construye una realidad ficticia entre mirada y paisaje” y que “hay espacios donde el individuo se siente como espectador sin que la naturaleza del espectáculo le importe verdaderamente”, como si “tan solo la posición de espectador fuese para sí mismo su propio espectáculo”⁴⁷.

⁴⁴ AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”, pp.106. Barcelona: Gedisa.

⁴⁵ RIVERA, D. (2011). La arquitectura del no-lugar y la odisea contemporánea. DC Papers, 21-22, p.38.

⁴⁶ “Up in the Air”. (2009). [film] Estados Unidos: Spielberg, S.

⁴⁷ AUGÉ, M. (1992). “Los no lugares, espacios del anonimato”, pp. 90-92. Barcelona: Gedisa.



Fig. 34 - *La Terminal*, 2004: recreación de un aeropuerto

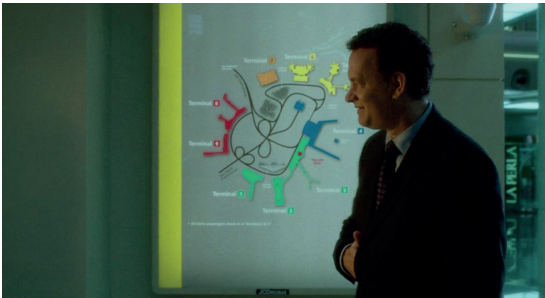


Fig. 35 - Cartel con esquema del aeropuerto



Fig. 36 - Protagonista vitoreado por los empleados

El espacio del viajero es el arquetipo del “no-lugar”, algo que en la película se pone de manifiesto en los múltiples trayectos que el protagonista realiza entre el aeropuerto y el hotel donde se hospeda.

Una versión del “no-lugar” como es un aeropuerto se representa con mayor contundencia en la película *La Terminal* (*The Terminal*, 2004)⁴⁸. En este caso, el protagonista no experimenta el viaje como espectador, sino que excepcionalmente habita el “no-lugar” como lugar de residencia. Aunque el espacio de la terminal del aeropuerto sea un conjunto elementos negativos para la estadia del personaje, posteriormente somos testigos de su proceso de adaptación al mismo.

Aquí aparecen de nuevo varias de las constantes de los “no-lugares” comentadas en el capítulo anterior: un entorno aséptico prometido al pasaje, la elevada magnitud del espacio continuo (una recreación de 18.000 m² de acero y vidrio), la pérdida de identidad o la interacción de los individuos a través de las palabras que propone, recurriendo tanto a ideogramas más o menos explícitos y codificados como al lenguaje (pantallas de horarios, de televisión, planos de recorridos, señalética,...).

Además, cobra notoriedad lo que Augé definió como “contractualidad solitaria”. Existe un espacio constituido con relación a ciertos fines (transporte, comercio) y la relación del protagonista con los individuos que trabajan allí es, en principio, hostil ya que busca no ser tratado como un cliente o pasajero más, por su condición particular. Lo cierto es que, en términos generales, esta película se puede considerar como la rebelión de un individuo contra un “no-lugar” puesto que, finalmente, logra ser reconocido, adquiere o recupera su identidad a partir del momento en que consigue relaciones personales que superan lo transitorio y que le ayudan.

2.3 La expresión negativa del “no-lugar” en la ciencia-ficción

Previamente se ha mencionado el género de la ciencia ficción como el ámbito del cine en el cual se pueden detectar ejemplos que ilustren la postura más crítica o apocalíptica cercana a la visión de Koolhaas. Lo que define como “gulags del consumo”⁴⁹ son también el instrumento arquitectónico de control social más recurrente en este tipo de películas, siendo significativo que gran parte de ellas hayan sido filmadas en “espacios basura” contemporáneos.

La película *La Fuga de Logan* (*Logan's Run*, 1976)⁵⁰, está rodada principalmente en un centro comercial, el *Dallas Market Center* (Texas, EE.UU.), antes de que fuese derribado en el año 2006.

⁴⁸ “The Terminal”. (2004). [film] Estados Unidos: Spielberg, S.

⁴⁹ Bajo su punto de vista, se trata de lugares de privación de libertad en favor del consumo.

⁵⁰ “Logan's Run”. (1976). [film] Estados Unidos: Michael Anderson.



Fig. 37 - La Fuga de Logan, 1976: megalópolis



Fig. 38 - Espacio interior habitado (Dallas Market Center)

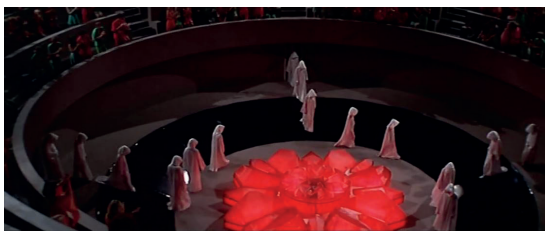


Fig. 39 - Espacio de los rituales de "renovación"



Fig. 40 - Galería superior, caza de un fugitivo



Fig. 41 - Continuidad del espacio interior, presencia de espejos



Fig. 42 - Escaleras mecánicas

En ese papel de crítica social habitualmente relacionado con este género, esta película recrea una historia de rebelión contra una ciudad-estado futurista y basada en la tecnología, como una acusación superficial contra el complejo militar-industrial de la Norteamérica moderna ⁵¹. La trama de este largometraje, inspirado en una novela homónima ⁵², narra la vida en la Tierra en el siglo XXIII, en una megalópolis en donde se disfrutaban todos los placeres humanos posibles, incluso cirugías estéticas instantáneas. Pero a la vida se le pone fin a la temprana edad de treinta años, de forma eutanásica en un ritual al que acceden con una falsa esperanza de "renovación" (prolongación de la vida). El control, sin hablar todavía del espacio físico, se ejerce a través de un ordenador, una inteligencia artificial, ayudado por personas denominadas vigilantes, entre los que está Logan (el protagonista), que se encargan de eliminar a los rebeldes que intentan huir antes de su juicio final. En la huida de Logan se representa una acción que subvierte el statu quo individualista, la base de la cultura norteamericana, al tiempo que relaciona a la tecnología con todo lo que puede amenazar a ese statu quo ⁵³.

Koolhaas define el espacio basura como "alojamiento provisional", como el espacio de "una concurrencia unida sólo por la inminencia de su disolución" ⁵⁴. Por el contrario, en las películas distópicas como esta, lo que aparecen son espacios sedentarios, de residencia permanente de una civilización. A pesar de esta diferencia, existe en ambos casos un enunciado del propio Koolhaas que los vincula estrechamente:

"El espacio basura es político: depende de la eliminación centralizada de la capacidad crítica en nombre de la comodidad y el placer. La comodidad es la nueva Justicia. (...) Crea comunidades no a partir de intereses comunes o de la libre asociación, sino de una estadística idéntica y una demografía insoslayable, una ola oportunista de intereses creados." ⁵⁵

Precisamente, el espacio interior que se muestra en la película pretende ser un contenedor social en el que impera un control inquebrantable sobre los individuos y sus formas de vida. Ésto es evidente en la vestimenta única de los personajes, de manera que "suprime las distinciones y socava la determinación" ⁵⁶.

"La continuidad es la esencia" de este espacio en donde las escaleras mecánicas forman parte de itinerarios que "se intersecan, se pliegan y surgen de pronto en una vertiginosa balconada, sobre

⁵¹ TELOTTE, J. and PARRA ORTIZ, J. (2002). "El cine de ciencia ficción", pp. 55. Madrid: Cambridge University Press.

⁵² NOLAN, W. and JOHNSON, G. (1967). Logan's run. Nueva York: Dial Press.

⁵³ TELOTTE, J. and PARRA ORTIZ, J. (2002). "El cine de ciencia ficción", pp. 55. Madrid: Cambridge University Press.

⁵⁴ KOOLHAAS, R. (2007). "Espacio basura", pp. 53. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

⁵⁵ *Ibid.*, pp. 36-38

⁵⁶ *Ibid.*, pp. 10



Fig. 43 - Bancos y jardineras



Fig. 44 - La presencia de la vegetación en el gran espacio



Fig. 45 - Carteles luminosos: discoteca del placer



Fig. 46 - Carteles luminosos: local de cirugía plástica



Fig. 47 - Espacio inferior. Conductos de instalaciones.



Fig. 48 - Mundo exterior, templo clásico

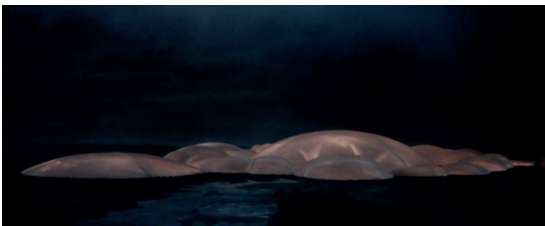


Fig. 49 - Estructura abovedada que cubre a la civilización

un gran vacío. Un fascismo sin dictador”⁵⁷. Aparecen además un conjunto de objetos característicos de un centro comercial como son los asientos repartidos por todo ese espacio común, “como si la experiencia que ofrece a sus consumidores fuese más agotadora que cualquier otra sensación espacial anterior”⁵⁸. También destaca la presencia de plantas que lo pueblan por todas partes de modo que “el espacio basura se torna biobasura”⁵⁹.

Todo este gran espacio resulta “un mosaico ininterrumpido de lo permanentemente inconexo” en tanto que da servicio a áreas de uso esporádico, como el auditorio donde tienen lugar los rituales de muerte de los habitantes, y también a elementos de actividad constante, como la discoteca del placer o el quirófano de cirugía plástica a la carta. Es decir, que “lo más usado reside junto a lo más histórico”⁶⁰, remarcado todo ello por la “infraestructura de luces y diodos luminosos”⁶¹ que señalan y seducen a los habitantes que caminan libremente en estado de despreocupación.

La película cuenta el viaje que emprende Logan hacia el mundo exterior en busca de un lugar que ellos llaman “Santuario”, en donde se podría vivir y envejecer hasta que la naturaleza lo permita. Dicho viaje en principio forma parte de una misión pero más tarde, Logan, se convierte en fugitivo al llevar consigo a una chica que anhela llegar ese lugar. A la salida de la megalópolis, atraviesan espacios subterráneos de la propia ciudad, en donde se ha trazado una vasta red de colectores de instalaciones. La extensión de esos túneles avanza la idea de “edificio sin fin” del que habla Koolhaas. Se advierte también la presencia de agua, utilizada por la ciudad como fuente de energía hidroeléctrica.

Además resulta significativo que, una vez en el exterior, en la exploración de los personajes del mundo en ruinas que se encuentran, aparezca un templo clásico. Este es el primer objeto arquitectónico de identidad e histórico que aparece en la película, y cuyo interés radica en los valores que representa: orden, eternidad, escala humana, etc. Representa lo opuesto al “no-lugar” en el que viven, construido para un único fin: el control sobre la sociedad.

Por último, cabe destacar la imagen que se muestra desde el mundo exterior de la ciudad cubierta en la que vive esta civilización. Su cubrición está formada por unas estructuras abovedadas. Curiosamente, según Koolhaas, “el espacio basura tiende hacia lo abovedado, hacia la cúpula”⁶².

Los espacios que la ciencia ficción recrea, con el objetivo de representar una sociedad sometida en un futuro lejano, son también “no-lugares”, o sea, espacios del anonimato, sin identidad,

57 KOOLHAAS, R. (2007). “Espacio basura”, pp. 31. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

58 *Ibid.*, pp. 19-20

59 *Ibid.*, pp. 51

60 *Ibid.*, pp. 11-13

61 *Ibid.*, pp. 15

62 *Ibid.*, pp. 13

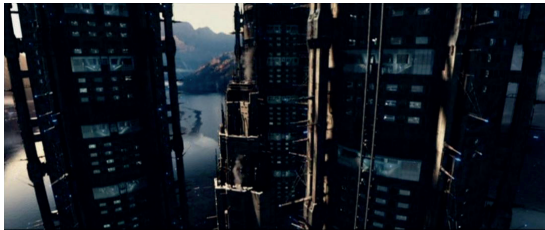


Fig. 50 - *La Isla*, 2005: macroestructura de ciudad vertical



Fig. 51 - *Trayectorias singulares, vestimenta colectiva*



Fig. 52 - *Articulación del espacio, escaleras monumentales*



Fig. 53 - *Paramentos de hormigón, acritud*



Fig. 54 - *Pub de copas, pantallas digitales*

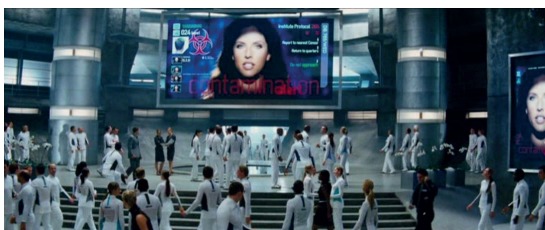


Fig. 55 - *Gran pantalla dirigida a toda la "masa"*

sin historia. Lo que nos lleva a hacer referencia a Koolhaas es la visión negativa definida en este tipo de películas. No es casualidad que *La Fuga de Logan* se rodase en un centro comercial ya que existe un paralelismo entre la vida en esa megalópolis y la vida, o parte de la vida, que pasamos en ese tipo de edificio.

En la misma línea se desarrolla la película *La Isla* (*The Island*, 2005)⁶³. Aquí la acción se ubica en el futuro del año 2019, en donde centenares de personas residen en un viejo búnker militar a la espera de ser seleccionados para trasladarse a lo que ellos creen que es el único lugar (“no lugar”) exento de contaminación tras un desastre ecológico que teóricamente arrasó con la humanidad, la Isla. La realidad es totalmente distinta y que los vigilantes se refieran a ellos como “productos” tiene una lógica detrás.

Aquí, en este espacio interior, no existe la presencia de elementos como escaleras mecánicas o elementos vegetales que lo ambienten. Sin embargo, posee un conjunto de atributos propios de un espacio basura como en el ejemplo anterior. La continuidad es uno de ellos: se percibe un gran espacio contenedor que alberga a un amplio grupo de personas (es una “arquitectura de masas”), que forman un conjunto homogéneo, todos vestidos con la misma indumentaria y obedeciendo unas estrictas normas de convivencia. Al igual que en el caso de *La Fuga de Logan*, en su interior “cada trayectoria es estrictamente singular”, es decir, que el movimiento en su interior no obedece a sistema de “flujos” pues no obedece a una disciplina. “Cuando el movimiento se vuelve sincronizado, se coagula. En el espacio basura los flujos conducen al desastre”⁶⁴. Lo que esto significa es que en su interior, se pueden ver personas que se dirigen al lugar de comer, otras que acuden al gimnasio o la piscina, etc., y que en el hipotético caso de que todos ellos se propusiesen usar al mismo tiempo un área determinada, colapsaría. Exactamente lo mismo que ocurre en un centro comercial, por ejemplo.

Vuelven a aparecer elementos ya comentados como la interacción con carteles luminosos o pantallas que están presentes desde los dormitorios individuales, a modo de agenda personal e información general (“persistencia de información”), o las pantallas del bar de copas, hasta la gran pantalla que preside el área central, que advierte del peligro que supone el protagonista cuando se fuga.

La organización en vertical de esta “ciudad” hace imprescindible el protagonismo de los ascensores. La monumentalidad de las escalinatas que pueblan el espacio interior entre los diferentes niveles aún tienen mayor presencia en ese espacio continuo. Suelos y paramentos verticales cobran contundencia con su color y textura, lo que pone un mayor grado

⁶³ “The Island”. (2005). [film] Estados Unidos: Michael Bay.

⁶⁴ KOOLHAAS, R. (2007). “Espacio basura”, pp. 23-24. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

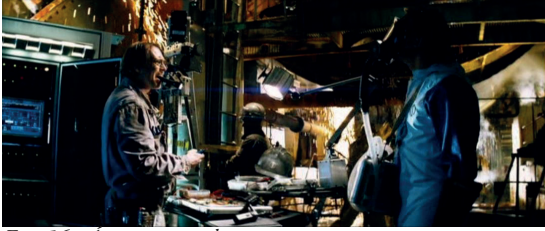


Fig. 56 - Área restringida en mantenimiento



Fig. 57 - Mundo exterior, no lugar

de acritud al edificio.

Tras la puerta de acceso a un área restringida se encuentra un espacio en donde operarios trabajan sobre la maquinaria para que esa megaestructura funcione, lo que recuerda al espacio en mantenimiento del que habla Koolhaas característico en estos entornos también.

Por último, resulta sintomático que, en la fuga de los protagonistas al espacio exterior, busquen la ayuda en auténticos “no-lugares” antes de llegar a la gran ciudad. El choque cultural o étnico es allí más suave que en la urbe, es decir, se puede considerar que allí todavía pueden ser parte de la “masa” por la variedad de individuos que allí recalán.

CONCLUSIONES

El trabajo parte del estudio de la representación del “no-lugar” en el cine, partiendo de la base del soporte teórico existente, desde su propio texto de enfoque antropológico hasta la obra teórica de otros autores cuyo contenido está estrechamente relacionado con este concepto, incluso en otros campos, como en la arquitectura.

Una primera conclusión que se extrae de esta investigación es que un espacio cinematográfico basado en un “no-lugar” es susceptible de expresar diversos mensajes, desde su aspecto más naciente en la comedia hasta la distopía en el género de la ciencia ficción. Es decir, a pesar de la neutralidad que le atribuye Augé como espacio no relacional reflejada en la película *Up in the Air*, no tan clara en *La Terminal*, tuvo otras potencialidades que hemos detectado en la comedia y por las que nos hemos dejado llevar hasta el extremo en la ciencia ficción.

Sobre el grupo amplio de películas en las que aparece un espacio generador de una variedad de situaciones abiertamente cómicas, dado que contienen varios de los caracteres de un “no-lugar” como Augé lo entiende, se puede considerar este grupo como la representación de los antecedentes del “no-lugar”. En segundo lugar, como un grupo contrapuesto al anterior, hemos detectado producciones en las que los “no-lugares” desempeñan un papel negativo sobre la trama, es decir, forman parte activa de un problema determinante, generalmente relacionado con su protagonismo en el ejercicio de control sobre la sociedad. Este tipo de películas que muestran este enfoque tan negativo, relacionado con la visión de Koolhaas sobre el “espacio basura”, pertenecen al género de la ciencia ficción y, en concreto, a las películas basadas en una distopía. Lo que se puede destacar de esta reflexión es la idoneidad de este tipo de localizaciones o escenografías para este fin. Del empleo de los “no-lugares”, o del “espacio basura” en términos de Koolhaas, para representar sistemáticamente un espacio habitado de opresión sobre la sociedad, se deduce que su capacidad de control o manipulación sobre la vida de las personas hace ineludible que dichos espacios inspiren este tipo de películas.

En la idoneidad de los “no-lugares” para un conjunto de películas de la contemporaneidad (desde los setenta hasta nuestros días), también está la clave. Como se ha comentado, este grupo intermedio entre las dos visiones opuestas anteriores, es capaz de retratar fielmente los “no-lugares” de nuestro tiempo pero además, su localización en aeropuertos, centros comerciales, etc., resulta decisiva para narrar las historias que presentan. En estas películas tiene la misma importancia el “no-lugar” como espacio cinematográfico que la trama que allí se representa. En las distopías comentadas anteriormente cobra mayor importancia todavía la fuerza que ejerce el espacio contra los personajes, siendo característico el ánimo de rebelión de los mismos.

Por otro lado, también podemos concluir que el hecho de que en la ciencia-ficción podamos detectar unos “no-lugares”, a pesar de ser imágenes distorsionadas de los mismos, está relacionado paradójicamente con la ausencia de tipología. Son espacios inventados en un futuro imaginario, sin embargo, somos capaces de reconocer en ellos estos conceptos porque, como dice Koolhaas, “la ausencia de delimitación o de definición de un modelo singular excluyente de otras disposiciones (...) es también una tipología”. No es casualidad que, como hemos visto, espacios interiores donde impera un control inquebrantable sobre la sociedad estén filmados en, por ejemplo, un centro comercial.

Por último, para finalizar y a modo de reflexión personal, exponer que si bien existe un enfoque antropológico en el texto de Marc Augé que identifica unos “no-lugares”, el empleo de términos como “soledad”, “contractualidad solitaria” o “vaciamiento de la individualidad” pueden desembocar en una lectura negativa de los mismos. Por el contrario, es cierto que estos atributos están presentes solamente en estos espacios, producto de la “sobremodernidad” y que dan respuesta a los nuevos modos de vida de la sociedad contemporánea. En cualquier caso, ambas lecturas han servido al cine como excelente espacio cinematográfico.

RELACIÓN DE IMÁGENES

- Figura 01.- Méliès, G. Escenas de la película *Voyage dans la lune*. 1902. Fuente: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_2/viaje_a_la_luna_de_mlis.html).
- Figuras 02, 21-29.- Tati, J. Escenas de la película *Playtime*. 1967.
- Figuras 03, 34-36, e imagen de la portada.- Spielberg, S. Escenas de la película *The Terminal*. 2004.
- Figura 04.- Reitman, J. Escena de la película *Catch Me If You Can*. 2002.
- Figuras 05-14.- Reisner, C. Escenas de la película *The Big Store*. 1941.
- Figuras 15-20.- Tashlin, F. Escenas de la película *Who's Minding The Store?*. 1963.
- Figuras 30-33.- Spielberg, S. Escenas de la película *Up in the Air*. 2009.
- Figuras 37-49.- Anderson, M. Escenas de la película *Logan's Run*. 1976.
- Figuras 50-57.- Bay, M. Escenas de la película *The Island*. 2005.

BIBLIOGRAFÍA

- ALTMAN, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- ARAGÓN PANIAGUA, T. (2006). *Imágenes de la modernidad y la vanguardia en el cine de Jacques Tati*. Málaga: Universidad de Málaga, Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico.
- AUGÉ, M. (1992). *Los no lugares, espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- BARBER, S. (2006). *Ciudades proyectadas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BAUMAN, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- CAIRNS, G. (2007). *El arquitecto detrás de la cámara*. Madrid: Abada Editores.
- CAMARERO, G. (2013). *Ciudades europeas en el cine*. Tres Cantos, Madrid: Akal.
- DEI PRATO, V. y LATTUADA, A. (1990). *Manuale di scenografia*. Roma: NIS.
- ELENA, A. (2002). *Ciencia, cine e historia*. Madrid: Alianza Editorial.
- ETTEDEGUI, P. y NÚÑEZ DIGÓN, J. (2001). *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano.
- FDEZ. HOYA, G. y RAMÍREZ, J. (2008). *Los Espacios de la ficción*. Valencia: I see books.
- GOROSTIZA, J. y UTRERA, C. (1990). *Cine y arquitectura*. Las Palmas de Gran Canaria: Comisión de Cultura de la E.T.S. Arquitectura.
- GOROSTIZA, J. (2001). *La arquitectura de los sueños*. Madrid: Festival de Cine de Alcalá de Henares.
- GOROSTIZA, J. (1997). *La imagen supuesta*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.
- GUBERN, R. (1973). *Historia del cine*. Barcelona: Ed. Lumen.
- KOOLHAAS, R. y Sáinz Avia, J. (2014). *Acerca de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- KOOLHAAS, R. (2007). *Espacio basura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- KUHN, A. (1990). *Alien zone*. London: Verso.
- MALLETT-STEVENS, R. y Vaillant, O. (1996). *Le Décor au cinéma*. Paris: Séguier.
- MURCIA, F. (2002). *La escenografía en el cine*. Madrid: Sociedad General de Autores de España.
- NEUMANN, D. y Albrecht, D. (1999). *Film architecture*. Munich: Prestel.
- PARKINSON, D. (1998). *Historia del cine*. Barcelona: Destino.
- PYLE, K. (2012). *In-between potentials constructing playgrounds out of urbanity's leftovers*. Ottawa: Library and Archives Canada.
- PRIETO, E. (2011). *La arquitectura de la ciudad global*. Madrid: Biblioteca Nueva.

- RAMÍREZ, J. (1993). *La arquitectura en el cine*. Madrid: Alianza Editorial.
- SÁNCHEZ BIOSCA, V. (2008). *Los espacios de la ficción*. Valencia: I see books.
- SMITHSON, R. (2006). *Un recorrido por los monumentos de Passaic, Nueva Jersey*. Barcelona: Gustavo Gili.
- TELOTTE, J. y PARRA ORTIZ, J. (2002). *El cine de ciencia ficción*. Madrid: Cambridge University Press.
- TSHUMI, B. y MIGAYROU, F. (2014). *Bernard Tschumi. Architecture: concept & notation*. París: Centre Pompidou.

ARTÍCULOS

- BONIFACIO, I. y BRUM, C. (2013). La Metrópolis Oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia-ficción. *Anales de Investigación en Arquitectura*, 3, 27-40. Recuperado de <http://fa.ort.edu.uy/innovaportal/file/25294/1/anales-de-investigacion-en-arquitectura-2013.pdf>
- CAMAÑO, J. (2015). Decorados de cine: Viaje a la luna. *CA: cine y arquitectura*, 0, pp. 10-11.
- FDEZ. BARRIENTOS, C. (2015). El año de Le Corbusier. *CA: cine y arquitectura*, 0, pp. 4-5.
- KORSTANJE, M. (2006). El viaje: una crítica al concepto de “no lugares”. *Athenea Digital*, 10, 211-238.
- LEVENE, R. (2015). “Y el Goya es para...” Cuatro directores artísticos. *CA: cine y arquitectura*, 1, pp. 8-11.
- PONCE, G. (2011). Futuro Imperfecto: Las ciudades del mañana en el cine. *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, 55, 127-152. Recuperado de <http://boletin.age-geografia.es/articulos/55/07%20AGE%2055.pdf>
- POWELL, H. (2005). Recycling Junkspace: finding space for time' in the city. *The Journal of Architecture*, 10(2), 201-221. doi: 10.1080/13602360500114874
- RIVERA, D. (2011). La arquitectura del no-lugar y la odisea contemporánea. *DC Papers*, 21-22, 37-44. Recuperado de <https://upcommons.upc.edu/handle/2099/11865>

PÁGINAS WEB

- ECHEZARRETA, P. (2014). *Rojo no es un color, Tschumi*. México: Arquine. Recuperado de <http://www.arquine.com/rojo-no-es-un-color-tschumi/>
- GARCÍA, C. (2015). *Genealogía mínima del no-lugar*. España: Jot Down Cultural Magazine. Recuperado de <http://www.jotdown.es/2012/07/genealogia-minima-del-no-lugar/>
- POWELL, H. (2004). *Art and history: Junkspace*. Gillian McIver. Recuperado de <http://www.sitespecificart.org.uk/3.htm>
- RICO, L. (2013). *Utopía o distopía: qué nos cuentan las películas sobre nuestro futuro*. Madrid: Titania Compañía Editorial. Recuperado de http://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/el-arte-de-vivir/2013-04-13/utopia-o-distopia-que-nos-cuentan-las-peliculas-sobre-nuestro-futuro_204464/

FILMOGRAFÍA

- BATES, K. (productor) y BAY, M. (director). (2005). *La Isla* [Cinta cinematográfica]. E.U.: DreamWorks Pictures / Warner Bros. Pictures.
- CLIFFORD, J., DUBIECKY, D., REITMAN, I., REITMAN, J. (productores) y REITMAN, J. (director). (2009). *Up in the Air* [Cinta cinematográfica]. E.U.: Paramount Pictures / Hard C / The Montecito Picture Company.
- DAVID, S. (productor) y ANDERSON, M. (director). (1976). *La Fuga de Logan* [Cinta cinematográfica]. E.U.: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- LEWIS, J. (productor) y TASHLIN, F. (director). (1963). *Lío en los grandes almacenes* [Cinta cinematográfica]. E.U.: Paramount Pictures.
- MACDONALD, M., PARKES, W., SPIELBERG, S. (productores) y SPIELBERG, S. (director). (2004). *La Terminal* [Cinta cinematográfica]. E.U.: DreamWorks Pictures.
- MAURICE, B. (productor) y TATI, J. (director). (1967). *Playtime* [Cinta cinematográfica]. Francia.: Spectra Films / Jolly Film.
- SIDNEY, L. K. (productor) y REISNER, C. (director). (1941). *Tienda de locos* [Cinta cinematográfica]. E.U.: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).