

LA CONSTRUCCIÓN DE  
UNA CIUDAD IMAGINADA:

**GOTHAM CITY**

EVOLUCIÓN DE LA  
ARQUITECTURA  
Y DE LO URBANO

TESIS TEÓRICA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
ARQUITECTA PRESENTA:

**NATALIA GARCIA ETCHEGARAY- 410021215**

SINODALES:

ARQ. LUCIA VIVERO CORREA

ARQ. FRANCISCO HERNÁNDEZ SPINOLA

ARQ. FRANCISCO DE LA ISLA O'NEIL

JULIO 2015





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



## AGRADECIMIENTOS

A mi madre, sin tí nada habría sido posible, a Maritere Rivero, por tus incontables aportes a la investigación, a Paco y a Lucía, ya que le dieron sentido y dirección a una idea loca. Finalmente a Selem, porque sin tu apoyo, sin tus presiones, y sin tu motivación, nunca habría visto esto terminado.



# I

## NTRODUCCIÓN

La arquitectura entendida en relación con las diferentes manifestaciones culturales que existen, ha sido explorada por un gran número de autores. En los libros *“Después del Movimiento Moderno”* (Gustavo Gili, 1993) y *“Las formas del siglo XX”* (Gustavo Gili, 2002) de Josep María Montaner, el autor explica que existen relaciones importantes entre las corrientes arquitectónicas y las corrientes filosóficas, artísticas, literarias, la economía, y la política. Los diferentes estilos arquitectónicos tienen características estéticas que se pueden observar en corrientes artísticas particulares. En el libro *“Las formas del siglo XX”*, Montaner explica varios ejemplos de estas relaciones. El autor decidió dividir en corrientes las diferentes manifestaciones culturales del siglo XX, basándose en consideraciones formales y no en consideraciones cronológicas, que llamó de la siguiente manera: Organismos, Máquinas, Realismos, Estructuras y Dispersiones. Para él, las expresiones culturales podían organizarse en estas divisiones. Por ejemplo, en la corriente denominada “Máquinas”, Montaner explica la relación que existe entre la corriente de arte neoplasticista, la música abstracta, el racionalismo y la arquitectura de Mies Van der Rohe, entre otros casos. Sin embargo, estas relaciones se extienden también a las disciplinas ligadas a la cultura de masa (cine popular, comics, series de televisión, series animadas, juegos de video, etc.) y a las ciudades en donde tienen lugar estas manifestaciones. Este trabajo tiene por objetivo demostrar por una parte cómo estas relaciones pueden existir por medio del imaginario colectivo, y por otra parte, cómo el estudio de la arquitectura representada en los productos de la cultura de masa, aporta nuevos conocimientos sobre la arquitectura real. El tema del trabajo nace de estas inquietudes, pero tomando en cuenta la magnitud del tema, fue necesario escoger el estudio de un fenómeno en particular que ligara arquitectura y cultura de masa.

A partir de estas cuestiones se formuló la hipótesis siguiente: “La arquitectura tiene una relación con el **imaginario colectivo**, con el **contexto** en donde se inscribe (social, cultural, político y económico) y con la **cultura de masa**, y por lo tanto tiene la capacidad de recrearse (regenerarse, reafirmarse, introducirse,

## INTRODUCCIÓN

etc.) en la **ficción** (novelas ficticias). Esto implica que se pueden entender los fenómenos arquitectónicos y urbanos a partir de ficciones creadas en la cultura de masa.”

Por otra parte, una herramienta indispensable para la arquitectura y el urbanismo es el análisis urbano, efectuado para obtener un conocimiento profundo de la ciudad, o de alguno de sus fragmentos. Se utilizan como diagnóstico de las condiciones de un espacio, para entender las características que lo definen y lo determinan. Es necesario realizarlos previo a cualquier proyecto, para así conocer las necesidades del sitio a estudiar. En este tipo de análisis, la obtención de datos se realiza casi exclusivamente por medio del estudio de planos o de plantas, para entender los sistemas urbanos. Sin embargo, las ciudades no se viven desde el punto de vista del plano. Es decir que los usuarios experimentan los espacios urbanos de múltiples maneras, no tomadas en cuenta desde este punto de vista. Por lo tanto la percepción, los sentidos y la intuición son elementos no considerados en este tipo de estudios, pero que están íntimamente ligados a la manera en que se viven las ciudades. En las películas y en los cómics, las ciudades representadas se experimentan sensorialmente. Por lo tanto, analizar una ciudad de este tipo, puede permitirnos entender como estudiar ciudades a partir de un método ligado a lo sensorial. Para lograr esto se propondrá una metodología de análisis urbano para estudiar las ciudades representadas en el cine o en los comics, y que podrá ser aplicada para analizar ciudades reales.

A causa de la magnitud del tema fue necesario escoger un caso de estudio que permitiera a la vez explorar la relación entre arquitectura, disciplinas artísticas e imaginario colectivo, y el concepto de análisis urbano. Fue por lo tanto importante encontrar una ciudad representada en diferentes medios, y que contara con una cantidad sustancial de información sobre ella, para poder llevar a cabo de manera óptima su estudio. Un gran número de ciudades resultaron candidatas. La Atlántida, Los Ángeles en la película Blade Runner, Mos Eisley en Star Wars, Rivendel en el Señor de Los Anillos, Metrópolis en la película epónima de Fritz Lang, y Metrópolis, donde vive Superman, son algunos ejemplos. Sin embargo, la ciudad que destacó como la más relevante por la cantidad de información que hay sobre ella y por los diferentes medios en donde está representada fue Ciudad Gótica, hogar de Batman. Esta urbe ficticia ha sido representada en comics, en numerosas series de televisión, en dibujos animados, en películas y también en video juegos, lo que permite que nos aproximemos a ella de múltiples maneras. Por otro lado, la arquitectura y lo urbano son elementos muy importantes para la historia, por lo que la ciudad y los edificios se encuentran detallados, en

las diferentes representaciones de Ciudad Gótica, lo que facilita el estudio.

El primer capítulo "Justificación y contexto, tiene por objetivo fundamentar teóricamente la tesis, ya que busca demostrar porqué es pertinente estudiar una ciudad de ficción. Para lograr esto, en primero se analiza y explica la teoría hermenéutica de Hans-Georg Gadamer a partir de la cual el arte y las disciplinas afines comparten el lugar de las ciencias como vía de acceso al conocimiento. En segundo, se busca explorar en qué sentido la arquitectura se encuentra relacionada con el cine y con los cómics, para así demostrar la importancia de estudiar un tema que involucra a las tres disciplinas. En la última parte, se relata brevemente la historia de los cómics en Estados Unidos, en relación al personaje de Batman, para entender los diferentes periodos estéticos que vive la historieta. El segundo capítulo intitulado "La Ciudad y su relación con el Imaginario Colectivo", tiene por objetivo entender el papel del imaginario colectivo en la conformación de las ciudades, en la aproximación que tiene un usuario con el entorno urbano, el carácter simbólico que se le otorga a ese espacio y su evolución. En la primera parte, se busca definir los conceptos de ciudad, e imaginario colectivo, a partir de la teoría de Peter Krieger, encontrando las relaciones que existen entre los dos en un principio, y entre la arquitectura, el cine y los comics posteriormente. En la segunda parte, se explican los componentes de los análisis urbanos tradicionales, para así encontrar las ventajas o las limitaciones que tienen estos para el estudio de una ciudad de ficción. En la última parte, se explica la metodología que se utilizará para realizar el análisis de Ciudad Gótica, obtenida a partir de las ideas exploradas a lo largo del segundo apartado. El último capítulo "Análisis de Ciudad Gótica" consiste en la aplicación de la metodología propuesta anteriormente, a las diferentes versiones de Ciudad Gótica. En la parte "Ciudad Gótica en los cómics" se analiza la importancia de la arquitectura y de lo urbano en distintos cómics de Batman. Finalmente en el subcapítulo "Ciudad Gótica en el cine" se muestran los resultados del análisis efectuado para cada película estudiada.





# JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO

## APLICACIÓN DE LA HERMENÉUTICA Y LA FENOMENOLOGÍA DE GADAMER

Durante la primera mitad del siglo XVII, el matemático y filósofo francés René Descartes, considerado el fundador del pensamiento moderno<sup>1</sup>, introdujo una nueva manera de aproximarse a los problemas del conocimiento por medio del sistema cartesiano. Uno de los pilares de este sistema consiste en la importancia de la existencia de una unidad del conocimiento, esto implica que todas las ciencias se encuentran relacionadas, deben seguir un mismo método, y deben medirse bajo estándares similares. Para Descartes, la filosofía tenía que tener por objetivo las ciencias aplicadas, ya que era necesario que se produjera conocimiento útil para la vida. La vía para acceder a ese conocimiento útil, era por medio del método cartesiano, que consistía en romper todo el conocimiento preexistente, y todas las asunciones, al dudar absolutamente de todo, para así empezar a crear conocimiento desde la base. Descartes no confiaba en los sentidos, por lo que dudaba hasta de la experiencia del presente, para él lo único confiable era la existencia del sujeto pensante, si pienso, entonces existo. La filosofía cartesiana ha influido desde entonces a filósofos y científicos, que han compartido la visión de una comprensión unificada de la realidad y han utilizado el método cartesiano, como método para acceder al conocimiento. También se puede decir que la ciencia moderna está basada claramente en la idea del método que introdujo Descartes<sup>2</sup>.

A partir del siglo XVII, la búsqueda del conocimiento y del entender, se efectuó tomando en cuenta la unidad del conocimiento y por medio del método cartesiano. Todas las ramas del conocimiento se unificaron, relacionándose con la ciencia, por lo que aparecieron terminologías como "ciencias puras", "ciencias naturales", "ciencias sociales", "ciencias morales" y "ciencias del espíritu", entre otras. Las

1 Audi, R. (1999). *The Cambridge Dictionary of Philosophy*. Cambridge: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRES.

2 Grondin, J. (2003). *Introducción a Gadamer*. HERDER.

## CAPÍTULO 1

ciencias del espíritu, y las ciencias sociales por ejemplo se basaron completamente en el modelo de las ciencias naturales<sup>3</sup>, en el cual se hace un estudio de los fenómenos, en donde se analizan datos y se realizan predicciones. Como consecuencia, todas las ramas del conocimiento que no pudieran adaptarse a este modelo, y que no pudieran ser estudiadas según el método cartesiano, fueron descartadas como conocimiento válido. Por lo tanto, el arte, la literatura, y diversas formas de artisticidad<sup>4</sup>, quedaron relegadas simplemente obras de fruición, destinadas al entretenimiento, y al placer. El filósofo Hans-Georg Gadamer, en el siglo XX, por medio de su teoría de la hermenéutica, busca refutar la idea de que el arte, existe únicamente para obtener placer, y defiende, que se puede obtener un conocimiento válido, y útil a partir de él.

10 Hans-Georg Gadamer nace en Alemania en 1900 y en 1922 escribe su tesis doctoral intitulada “La esencia del placer según los diálogos platónicos”. Es interesante el hecho de que escriba una tesis doctoral sobre Platón que considera a la filosofía como obra poética, en un momento histórico, en donde Gadamer se encontraba rodeado de filósofos neokantianos que consideraban que la filosofía estaba orientada sistemáticamente y metodológicamente como ciencia. Al mismo tiempo que se decide a estudiar filosofía, estudia también literatura e historia del arte. Poco tiempo después Gadamer tiene acceso a un manuscrito de Heidegger, por lo que decide trasladarse a la universidad donde se encontraba para así poder estudiar con él. Heidegger entre otras cosas se interesaba por la fenomenología de Aristóteles. Es importante apuntar que antes de que Descartes marcara un parteaguas con su teoría sobre el *cogito*, los sistemas de comprensión y las relaciones sobre el entender y el conocimiento, estaban basados en teorías de Aristóteles. Para Gadamer la fenomenología hace referencia a un pensamiento que se encuentra cerca de los fenómenos y que está asociado con lo intuitivo, marcando una distancia con la herencia cartesiana

3 Gadamer, H.-G. (1977). *Verdad y método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.

4 “En este caso, toda operación que tienda, con medios artísticos, a fines heteronómicos, cae dentro de la rúbrica más genérica de una *artisticidad* que actúa en varias formas pero que no debe de ser confundida con el arte. El modo de hacer apetecible un plato podrá ser producto de cierta habilidad artística, pero el plato, efecto de *artisticidad*, no puede ser considerado como arte en el sentido más noble de la palabra, ya que no es disfrutable por el simple gusto de formar que en él se manifiesta, sino que es ante todo deseable por su comestibilidad.” Eco, U. (1995). *Apocalípticos e integrados*. Tusquets Editores. Página 88.

que recomendaba dudar de los sentidos y de la intuición. Heidegger también da unas lecciones sobre hermenéutica, al mismo tiempo en que Gadamer llega a Friburgo, por lo que el primer contacto entre los dos es a través de la hermenéutica. La hermenéutica consiste en la interpretación de textos en distintas ramas como son los textos sagrados, la teología, la filología y la crítica literaria. En filosofía, se considera que los hechos sociales son símbolos que deben de ser también interpretados.<sup>5</sup> En 1925, Gadamer empieza un estudio de filología clásica que le tomará dos años terminar. En 1959 entrega un primer manuscrito de su obra más importante “Verdad y método”, un libro en donde expone su teoría de la hermenéutica, que además de describir el arte de interpretar, describe también el proceso que se desata en una persona cuando se encuentra interpretando<sup>6</sup>, con respecto a esto Jean Grondin explica que “Interpretar y entender no son únicamente procesos que caracterizan a las ciencias humanas, sino que afectan además a toda nuestra manera de ser.” (Grondin, pág. 33)

En este corto resumen biográfico de Hans-Georg Gadamer, se puede ver de manera muy generalizada cuales fueron los intereses del filósofo y el camino recorrido por él, que finamente desembocaron en una teoría innovadora, que en cierta manera desafiaba el pensamiento universal. Gadamer se interesó a lo largo de su vida, aparte de la filosofía, en la literatura, la poesía y el arte, por lo que naturalmente se dedicó a escribir una teoría sobre la importancia de estas disciplinas para el entender, y para el conocimiento humano. A lo largo de la obra de Gadamer aparece una constante, y es el cuestionamiento sobre el método científico como única manera de acceder a un conocimiento válido y como única manera para comprender lo que nos rodea. Para él, las metodologías de las ciencias son evidencias, y permiten acceder al conocimiento, sin embargo piensa que la fascinación que provocan, y la negación de cualquier otra forma de acceder al conocimiento es una incoherencia. A partir de Descartes, al unificar todas las formas de conocimiento, y a partir del momento en que las ciencias y el método científico se convirtieron en la forma universal de acceder al conocimiento, se menospreció la importancia de la tradición y las ciencias negaron el conocimiento del arte y de la literatura. El trabajo de Gadamer consistió en volver a darle al arte, a la literatura y a la tradición, el lugar que les correspondía como vía de acceso al conocimiento. Primero, Gadamer considera que el conocimiento transmitido por la literatura, no puede ser obtenido a

5 Bunge, M. (2001). *Diccionario de Filosofía*. siglo veintiuno editores.

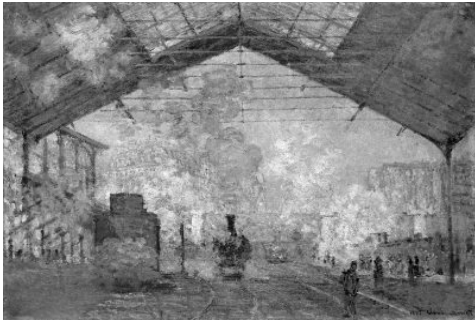
6 Grondin, J. (2003). *Introducción a Gadamer*. HERDER.

## CAPÍTULO 1

partir de un método científico, eso no significa que por lo tanto no sea conocimiento válido, útil o importante. La enseñanza que dimana del arte tiene un efecto más grande o impresionante en nosotros, más que un argumento científico, riguroso. Podemos poner como un ejemplo interesante, las fábulas de Jean de la Fontaine, escritor francés del siglo XVII, terminadas todas por una moraleja, y que forman parte del imaginario colectivo francés, en comparación con algún teorema matemático, que no tiene impacto alguno en la colectividad. Segundo, para Gadamer, es importante redescubrir en el arte una experiencia de la "verdad", que parecía solo pertenecer al ámbito de la metodología científica. Me parece interesante citar una frase de Gadamer, que deja muy claro su punto de vista al respecto "De este modo las ciencias del espíritu vienen a confluir con formas de la experiencia que quedan fuera de la ciencia: con la experiencia de la filosofía, con la del arte y con la de la misma historia. Son formas de experiencia en las que se expresa una verdad que no puede ser verificada con los medios de que dispone la metodología científica."<sup>7</sup> (Gadamer, pág. 24)

Podemos entonces recapitular que Gadamer considera que la metodología científica es válida, y útil cuando es aplicada a las disciplinas científicas, sin embargo, no es una herramienta del todo útil cuando se estudian otras disciplinas, en donde la información a estudiar no puede ser cuantificable, como es en el arte, o la literatura por ejemplo. Estas disciplinas deben estudiarse de otra manera, ya que a partir de ellas se puede obtener conocimiento, interesante y valioso. Se profundizará sobre la relación que existe entre el arte y el conocimiento. Primero, Gadamer considera que efectivamente el arte puede contemplarse sólo en su dimensión estética, excluyendo otras dimensiones, como son la moral o la cognitiva, sin embargo es importante dejar de considerar al arte y a las diversas expresiones artísticas como exclusivamente ligadas a la estética. El arte permite la evasión y la fruición, pero también se encuentra ligado a nuestra realidad y al conocimiento que tenemos de ella. Pongamos como ejemplo una pintura de Claude Monet, "*La gare Saint-Lazare*" (1876-1877), que representa la entrada de un tren en una estación. Si observamos la pintura únicamente en su dimensión estética, podemos apreciar la paleta de colores, las texturas, la composición de los elementos y finalmente la forma, es decir la temática del cuadro. Nos puede parecer bello, o no; podemos obtener placer al contemplarlo o nos puede provocar indiferencia. Si observamos detenidamente la pintura, analizando el contenido, podemos aprender sobre el contexto histórico y económico de la

época. A partir de la invención de la máquina de vapor, profundas transformaciones tecnológicas, económicas y sociales aparecen en Europa a finales del siglo XVIII y en el siglo XIX.<sup>8</sup> Por ejemplo en 1825 se inaugura el primer tren de pasajeros, y a partir de ese momento la red ferroviaria crece exponencialmente, permitiendo la movilidad tanto de pasajeros como de materias primas y productos, lo que modifica la economía europea, y trae cambios sociales. En la pintura podemos observar ese cambio social, en donde el tren permite a los individuos recorrer largas distancias en menor tiempo. Otra información presente en la pintura está ligada a la evolución de formas, materiales y tipologías arquitectónicas. La revolución industrial introdujo por una parte nuevas tipologías de edificios que antes no existían, como son las fábricas, los hangares industriales, las estaciones de trenes entre otros; y por otra parte introdujo nuevos materiales y sistemas constructivos, como el hierro forjado. En la imagen podemos apreciar justamente una nueva tipología arquitectónica construida con un material innovador como lo es el hierro forjado. Con este pequeño análisis comprobamos que el arte puede estar ligado a la experiencia de la realidad, y apoya el conocimiento que tenemos de ésta. Hans-Georg Gadamer también considera que en el arte se encuentra presente la noción de alegoría. Gadamer explica que el término alegoría apareció primero en la lingüística y en la retórica.<sup>9</sup> “En su origen la alegoría forma parte de la esfera del hablar, del logos, y es una figura retórica o



8 Pais, E. (2003). La Enciclopedia. Salvat Editores. Tomo 17. Artículo Revolución Industrial.

9 Audi, R. (1999). *The Cambridge Dictionary of Philosophy*. Cambridge: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRES.

## CAPÍTULO 1

hermenéutica. En vez de decir lo que realmente se quiere significar se dice algo distinto y más inmediatamente aprehensible, pero de manera que a pesar de todo esto permita comprender "aquello otro." (Gadamer, pág. 110). Posteriormente, la alegoría pasó a designar a través de imágenes artísticas conceptos abstractos, "permite de este modo emplear imágenes como representación de lo que carece de imagen" (Gadamer, pág. 112). Gilbert Durand por su parte define a la alegoría como "la traducción concreta de una idea difícil de captar o expresar en forma simple. Los signos alegóricos contienen siempre un elemento concreto o ejemplar del significado." (Durand, 2000) Gracias a las alegorías presentes en el arte, podemos conocer por medio de imágenes, conceptos con los cuales estamos familiarizados. Un ejemplo que da Jean Grondin en el libro "Introducción a Gadamer" es el concepto de los ángeles. Los ángeles pueden existir o no, y sin importar nuestras creencias, las representaciones que existen en el arte, de ellos, permiten hacernos una idea de su aspecto.

14

Finalmente, el último concepto que nos parece importante mencionar sobre la postura de Gadamer, es relativo a la ficcionalización del arte y de la literatura. Gadamer explica que actualmente se utiliza el término "*fiction*" en inglés para caracterizar a toda la literatura que no tiene que ver con obras que tengan por objeto temáticas de realidad objetiva. Gadamer critica esa obsesión por clasificar lo que no es literatura objetiva como ficción. La ficción según la Real Academia Española, es la "acción y efecto de fingir" o la "invención o cosa fingida"<sup>10</sup>, por lo tanto referirse a un



2

<sup>10</sup> Real Academia Española. (s.f.). [www.rae.es](http://www.rae.es) Definición de ficción.

género de la literatura como ficción, implica considerar como falso, e inventado todo su contenido. La ficcionalización del arte provoca que el conocimiento proveniente de él, sea trivial y carente de realismo, cuando para Gadamer es muy importante la experiencia de la realidad presente en el arte. Es interesante concluir con una frase pronunciada por Gadamer en una conferencia en Marienbad, "Imagínese que todo un gran género literario, el género *fiction*, se describe por el hecho de no corresponder al concepto de la realidad que posee la ciencia. ¿Lo fictivo como lo esencial de la acción? No, es precisamente lo inesencial. Eso es precisamente lo que nadie toma como ficción, porque cualquiera lo sabe ya."<sup>11</sup>

Podemos entonces concluir que Gadamer, critica la aplicación de la metodología científica a cualquier rama del saber, ya que considera que muchas disciplinas no pueden ser estudiadas en base a ella. También critica la ficcionalización del arte y de la literatura, ya que le resta validez al conocimiento que podemos obtener a partir de su estudio. Por otra parte considera que las disciplinas llamadas "humanidades" están ligadas a la experiencia de la realidad óptica, por lo que lo que su estudio puede aportar nuevo conocimiento sobre los seres humanos.

A continuación, para seguir profundizando en los temas y las disciplinas que se ven involucradas con el tema que me propongo estudiar, se tratará encontrar en una primera parte las relaciones que existen entre la Arquitectura y el Cine.

15

### LA ARQUITECTURA Y EL CINE

La Arquitectura y el cine están relacionadas de múltiples maneras. En una primera parte, se explicarán las relaciones de las disciplinas en tanto como formas de arte, para posteriormente tratar el tema de la arquitectura en el medio cinematográfico, trazando una breve historia de la evolución de la Arquitectura en el Cine (o bien escenografía cinematográfica), para finalmente explicar la Arquitectura de los Cines.

---

<sup>11</sup> Gadamer, H.-G. (1994). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner ästhetischen Kommunizierbarkeit*. Conversaciones culturales de Friburgo. Marienbad (Universidad de la autopista: Heidelberg: Carl-Auer-Systeme Verlag.



## CAPÍTULO 1

A partir de la lectura del libro *“La arquitectura en el cine”* de Manuel García Roig y Carlo Martí Arís<sup>12</sup>, se pudieron establecer algunas relaciones entre el Cine y la Arquitectura. Las dos disciplinas trabajan con dos materiales iguales, el espacio y el tiempo. En la Arquitectura, se piensa en espacio, éste se construye y se concibe para existir y evolucionar a lo largo del tiempo. La arquitectura se puede definir como la delimitación del espacio físico en donde el ser humano realiza sus actividades. En este sentido la arquitectura es un arte del espacio. Cuando el uso empieza a dejar marcas en los espacios arquitectónicos, se habla de un arte del tiempo. En el cine se representan historias, que se desarrollan en un lugar o espacio preciso y durante un periodo determinado. Por otra parte, podemos decir que la acción que realiza el cineasta consiste en construir mundos, reales o ficticios, con diversos elementos, pero que tienen lugar en un espacio y en un tiempo dados. El arquitecto realiza la misma operación, al concebir espacios, en donde diversas actividades humanas van a realizarse. Es irrelevante que los materiales empleados por los dos para la construcción de sus respectivos mundos sean diferentes. Los mundos, ya sean imaginarios o reales, contruidos tanto por cineastas como por arquitectos son mundos que es posible habitar, describir y que pueden ser analizados. El cineasta concibe y representa un determinado espacio físico, en donde los personajes se relacionan con él por medio de la proporción y la escala. De la misma manera, su trabajo consiste en proyectar los recorridos espaciales, en tomar en cuenta el movimiento al interior de éstos, en determinar la composición tanto de los espacios como de las escenas, y en incluir en estos últimos la luz, la sombra y el color, buscando la “armonía necesaria entre todos los elementos que se ven en la pantalla”<sup>13</sup>. El trabajo del arquitecto consiste igualmente en utilizar estos elementos al momento de concebir formas arquitectónicas. En el proceso de proyectar un elemento arquitectónico, el arquitecto, debe determinar a través de un análisis del programa, las formas que acogerán las diferentes actividades que se desarrollarán en el edificio. Estas formas deben seguir ciertas reglas de composición, establecidas por el arquitecto, tomando en cuenta escala y proporción, recorridos, luz y color.

La arquitectura y el cine están relacionados también, ya que dentro de las obras cinematográficas, se representan obras arquitectónicas. En esta parte se buscará brevemente introducirse a una historia de la arquitectura en el Cine y también se buscará explicar que la arquitectura en las películas puede inspirarse

12      García Roig, M., & Martí Arís, C. (2008). *La arquitectura del cine*. Fundación Caja de Arquitectos.

13      Ramírez, J. A. (1993). *La arquitectura en el cine*. Hollywood, la Edad de Oro. Alianza Forma.

en la arquitectura real.

En los inicios del cine, todas las filmaciones se hacían al aire libre y en locaciones reales. Los hermanos Lumière filmaban episodios cotidianos, como la entrada de un tren a la estación de la Ciotat, cerca de Marsella por lo que puede considerarse que sus películas son “un mero reflejo de lo existente” (Ramírez, 1993). Posteriormente se introdujo la idea de la puesta escenográfica, utilizando paneles de madera pintados o telas sugiriendo edificios, como en un teatro. La técnica cinematográfica de la época no permitía cambios de plano o movimientos de la cámara<sup>14</sup>, por lo que sólo se empleaba un escenario para la filmación. En una siguiente etapa, se retomó la idea de filmar en escenarios reales, y al aire libre, posiblemente porque reducía los costos de producción. Se acostumbró a rentar casas y mansiones de estética europea, propiedad de ricos empresarios y personas adineradas, para filmar películas en donde la trama se situaba en diversos países de Europa. Sin embargo, filmar al aire libre también resultó problemático por cierto número de razones. En primer lugar, no se podían anticipar las condiciones meteorológicas, por lo que muchas veces las filmaciones se veían interrumpidas por lluvias o nevadas inesperadas. Por otra parte, las filmaciones atraían a un buen número de curiosos que obstaculizaban el paso o distraían a los actores. Finalmente, también resultaba costoso el transporte a las diferentes locaciones. Esto llevó a la creación de los estudios de grabación, en donde varias películas podían filmarse al mismo tiempo, sin importar si la historia tenía lugar en un palacio italiano, o un templo hindú, edificios de estilos arquitectónicos diferentes se construían ahí para acoger a los actores. En la actualidad las películas pueden rodarse tanto en interiores como en exteriores, esto dependerá de si la película se sitúa en la realidad contemporánea, en un mundo de ciencia ficción, o en algún período del pasado. Muchos edificios famosos, han sido utilizados como escenario de un gran número de películas<sup>15</sup>, como la Villa Noailles de Robert Mallet Stevens, en donde Man Ray filmó “*Les mystères du Château du dé*” en 1929 o el edificio Chrysler en donde en 1982 Larry Cohen filma “*La serpiente voladora*” en donde se confunde “la arquitectura *art déco* con la fisionomía del monstruo” (Gorostiza, 1997).

La arquitectura que aparece representada en las películas, puede estar inspirada en corrientes

14 Ibid. p.14

15 Gorostiza, J. (1997). *La imagen supuesta. Arquitectos en el cine*. Barcelona: Caja de Arquitectos.

## CAPÍTULO 1

arquitectónicas reales. Es decir, que los cineastas al concebir los espacios en donde se llevarán a cabo las escenas de su película, pueden referirse a obras arquitectónicas o a corrientes arquitectónicas existentes. En su ensayo "*Relaciones entre el cine y las artes. El cine y la arquitectura*" Bianca Moreno cita dos ejemplos de cineastas que a través de sus películas es posible percibir la fuerte influencia que la arquitectura tiene sobre ellos. El Primero es Fritz Lang<sup>16</sup>, director de la película "*Metropolis*" estrenada en 1927, en la que la acción se desarrolla en la ciudad epónima. La película se sitúa en el futuro, y retrata los conflictos de la sociedad, en donde existe una clase alta que vive en un estado de cierta utopía, que se da gracias a la clase trabajadora que pasa sus días oculta bajo tierra haciendo funcionar la ciudad<sup>17</sup>. En los encuadres de la película, en la composición tanto de las imágenes como de los edificios, en el mobiliario y en el vestuario se pueden observar las influencias de las corrientes estéticas de la época, como el constructivismo, el futurismo y el expresionismo entre otras. El segundo cineasta que cita Moreno es Sergei Eisenstein, que fue estudiante de arquitectura e hijo de un arquitecto, y para quién la arquitectura formaba parte fundamental de sus películas. Un ejemplo de esto es la colaboración que tuvo con Frank Lloyd Wright para un proyecto no realizado de una película en donde toda la acción sucede en una casa completamente de cristal, en la que se pueden observar las actividades que se desarrollan en el interior.

18

Finalmente el cine se encuentra relacionado con la arquitectura, ya que las obras cinematográficas realizadas, tienen como uno de sus fines, exhibirse en salas de cine, es decir en obras de arquitectura. La primera sala de cine de lujo, el Regent Theatre, fue inaugurada en 1913 en Nueva York<sup>18</sup>. Este hecho se encuentra relacionado con la consideración del cine ya como un "medio artístico importante" (Ramírez, 1993), al evolucionar las condiciones de exhibición de las películas. Al crearse un edificio y una tipología arquitectónica específicamente para la proyección de obras cinematográficas, el cine podía "competir con otros espectáculos tradicionales como el teatro o la ópera" (Ramírez, 1993). Las salas de exhibición que comenzaron a edificarse consistían en grandes "palacios cinematográficos" (Ramírez, 1993) que pueden

---

16 Moreno, B. (1518- Noviembre 2011). Relaciones entre el cine y las artes. El cine y la arquitectura. *Primer coloquio Universitario de Análisis Cinematográfico*. Ciudad de México: UNAM/DIFUSIÓN CULTURAL UNAM/CUEC/FILMOTECA UNAM/ IIE/FFyL/ SUAC.

17 *Internet Movie Data Base*. (s.f.). Obtenido de *Metropolis* (Fritz Lang): <http://www.imdb.com/title/tt0017136/>

18 Ramírez, J. A. (1993). La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro. Alianza Forma. P. 20

## JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO



clasificarse como obras eclecticas que reunían la más grande variedad de estilos, y que se relacionaban ambientalmente con las películas que eran proyectadas en su interior, lo que provocaba un mayor dramatismo y realismo. En el libro de José Antonio Ramírez, *“La arquitectura en el cine”*, el autor explica que en la primera etapa, las salas de exhibiciones constaban de dos tipologías arquitectónicas. A la primera tipología la llama “palacio cinematográfico normal” y a la segunda “palacio cinematográfico atmosférico”. Este último “sugería un exterior abierto, como si los espectadores se hallaran sentados en el centro de un maravilloso jardín” (Ramírez, 1993).

Las noches de proyecciones cinematográficas, personas de clase modesta podían presenciar y formar parte del lujo que gozaban las minorías privilegiadas durante las veladas de ópera o de teatro. Debido al éxito de las funciones de cine, y a su “entusiástica acogida de las masas”<sup>19</sup> estos palacios cinematográficos proliferaron.

Por otro lado, la evolución de la arquitectura de salas de exhibición en la ciudad de México también es muy interesante. El cinematógrafo se introduce en México por Gabriel Veyre y Ferdinand Bon Bernard en 1896<sup>20</sup>. En la primera proyección que realizan se encuentra presente el presidente Porfirio Díaz, y es

19 Ramírez, J. A. (1993). *La arquitectura en el cine*. Hollywood, la Edad de Oro. Alianza Forma. Página 21

20 Alfaro Salazar, F. H., & Ochoa Vega, A. (1999). *Espacios distantes... Aún vivos. Las salas cinematográficas de la Ciudad de México*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.

## CAPÍTULO 1

en el Castillo de Chapultepec. El primer espacio de exhibición se crea en 1897 por Salvador Toscano, y se llamó *Cinematógrafo Lumière*. En el comienzo, las salas de exhibición eran improvisados espacios (salones, patios, espacios religiosos) adaptados para recibir a los espectadores. Las “condiciones precarias” (Alfaro Salazar & Ochoa Vega, 1999) de las salas produjeron una disminución de la creación de espacios de exhibición como una disminución del número de espectadores. A partir de la introducción de una normatividad que intenta regular estas condiciones se crea el “*Reglamento de Cinematógrafos para el Distrito y Territorios Federales*” en 1913, lo que produce una consolidación de los programas de las salas de exhibición, y del género arquitectónico. Un ejemplo de edificio pionero en este sentido es el cine Olimpia, inaugurado originalmente en 1916, transformado en 1919, para reinaugurarse en 1921. Siguiendo el ejemplo de este cine, las demás salas de exhibición se enfocaron en mejorar sus condiciones. Las salas de exhibición más representativas de los años 20 son el Salón Rojo, el Teatro Cine Titán, el cine Venecia, el Odeón y el cine Regis entre otros. De los años 30 a los años 70, el género arquitectónico se consolida<sup>21</sup> como consecuencia directa de la evolución y los cambios que experimentó la ciudad de México durante ese periodo. A partir de *la Ley de Planificación y Zonificación* de 1933, la ciudad de México sufre una transformación, resultado de ampliaciones de numerosas calles y vialidades. Estos cambios urbanos provocaron “la transformación y reconstrucción de algunos cines o su pérdida definitiva”<sup>22</sup>. Podemos citar al cine Teresa, inaugurado en 1924, a causa de la ampliación de la calle San Juan de Letrán se demuele entre 1934 y 1936, para finalmente ser reconstruido en 1942 por el arquitecto Francisco Serrano. Las salas de exhibición más representativas construidas entre 1930 y 1970, son el cine Florida, el cine Venustiano Carranza, cine Nacional, cine Estadio, cine Insurgentes, cine Alameda, cine Opera, cine Roxy y cine Ermita entre otros. A partir de los años 70, el género arquitectónico presentó un declive, por múltiples razones. En 1985, a causa del terremoto que azotó la ciudad de México el 19 de septiembre, muchos edificios sufrieron daños estructurales y colapsaron, como por ejemplo el Hotel Regis que albergaba al cine Regis. Por otro lado con los avances tecnológicos tanto del género cinematográfico como de su método de exhibición, las salas sufrieron modificaciones. Mientras en la década de los 20, cada cine exhibía una sola película, ahora con la multiplicidad de opciones de películas, dejó de ser rentable tener un único espacio de exhibición,

21 Alfaro Salazar, F. H., & Ochoa Vega, A. (1999). *Espacios distantes... Aún vivos. Las salas cinematográficas de la Ciudad de México*. Ciudad de Mexico: Universidad Autónoma Metropolitana.

22 Ibid. P. 78

por lo que las salas de estos cines acabaron sufriendo particiones. El nuevo género de salas de exhibición llamado Multiplex, provocó un abandono de los antiguos cines, trasladando la exhibición de películas a enormes complejos insertados en los centros comerciales.

Con esto último se concluye el estudio de las relaciones entre Arquitectura y Cine. A continuación se introducirá el tema de los comics, y el lenguaje que lo sustenta, para posteriormente analizar las relaciones entre Arquitectura y los Comics.

## LA ARQUITECTURA Y EL CÓMIC

En esta parte, se estudiarán las relaciones entre la arquitectura y los comics, primero mediante una aproximación al universo del comic, en cuanto a sus orígenes, y la expresión de su lenguaje, en segundo entendiendo a la arquitectura como escenografía y contexto en las historias de comics, y finalmente entendiendo a los comics como un medio de representación arquitectónica.

Los orígenes de los comics no son nada claros, por lo que existen diferentes posturas al respecto. Por un lado John Petty afirma que aunque un importante número de historiadores de comics consideran que los precursores de las historietas se remiten, ya sea a impresiones de 1500 o a caricaturas satíricas de la década de 1780. El primer comic en su forma contemporánea apareció el 5 de mayo de 1895, con la publicación en el New York World de la historia "Hogan's Alley" de R.F Outcault<sup>23</sup>. Por otro lado Mario Saraceni explica que los comics se crearon al final del siglo XIX en Inglaterra con la aparición del primer héroe llamado Ally Sloper en 1884 y con la publicación de la primera historieta regular, *Comic Cuts*, en 1890<sup>24</sup>. Finalmente, en Europa se considera que el inicio de los comic books se da a partir de la publicación en 1835 del libro "*Histoire de Mr Jabot*" de Rodolphe Töpfer. Se puede considerar a éste como el primer libro de comics<sup>25</sup>. Los comics comenzaron a ser publicados regularmente en los periódicos como forma de entretenimiento y en algunos casos también como medio de sátira. Las historias publicadas, aparecían

21

23 Petty, J., & Craker, K. (2006). *A brief history of comic books*. Dallas: Heritage Auction Galleries.

24 Saraceni, M. (2003). *The language of comics*. Londres: Routledge.

25 Fonds Töpfer. (s.f.). *La cité internationale de la bande dessinée et de l'image*. Angoulême, Francia. Obtenido de <http://collections.citebd.org/topffer/>

## CAPÍTULO 1

fragmentadas, encontrando su continuación en el ejemplar de la siguiente semana. Al comenzar la década de los años 30, debido a la gran popularidad de estas tiras cómicas, las editoriales decidieron publicarlas en libros, por lo que se les otorgó el nombre de comic books<sup>26</sup>. La evolución de los comic book en Estados Unidos se detallará en la siguiente parte “Batman y los comics en la Historia”.

### EL LENGUAJE DE LOS COMICS

Ahora se buscará explicar las características principales de los comics, para entender cómo se conforman en relación a sus elementos de lenguaje. El comic book se puede definir como la unión de palabra e imagen, por lo que el lector debe utilizar sus facultades visuales y verbales<sup>27</sup> para poder recibir de manera efectiva el mensaje que el creador de comics busca transmitir. Es importante resaltar que palabras e imágenes se repiten para crear un lenguaje, en donde los textos formados por la acumulación de palabras se encuentran organizados en unidades secuenciales, gráficamente separados los unos de los otros<sup>28</sup>. También se puede decir que el acto de escribir un comic book consiste en la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos en adecuación a la idea concebida, la construcción de la secuencia, tanto narrativamente como gráficamente, y finalmente en la redacción y disposición de los diálogos. De esta manera lo describe Will Eisner “Escribir cómics puede definirse como la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de dicha narración y la composición de los diálogos.” (Eisner, 1998) Ahora se explicarán los diferentes componentes de las historietas, y su función al interior de éstas. El primer elemento característico de los comics es la viñeta, contenedor de imágenes y palabras, límite físico de una escena. La viñeta, además de contenedor de acción, también es un elemento comunicativo, su diseño expresará acciones diferentes. Por ejemplo si el historietista quiere delimitar la relación que el lector tenga con la viñeta, va a mantener la acción que sucede, dentro de la viñeta. Si por el contrario quiere que el lector participe más en la historia, hará que la historia salga de la

26 Saraceni, M. (2003). *The language of comics*. Londres: Routledge. P.2

27 Eisner, W. (1998). *El comic y el arte secuencial*. S.A Norma Editorial.

28 Saraceni, M. (2003). *The language of comics*. Londres: Routledge. P.2

viñeta. Por otra parte, la viñeta también es un elemento que permite expresar el tiempo, ya que el número de viñetas y el tamaño de éstas, se encuentra directamente relacionado con la duración del tiempo y el ritmo de la historia. Finalmente los contornos de las viñetas también pueden estar dibujados con diferentes tipos de línea, que evocan tiempos de acción distintos. Las líneas rectas expresan una acción que sucede en el momento presente, mientras que las líneas onduladas remiten a una acción que ocurre en el pasado y por último la ausencia de contorno expresa un tiempo y un espacio ilimitado. El segundo componente de lenguaje esencial de las historietas es el bocadillo, ya que es el elemento que comunica el sonido, que expresa las palabras de las personas y que finalmente también contribuye a marcar el paso del tiempo. Los contornos de los bocadillos pueden tener muchas formas, y por lo tanto, tener significados diferentes. Por último, es importante resaltar que una característica fundamental de los comics es que en ellos no hay control de lo que el lector vaya a ver sobre el desenlace de la historia. Puede hojear la historieta, y ver viñetas de una escena posterior, sin que el creador pueda controlarlo. En el cine o en el teatro sí existe un control.

## LA ARQUITECTURA EN LOS COMICS

26

En primer lugar podemos afirmar que la arquitectura constituye la escenografía en donde las historias de los comics se desarrollan. El comic depende de la arquitectura, ya que sin ésta, los sitios en donde los personajes creados se desenvuelven, se reducirían a paisajes naturales, o lugares astronómicos. En los primeros comics, por lo general las escenas ocurren en espacios interiores, en donde la arquitectura no se encuentra detallada. La primera historieta, en donde la arquitectura y la ciudad empiezan a formar parte más importante de la historia es *"Little Nemo in Slumberland"* de Windsor McCay publicado de 1905 a 1914<sup>29</sup>. En este comic, Nemo, un niño de aproximadamente 6 años entra al país de Slumberland cada vez que se encuentra profundamente dormido. La ciudad y los edificios son el lugar en donde Nemo se encuentra con personajes, objetos y animales fantásticos, como un pavo gigante, que se alimenta de casas. Por otra parte, la arquitectura presente en los comics, puede estar inspirada en arquitectura real y existente, es el caso de algunos edificios representados en la historieta *"El perro Blanco"* de Jirō Taniguchi, en donde edificios



## CAPÍTULO 1

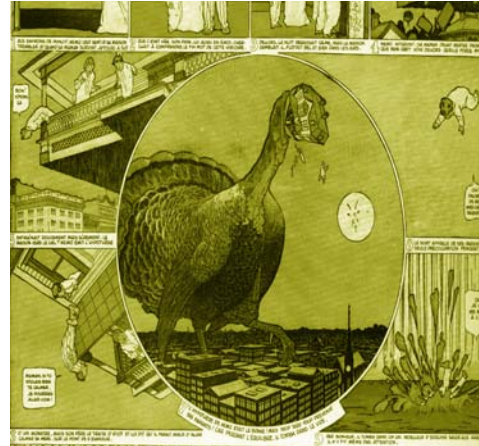
vieneses o belgas reales, como la Caja Postal de Otto Wagner o el Palacio Stoclet de Joseph Hoffman son descontextualizados y se trasladan a un país inventado, de claras tendencias totalitarias de izquierda<sup>30</sup>. Finalmente, los edificios representados en las historietas no se encuentran necesariamente en mundos o ciudades reales, por lo que los creadores deben proyectar edificios imaginarios, en donde los personajes habitarán. Es el caso de la historieta francesa "Valérien et Laureline" publicada por primera vez en 1967, creada por Pierre Chistin, Jean-Claude Mezières y Evelyne Tranlé, en la que aparece un enorme edificio espacial llamado "Point Central" que es en realidad una ciudad con la capacidad de recibir a otras ciudades espaciales, uniéndose entre sí por medio de un tipo de cordón umbilical<sup>31</sup>.

24

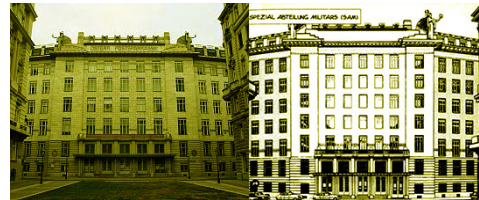
En segundo lugar, se puede considerar que la arquitectura y los comics están relacionados, a través de la estructura de algunas historietas. Es decir que autores en vez de estructurar los comics de la manera tradicional, disponiendo en una lámina, viñetas, que de forma cronológica narran una historia, organizan los espacios narrativos de otra manera. Es el caso de los "Building Stories" creados por Chris Ware, en donde a través de un corte axonométrico de un edificio deja ver las historias que se desarrollan en su interior. La viñeta deja de ser un espacio rectangular delimitado, para pasar a ser un espacio tridimensional delimitado, es decir, un cuarto. En este sentido, Chris Ware entiende las páginas del comic "como un

30 Bi, J. (2007). du9. Obtenido de <http://www.du9.org/dossier/architecture-et-bande-dessinee/>

31 Bi, J. (2007). du9 . lautre bande dessinée. Obtenido de <http://www.du9.org/dossier/architecture-et-bande-dessinee/>



4



5

plano de arquitecto describiendo una historia.” (Bi, 2007).

Finalmente, la arquitectura es indisociable del comic ya que en muchas historietas, la ciudad se convierte en un personaje más. Es el caso por ejemplo de “*Sin City*” de Frank Miller publicado de 1991 al 2001, comic intitulado a partir del apodo de la ciudad en donde se desarrollan las historias. La historia se desarrolla en Basin City, una ciudad ficticia del oeste americano a la cual se refieren sus ciudadanos como Sin City, o ciudad del pecado, que se encuentra profundamente descrita en los comics (geográficamente, vegetación, clima). La ciudad se caracteriza por un crimen intenso, abundan la prostitución y la corrupción en todos los niveles, desde el gobierno hasta la policía. Otras historias que tienen características similares son las de Superman y Batman, ya que las ciudades, hogares del superhéroe y del justiciero nocturno, son también inventadas para responder a los personajes. Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1933, pero publicado por primera vez en 1938<sup>32</sup>, vive en Metrópolis localizada en la costa noreste de los Estados-Unidos. Metrópolis, al igual que Basin City, se encuentra descrita de una manera precisa a través de los diferentes comics, sin embargo es una ciudad mucho más habitable que la anterior. Está descrita como una ciudad global, con un alto desarrollo económico y tecnológico, e influyente a nivel global. Por su lado, Gotham City, donde vive y opera Batman, creado por Bob Kane y Bill Finger en 1939, es una ciudad también de la costa noreste de los Estados Unidos, pero que se asimila más a Basin City, por ser cuna del crimen y la corrupción. Está descrita como una ciudad oscura, insegura y sin reglamentaciones. Sobre las características particulares de Ciudad Gótica se profundizará más adelante. Por último, la ciudad caracterizada en los comics también define a los personajes, es el caso de Nueva York y de Spider-Man, creado por Stan Lee y Steve Ditko en 1962. El súper-héroe, resultado de la picadura de una araña radioactiva al adolescente Peter Parker, necesita la presencia de los rascacielos para poder trasladarse en la ciudad gracias a su tela de araña<sup>33</sup>. Spider-Man no podría combatir el crimen en un pueblo conformado por edificaciones de uno o dos niveles, ya que sus movimientos se limitarían enormemente.

## EL COMIC, MEDIO DE REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA

32 Daniel, L. (1988). *Comix: A History of Comic Books in America*. Random House Value Publishing.

33 Michell, W. J. (2005). *Placing Words: Symbol, space, and the city*. Boston: MIT press.

## CAPÍTULO 1

No es posible considerar únicamente a los comics como un contenedor de historias, en donde la arquitectura cumple exclusivamente función de decorado. Los comics son también un medio de expresión gráfica, con características intrínsecas, que utiliza como recurso de comunicación el dibujo. La arquitectura también utiliza como medio de expresión y representación el dibujo por lo que es natural la utilización, en el medio de la arquitectura, de los recursos gráficos propios del cómic para su comunicación. Por otro lado, los comics también se caracterizan por la utilización y concepción de arquitecturas visionarias, o imaginadas como ubicación y escenografía de sus historias, lo que ofrece una oportunidad a la arquitectura para nutrirse e inspirarse con los elementos arquitectónicos que aparecen en los comics. Como se estudió previamente la relación también existe en el sentido contrario, cuando la arquitectura real inspira a los escritores de comics, para crear una arquitectura de ficción. A continuación se citarán a grupos de arquitectos que se han apropiado tanto de los recursos gráficos como de los elementos arquitectónicos de los comics para, ya sea representar arquitectura o para proyectarla. De la misma manera, se citarán algunos casos en donde proyectos de arquitectura remiten a edificios presentes en los comics.

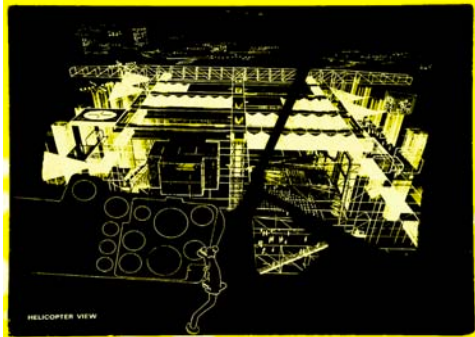
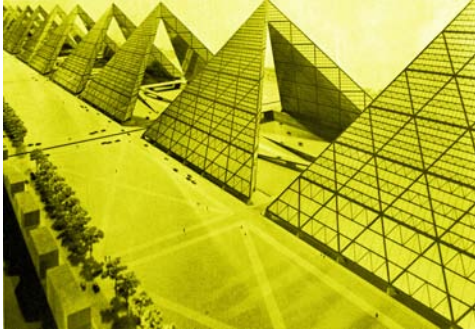
26

En primer lugar se nombrará a los arquitectos que hacen uso de las tipologías arquitectónicas o de elementos de lenguaje arquitectónico presentes en los edificios de comics, como referencia para sus propuestas arquitectónicas. El grupo de Archigram se crea en 1960 y se compone de los arquitectos Peter Cook, Dennis Crompton, Warren Chalk, David Greene, Ron Herron y Michael Webb<sup>34</sup>. Su postura arquitectónica deriva de la teoría de Buckminster Fuller, John McHale y Reiner Banham<sup>35</sup>, es decir, que busca utilizar los desarrollos tecnológicos e industriales de vanguardia para aplicarlos a sus creaciones arquitectónicas. Las propuestas de Archigram son por lo general concebidas para una realidad apocalíptica, en donde la arquitectura cumple una función protectora y aislante para el que la habita con respecto al medio exterior. Un ejemplo de lo anterior es la "Plug-in-City" que concibió Peter Cook en 1964 y que consiste en una ciudad conformada por núcleos centrales a los cuales se les conectan módulos de distintos usos. Esto nos remite automáticamente a la historieta francesa "Valérien et Laureline" ya citada, en donde existe un elemento arquitectónico espacial al cual ciudades intergalácticas se le adhieren por medio de cables. El grupo también publicó una revista epónima a partir de 1961, en donde difundían las diferentes

34 Montaner, J. M. (1999). *Después del movimiento moderno*. Barcelona: Gustavo Gili. P.112

35 Frampton, K. (2009). *Historia crítica de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili. P. 285

## JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO



propuestas por medio de dibujos, claramente influenciados por la estética del comic. Dos arquitectos del mismo periodo al que pertenece el grupo Archigram, y que también utilizaban la estética del comics para la representación de sus proyectos son Cedric Price y Stanley Tigerman. El primero, nace en Inglaterra en 1934, estudia arquitectura en la Universidad de Cambridge y en la Architectural Association, en donde posteriormente enseña. Conoce a Buckminster Fuller en 1959, hecho que tendrá influencias importantes en su carrera futura. Su arquitectura está caracterizada por ser visionaria e innovadora, y con presencia de proyectos no realizados como el "Fun Palace", proyectado en 1961 y el "Petteries Thinkerbelt", proyectado en 1964. Kenneth Frampton en su libro "Historia crítica de la arquitectura moderna" explica que estos proyectos "eran totalmente realizables y, al menos en teoría, indeterminados y capaces de satisfacer, respectivamente, una demanda evidente de entretenimiento público y un sistema fácilmente accesible de educación superior", oponiéndolos a los proyectos irrealizables de Archigram. La arquitectura de Price puede remitir a construcciones pertenecientes a la ciencia ficción, y sus representaciones a dibujos de historietas. Esto último también aplica para Stanley Tigerman, arquitecto americano nacido en 1930, proyectista de una "Imaginary City", que consiste en una multiplicación lineal de módulos piramidales vacíos en el interior para permitir la utilización del espacio público por los usuarios.

Es también interesante la apropiación que hacen los arquitectos del lenguaje de los comics y de los recursos gráficos, para la representación y comunicación de sus proyectos. En este sentido citaremos dos ejemplos de arquitectos, Bjarke Ingels y Ángel

## CAPÍTULO 1

Luis Tendero, que decidieron aproximarse al medio de la novela gráfica para comunicar sus ideas con respecto a la arquitectura. Aunque parece reciente el interés de utilizar el lenguaje del cómic para comunicar un proyecto podemos encontrar ya en Le Corbusier intenciones<sup>36</sup>. En 1925 envía una carta a la Señora Meyer, con el objetivo de convencerla para realizar el proyecto de una casa "Villa Meyer" en Francia, la cual nunca se construye. La carta incluye alzados de la casa, una vista axonométrica y una serie de perspectivas dibujadas con una línea clara, organizadas según un recorrido secuencial, lo cual nos remite directamente al universo de los comics. Ocho décadas después, el despacho de arquitectura BIG, creado por Bjarke Ingels nacido en Dinamarca en 1974, publica en 2009 "*Yes is more: An Archicomic on Architectural Evolution*", una monografía de su práctica arquitectónica en formato de cómic. Se puede considerar este libro como un manifiesto, en donde BIG explica tanto su postura arquitectónica como su manera de aproximarse a los diferentes proyectos comisionados. Por su parte el despacho Alt Arquitectura ubicado en Madrid y fundado en el 2008 por Ángel Luis Tendero, publicó en el 2013 el libro "*Alt Comic, una aproximación a la arquitectura*", que como su nombre lo indica es un comic book, en donde el autor reflexiona sobre los elementos que conforman la arquitectura, para así explicar a los lectores su definición de los conceptos de espacio y forma<sup>37</sup>. Es un

28

36 Lus Arana, K. (s.f.). *MAS CONTEXT*. Obtenido de <http://www.mascontext.com/tag/koldo-lus-arana/>

37 Cabezas, C. (19 de Marzo de 2013). ALT oficina lanza cómic "Una aproximación a la arquitectura" / Ángel Luis Tendero. *Archdaily*. Obtenido de <http://www.archdaily.mx/mx/02244834/-alt-oficina-lanza-comic-una-aproximacion-a-la-arquitectura-angel-luis-tendero>





libro que utiliza los recursos gráficos del cómic con el objetivo de dar herramientas a los lectores para entender la arquitectura.

Por último, la arquitectura de dibujo, perteneciente a los comics puede convertirse en arquitectura real, cuando un ilustrador de historietas colabora con una oficina de arquitectos para proyectar arquitectura. Joost Swarte nace en Holanda en 1947, comienza sus estudios en Diseño Industrial<sup>38</sup> y al final de éstos empieza a dibujar historietas<sup>39</sup>, publicando sus primeros cómics en 1970. A principio de los años 2000 colabora con Mecanoo, un despacho fundado en Delft en 1984<sup>40</sup>, para la construcción del teatro Toneelschuur en la ciudad de Haarlem, construido entre el 2002 y el 2003, una obra de 5000 m2 que cuenta con 2 espacios de teatro y 2 salas de cine. Swarte explica en una entrevista para la revista *Mas Context*<sup>41</sup> que a finales de la década de los años 90, la dirección del teatro lo contacta para ofrecerle el diseño del nuevo edificio, sin embargo, le señalan que no hay fondos disponibles para su construcción por lo que no tienen la posibilidad de contratar a un arquitecto. Fue encargado de hacer todos los dibujos comunicativos, los posters, los boletos y la revista mensual. Una vez diseñado el edificio, se reunió con el despacho de Mecanoo, ya que era necesario analizar la validez de las ideas propuestas por Swarte, y llevar a cabo la construcción de éste. A partir de este proyecto, Joost Swarte ha también colaborado con otros arquitectos como consultor de diseño arquitectónico.

<sup>38</sup> Swarte, J., Torres, D., Moreno, J., & Fernández-Trapa de Isas, J. (20 de Septiembre de 2012). Conferencia: Ladrillos y Bocadillos. Cómic y Arquitectura. Madrid, España. Obtenido de [http://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es\\_es/cultura-historia/multimedia/conferencia-comic-arte-y-arquitectura/ladrillos-bocadillos-comic-arquitectura.jsp](http://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/cultura-historia/multimedia/conferencia-comic-arte-y-arquitectura/ladrillos-bocadillos-comic-arquitectura.jsp)

<sup>39</sup> Swarte, J. (s.f.). Obtenido de [www.joostswarte.com](http://www.joostswarte.com)

<sup>40</sup> [www.mecanoo.nl](http://www.mecanoo.nl)

<sup>41</sup> Lus Arana, K. (Invierno de 2013). Swarte's Mystery Theater. MAS CONTEXT. Obtenido de <http://www.mascontext.com/issues/20-narrative-winter-13/swartes-mystery-theater/>

## CAPÍTULO 1

### BATMAN Y LOS COMICS EN LA HISTORIA

Como última etapa para terminar el primer capítulo “Justificación y contexto”, se trazará una breve historia de la evolución de los comic books en Estados Unidos, pero orientado directamente al caso de Batman, para así poder entender claramente las diferentes fases por las que pasó el personaje, en relación a la historia.

#### Edad de oro:

La edad de oro es el nombre que se utiliza para describir el periodo situado entre los años 1930 y 1950, en la historia de los comics en Estados Unidos. En general, es la aparición de Superman en 1938 la que marca el principio del período. La edad de oro termina en 1954, a causa de la creación de la “Comics Code Authority”<sup>42</sup>, un organismo de control que tenía por objetivo establecer un tipo de censura en los comics. No obstante, el ocaso de los comics, había empezado ya hacia el final de la segunda guerra mundial. La “Comic Code Authority” se crea después de la publicación del libro “*Seduction of the Innocent*” del Dr. Frederic Wertham, en el cual se describe de manera absolutamente creativa, como los comics son el origen de todas las perversiones de los jóvenes lectores<sup>43</sup>.

En cuanto al personaje de Batman, podemos decir que fue creado por Bill Finger (el escritor) y Bob Kane (el ilustrador) quien tuvo la idea del personaje. Su primera aparición se hace en *Detective Comics #27*, en mayo de 1939: *El caso del sindicato quimico*. La primera serie exclusiva del personaje aparece en la primavera de 1940 y se llama *Batman #1*, los responsables creativos continúan siendo Bill Finger y Bob Kane. En 1943, Bob Kane deja de participar en las series de Batman, para dibujar historietas sobre el personaje pero en periódicos, sin embargo retoma la historia en 1953. Bon Kane es remplazado por Dick Sprang que publica su primera historia en Octubre/Noviembre 1943 en el numero *Batman #19*. Otros escritores y dibujantes importantes que participaron en este periodo son Jerry Robinson, Dick Sprang,

---

42 Daniel, L. (1988). *Comix: A History of Comic Books in America*. Random House Value Publishing.

43 Ibid

Sheldon Moldoff y Wim Mortimer<sup>44</sup>.

Edad de plata:

La edad de plata es el nombre utilizado para describir el período situado entre los años 1956 y 1970 en la historia de los comics en los Estados-Unidos. Se caracteriza por varios éxitos comerciales, y avances artísticos, sobre todo en los comics cuyos personajes principales son Súper Héroes. Como se dijo en la parte destinada a explicar la edad de oro. Después de la Segunda guerra mundial, se produjo una decadencia en los comics de súper héroes, mientras que los comics de terror y de crímenes, tuvieron más éxito. La "Comics Code Authority", tenía por objetivo particular censurar las historietas de terror o de romance, así que en la edad de plata, los comics de súper héroes, más ligeras y menos censurables se volvieron más populares, al mismo tiempo que aparecieron nuevos personajes como Flash.

En este período, la historia de Batman se caracteriza por tener personajes y una trama más orientados hacia la Ciencia Ficción. No obstante en 1964, Julius Schwartz se encarga de renovar la serie de Batman, al quitar lo elementos "naifs" e inocentes de la serie, y dándole una nueva apariencia al personaje, observable en el *Detective Comics #327* (mayo 1964). En los años 60 los comics de Batman se ven influidos por la popular serie de televisión "Batman" (cadena ABC, creador William Dozier), teniendo un tono irónico, cómico y ligero. Poco después las ventas caen dramáticamente, lo que puede ser explicado por la pérdida de popularidad de la serie de televisión. "En 1966, la popularidad del caballero de la noche evoluciona de manera notable y da un gran brinco hacia delante, con la aparición de la serie de televisión americana, basada en las aventuras de los comics. Fue un enorme éxito durante dos años, y las onomatopeyas "POW", y "WHAM" tuvieron una connotación irónica muy atractiva. Sin embargo, el estilo kitsch, aunado a la actuación de Adam West dieron un golpe casi fatal al comic, que fue considerada como contaminada por los fans, y francamente olvidada por los aficionados de la serie de televisión" (Periodico: *The Independent*; Artículo: *The Big Question: What is the history of Batman, and why does he still appeal?* Fecha de publicación: 22 de Julio del 2008). Los escritores e ilustradores más importantes que intervienen en este período son Julius Schwartz, Frank Robbins e Irv Novick.



## CAPÍTULO 1

### Edad de bronce

La edad de bronce es el nombre que se utiliza para describir el período situado entre los años 1970 y 1985, en la historia de los comics en los Estados Unidos. Las historias de superhéroes continúan dominando dentro de la industria, sin embargo, existe un regreso a temáticas más fuertes y oscuras como la utilización de drogas y el alcoholismo, por ejemplo. También podemos notar que el principio de la edad de bronce coincide con el retiro de los escritores y artistas más viejos, lo que implica claramente que artistas más jóvenes hayan tomado el relevo. Muchos títulos con personajes nada o poco interesantes fueron eliminados. Los comics de terror o de crímenes, que sufrieron una decadencia a partir de la censura efectuada por la "Comic Code Authority", recuperaron terreno. En cuanto a la promoción, venta y distribución de los comics, grandes cambios también se produjeron. Las publicaciones, vendidas anteriormente en puestos de periódicos, pasaron a ser vendidas en tiendas especializadas, a un precio más elevado, y teniendo por objetivo de venta una audiencia más reducida y selecta.

32

El dúo del escritor Dennis O' Neil y del artista gráfico Neal Adams tuvieron como objetivo sumergir la historia de Batman de nuevo en la obscuridad, retirándole elementos ligeros y kitsch que el personaje obtuvo a causa de su éxito. Quisieron regresar al "vengador nocturno" original. El dúo publica el número Detective Comics #395 (1979) como primer comic.

### Período moderno

El período moderno en la historia de los comics en Estados Unidos, concierne los años que van desde el final de la década de los 80 hasta nuestros días. Una de las características de este período, es el regreso a una cierta obscuridad de los personajes, como en la edad de bronce, pero esta vez con un matiz psicológico importante, los personajes son más complejos. Otro nombre utilizado para esta época es "la edad oscura de los comics". Esta etapa también fue marcado por el nacimiento y la proliferación de editores independientes, como las compañías Pacific, Eclipse, y First entre otras. La llegada de nuevos editores a las grandes casas editoriales (Marvel comics por ejemplo) trajo como consecuencia la fuga

de artistas y creadores hacia casas de edición más pequeñas, en donde la creación era mucho más libre. El teórico de comics Scott McCloud, considera que las creaciones de Alan Moore, Frank Miller y Art Spiegelman marcan el apogeo de esta forma de arte. A lo largo de la primera década del siglo XXI, un gran número de adaptaciones cinematográficas de comics fueron realizadas, lo que contribuyó a que un público más amplio pudiera tener acceso a los personajes y a las historias de los comics.

### CONCLUSIÓN

A partir del estudio de los diferentes temas que componen este capítulo, se puede afirmar que el análisis de obras de arte, o de productos artísticos de la cultura de masa aporta nuevos conocimientos, válidos y pertinentes. Es decir que estudiar una ciudad representada en un producto de la cultura de masa puede darnos información sobre las características particulares de esa ciudad. Por otro lado, también podemos alegar que la arquitectura está relacionada con el cine y con el cómic de múltiples maneras. En primer lugar, porque el cine y el cómic ubican la mayor parte de sus historias en arquitectura, por lo que la elección del decorado no es arbitraria, debe comunicar elementos suficientes que permitan situar la acción. Eso hace preguntarnos entonces sobre el valor comunicativo de los edificios elegidos en determinados cómics o películas. ¿Qué busca transmitir el director o el historietista, al situar la escena en este edificio en particular? Pero también nos confirma que una historia contada, ya sea en una película o en un cómic, depende absolutamente de la arquitectura en dónde se sitúa, por lo que la arquitectura afecta la acción de los dos artes secuenciales. Sin embargo, aún es necesario estudiar la relación inversa, es decir, si el cine o el cómic pueden afectar la arquitectura y en qué sentido. Se buscará responder a esta cuestión en el siguiente capítulo.



## L A CIUDAD Y SU RELACIÓN CON EL IMAGINARIO COLECTIVO

Este trabajo tiene como finalidad estudiar y analizar Ciudad Gótica, representada tanto en el cine como en los comics. Sin embargo, al ser una ciudad de ficción, no se puede estudiar de la misma manera que se analizan las ciudades reales, es necesario por lo tanto entender en qué sentido se puede relacionar con una ciudad real, y por consiguiente establecer una metodología de análisis urbano, aplicable a ciudades reales y a ciudades de ficción. En una primera parte se intentará establecer una definición de ciudad, adecuada al punto de vista y objeto de análisis del trabajo, para después citar el ejemplo de una metodología de análisis urbano contemporánea para entender qué elementos y parámetros son aplicables a este caso, y cuáles deben de ser descartados. Finalmente se propondrá una metodología de análisis urbano, que se utilizará para analizar Ciudad Gótica.

### LA CIUDAD Y EL IMAGINARIO COLECTIVO DEFINIDOS POR PETER KRIEGER

35

La ciudad posee una definición diferente, dependiendo de la rama que la está estudiando, sin embargo, el conjunto de definiciones determinan su esencia. Se buscará aquí definir a la ciudad primero históricamente, posteriormente, en relación a su arquitectura, a los productos de masa que en ella se crean o se difunden y a la sociedad que vive su arquitectura y que consume esos productos de masa.

Para los griegos la ciudad (*polis*) se refiere al lugar donde habitan las personas originarias de ese sitio<sup>1</sup>. Para los latinos la ciudad (*civitas*) es el conjunto de ciudadanos que se reúnen por un objetivo en común. En la palabra griega, no hay lugar para el ciudadano, y en la latina para el sitio. La ciudad europea se desarrolla a partir del modelo romano, ya que se conforma por lo general con personas de diferentes orígenes, pero regidas bajo una misma ley. A partir de la revolución industrial, la composición de las ciudades cambia por la introducción de toda una nueva infraestructura urbana, que desplaza a la catedral y al palacio de gobierno como los elementos con mayor jerarquía en la ciudad. Actualmente la ciudad contemporánea

---

1 Cacciari, M. (2009). *La ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili. 4a edición.

## CAPÍTULO 2

se relaciona con la metrópoli, esa ciudad global en donde se reúnen un sinnúmero de actividades. No obstante, cada vez más la ciudad, ese espacio definido y delimitado se vuelve obsoleta, ya que ahora se habitan los territorios, espacios indefinidos y sin límites. Para Massimo Cacciari, "No existe la Ciudad, sino que existen diversas y diferenciadas formas de vida urbana." (Cacciari, 2009)

Peter Krieger es doctor en historia del arte e investigador en el Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM. En el 2006 publica el libro "Paisajes urbanos: imagen y memoria"<sup>2</sup>, a partir del cual se establecerá una definición de la ciudad pertinente para el tema de estudio.

36

La ciudad física se define y se encuentra determinada por la política, la economía, la organización de los tejidos sociales, la diversidad cultural, la geografía, la historia y evidentemente por la arquitectura que la conforma. La ciudad es una estructura compleja, contenedor de información que no es necesariamente procesada por todos, por lo que se la puede considerar una multi-estructura incomprensible, que también se define como infraestructura simbólica en donde sus construcciones físicas, pero también sus construcciones imaginarias condicionan la experiencia de sus habitantes. El ser humano vive y se desarrolla en sus edificios y en sus espacios, que cargados de significados simbólicos afectan al habitante. Las ciudades pueden comunicar a través de su estructura urbana y de la estética de sus construcciones. Los elementos que constituyen la realidad de la ciudad (edificios, espacios) pueden permitirnos construir una ficción de la ciudad<sup>3</sup>.

La percepción de la ciudad también es un elemento que la define y que la caracteriza. La misma ciudad puede parecer completamente diferente dependiendo del observador que la contempla. No percibe la ciudad de la misma manera una persona de condición sociocultural baja, a una persona socioculturalmente más elevada. Por una parte porque seguramente habitan diferentes zonas de la ciudad, por lo que la idea que tienen de ésta difiere. Por otra parte cuando se enfrentan estas dos personas al mismo espacio de la ciudad, no lo observan bajo los mismos estándares y no la perciben con los mismos ojos. No se percibe la ciudad de la misma manera, como peatón o como conductor, ya que la velocidad y el punto de

---

2 Krieger, P. (2006). Paisajes urbanos: imagen y memoria. UNAM.

3 Krieger, P. (2006). Paisajes urbanos: imagen y memoria. UNAM

vista en donde se encuentran afecta a la percepción y la imagen que se obtiene de la ciudad recorrida. Finalmente no se percibe de la misma manera la ciudad si se transita, que si no se transita, los espacios y los volúmenes organizados que conforman la ciudad son diferentes para un observador fijo que para un observador móvil.

La ciudad y su definición se encuentran determinadas por el tiempo. Kevin Lynch, explica que la ciudad es una construcción en el espacio que se percibe únicamente en el curso de grandes lapsos<sup>4</sup>. La ciudad evoluciona físicamente a través del tiempo, cambia, muta, a causa de los cambios incorpóreos (económicos, políticos, sociales, tecnológicos...) que en ella acontecen. La aparición de la torre, del rascacielos, es un ejemplo de cambio físico resultado de un cambio incorpóreo. Con la evolución tecnológica en el ámbito de la construcción que resultó en la invención de elevadores, y de materiales de construcción más resistentes, construir edificios de muchos niveles se convirtió en norma a finales del siglo XIX (con la escuela de Chicago por ejemplo). Los rascacielos empezaron a aparecer a partir de los años 20 como símbolo de liderazgo económico. Las compañías más exitosas construían esos edificios para albergar sus oficinas, pero sobretodo como demostración de su importancia y de su poder económico. Las torres de las iglesias, elemento preponderante en el "skyline" tradicional, fue reemplazada por los rascacielos, lo que demuestra el cambio inmenso que se dio en las sociedades, en donde el culto religioso dejó lugar al culto por el poder y el dinero. La torre se convirtió en un símbolo colectivo urbano, en un objeto de identidad, representativo de un cierto progreso, y de una superioridad económica.

Finalmente la ciudad se define también a través de su destrucción. Existen dos tipos de destrucción que puede ocurrir en las ciudades, la destrucción hecha por la naturaleza y la destrucción hecha por el hombre. Las ciudades han sido siempre vulnerables ante los fenómenos naturales que van desde terremotos, huracanes, explosiones volcánicas, tornados, avalanchas, tsunamis, e incendios. Existen infinitos ejemplos de destrucciones hechas por la naturaleza, Pompeya en el siglo 8 D.C, enterrada bajo cenizas y piedras volcánicas a partir de la erupción del volcán Vesubio, la Ciudad de México en 1985, a causa de un terremoto, la zona urbana de Armero, destruida por la explosión del volcán Nevado del Ruiz también en 1985, el tsunami y el terremoto en el océano indico en el 2004, el terremoto de Haití en el 2010, y el terremoto y tsunami de

---

4 Lynch, K. (2014). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.

## CAPÍTULO 2

38

Japón en el 2011, entre muchos otros. Por otra parte la destrucción de la obra arquitectónica y de la ciudad puede también ser producto del hombre, ya sea para permitir construir nuevos edificios, o como resultado de ataques terroristas y de guerras. Existen diferentes casos de destrucción de arquitectura ordenada por las autoridades, el primero es cuando edificios se convierten en obsoletos y dejan de responder a las necesidades sociales y urbanas de una ciudad. Un ejemplo de esto es la demolición de los edificios habitacionales que se crearon en la periferia de las ciudades importantes a partir de la Segunda Guerra mundial, para responder a las necesidades de vivienda del país. Estos edificios, originalmente concebidos para alojar a franceses de clase media que buscaban departamentos modernos alejados de las ciudades antiguas<sup>5</sup>, en los años 80 empezaron a albergar inmigrantes y a convertirse en foco de inseguridad<sup>6</sup> por lo que el gobierno consideró que la manera de solucionar el problema, era destruyéndolos. Acciones de este tipo han sucedido en toda Francia, al igual que en Estados Unidos, por ejemplo cuando en 1972 se demolió el complejo Pruitt-Igoe en San Luis, Misuri proyectado por Minoru Yamasaki, que consistía en 33 edificios de 11 niveles, que albergaban a más de dos mil viviendas y que fue destruido por ser un foco de segregación social, inseguridad y criminalidad<sup>7</sup>. Otro caso de destrucción de arquitectura aprobada por las autoridades, ocurre cuando se modifican los planes de desarrollo de las ciudades, y los usos de suelo de ciertas zonas se modifican permitiendo la construcción de nuevos edificios. Es el caso en la Ciudad de México en donde el cambio en los usos de suelo ha afectado a colonias como Polanco, Roma o Condesa, que han sufrido la demolición de casas o edificios pequeños para permitir la construcción de proyectos inmobiliarios de talla más importante. Finalmente la destrucción de las ciudades también se da ya sea como resultado del terrorismo o de las guerras. La destrucción del World Trade Center de Nueva York, proyectado también por Minoru Yamasaki, el 11 de septiembre del 2001, a partir del choque de dos aviones comerciales contra las torres es un ejemplo de destrucción por terrorismo. La Segunda Guerra mundial también tuvo consecuencias enormes para la arquitectura de las ciudades. Berlín, Londres y Le Havre son tres ejemplos, entre muchos otros, en donde los bombardeos fueron tan importantes, que sectores completos de la ciudad fueron convertidos en escombros. La destrucción urbana tiene consecuencias muy importantes, ya que al

5 *Les grands-ensembles de Créteil.* (11 de Abril de 1964). Obtenido de INA: <http://www.ina.fr/video/CAF89027084/les-grands-ensembles-de-creteil-video.html>

6 *Banlieue : les grands ensembles cassés.* (28 de Abril de 1993). Obtenido de INA: <http://www.ina.fr/video/PAC02031817>

7 Jencks, C. (1986). *El lenguaje de la arquitectura posmoderna.* Barcelona: Gustavo Gili.

destruirse una parte de la ciudad, no sólo resulta una destrucción física, también es una destrucción de los valores de la tradición y de la historia. Los habitantes, relacionados con su entorno, e identificados con éste por la arquitectura que lo compone, pueden sentirse desvinculados. Sin embargo, la destrucción también permite la construcción y por lo tanto, la renovación de las ciudades.

Con esto, se logró establecer una definición de la ciudad, a partir de lo que la compone y condiciona, de cómo se percibe y finalmente de lo que la destruye. Ahora se buscará entender la ciudad y su relación con la sociedad, es decir, con el conjunto de personas que la habitan. La ciudad existe, porque un cierto grupo de personas; incluyendo políticos, inversionistas, arquitectos, ingenieros, entre otros; se organizaron para crearla. La sociedad es por lo tanto responsable de la ciudad, por ser quien la crea y quien la habita. Una sociedad con un proyecto y con objetivos en común, con leyes y reglamentos claros, bien aplicados, tiene una ciudad con una imagen urbana agradable y que proporciona una mejor calidad de vida para sus habitantes. Una sociedad, en donde una parte de sus habitantes son egoístas con respecto al resto, en donde existen gobernantes corruptos, y donde los demás miembros de la sociedad no ejercen presión para que sus derechos se cumplan, por lo general tienen una ciudad caótica, con construcciones irregulares, con una imagen urbana confusa, y que no proporciona una buena calidad de vida para sus habitantes, "las ciudades simbolizan la comunidad política y la cultura urbana transmite las realidades políticas mediante su entorno materializado" (Krieger, 2006). En relación a esto último, para la película "*Batman*" de Tim Burton de 1989, que será analizada más adelante, el director de arte Anton Furst diseñó una ciudad inspirada en una versión alterada de Nueva York, en donde no existe un reglamento de construcciones, ni una ley relativa a los usos de suelo, en donde el crimen y la corrupción gobiernan la ciudad por lo que los rascacielos no se escalonan para que la luz del sol llegue hasta la calle<sup>8</sup>. Finalmente, la colectividad también tiene la capacidad de entender la ciudad como un universo simbólico, en donde los edificios que la conforman, el mobiliario, y la imagen urbana, pueden despertar en los habitantes de la ciudad ciertas reflexiones, "todo ciudadano tiene largos vínculos con una u otra parte de su ciudad, y su imagen está embebida de recuerdos y significados." (Lynch, 2014). La imagen de la ciudad no sólo refleja la ciudad, sino que también refleja la idea humana de la ciudad.



## CAPÍTULO 2

A continuación se buscará definir el concepto de imaginario colectivo, a partir de teorías de diversos autores y filósofos, pero orientado hacia la manera en que Peter Krieger utiliza el término.

40

El mundo físico lo percibimos a través de los sentidos, es decir todo lo que el ser humano experimenta, (ve, escucha, siente, prueba, olfatea) se traslada a la mente, en donde se conserva, ya sea en la conciencia, o en el inconsciente, éste es definido por Carl G Jung como “una multitud de pensamientos oscurecidos temporalmente, impresiones e imágenes que, a pesar de haberse perdido, continúan influyendo en nuestra mente consciente” (Jung, *El hombre y sus símbolos*, 1997). Estos pensamientos conscientes o inconscientes se conservan en la mente como memorias. Jean-Paul Sartre explica que los pensamientos mentales toman forma en nuestra mente como imágenes.<sup>9</sup> Por lo tanto, el imaginario es la suma de todas las imágenes en nuestra mente, ya sean imágenes de un suceso real, es decir, experimentados, o imágenes creadas por nosotros, es decir, imaginadas, podemos entonces afirmar que el imaginario está ligado entonces a la memoria. Estas imágenes mentales, conservadas dentro de nuestra memoria, condicionan a su vez, nuestra manera de experimentar el mundo. Esto puede relacionarse de alguna manera a la percepción del arte, por ejemplo, en el caso de una persona que no ha tenido la posibilidad de aproximarse a la pintura, al ver uno de los “*Mensajes Dorados*” de Mathias Goeritz puede no tener idea de estar presenciando una obra de arte. También se pueden utilizar estas imágenes mentales, conscientemente o inconscientemente, como material de creación. Carl Gustav Jung, médico psiquiatra y psicólogo que vivió de 1875 a 1961, afirma que en el inconsciente pueden estar albergadas nuevas ideas creativas, negando que éste sea solo un contenedor de imágenes “[...] además de los recuerdos de un pasado consciente muy lejano, también pueden surgir por sí mismos del inconsciente, pensamientos nuevos e ideas creativas, pensamientos e ideas que anteriormente jamás fueron conscientes”<sup>10</sup>. Sin embargo, sólo se ha definido con esto lo que es el imaginario desde una perspectiva individual mientras que Hervé Fischer considera que el imaginario es un fenómeno colectivo que varía según las sociedades y las épocas<sup>11</sup>. Se puede hablar entonces de

9 Sartre, J.-P. (1986). *L'imaginaire*. Éditions Gallimard.

10 Jung, C. G. (1997). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Caralt. p.37

11 Fischer, H. (2004). *Théorie de l'art sociologique*. Chicoutimi: Edition électronique de Jean-Marie Tremblay.

imaginario colectivo, como la suma de imágenes (entendidas como Sartre) que posee un determinado grupo de personas. Peter Krieger habla por su parte de memoria colectiva, siendo ésta la totalidad de hechos históricos que conduce a actos y cosmovisiones<sup>12</sup>. Por su parte la cosmovisión es una manera de ver e interpretar el mundo<sup>13</sup>. Por lo tanto, todas las experiencias comunes a un cierto grupo de gente, forman parte del imaginario de éste grupo, es decir, que las experiencias y perspectivas sociales, culturales y políticas afectan los hábitos, deseos y miedos propios de la colectividad. El imaginario colectivo por lo tanto determina la percepción de la realidad de la colectividad que lo comparte. Existen hechos históricos que impactan de manera especial al imaginario colectivo, como son las guerras o los desastres naturales, que causan pérdidas humanas, pero también en donde la memoria de la ciudad se ve afectada, al destruirse lugares emblemáticos o significativos. Finalmente, la colectividad también puede buscar representar estos hechos que impactan a la memoria colectiva, por medio de la construcción de monumentos y memoriales. Sobre esta relación entre el imaginario colectivo y la ciudad se profundizará a continuación.

En las personas que habitan una ciudad, que la recorren y transitan, se genera una imagen mental urbana, creada a partir de lo que el observador ha visto, y complementada por las otras imágenes, ya presentes en su mente. “Las imágenes ambientales son el resultado de un proceso bilateral entre el observador y su medio ambiente. El medio ambiente sugiere distinciones y relaciones, y el observador – con gran adaptabilidad y a la luz de sus propios objetivos- escoge, organiza y dota de significado lo que ve.” (Lynch, 2014). A partir de esta reflexión de Lynch, se puede afirmar que las ciudades, separadas en fragmentos, también forman a su vez parte del imaginario colectivo, idea compartida por Juhani Pallasmaa, y que expone en el texto “La sensación de la ciudad. La ciudad en tanto percibida, recordada e imaginada”<sup>14</sup>:

“La imagen de la ciudad placentera no es una experiencia visual, sino una percepción encarnada basada en una doble fusión peculiar: habitamos la ciudad y la ciudad habita en nosotros. Cuando entramos en una ciudad nueva, de inmediato empezamos a acomodarnos a sus estructuras y cavidades, y la ciudad empieza a habitarnos. Todas las ciudades que visitamos se vuelven parte de nuestra identidad y de nuestra

12 Krieger, P. (2006). Paisajes urbanos: imagen y memoria. UNAM

13 Pais, E. (2003). *La Enciclopedia*. Salvat Editores.

14 *Habla Ciudad*. (2014). Ciudad de México: Arquine

## CAPÍTULO 2

conciencia.”

42

Pero esta relación también funciona en el sentido contrario, es decir que el contenido del imaginario colectivo, también está presente en la ciudad. Todas las personas que intervienen en la construcción y configuración de la ciudad, toman decisiones a partir de ideas e imágenes localizadas en su imaginario. Un arquitecto decide hacer un edificio a partir de un cierto análogo, lo que hace que ese análogo, por medio de la referencia se traslade a la ciudad. La posibilidad de elección de análogos o referencias, utilizados para la construcción de las ciudades, son infinitos, y puede ser afortunada su elección, o no. En relación a esto Alexander Mitscherlich explica que cualquier decisión relativa a la construcción urbana puede producir buenos o malos resultados, pero en cualquier caso, los habitantes deben adaptarse, por lo que su conducta se ve modificada por la ciudad. Existe por lo tanto un círculo muy interesante, en donde la sociedad hace ciudad, pero la ciudad modifica a la sociedad, “[...] en las ciudades los hombres se crean un espacio vital, así como un campo de expresión dotado de miles de facetas; pero, de rebote, esa forma de la ciudad contribuye también a formar el carácter social de los habitantes”<sup>15</sup>. Por último, también existen ciudades de ficción representadas en diversos medios de comunicación de masa, que acaban formando parte de nuestro imaginario colectivo. El contacto, a través del cine, el arte o la literatura, con estas ciudades nos convierte en uno de sus ciudadanos, haciéndonos tomar distancia, mostrándonos otra manera de habitar ciudades. Las ciudades de ficción sirven por lo tanto cómo un medio de evasión del mundo que vivimos, y nos enfrentan a ciudades distintas a la nuestra, mejores o peores. En relación a esto, también trataremos la relación del imaginario colectivo, la arquitectura, el cine y el comic, relación que es indispensable explorar para este trabajo.

La importancia del imaginario colectivo para la arquitectura, el cine, y el comic es inestimable, ya que las tres artes necesitan de imágenes, referencias, análogos, para poder realizar sus creaciones. El diseñador de comics se inspira de la ciudad real, de los edificios reales, para crear sus ciudades de ficción. Además de esto, el creador de comics debe compartir el imaginario del lector, ya que para que exista una comprensión de la imagen, es necesario que haya una experiencia común. El creador de comics

---

15 Mitscherlich, A. (1969). *La inhospitalidad de nuestras ciudades*. Madrid: Alianza Editorial. P. 9

evoca imágenes que están en el imaginario de los dos<sup>16</sup>. Esto también sucede con la arquitectura y con el cine. Juan Antonio Ramírez en "*La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*" de 1993 redacta un párrafo que ejemplifica de manera muy figurativa la importancia del cine y de las películas para el imaginario colectivo:

"No creo, queridos lectores, que os hayáis encontrado nunca dentro de un rascacielos incendiado o atrapados en una pirámide egipcia; tampoco habréis estado, seguramente, en un prostíbulo de Shanghái, en la sala de baile de un dirigible, en una fábrica de armas de la Alemania nazi, o en un monasterio tibetano. Y si por casualidad habéis tenido la oportunidad de visitar alguno de esos lugares, es altamente improbable que tengáis experiencia personal de todos ellos. Estoy seguro, en cualquier caso, de que no habéis entrado nunca en la cripta gótica del Conde Drácula ni en una ciudad espacial del siglo XXV. Y sin embargo, sí tenemos todos nosotros alguna idea de estos lugares, y de otros muchos similares. Nuestras limitaciones físicas han sido superadas por el cine, por los millones de imágenes de edificios y de cosas que este medio nos ha transmitido. Pese a que estas imágenes nos han llegado de un modo fragmentario, y van acompañadas por una multitud de complejas y difusas emociones, actúan de un modo poderoso en nuestro inconsciente colectivo"

43

La arquitectura del cine tiene probablemente un alcance mayor que la arquitectura real, por lo que puede afectar y causar una impresión más fuerte en los espectadores, sin importar que sean construcciones efímeras y no duraderas. "Lo que apareció en las películas de Hollywood es, pues, un capítulo esencial para entender cabalmente el desarrollo y el significado de la arquitectura contemporánea." (Ramírez, 1993) Las películas también despiertan los deseos de la colectividad, al mostrar las últimas tendencias de la moda, la decoración o de la arquitectura. Un ejemplo de esto es la película "*When Ladies Meet*" de 1933 dirigida por Harry Beaumont, en donde el estilo arquitectónico de los espacios y de los sets causó furor por lo que el estudio recibió una cantidad impresionante de cartas pidiendo planos arquitectónicos y fotografías. "Las películas elaboradas en el sur de California llegaron a todas partes y ejercieron sobre las masas de los cuatro continentes una influencia desconocida hasta entonces en la historia universal del arte. El cine de Hollywood nos pertenece a todos, lo cual no puede decirse, en conjunto, de ninguna

## CAPÍTULO 2

44

otra cinematografía nacional" (Ramírez, 1993). Los espacios que se muestran en las películas también pueden evocar otros espacios, no necesariamente representados en el encuadre cinematográfico. Estos espacios evocados, sugeridos pueden formar parte entonces de nuestro imaginario<sup>17</sup>. Por otra parte, las imágenes arquitectónicas presentes en las películas pueden convertirse en referencias y análogos para los arquitectos, como también para los demás creadores. El diseño arquitectónico, como se explicó en el primer capítulo, también es indispensable en el cine y en los comics, ya que los materiales, las texturas, las formas, y los ambientes creados son los que le dan sentido, carácter y credibilidad a una escena. Lo interesante en la arquitectura cinematográfica y de comics es la posibilidad creativa, al poder fusionar diferentes corrientes y estilos arquitectónicos. Por último el cine y los comics tienen ambos una función educativa, sin embargo, el cine por tener un número más importante de espectadores cumple una función educativa mayor. El lector o espectador no necesariamente conoce la corriente arquitectónica del edificio representado en la escena sin embargo captura la imagen en su memoria, la guarda, y la convierte en una parte de su bagaje cultural siendo este el conjunto de conocimientos y experiencias que una persona ha reunido a lo largo de un tiempo<sup>18</sup>. La arquitectura representada en el cine y en los comics, es por lo tanto observada, comprendida y asimilada, por el espectador. Finalmente, el habitante/espectador tiene la capacidad de escoger qué modelos urbanos y arquitectónicos quiere ver. Por ejemplo, puede decidir entre ver una película hollywoodense de gran producción que retrata Nueva York, o una película de bajo presupuesto de Europa del Este, la escala de valores urbanos que va a recibir va a diferir mucho, y sobre todo puede que no tenga nada que ver con la configuración de su barrio o de su ciudad<sup>19</sup>.

A partir de esto podemos afirmar que una ciudad de ficción, en el caso Ciudad Gótica, está en el imaginario colectivo de los espectadores que han visto alguna de las películas en donde se encuentra representada, o que han leído alguno de los comics que tienen lugar en ese espacio urbano. Esto significa que las personas que han estado en contacto con los medios en donde aparece esta ciudad, tienen una

---

17 Moreno, B. (1518- Noviembre 2011). Relaciones entre el cine y las artes. El cine y la arquitectura. *Primer coloquio Universitario de Análisis Cinematográfico*. Ciudad de México: UNAM/DIFUSIÓN CULTURAL UNAM/ CUÉC/FILMOTECA UNAM/ IIE/FFyL/ SUAC.

18 Larousse. (2001). *Gran diccionario de la lengua española*. Barcelona: Spes Editorial.

19 Krieger, P. (2006). *Paisajes urbanos: imagen y memoria*. UNAM

idea de cómo es Ciudad Gótica, de su estilo y de algunas características de su imagen urbana. Aunque Ciudad Gótica no sea una ciudad real, es una ciudad que existe, ya que se alberga en la mente de todos los espectadores y lectores que han podido aproximarse a una de sus representaciones. Es el caso contrario para un gran número de ciudades reales, que no se encuentran representadas en medios de masa, o que se localizan en lugares remotos, por lo que son inexistentes para una gran parte de la población. Por otra parte, las ciudades de ficción, están creadas a partir de imágenes mentales y de conceptos, presentes en las ciudades reales, estudiarlas permite también estudiar nuestra realidad urbana. Sin embargo esto no sólo es aplicable a las ciudades, también a la sociedad, en relación a esto Paul Virilio explicó que “la escena urbana en los cómics no es menos ficticia que nuestra sociedad actual; al contrario, es su transcripción brutal”<sup>20</sup>. Por otro lado también nos pareció interesante un párrafo dentro de la definición de “*comic*” de la Enciclopedia El País<sup>21</sup>, que apoya esta idea también:

“Psicólogos, sociólogos, teóricos de los medios de comunicación de masas y tratadistas de arte se interesan por la influencia que ejercen los comics en el mundo de hoy con sus propuestas a millones de lectores de determinados modelos de vida. La historieta, aparece, al igual que el cine, como un sistema narrativo típico de la sociedad contemporánea, que ejerce un sutil y profundo influjo en todos los estratos sociales, a menudo como eficaz vehículo de mensajes publicitarios o políticos, modeladores de las actitudes.”

Finalmente a partir de esto se pueden entender entendemos las razones que me llevaron a realizar este trabajo, en donde el objetivo es analizar una ciudad que se encuentra representada en múltiples medios, por lo que llega a una gran cantidad de receptores, para entender las ciudades actuales, y las relaciones entre sociedad-cultura de masas-urbanidad.

20 Ibid. p.87

21 País, E. (2003). *La Enciclopedia*. Salvat Editores.

## CAPÍTULO 2

### Análisis Urbano tradicional

46

A continuación, se intentará explicar en qué consisten por lo general los análisis urbanos que se realizan en la actualidad, tanto en las escuelas como en las oficinas de arquitectura. Por lo general, se efectúa un análisis urbano, previo a la concepción de cualquier proyecto, ya que a partir de éste se obtiene información y datos que pueden regir el proyecto, sin embargo también se utilizan como evaluación del estado de las ciudades. Dependiendo de la escala del proyecto a realizar, va a ser necesario efectuar un análisis más o menos profundo, que puede ir desde un simple análisis de sitio, hasta un detallado análisis urbano o territorial. Siendo este tipo de análisis una herramienta ampliamente utilizada en el ámbito arquitectónico y urbanístico, encontramos sorprendente la poca información específica que existe sobre metodologías de análisis urbano, por lo que fue necesario consultar libros sobre diseño y planificación urbana y a partir de ahí encontrar los elementos que permiten analizar y caracterizar las ciudades. Existen diferentes aproximaciones al estudio, comprensión y análisis de las zonas urbanas, unas más sensoriales, y otras más racionales. Kevin Lynch, en "*La imagen de la ciudad*"<sup>22</sup>, hace un análisis de tres ciudades, Boston, Jersey City, y Los Ángeles, a partir de la legibilidad de la imagen urbana, y de ciertos conceptos desarrollados en su libro ligados a lo sensorial. La metodología llevada a cabo para obtener información sobre las ciudades constó de dos partes, una primera, en donde un "observador entrenado", como lo nombra Lynch, recorrió la ciudad, identificando los elementos característicos de cierto sector, sus especificidades y su posición, física o simbólica en la imagen del conjunto. La segunda parte, consistió en realizar entrevistas a ciertos habitantes o trabajadores de los sectores estudiados, en donde se les pidió realizar "descripciones, ubicaciones y bosquejos, así como la realización de recorridos imaginarios"<sup>23</sup>. Los resultados obtenidos variaron bastante, pero permitieron encontrar puntos en común para afirmar que "existen imágenes colectivas sustanciales"<sup>24</sup>. Otra aproximación, es la de Jan Bazant, en el libro "*Manual de diseño urbano*"<sup>25</sup>, que consiste más bien en un libro metodológico con pasos para el diseño de espacios

22 Lynch, K. (2014). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.

23 Ibid. p. 26

24 Ibid. p. 27

25 Bazant, J. (1998). *Manual de diseño urbano. 5a ed.* Mexico: Trillas.

urbanos, y no en una metodología de análisis urbano, sin embargo todos los conceptos que enumera pueden ser utilizados para realizar un análisis pertinente. En este caso, la aproximación es completamente racionalista, y la parte sensorial del entendimiento de las ciudades no se encuentra realmente considerada. Por lo general, los análisis urbanos que se realizan en la actualidad tienden hacia esta aproximación, por lo que se intentará encontrar los elementos que los conforman.

Jan Bazant, es arquitecto, y doctor en Urbanismo, se especializa en diseño urbano e imparte clases en la Universidad Autónoma Metropolitana. En el libro mencionado anteriormente "*Manual de diseño urbano*", Bazant, explica profundamente las etapas a llevar a cabo para el diseño urbano, por lo general de un área nueva para urbanizar. En una primera etapa, propone una serie de análisis preliminares que consisten en encontrar las especificidades del proyecto de espacio urbano a diseñar, para después proseguir con los diferentes elementos a tomar en cuenta y la manera de resolverlos dentro del diseño. Sólo se retomarán los elementos más pertinentes a estudiar para poder hacer un análisis urbano completo.

En una primera parte es necesario entender la imagen urbana de cualquier espacio o zona a estudiar, es decir hacer un registro de los elementos predominantes, para poder determinar cuáles son los elementos básicos del espacio urbano. Este último se encuentra conformado por espacios abiertos, espacios cerrados y calles, siendo los espacios abiertos plazas, que albergan actividades comerciales, sociales, y culturales, la calle por otra parte es una zona pública que permite la comunicación de peatones y de automóviles. Estos diferentes tipos de espacios se organizan a partir de múltiples combinaciones, cada una otorgando un carácter diferente al espacio estudiado. En relación con la imagen urbana también se debe de estudiar los factores de confort, es decir, relacionados con el clima, con el ruido, la contaminación y la calidad visual de los espacios. Finalmente es necesario determinar si es posible notar una identidad clara para el espacio estudiado.

Posteriormente, será necesario identificar los diferentes usos de suelo de una zona determinada. Estos usos de suelo pueden ser los siguientes: Uso residencial y derivados; Uso comercial, de negocios y derivados; Uso industrial y derivados, y por último, Uso de suelo público. Es importante determinar la intensidad del uso de suelo del perímetro a estudiar, en donde "se entiende por intensidad de uso de



## CAPÍTULO 2

suelo la relación que existe entre la superficie construida dentro de un predio y la superficie del predio. Esta simple relación física entre dos áreas tiene implicaciones en términos de costo y rentabilidad, de confort y habitabilidad de los espacios, y de aprovechamiento de recursos<sup>26</sup>. Será necesario también identificar qué elementos de equipamiento urbano existen y cómo se encuentran relacionados entre sí, por equipamiento se entiende, las edificaciones o espacios que proporcionan un servicio para los habitantes de un determinado lugar. Los tipos de equipamiento que se localizan en las ciudades se dividen en equipamiento educativo, de salud, social, comercial y de recreación. Por otra parte, es importante estudiar los tipos de vialidades presentes y su localización. Las vialidades se dividen en primarias, que permiten comunicar diferentes sectores de la ciudad y se componen por un número importante de carriles que reúnen transporte público y vehículos particulares; en secundarias, las que se ramifican de las vialidades primarias y que permiten conectar espacios residenciales, comerciales o industriales, y por último, en vialidades locales, que tienen la función de dar acceso a viviendas. Es importante en esta parte estudiar la posición del peatón dentro de estas vialidades, es decir, cuál es el ancho de las banquetas en donde puede circular, si existen pasos peatonales específicos, y si su confort está contemplado dentro del diseño, cómo por ejemplo si existen árboles o vegetación separándolo de los vehículos. También será necesario entender la lotificación existente, es decir, identificar las dimensiones de los lotes, su proporción, su agrupación y orientación, para entender cómo se configuran las manzanas. Finalmente también es necesario identificar el alumbrado público existente, la configuración del paisaje y de la vegetación, el mobiliario urbano, los señalamientos, y los pavimentos.

48

Es necesario añadir que en el libro, Jan Bazant da una cantidad impresionante de nociones y datos, para estudiar sobre las ciudades, pero que me pareció indispensable omitir. Sin embargo, por otra parte Jan Bazant no explica qué herramientas pueden

Imagen urbana

Zonificación

Equipamiento

Vialidad

Lotificación

Densidad urbana

Fondo/Figura

Alumbrado público

Paisaje

Áreas verdes

Mobiliario urbano

Señalamiento

Pavimentos

ser utilizadas para realizar y para representar estos análisis. La más utilizada de estas herramientas es el plano, hegemónico dentro de la representación arquitectónica. Cada concepto que aparece aquí explicado puede ser representado en un plano o en varios, dependiendo de cómo se decide organizar y discriminar la información. Como ejemplo pondremos el caso del equipamiento urbano, si se busca representar en un plano de una delegación la repartición del equipamiento urbano por medio de un código de colores, pueden realizarse una infinidad de planos (uno con todos los tipos de equipamiento, otro de los tipos de equipamiento de salud exclusivamente, etc.). Se pueden realizar planos representando la densidad urbana de la ciudad, la relación entre lo construido y el vacío (fondo figura), las áreas verdes y la topografía, por ejemplo. Otras herramientas que se pueden utilizar son los larguillos, para estudiar la imagen urbana; o los diagramas, que consisten ya en una abstracción de la información de los planos.

Finalmente, me parece que un análisis que exclusivamente considera estos aspectos es extremadamente riguroso, metódico y racional (de herencia cartesiana), ya que no se toma en cuenta la percepción ni la experiencia sensible del habitante o su relación con el espacio urbano analizado. El plano es utilizado como único medio para obtener información y para representarla, sin tomar en cuenta que las ciudades sólo se perciben de esta manera cuando se sobrevuelan, por lo que la información aparece, en nuestra opinión, distorsionada. Steen Eiler Rasmussen en el libro "*Experiencia de la arquitectura*"<sup>27</sup> explica muy bien esta distorsión de la realidad:

49

"Visto desde un avión que vuele a gran altura, incluso el rascacielos, más gigantesco sólo es un bloque de piedra muy alto, una mera forma escultórica, no un edificio de verdad en el que se pueda vivir. Pero cuando el avión desciende de las alturas, llega un momento en que los edificios cambian totalmente de carácter. De repente adquieren una escala humana, se convierten en casas de personas como nosotros, no esas casas de muñecas que veíamos desde las alturas. Esta extraña transformación se produce en el momento en que los contornos de los edificios empiezan a alzarse sobre el horizonte, de manera que tenemos de ellos una visión lateral en lugar de mirarlos desde arriba. Los edificios pasan a otra fase de su existencia, se convierten en arquitectura en vez de ser preciosos juguetes; y es que la arquitectura se compone de formas modeladas en torno al ser humano, modeladas para vivir en ellas y no sólo para

27 Rasmussen, S. E. (2005). *La EXPERIENCIA de la arquitectura*. Barcelona: Editorial Reverté. p. 16

## CAPÍTULO 2

mirarlas desde fuera.”

Por otro lado, las ciudades de ficción representadas en el medio cinematográfico y en los cómics, permiten que el espectador perciba la ciudad como un habitante. En este caso la percepción y los sentidos juegan un papel indispensable para la comprensión espacial. En la siguiente parte, se propondrá una metodología de análisis urbano, a partir de todos los conceptos tratados en el Capítulo II, aplicable tanto para las ciudades de ficción como para las ciudades reales.

### Propuesta de Metodología sensorial y perceptiva de Análisis Urbano

50

A partir del libro ya citado anteriormente de Peter Krieger "*Paisajes urbanos: imagen y memoria*", y como resultado del análisis de la metodología tradicional de estudio urbano, se elaboró una metodología de análisis urbano, a través de las sensaciones y la percepción. Es importante entender que las ciudades representadas en el cine no pueden ser analizadas de la misma manera y bajo los mismos parámetros que las ciudades reales. Por lo general no existen planos detallados de esas ciudades ni informaciones precisas acerca de las edificaciones, lo que implica que es necesario entenderlas de una manera diferente. Como espectadores nos aproximamos a estas ciudades como lo hacemos con las ciudades reales, por medio de los sentidos, a través de la percepción. En función de la posición de la cámara, podemos tener la sensación de estar caminando por la calle, de estar en un helicóptero, de estar en un avión sobrevolando la ciudad, sensaciones que es posible experimentar en una ciudad real. Las construcciones que aparecen en la ciudad también permiten a los espectadores entender el ambiente de la ciudad representada, y aportan información útil para contextualizar, al permitirnos conocer la región del mundo en donde se ubica, el período histórico en donde se sitúa la acción de la película, y la sociedad que la habita. Sin embargo es indispensable indicar que la visión urbana que muestra el cine, es por lo general una visión fragmentada de la urbe representada en donde podemos observar sólo las fracciones de ciudad que el director decide mostrar. Es posible ejemplificar con cualquier filme que busca mostrar una única circunstancia, o punto

¿Presencia de símbolos urbanos?  
¿Qué elementos predominan en el skyline?

Imagen urbana: espacios abiertos, espacios cerrados

¿Qué elementos de comunicación visual hay en ciudad Gótica que puedan determinar el comportamiento colectivo?

¿Cuáles son los usos del espacio? (espacio público, infraestructuras)

¿De qué maneras se percibe la ciudad en función de la Velocidad, Movimiento?

¿Presencia de espacios amplios o de callejones cerrados?

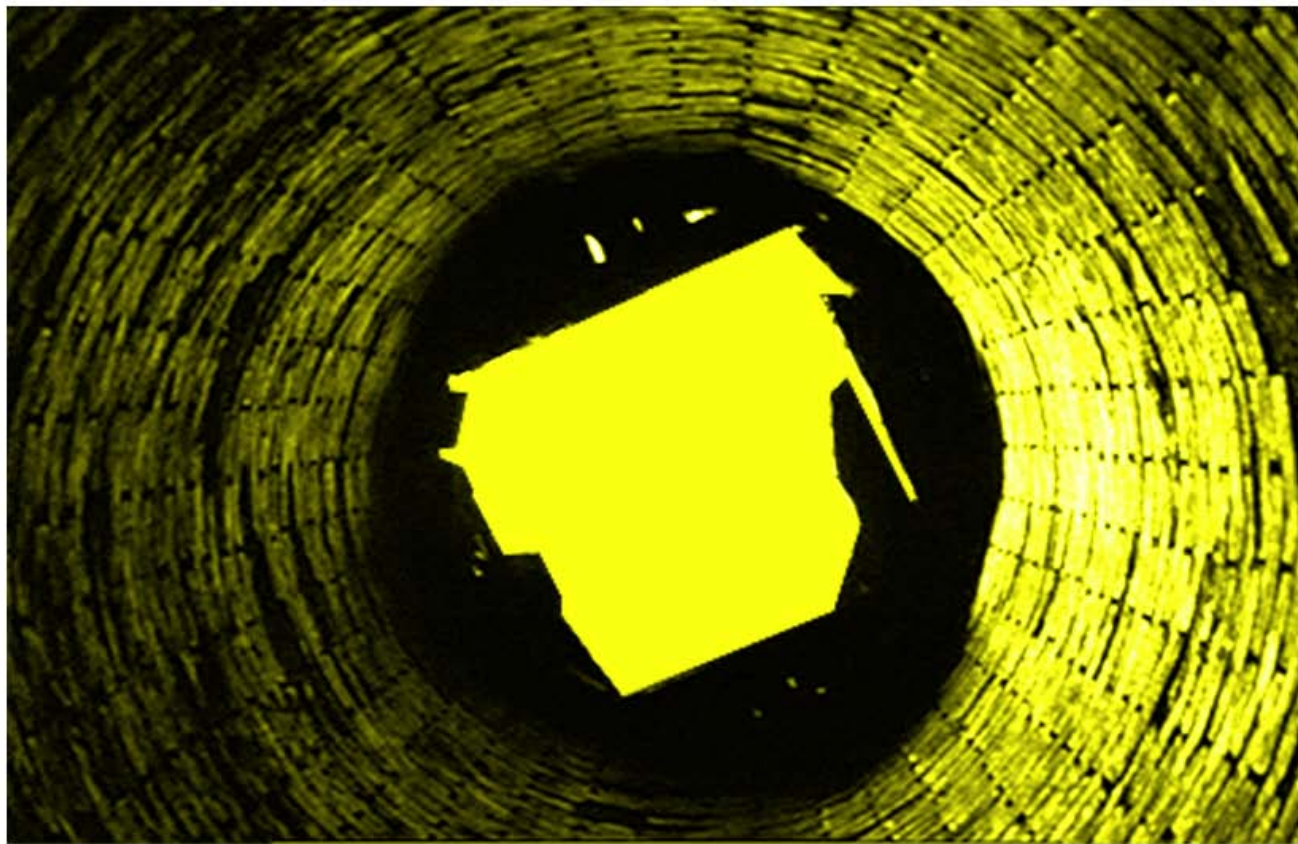
¿Qué información existe sobre la textura, color, contorno de estructuras arquitectónicas? (paleta de colores, tipologías arquitectónicas)

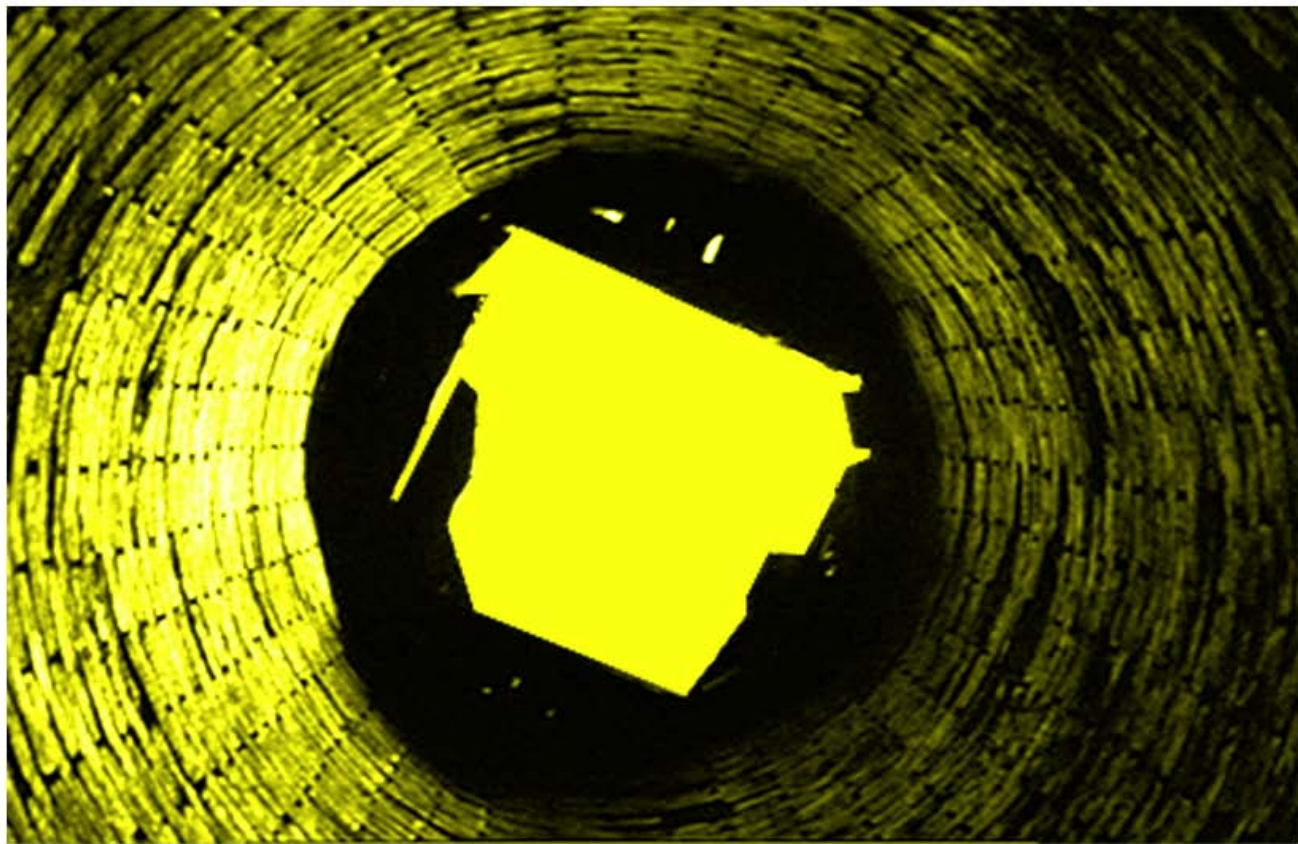
de vista. A partir de ver una película sobre un tugurio en París como el documental "5-7 Rue Corbeau" de Thomas Pendzel, es imposible deducir que todos los edificios parisinos se encuentran en las mismas condiciones. No obstante, las películas, al ser vistas por millones de espectadores pueden acercar las ciudades representadas a las masas, el cine tiene por lo tanto de alguna manera una función educativa.

La metodología que se propone para el estudio de ciudades de ficción, busca por medio de las imágenes entender las configuraciones de las ciudades, la escala, las sensaciones y los ambientes presentes en ellas. Los diferentes puntos de vista que puede haber también son tomados en cuenta, para entender la escala de la ciudad, y la percepción que se puede tener de ella dependiendo del lugar en el que está parado el observador. Sin lugar a dudas no se tiene la misma idea de ciudad, estando en el último piso de una torre, que al pie de la misma. Finalmente, también es importante analizar y entender qué tipologías arquitectónicas están presentes en la ciudad, qué texturas poseen los edificios, cuál es la paleta de colores dominante, ya que todos estos elementos colaboran en dar un ambiente específico a una ciudad. Para el análisis, se tomaron fotogramas de todas las escenas en donde se observara un espacio arquitectónico o urbano, de cada una de las películas analizadas (cinco en total). Las siguientes preguntas ayudaron a organizar la metodología, que se trasladó a unas tablas, para poder realizar una selección o clasificación en ellas de las imágenes a estudiar.

## CAPÍTULO 2

Iconos Urbanos		Imagen de la ciudad	
Wayne tower		Skyline	
Wayne Manor		Espacio abierto	





# A NÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA

## CIUDAD GÓTICA EN LOS COMICS

La relación de la historia de Batman con la arquitectura y la ciudad es innegable. Si bien los primeros comics sobre Batman se desarrollaban en Nueva York, a partir de la historieta “*The Case of the Joker’s Crime Circus*”, cuarto número de la recién creada serie *Batman* publicada por DC Comics en 1940; se introduce el nombre de Ciudad Gótica, como hogar y lugar de acción del justiciero enmascarado. El nombre “Gotham” (en inglés), se escogió por ser un apodo de los habitantes de Nueva York hacia su ciudad, por lo que las dos metrópolis se encuentran ligadas desde el principio, relación que se explorará más adelante.

Bruce Wayne es hijo de Thomas y Martha Wayne empresarios multimillonarios, pertenecientes a una familia radicada en Ciudad Gótica desde su fundación y con grandes capacidades emprendedoras. De niño, es testigo del asesinato de sus padres a mano de un ladrón llamado Joe Chill, hecho que determinará profundamente su futuro. Es criado por el mayordomo de la familia, Alfred Pennyworth, personaje que lo guiará y acompañará hasta en su vida adulta. Ciudad Gótica es descrita desde los primeros comics como una ciudad oscura, peligrosa, sombría, en donde el mal, la corrupción y el crimen prevalecen, formando parte de la cotidianeidad. Es una ciudad compleja, que incita a la violencia, a causa de la disposición de los elementos arquitectónicos que la componen, que consisten en puentes sobre calles, edificios de escala inhumana, y una gran cantidad de espacios remanentes, lo que genera un ambiente en donde el crimen puede fácilmente perpetrarse. Aunado a esto, las diferentes organizaciones criminales de la ciudad, lograron establecer pactos con los gobernantes y con la policía, corrompiendo a muchos elementos, lo que implica que una ciudad de por sí poco amigable físicamente para sus habitantes, se convierta en un lugar extremadamente peligroso. Se ha descrito también a Ciudad Gótica, como la versión nocturna de Nueva York, refiriéndose a la época más difícil a la que se enfrentó la ciudad estadounidense, es decir,



## CAPÍTULO 3

entre los años 1970 y 1980, en donde se experimentó un aumento notable en la tasa de criminalidad.

La historia de Batman está compuesta de una infinidad de reescrituras, en donde han intervenido decenas de escritores e ilustradores, por lo que existen muchas visiones de Ciudad Gótica, sim embargo a continuación se citarán cuatro comics, en los cuales se ofrece una visión interesante de la metrópolis, y en donde la ciudad y la arquitectura tienen un peso importante. El primero de estos cómics se llama "*Batman: Year One*" publicado en 1987, creado por Frank Miller y David Mazzucchelli, es considerado como uno de los comics de culto de la historia de Batman. En éste, el escritor Frank Miller, busca explorar el origen de la transformación de Bruce Wayne en Batman, y la llegada del teniente Jim Gordon a Ciudad Gótica, con su respectiva adaptación. La historieta es muy atractiva gráficamente y posteriormente fue utilizada como referencia para las películas. La ciudad que presentan Miller y Mazzucchelli, es consistente con esta versión de Nueva York, peligrosa y llena de crimen. Son notables los espacios remanentes, oscuros o escondidos, y los edificios y barrios abandonados. La corrupción, el chantaje y la prostitución abundan. En 1992 se publicó otra historieta llamada "*Destroyer*", escrito por Alan Grant. En Ciudad Gótica comienzan a colapsar edificios abandonados de manera esporádica. Batman descubre que el responsable es un estudiante de historia del arte que obsesionado por los edificios de la "arquitectura auténtica" de Ciudad Gótica, decide destruir los edificios de arquitectura moderna que opacan a sus predecesores. La relación de Ciudad Gótica, de la historia de Batman y la arquitectura, en este caso es evidente, los edificios son los que por una parte dan carácter a la ciudad, pero también son provocadores de crimen y violencia. La publicación de este comic book coincide con el estreno de las dos películas de Batman dirigidas por Tim Burton, por lo que también se entiende que los escritores de comics hayan buscado darle una imagen a la Ciudad Gótica de los comics, similar a la de las películas, para así facilitar el acercamiento de nuevos lectores a la historia de papel. Una historieta determinante



11



12



13

ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



15

14

16

## CAPÍTULO 3

para la relación de la arquitectura con la historia de Batman, fue la llamada “*Cataclysm*”, publicada primero en 1998 y posteriormente en 1999, dentro de la recopilación llamada “*Batman: No man’s Land*”. En esta historia, un terremoto masivo ataca Ciudad Gótica, y la reduce casi en su totalidad a escombros. La ciudad devastada, es llamada “tierra de nadie” por el gobierno, por lo que se desliga de ella, retira todo apoyo, destruye los puentes que conectan a la ciudad, y ordenan a los ciudadanos dejar la metrópolis, el caos entonces se instaura en la ciudad. La prisión Blackgate se destruye, al igual que el asilo de Arkham, hogar de los criminales declarados mentalmente incapacitados, eso provoca el escape de los detenidos, y su regreso a la ciudad, lo que contribuye al caos. A causa de la ausencia de gobierno y la inexistencia de una fuerza policiaca, la mafia y el crimen organizado toman control de la ciudad, repartiéndose los diferentes sectores entre las diversas bandas criminales. Las características de la trama explicadas anteriormente, provocaron la necesidad de crear un plano detallado de la ciudad para mostrar la situación, inexistente hasta entonces.<sup>1</sup> La ciudad a dibujar debía estar localizada en una isla, de una manera similar a Manhattan, para que cuando el gobierno destruyera todos los puentes uniéndola a tierra firme, estuviera completamente incomunicada y los ciudadanos no tuvieran posibilidad de salir de ella. La ciudad tenía que tener un distrito financiero, residencias elegantes, espacios de entretenimiento, una zona portuaria, infraestructura deportiva, áreas verdes, entre otras cosas, lo que afirmaba la referencia con Manhattan. El encargado de dibujar este plano y por lo tanto de diseñar la ciudad, fue Eliot R. Brown, con una amplia experiencia en el cine y los comics. Brown explica en su sitio web oficial<sup>2</sup> que en efecto, su versión de Ciudad Gótica está inspirada en Manhattan, y por lo tanto en Nueva York, ya que es una ciudad representada en una multitud de medios y mundialmente conocida, lo que permitiría que personas que nunca han visitado Nueva York, puedan identificarse con Ciudad Gótica, al relacionarla con la metrópolis estadounidense. Sin embargo cuenta con elementos que hacen que sea distinta, como lo son las referencias a la ciudad de la película de Tim Burton, en donde Ciudad Gótica aparece como una “confección en múltiples capas de una ciudad muy vieja y muy nueva”<sup>3</sup>. Este caso, es particularmente interesante, ya que sustenta nuestra hipótesis, al ejemplificar por una parte una relación ciudad real-ciudad de ficción, a través del imaginario colectivo, y por la otra al mostrar las analogías y las inspiraciones que existen entre diferentes medios artísticos.

1 Brown, E. R. (s.f.). Obtenido de [www.eliotrbrown.com](http://www.eliotrbrown.com)

2 Ibid.

3 Ibid.

## ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



17



18

Finalmente el último comic que citaremos “*Batman: Death by Design*” (en español “*Batman: Arquitectura Mortal*”) fue escrito por Chip Kidd, e ilustrado por Dave Taylor en el 2012. A partir del título es obvia la importancia de la arquitectura para la historia, que se sitúa en un período de gran expansión constructiva para Ciudad Gótica, en donde multitud de edificios concebidos por renombrados arquitectos, se encuentran en proceso de construcción. También existe un proyecto para la demolición de la antigua estación y su renovación a manos del arquitecto Kem Roomhaus, que apoyado por Bruce Wayne, ha logrado construir varios edificios en Ciudad Gótica, como el club nocturno “The Ceiling” que consiste en un enorme piso de cristal colocado a una gran altura, que permite percibir la ciudad bajo los pies de los danzantes. Sin embargo, comienzan a ocurrir hechos extraños relacionados con los nuevos edificios, que efectivamente no son casualidades, por lo que Batman decide investigar al villano detrás de estos desastres constructivos, que van desde grúas colapsando hasta edificios partidos en dos a causa del concreto pobre utilizado. Es una historieta impresionante gráficamente, en donde la ciudad y la arquitectura son indiscutibles protagonistas, y por lo tanto nuevamente víctimas de la maldad imperante en Ciudad Gótica.

59

Los ejemplos de historietas citadas anteriormente, demuestran la importancia de la arquitectura para la historia de Batman, tanto como fuente de inspiración, así como escenario determinante. Sería posible aplicar la metodología de análisis urbano propuesta en el segundo capítulo, sin embargo, a causa del tamaño y alcances del trabajo, se aplicará la metodología de análisis exclusivamente a las películas de Tim Burton, y Christopher Nolan.

## CAPÍTULO 3

### CIUDAD GÓTICA EN EL CINE

Antes de proceder al análisis de las películas de Batman tanto de Tim Burton como de Christopher Nolan, haremos una breve cronología del personaje enmascarado en los medios televisivos y cinematográficos, para entender cuál es la presencia y la importancia de Batman en la cultura de masas estadounidense, y que se ha permeado a la cultura de masas de un gran número de países del mundo.

La gran difusión de los cómics en Estados Unidos aunado a la aparición de la televisión a partir de los años 30<sup>4</sup> y a su consolidación como medio de comunicación de masas, provocó la creación de series de televisión protagonizadas por superhéroes, catapultando su fama. El primer serial cinematográfico epónimo sobre Batman, fue lanzado por la productora estadounidense Columbia Pictures en 1943 y fue dirigido por Lambert Hillyer<sup>5</sup>. En 1949 la misma productora lanza "*Batman and Robin*" esta vez dirigido por Spencer Bennet. Sin embargo, ambos seriales fueron de bajo presupuesto, y de contenido poco interesante ya que contaron con malas actuaciones, una trama poco atrayente, y un vestuario y decorado inverosímiles. Es importante resaltar que los seriales cinematográficos, antecedentes de las series de televisión, consistían en historias de 15 episodios en promedio, que se transmitían en espacios cinematográficos. La primera serie de televisión sobre superhéroes de verdadera importancia fue "*Adventures of Superman*", transmitida de 1952 a 1958. En la década de los años 60, se estrenó una serie de televisión llamada "*Batman*" transmitida de 1966 a 1968, producida esta vez por 20<sup>th</sup> Century Fox y dirigida por Leslie H. Martinson. Esta serie, protagonizada por Adam West, tuvo un gran éxito en la primera temporada por lo que siete meses después se estrenó una película epónima con el mismo reparto, los mismos recursos visuales, el mismo tratamiento del color y mismo director que la serie. El estreno en 1978 de la película "*Superman, The Movie*" dirigida por Richard Donner, provocó que en Hollywood se empezara a tomar en serio las posibilidades de los superhéroes como personajes de producciones cinematográficas. En 1989 se estrena la película "*Batman*" dirigida por Tim Burton y protagonizada por Michael Keaton, a partir de la cual estalló un boom de películas de superhéroes que ha prevalecido

4 Pais, E. (2003). *La Enciclopedia*. Salvat Editores.

5 Casas, Q. (2011). *Películas clave del cine de superhéroes*. Ma Non Troppo.

hasta nuestros días. Del personaje retratado de Batman, siguió la secuela de la película de Tim Burton, también dirigida por él, llamada "*Batman Returns*" (1992). Posteriormente, el director Joel Schumacher reemplazó a Tim Burton para la dirección de las dos siguientes películas del personaje "*Batman Forever*" y "*Batman & Robin*", estrenadas en 1995 y 1997 respectivamente, y que son consideradas por lo general como fracasos. Una quinta película estaba considerada para ser producida, sin embargo, a causa de las numerosas críticas que recibieron los dos filmes de Joel Schumacher, se decidió suspenderla. En el 2005, bajo la dirección de Christopher Nolan, se estrena la película "*Batman Begins*", la primera de una trilogía, en donde el personaje de Batman se reescribe, para alejarse completamente de la visión de Schumacher del "hombre murciélago". Se estrenan posteriormente las películas "*The Dark Knight*" (2008) y "*The Dark Knight Returns*". En relación con el universo de los superhéroes en el cine, a partir de los últimos 20 años ha habido un auge de películas y de series de televisión retomando a los personajes enmascarados de las historietas. Películas como "*The Avengers*" (2012), "*Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer*" (2007), "*Green Lantern*" (2011), "*The Incredible Hulk*" (2008), "*Iron Man*" (2008), son un pequeño ejemplo de la cantidad de filmes de este género producidos por la industria Hollywoodense.

A continuación se presentarán los diferentes análisis urbanos de Ciudad Gótica, en la serie de Tim Burton y en la trilogía de Christopher Nolan, a partir de la metodología propuesta en el capítulo II.

61

## SERIE DE TIM BURTON

En 1989, se cumplió el 50 aniversario de la primera publicación de una historieta de Batman (en 1939), por lo que el estudio Warner Bros decidió estrenar una película de gran presupuesto (27 millones de dólares) como festejo. Se buscó un reparto de alto perfil<sup>6</sup> y se contrató al excéntrico Tim Burton como director, que llevaba únicamente dos películas realizadas hasta ese momento. El anuncio de la elección del director y del reparto para la cinta generó mucha polémica, sin embargo, fue un film muy bien recibido por la crítica

6 Neumann, D. (1999). *Film architecture: From Metropolis to Blade Runner*. Prestel.

## CAPÍTULO 3

y por la audiencia, lo que permitió por una parte que se filmara una secuela, y por otra el reconocimiento de Tim Burton como director. La segunda película, intitulada "*Batman Returns*" se estrenó en 1992, manteniendo como director a Tim Burton y como Batman a Michael Keaton, pero introduciendo un nuevo guionista, un nuevo director de arte y nuevos personajes. Aunque fue muy bien recibida en taquilla, a causa de la expectativa creada por la primera película, fue duramente criticada por el tratamiento y el tono tan "oscuro" tanto de los personajes como de los ambientes de la cinta, por lo que los productores decidieron cambiar de director y de elenco para las siguientes películas. Joel Schumacher reemplazó a Tim Burton y Michael Keaton fue reemplazado por Val Kilmer en "*Batman Forever*" (1995) y por George Clooney en "*Batman & Robin*" (1997). Una tercera película dirigida por Joel Schumacher estaba contemplada, sin embargo, la recepción negativa de la crítica y de la audiencia de las dos entregas anteriores provocó que la película fuera cancelada.

62

### BATMAN (1989)

Esta es la primera película del director Tim Burton. La historia comienza acercándose al 200 aniversario de Ciudad Gótica. El gobierno se encuentra preocupado por la alta tasa de criminalidad, temen que los habitantes decidan no asistir a las celebraciones. La ciudad está sumergida en el crimen, ya que la mafia tiene comprados a policías y miembros del gobierno. Sin embargo un nuevo fiscal de distrito es contratado, Harvey Dent, que junto con el comisario Gordon, son los únicos comprometidos a limpiar la ciudad de la corrupción y de la mafia. La película narra la transformación de Jack Napier en el Joker, personaje demente con un sentido del humor particular, y la aparición de Batman, justiciero enmascarado, personificado por el millonario Bruce Wayne para tratar de vencer el crimen que gobierna Ciudad

Batman (1989)

USA

Director: Tim Burton

Producción: Warner Bros/Guber-Peters Company/Polygram

Productor: Jon Peters y Peter Guber

Guión: Sam Hamm y Warren Skaaren, según los personajes creados por Bob Kane

Fotografía: Roger Pratt (Technicolor)

Música: Danny Elfman y Prince

Montaje: Ray Lovejoy

Duración: 126 minutos

Actores: Michael Keaton, Jack Nicholson, Kim Basinger, Pat Hingle, Jack Palance, Billy Dee Williams, Michael Gough

Gótica.

La película se inspira tanto en los cómics originales de Bob Kane, como en los cómics más oscuros de Frank Miller, de Miller con David Mazzuchelli, de Alan Moore y Brian Bollan, de Jim Starlin y Bernie Wrightson y de Grant Morrison con Dave McKean. Por otro lado, el film también está impregnado del estilo característico del director Tim Burton y del director de producción Anton Furst, de hecho la película ganó un Oscar en la categoría de mejor dirección de Arte en 1990, por el impresionante diseño de Ciudad Gótica. La ciudad tuvo que ser una "extraordinaria tierra de fantasía" única en su tipo para permitir que un par de psicóticos, uno disfrazado de murciélago por las noches y el otro corriendo con pintura blanca en la cara y el pelo verde, pudieran existir en una misma ciudad explicó Anton Furst en una entrevista con Lynn Geller<sup>7</sup>. Por otra parte, el productor Jon Peters dijo que toda la escenografía de la película se convirtió casi en una "personalidad" de igual importancia a la de Michael Keaton y Kim Bassinger. Se convirtió en un personaje, por lo que era importante desarrollar toda la imagen de la película, ya que en este caso era igual de relevante que tener un buen guión. "Hay ciertas películas que requieren una realidad completa, un mundo particular, en ellas el diseño y el aspecto visual se convierten en algo tan significativo como cualquier otro elemento." En la misma entrevista, Furst explica que se utilizó como referencia la ciudad de Nueva York, pero no de una manera explícita ni literal, ya que "Ciudad Gótica es todos los elementos de Manhattan exagerados". La ciudad, al estar basada en el cómic original publicado en 1939, tenía que tener un ambiente de los años 40, por lo que se estudiaron las fotografías que tomó Andreas Feininger de Nueva York en esa misma década y que capturan una ciudad por lo general sin gente en donde los edificios y el humo del alcantarillado se vuelven protagonistas. Era importante por otro lado que la ciudad creada no fuera ni históricamente ni geográficamente identificable, simplemente que se entendiera como una metrópolis occidental<sup>8</sup>, por lo que las tipologías arquitectónicas utilizadas no necesariamente son exclusivas de los años 40. De hecho, Furst explicó también que explícitamente fueron desechadas las referencias a edificios icónicos o existentes de ciudades estadounidenses. Finalmente, la ciudad fue concebida como una urbe sin regulación arquitectónica o urbana, en donde la altura de los edificios no es proporcional

7 Furst, A. (Primavera de 1990). Anton Furst by Lynn Geller. (L. Geller, Entrevistador) Obtenido de <http://bombmagazine.org/article/1294/>

8 Neumann, D. (1999). *Film architecture: From Metropolis to Blade Runner*. Prestel.



## CAPÍTULO 3

al ancho de las vialidades por lo que la luz no llega a la calle, en donde el paso de la luz también está impedido por un gran número de puentes en voladizo que unen edificios, “era justo un infierno que había estallado a través del pavimento y que seguía creciendo”<sup>9</sup>. La ciudad se convirtió en una representación física del sistema político gobernante. Finalmente, fue posible crear esta impresionante ciudad, ya que la película fue filmada y producida en los estudios Pinewood cerca de Londres, “Los personajes en la película son tan extremos que sentí que era importante darles un espacio especialmente diseñado para ellos...La idea de filmar Batman en alguna locación de Nueva York no me pareció bien,” explicó Tim Burton<sup>10</sup>.



19

64

### ANÁLISIS DE LA CIUDAD:

Símbolos Urbanos y Tipologías arquitectónicas:

La acción de la película se desarrolla en siete edificios que pueden ser identificados fácilmente a través de la forma, de rótulos o ya sea porque fueron nombrados por los personajes a lo largo de la cinta. Estos edificios aparecen por lo general fragmentados, es decir, que no es posible verlos en su totalidad en ninguna de las escenas. Estos edificios pueden ser más o menos icónicos a nivel urbano, pero si aparecen en esta lista, es por haber aparecido



20

9 Ibid

10 Ibid

## ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



21

continuamente a lo largo de la película por lo que se les considera como puntos de referencia urbanos.

Teatro Monarch:

Ninguna escena tiene lugar en el interior del lugar, pero aparece repetidamente y desde diferentes puntos de vista, lo que nos permitió situarlo en el espacio. Las imágenes en donde se observa el teatro, tampoco revelan mucho de su forma y no nos permiten ver a qué corriente arquitectónica pertenece el edificio. Sin embargo es posible apreciar unos elementos arquitectónicos similares a unos presentes en el edificio Pharaoh del arquitecto japonés Shin Takamatsu construido en 1984.

Museo Flueggelheim:

65

En el Museo Flueggelheim tiene lugar una escena importante de la película, por lo que aparece en numerosas tomas, ya sea del interior del edificio o del exterior. Por otra parte, también se observa como el Teatro Monarch a lo largo de la película y desde distintos puntos de vista. El edificio tiene como referencia la arquitectura moderna japonesa del arquitecto Shin Takamatsu, sobre todo la clínica dental de Nishina de 1980.

Ayuntamiento:

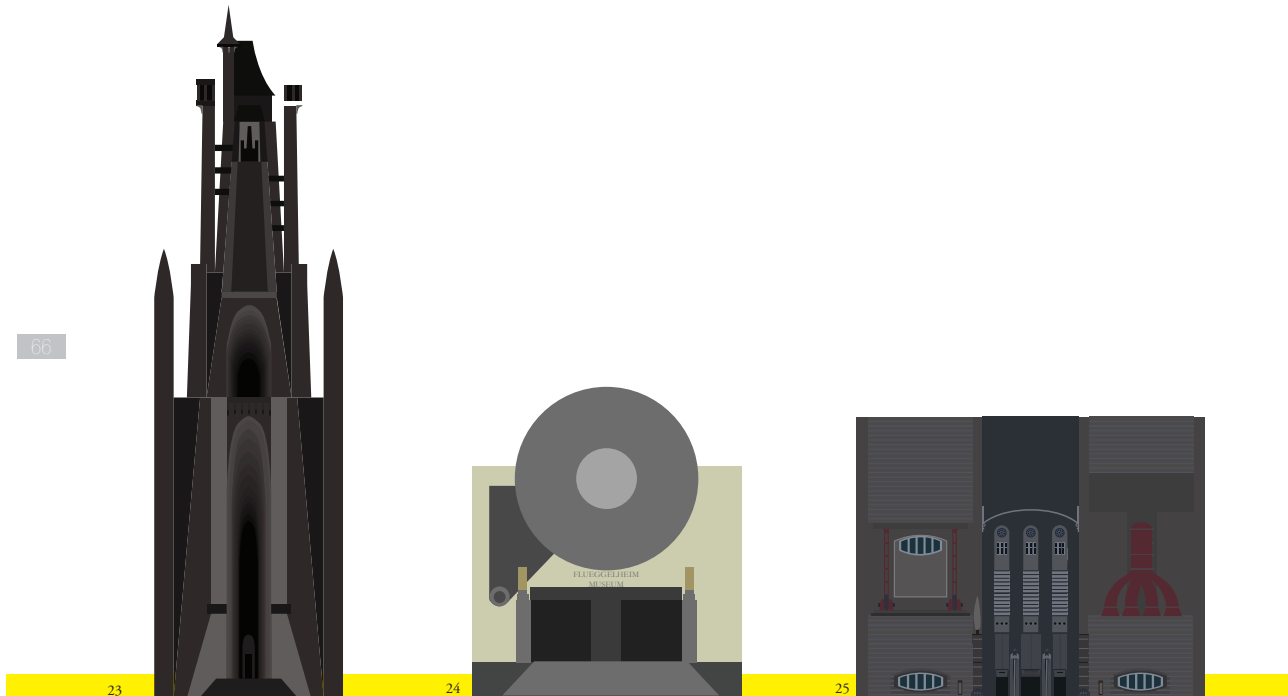
En el ayuntamiento también se desarrollan escenas importantes de la película, y es mostrado múltiples veces en la cinta. El edificio es muy expresivo, y remite a la arquitectura fascista o también



22

### CAPÍTULO 3

66



## ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



26

soviética, ya que tiene una escala importante y posee esculturas antropomórficas imponentes. Como referencias para este edificio podemos citar el Monumento "Fundadores del Estado Búlgaro" en la ciudad de Shumen y también las esculturas de la Helsinki Central Railway Station del escultor Emil Wikström.

Catedral:

La catedral es el lugar donde se desarrolla el desenlace de la película. Batman y Joker llevan a cabo una última pelea en la cima de la catedral, con el objetivo de salvar (o en el caso del Joker, matar) a la fotógrafa Vicky Vale. La catedral es un edificio de escala monumental, una mezcla de diversos estilos arquitectónicos que da como resultado un eclecticismo gótico. Anton Furst explicó que para la catedral se inspiraron en la arquitectura de Antonio Gaudí, y en las catedrales góticas, para crear un edificio que remite a la arquitectura gótica, sin serlo realmente. También explicó que para el remate de la catedral utilizaron los techos de la casa de *Psycho* de Alfred Hitchcock, por lo que el término eclecticista, para describir el edificio es muy acertado<sup>11</sup>.

67

Hotel y Gotham Central:



27

11 Neumann, D. (1999). *Film architecture: From Metropolis to Blade Runner*. Prestel. p. 164

## CAPÍTULO 3

Tanto el hotel, como la estación de policías de Ciudad gótica son dos espacios que aparecen en la película, pero que son significativamente secundarios. El hotel es el sitio en donde los padres de Bruce Wayne son asesinados, mientras que Gotham Central es la sede de la policía de la ciudad.

Químicos Axis:

La fábrica de químicos Axis también es un edificio de mucha importancia en la película, ya que aparece múltiples veces, pero también porque es el lugar en donde Batman deja caer a Jack Napier en una tina de químicos, dando como resultado el nacimiento del Joker. Este último utiliza también la fábrica para alterar productos cosméticos con el fin de asesinar personas. El edificio es de arquitectura industrial, pero es una referencia al edificio de la facultad de Leicester de James Stirling.

Tipologías arquitectónicas:

Fuera de los edificios icónicos de la ciudad citados anteriormente y de sus respectivos estilos arquitectónicos, en Ciudad Gótica también están representadas otras corrientes y tipologías arquitectónicas. Los estilos más representativos son el Art Déco, y la arquitectura High Tech, pero también es posible observar edificios eclecticismos, resultado de una mezcla de estilos que encuentran la manera de relacionar la arquitectura neoclásica con el racionalismo, y la arquitectura industrial. Un elemento



28

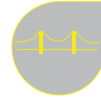


## CAPÍTULO 3

70



ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



71





## CAPÍTULO 3

recurrente en la ciudad es la referencia a la arquitectura maquinista y a la arquitectura industrial, ya que un gran número de edificios presentan tuberías, piezas metálicas, tornillos y engranes.

Imagen de la ciudad:

Skyline:

A partir de la observación de las distintas imágenes del perfil de la ciudad, o del "skyline", término en inglés que se utilizará de aquí en adelante, aparecen diversas informaciones sobre la configuración de la ciudad. En primer lugar es una ciudad rodeada de agua, que puede estar localizada, ya sea en una isla, cerca de un mar o de un lago, y que cuenta también con un río. También podemos observar que tiene diferentes tipos de densidad que se organizan de forma concéntrica, por lo que en el centro se encuentran los edificios más altos, mientras que en el exterior se localizan los edificios más bajos. Finalmente, es posible observar un elemento sobresaliente en el skyline de la ciudad, la catedral de Ciudad Gótica.

72

Configuración del espacio:

Callejones Cerrados:

En la ciudad existe una gran presencia de callejones cerrados y estrechos, que poseen una iluminación pobre, y se encuentran repletos de basura. También es posible observar en ellos vapor, humo y suciedad. Se encuentran desolados, es decir, que hay poca o nula presencia humana. Una sensación de inseguridad emana de ellos.

Espacio Abierto:

También hay presencia de espacio abierto en la ciudad, es decir que existen calles amplias, áreas verdes y banquetas. Sin embargo, por lo general estos espacios se encuentran mal iluminados, no cuentan con equipamiento o mobiliario urbano amable para el peatón, y en la mayoría hay presencia de tráfico.



37

CALLEJÓN



38

ESPACIO ABIERTO

## CAPÍTULO 3



Infraestructura religiosa



Infraestructura comercial



Infraestructura cultural



Área verde



Infraestructura política

74





Sigue siendo un espacio oscuro, de tonos grises, que también da la impresión de no ser muy seguro.

Usos del espacio:

La observación y descomposición de la ciudad en imágenes, permitió identificar diferentes usos del espacio. En primer lugar, la ciudad cuenta con espacio público, es decir, áreas verdes y plazas. Tiene también presencia de industria (Químicos Axis), de infraestructura cultural (Museo Flueggelheim y Teatro Monarch), de infraestructura religiosa (catedral) y finalmente cuenta con al menos un importante corredor comercial.



Percepción de la ciudad:

Peatón:

Desde el punto de vista del peatón, la ciudad aparece como un lugar oscuro, ya que únicamente desde la plaza principal es posible observar el cielo. Esto indica que la escala de los edificios debe ser monumental, ya que no permiten que la luz llegue correctamente a la calle, y no permiten ver fácilmente el cielo. Por otra parte, las banquetas se encuentran invadidas por diversos elementos, como postes, pilares y andamios. Hay inclusive vialidades que no cuentan con banqueta para el peatón. Finalmente, la ciudad aparece como un lugar en donde abundan los tonos grises, el vapor o el humo, y la contaminación.

Coche:

La percepción de la ciudad desde el coche es muy similar a la del peatón, sin embargo, a la descripción anterior podemos sumar que desde el coche los elementos

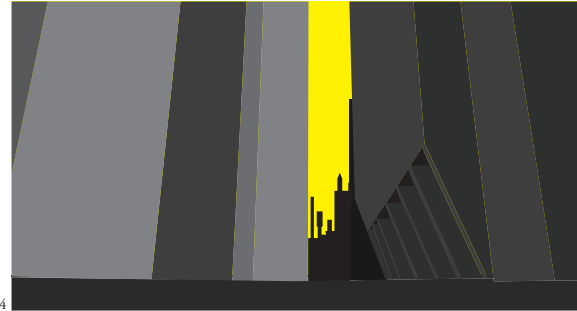


## CAPÍTULO 3

76

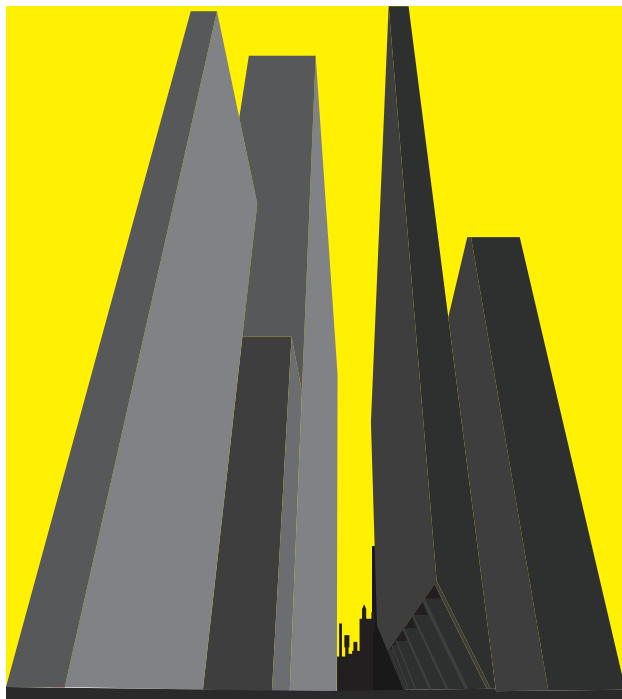


43



## CAPÍTULO 3

78



45

básicos que componen la ciudad, es decir, las vialidades y los edificios, se organizan de una manera tan caótica que no es fácil entender la composición de la ciudad. Los edificios y las vialidades no se perciben claramente, por lo que no se forman perspectivas claras.

Aérea:

El punto de vista aéreo nos permite observar la ciudad desde otra condición, lo que vuelve más clara su comprensión. Gracias a estas imágenes podemos entender ciertas configuraciones urbanas, y ciertos elementos arquitectónicos. Por ejemplo, nos permite ver por primera vez cómo se compone la catedral, ya que desde el coche o desde el punto de vista del peatón sólo podemos apreciar la parte del edificio que está en contacto con la calle, es decir, los niveles inferiores, mientras que desde el avión se puede ver la parte superior, la que sobresale de los edificios, y también el remate. Finalmente a partir de estas imágenes también entendemos que el corredor más importante desemboca en la catedral.

Puntos de vista:

El análisis de los diferentes puntos de vista de la ciudad nos permite obtener más información sobre ésta. Por ejemplo, en las imágenes en donde la cámara filma de abajo hacia arriba, podemos apreciar con más detalle la configuración de los edificios, y la relación entre estos. De esta manera se puede entender como los edificios están conectados por medio de puentes.

Paleta de colores:

Podemos observar que la paleta de colores es bastante uniforme, todos son tonos oscuros, con un gran contenido de grises, lo que indica que la ciudad es un lugar oscuro, carente de color, en donde ni siquiera la casi inexistente vegetación tiene color. Es importante preguntarse el efecto que una ciudad tan monocromática y oscura tiene en sus habitantes.

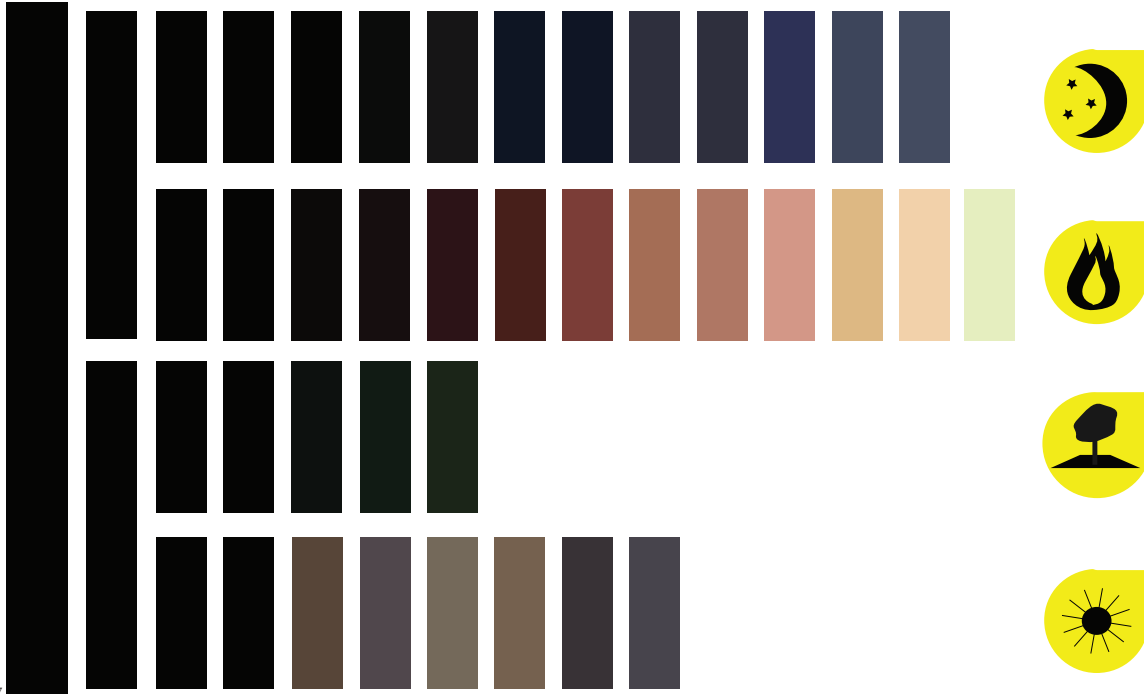
Destrucción:



## CAPÍTULO 3

80





## CAPÍTULO 3

En esta película la destrucción no tiene un peso tan importante para la configuración de la ciudad o para la historia en sí.

### BATMAN RETURNS (1992)

82

La segunda película de Tim Burton es estrenada en 1992, después del éxito de la primera entrega a manos del mismo director. La película, ambientada en fechas cercanas a Navidad, narra la aparición de un nuevo villano en Ciudad Gótica. Una familia acomodada da a luz a un malévolo niño deforme, por lo que deciden aventarlo en pleno invierno a un río. Como el infante se encontraba en una cuna, logra flotar y llegar por medio de la corriente y a través del drenaje de la ciudad a una poza de pingüinos en el Zoológico de la ciudad, en donde es criado por las aves marinas. Treinta y tres años después, decide reaparecer en Ciudad Gótica, para contactar a un empresario millonario, Max Shreck, los dos se unirán con el objetivo de lograr sus planes personales. Otro villano es también introducido en la historia, Selina Kyle después de ser asesinada, logra ser revivida misteriosamente por decenas de gatos, por lo que se convierte en Gatúbela. Finalmente, la película explora la relación entre Batman con Gatúbela o de Bruce Wayne con Selina Kyle, y el intento de Batman por impedir los malévolos planes que tiene pensados El Pingüino.

El director de arte Anton Furst fue reemplazado para esta película por Bo Welch, lo que provocó que el diseño de Ciudad Gótica se modificara bastante. No se conservó ninguno de los edificios que aparecen en la primera película, aunque se intentó que el ambiente de la ciudad fuera el mismo. En la nueva edición especial para DVD de "*Batman Returns*" (2005), se incluyeron varios documentales sobre la realización de la película. Uno de ellos "*Beyond Batman: Gotham City Revisited - The Production Design of Batman Returns*" muestra una serie de entrevistas a las diferentes personas encargadas de todo el diseño de producción de la película.

Batman Returns (1992)

USA

Director: Tim Burton

Producción: Warner Bros/Polygram

Productor: Denise Di Novi y Tim Burton.

Guion: Daniel Waters, según un argumento de Waters y Sam Hamm

Fotografía: Stefan Czapsky (Technicolor)

Música: Danny Elfman y Prince

Montaje: Chris Lebenzon

Duración: 126 minutos

Actores: Michael Keaton, Danny De Vito,

Michelle Pfeiffer, Pat Hingle, Christopher

Walken, Michael Gough

## ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA

En él Bo Welch explica que para esta película buscaron que la ciudad tuviera un ambiente glacial y congelado, que fuera por una parte una ciudad más lúdica, y que también tuviera una cierta extravagancia visual, por lo que decidieron hacer todo más grande, es decir, crecieron la altura de los edificios, y el tamaño de la ciudad en general. Como referencias arquitectónicas para esta película, se acercaron a la arquitectura soviética y a la arquitectura fascista, justamente por la escala de sus construcciones, y la utilización de esculturas humanas en piedra. Finalmente, también se puede observar una cierta analogía con el Rockefeller center en Nueva York, pero de una manera exagerada.

### ANÁLISIS DE LA CIUDAD:

83

#### Símbolos Urbanos y Tipologías arquitectónicas:

Como se explicó anteriormente, la ciudad fue modificada radicalmente de la película pasada a ésta. En un sentido técnico, la primera película de Tim Burton fue filmada en un estudio en Inglaterra, mientras que ésta fue rodada en Los Ángeles, por lo que todo el set construido anteriormente no pudo ser utilizado para esta filmación. Eso explica que los edificios, y la configuración urbana en general sean diferentes. Es interesante entonces analizar en qué sentido el ambiente y las sensaciones producidas por la ciudad son las mismas en las dos películas, y permiten a los espectadores entender que la historia se desarrolla en la misma



## CAPÍTULO 3

ciudad.

### Hall of Records

Es un edificio de estilo art déco, que cuenta con unas cabezas labradas en piedra de gran escala. Para la historia, es el edificio que alberga todos los registros de la ciudad.

### Gotham Plaza

Aunque la Plaza de Gotham, no es un edificio, si es un espacio icónico para la ciudad, ya que es donde tienen lugar las ceremonias oficiales. Aquí los políticos dan sus discursos y donde se realizan las diversas ceremonias cívicas, como el acto de prender el árbol de Navidad, para anunciar las festividades decembrinas. Una referencia clara es el Rockefeller Center de Nueva York.

84

### Shrecks

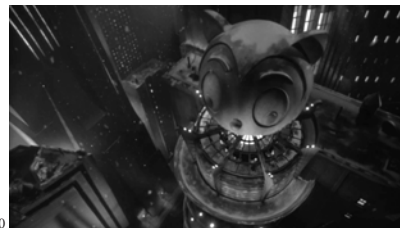
Varios edificios rodean la Plaza de Gotham, uno de ellos es el edificio Shrecks, tienda departamental y sede de la empresa perteneciente a Max Shrecks.

### Zoológico

El zoológico es un parque de entretenimiento abandonado, hogar del villano principal de la película, El Pingüino. Aunque a lo largo de la película no se muestran muchos elementos del zoológico, la poza de los pingüinos si es descrita claramente.



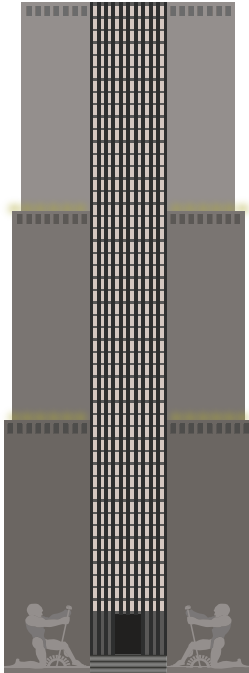
49



50



51



52

Es un contenedor de agua, cubierto por bóvedas que parecen ser de piedra o de concreto. Se abastece de agua través del drenaje de la ciudad.

Tipologías arquitectónicas:

Esta versión de Ciudad Gótica también tiene edificios de estilo Art Déco, como el edificio que aparece como ayuntamiento en la Plaza de Gotham; de estilo gótico, como la iglesia localizada en esta misma plaza y de estilo fascista. Las esculturas antropomórficas de escala monumental que se localizan en toda la ciudad son elementos que ayudan a que se perciba la ciudad como un lugar misterioso.

Imagen de la ciudad:

Skyline:

A partir del análisis de las imágenes en donde se encuentra representado el skyline de la ciudad podemos deducir que existen edificios de diferentes densidades y escalas que son por lo general rascacielos. También es posible observar la presencia de un gran número de elementos verticales que unen a los rascacielos. Finalmente, los techos de bastantes edificios son de estilo gótico, lo que es una combinación particular de elementos arquitectónicos.

85

Configuración del espacio:

Callejones Cerrados:

En esta ciudad, se pueden observar un importante número de espacios estrechos, sombríos, ya que se encuentran iluminados tenuemente. También se encuentran desolados por lo que se prestan a robos, asaltos, y diversos crímenes. Es común

## CAPÍTULO 3

86



53

ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



54

87

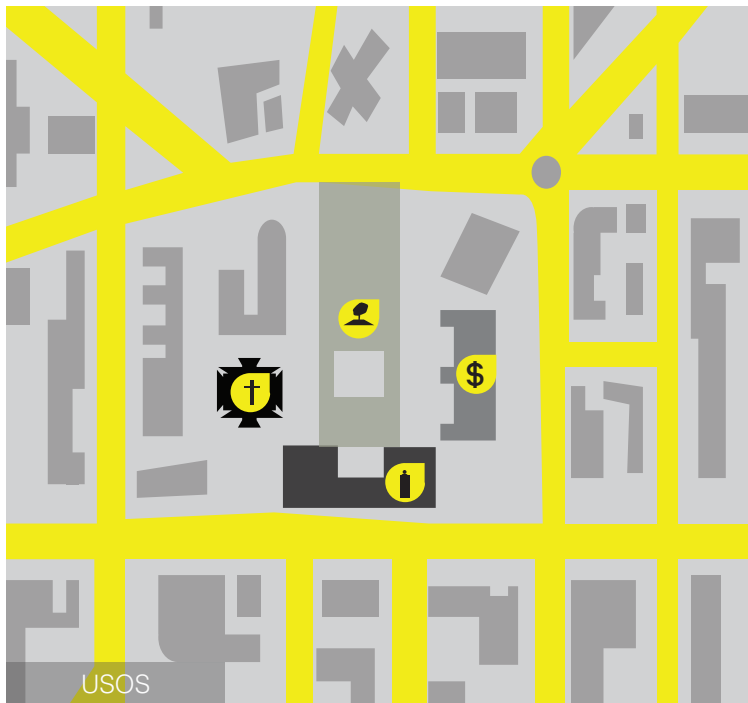


55

CALLEJÓN



### CAPÍTULO 3



88

56

## ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



57

ver esculturas gigantes de cabezas humanas de piedra en ciertas esquinas, que sorprenden a los habitantes al dar la vuelta.

Espacio Abierto:

El área más amplia en la ciudad se encuentra en la Plaza de Gotham. Es un espacio relativamente abierto, pero confinado por rascacielos. Las calles aledañas tienen banquetas amplias, y anchos de calle pequeños por los que sólo dos vehículos pueden transitar. Por otro lado, el resto de las calles de la ciudad tienen banquetas más estrechas, y están pobremente iluminadas.

Usos del espacio:

En esta versión, Ciudad Gótica también cuenta con espacio público, en este caso representado por la Plaza de Gotham. La infraestructura urbana detallada en la película, es la del drenaje. También tiene presencia de infraestructura religiosa (iglesia y cementerio) y por último, es posible observar distintos tipos de comercios repartidos por la ciudad. En esta película los techos y las azoteas toman un papel protagonista, ya que son el lugar de reunión y de acción del protagonista y de sus archienemigos. Las azoteas se convierten en un lugar estratégico de observación de lo que sucede en la ciudad.

89

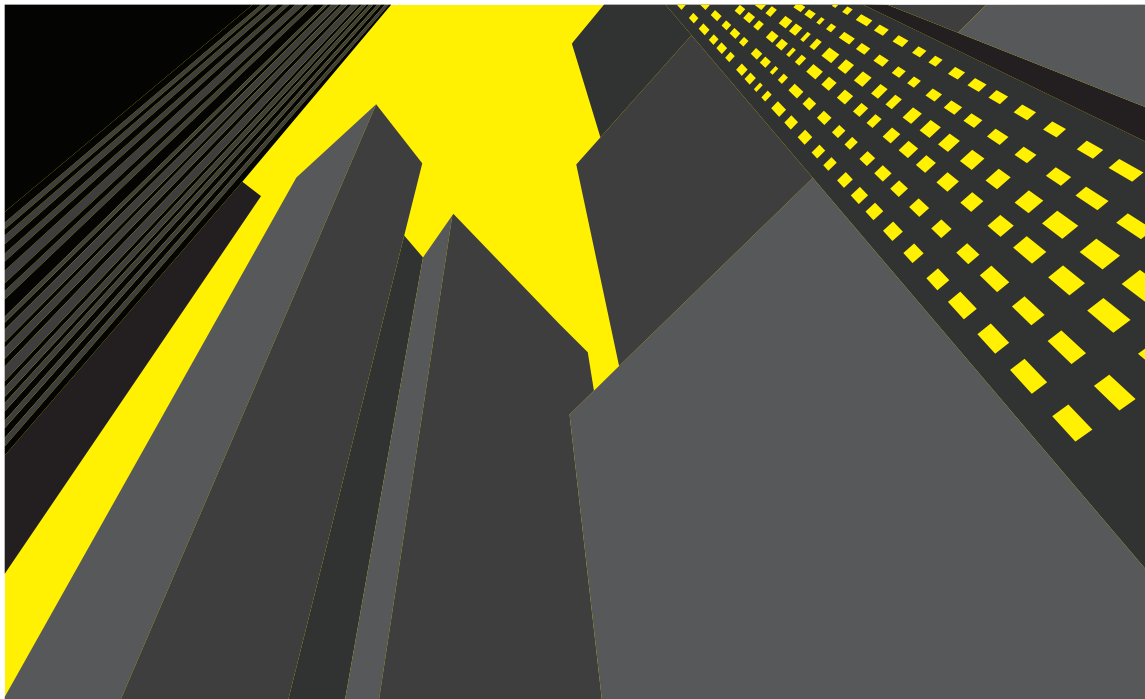


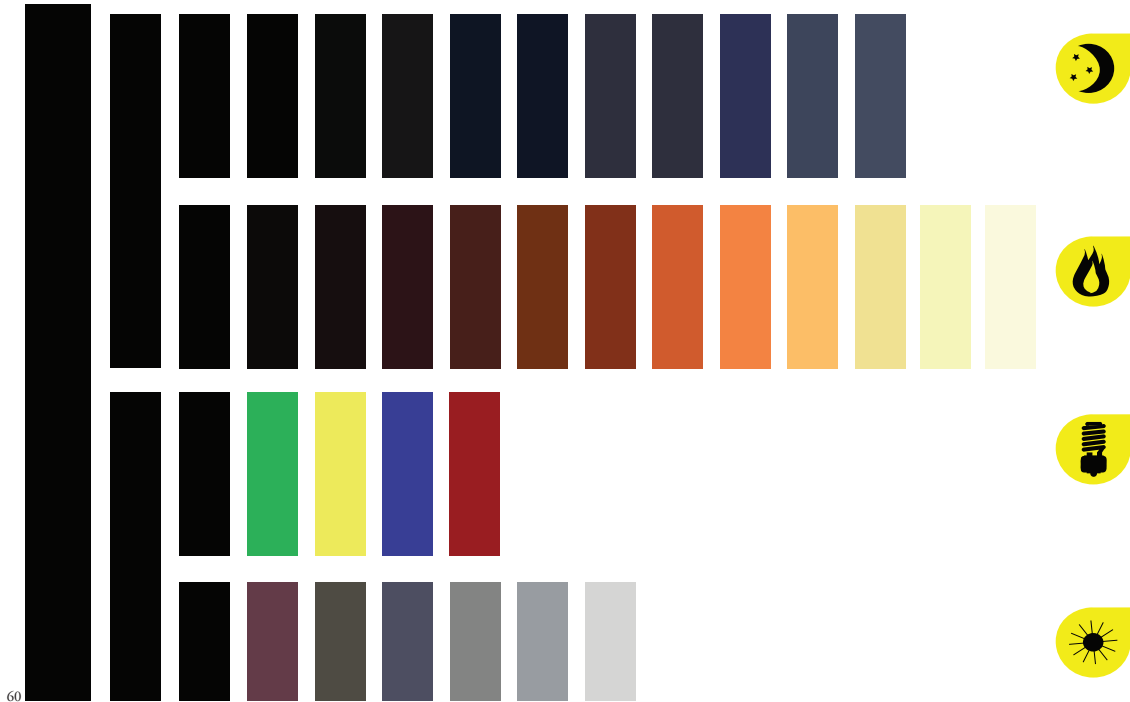
58

Percepción de la ciudad:

Peatón:

## CAPÍTULO 3





## CAPÍTULO 3

Desde el punto de vista del peatón podemos observar que las banquetas son estrechas y hay una ausencia total de vegetación en ellas. Por otro lado, el ambiente por lo general es de tonos grises, y no es posible apreciar el cielo desde ese punto. La calle es un espacio agobiante para el peatón, en donde domina una sensación de inseguridad.

Coche:

A partir de la observación de las imágenes podemos deducir que no en todas partes la traza urbana sigue un esquema de retícula ortogonal, ya que las calles tienen una traza ligeramente orgánica. Por otra parte, hay poca presencia de automóviles, o de peatones, por lo que podemos deducir que es una ciudad desolada, o abandonada, en donde los habitantes procuran no salir mucho a la calle.

Puntos de vista:

92

La ciudad es mostrada la mayoría de las veces de arriba hacia abajo, puede ser porque en algunos casos, la toma intenta representar la visión de uno de los personajes, que como dijimos anteriormente, utilizan de manera importante estos espacios. Por otro lado, cuando se muestra la ciudad, viendo al cielo, resulta abrumador debido a la escala monumental de los edificios.

Paleta de colores:

La paleta de colores de la ciudad gira alrededor de los tonos grises, siendo muy oscuros en la noche, y grises en el día. Los edificios tienen un color prácticamente negro, que hace pensar en suciedad y poco mantenimiento de las fachadas. Aparece como una ciudad sin luz, sin la presencia del sol, por lo que parece estar permanente nublada, y no tiene signos de vegetación. Los únicos colores provienen de los rótulos de neón de los locales comerciales y de las luces de la ciudad, como los semáforos.

Destrucción:

En esta también hay actos de destrucción arquitectónica, en este caso es el ataque específico a un edificio como símbolo de venganza. La destrucción tiene en este caso poco efecto sobre la ciudad, y sobre el imaginario colectivo de los habitantes de Ciudad Gótica.



## CAPÍTULO 3

### TRILOGÍA DE CHRISTOPHER NOLAN

La serie de Christopher Nolan se opone completamente a las películas de Joel Schumacher, formalmente y narrativamente. Mientras que las películas de Schumacher buscaron explorar una estética extravagante y poco real, la trilogía de Nolan se desarrolla en un contexto contemporáneo, histórica y culturalmente. Por otro lado, las películas de Schumacher buscaron alejarse de la “obscuridad” que impuso el director Tim Burton en los filmes anteriores, obscuridad que Christopher Nolan intentó recuperar. La trilogía de Nolan está de cierta manera inspirada en las películas de Tim Burton y en algunos comics de los que se inspiró éste para sus dos películas. Estos comics son “Year One” y “The Dark Knight Returns” de Frank Miller, “The Killing Joke” de Alan Moore y las historietas de Jeph Loeb.

La trilogía de Nolan está compuesta por las películas “Batman Begins”, “The Dark Knight” y “The Dark Knight Rises”, y narran la historia de Batman desde sus orígenes, haciendo hincapié en la transformación del millonario huérfano Bruce Wayne en Batman, y termina con Bruce Wayne tomando la decisión de dejar de personificar a Batman. Christopher Nolan intentó regresarle la seriedad al personaje de Batman, y sobre todo, buscó redefinir a Bruce Wayne, como un ser humano desorientado y deprimido a raíz de la muerte de sus padres.

El diseño de producción en las tres películas estuvo a cargo de Nathan Crowley, que ha colaborado ya con el director Christopher Nolan en 6 cintas. La ciudad de Chicago fue utilizada como sede de filmación de la película, ya que se decidió que Ciudad Gótica tenía que ser filmada en una ciudad real y contemporánea, por una parte para desligarse de las películas anteriores, en donde se utilizaron sets mayoritariamente para crear un universo de fantasía, y por otra para proveer la ambientación necesaria para que el Batman que Nolan concibió pudiera existir y desarrollarse.

Batman Begins (2005)

USA

Director: Christopher Nolan

Producción: DiBonaventura Pictures/  
Syncopy Films/Warner Bros.

Productor: Larry J. Franco, Charles  
Roven y Emma Thomas

Guión: Christopher Nolan y David S.  
Goyer, según los personajes de Bob  
Kane

Fotografía: Wally Pfister (Color)

Música: James Newton Howard y  
Hans Zimmer

Montaje: Lee Smith

Duración: 137 minutos

Actores: Christian Bale, Liam  
Neeson, Michael Caine, Morgan  
Freeman, Gary Oldman, Katie  
Holmes.

## BATMAN BEGINS (2005)

Esta es la primera película del director Christopher Nolan sobre Batman. Comienza con Bruce Wayne que tiene una pesadilla en donde una niña y un niño se encuentran jugando en el jardín de una gran mansión. El niño, al intentar esconderse cae en un pozo y provoca que una bandada de murciélagos lo rodee, aterrándolo y provocando en él un miedo terrible. Bruce Wayne despierta en una prisión asiática, y a partir de ese momento, se alternan flashbacks de su infancia, del principio de adultez y del presente, en donde se muestra el asesinato de los padres de Bruce en su presencia, por un ladrón callejero; el momento en el cual el asesino de sus padres obtiene libertad, y el presente, estando él encerrado en la prisión asiática. Ahí es contactado por un hombre que representa a la Liga de las Sombras, sociedad legendaria, encargada de luchar por el bien común; sociedad a la que Bruce Wayne se integra. Ahí recibe un fuerte entrenamiento físico y mental. A su regreso a Ciudad Gótica, después de una ausencia de siete años, Bruce Wayne decide luchar contra la criminalidad y la corrupción que controlan absolutamente la ciudad, por lo que crea a su alter ego Batman, que por medio de la teatralidad, busca aterrorizar a todos aquellos que viven fuera de la ley. En esta película, Batman se enfrenta al Espantapájaros, y a la Liga de las Sombras, que tienen por objetivo destruir Ciudad Gótica, envenenando el agua de la ciudad con un químico que provoca el terror en las personas que lo ingieren.

95

### ANÁLISIS DE LA CIUDAD:

Símbolos Urbanos y Tipologías arquitectónicas:

Teatro:



## CAPÍTULO 3

La familia Wayne decidió asistir una noche a un espectáculo en este teatro, sin embargo el joven Bruce Wayne, pidió salir antes del término de la función. A la salida los abordó un ladrón, que terminó disparando a los dos padres del niño, asesinándolos. Este lugar se convierte por lo tanto en algo simbólico, ya que es el espacio que provoca la creación del alter ego de Bruce Wayne.

Torre Wayne:

Es la sede de la empresa “Wayne Enterprises”, que hereda Bruce Wayne. En la película se da a entender que la empresa tiene diferentes divisiones, ocupándose desde desarrollo de tecnología militar, hasta construcción de infraestructura urbana como el transporte público, las redes de abastecimiento de agua, y de electricidad. La Torre se encuentra en un punto estratégico de la ciudad y concentra diferentes líneas del tren elevado, y tuberías de agua y de electricidad. También es un elemento muy importante y sobresaliente en el skyline. Finalmente es un edificio de estilo art déco, que tiene como referencia el “Chicago Board of Trade Building” del despacho de arquitectura Holabird and Root.

Asilo de Arkham:

Este edificio es la institución de salud mental de la ciudad, en donde son encerrados los criminales considerados imputables por trastornos mentales. Es un edificio antiguo que sigue una configuración hospitalaria anterior a las propuestas por el siglo XX.



62



63



64



65

Edificio de juzgados:

Este edificio de estilo Art Déco, es sede de toda la institución jurídica de la ciudad, y por lo tanto es donde tienen lugar los diferentes juicios de los criminales. Tiene como referencia el edificio “35 East Wacker” en Chicago del arquitecto Frederick P. Dinkelberg.

Tipologías arquitectónicas:

En esta versión de Ciudad Gótica, están presentes un número importante de rascacielos de diferentes estilos arquitectónicos, y que están inspirados en edificios reales. El primero es un rascacielos que no es mencionado por los personajes, y del cual no conocemos su uso o nombre, pero que aparece en las diferentes tomas que componen la película, es un edificio postmodernista inspirada en el edificio Two Prudential Plaza del despacho de arquitectura Loeb, Schlossman & Hack. También hay presencia de edificios de estilo racionalista, un ejemplo es un edificio que parece ser el más alto de la ciudad, ya que nunca se ve completo, y está inspirado en la “Torre Willis” del despacho de arquitectura Skidmore, Owings and Merrill en colaboración con el arquitecto Bruce Graham. Finalmente, las estaciones, y la infraestructura del tren elevado que existe en Ciudad Gótica tiene un estilo arquitectónico muy particular que remite a la estética steampunk.

## CAPÍTULO 3

98

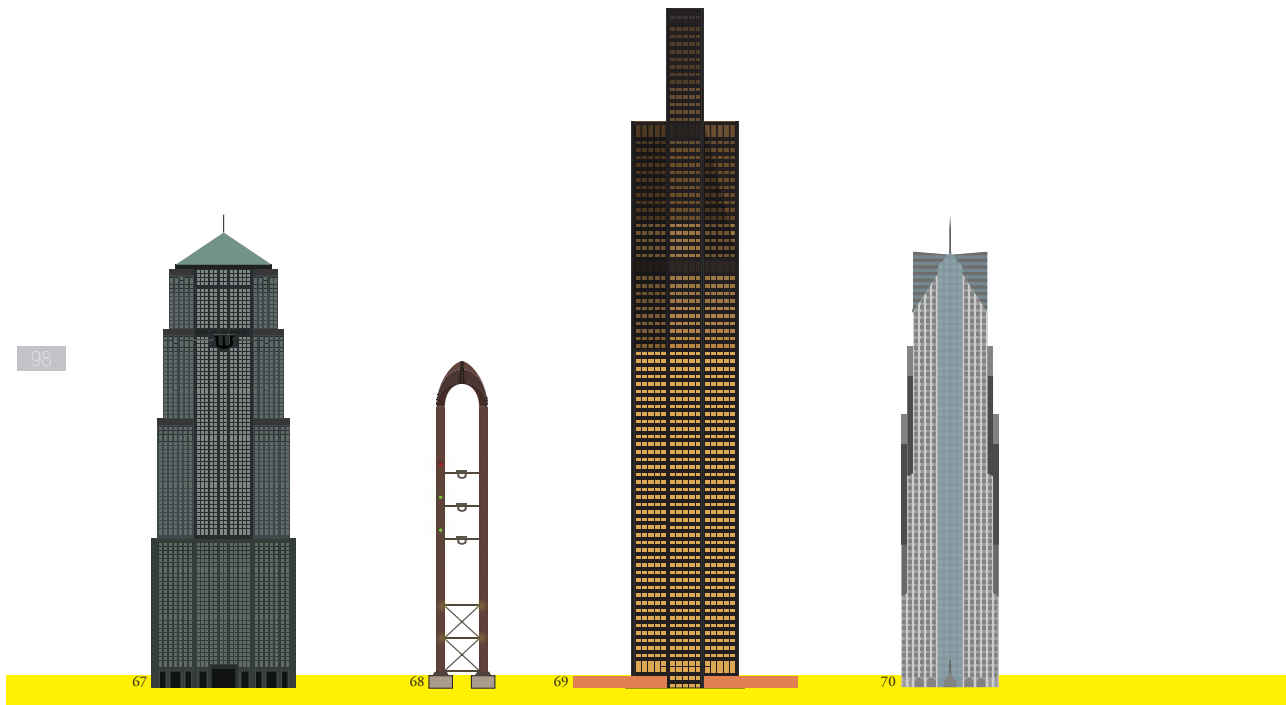


Imagen de la ciudad:

Skyline:

A partir de las imágenes del skyline, podemos deducir que existe un elemento sobresaliente, una torre probablemente de oficinas, el edificio más alto aparentemente de la ciudad. El segundo elemento más sobresaliente, es la Torre Wayne, lo que muestra la importancia y el poder de la familia Wayne en la ciudad. Podemos también deducir que es una ciudad occidental contemporánea, por la presencia de rascacielos y de un claro distrito financiero. Finalmente la ciudad está localizada en un conjunto de islas próximas a tierra firme, que están rodeadas ya sea por el mar o por un lago.



71

Configuración del espacio:

Callejones Cerrados:

Hay un número importante de callejones, y de espacios subterráneos habitados, en donde es preponderante la presencia de basura, de suciedad, y en donde los edificios están marcados por grafitis. También es muy común la presencia de indigentes, que denota una circunstancia de desigualdad social imperante, en donde la pobreza extrema es muy común entre los habitantes menos favorecidos.



72

Espacio Abierto:

### CAPÍTULO 3



100



## CAPÍTULO 3

banquetas son pequeñas, las calles son estrechas por lo que hay una sensación de opresión de los edificios hacia el peatón, de la misma manera que permiten poco o nada el paso de la luz a la calle. Por otro lado, en el distrito financiero, los espacios son más amplios y limpios, están bien iluminados, por lo que es mucho más fácil transitarlos como peatón.

Aérea:

Desde el punto de vista aéreo se puede observar que es una ciudad que cuenta con ríos que la atraviesan, y que es una ciudad rodeada por agua. El distrito financiero posee edificios de diferentes escalas, y densidades. También se puede apreciar la división entre el distrito pobre y el distrito rico, por medio de agua, y unido por puentes que pueden ser levantados.

Coche:

La ciudad cuenta con diferentes niveles, no sólo entre los diversos edificios, sino también en cuanto a los niveles del suelo. Las calles secundarias y los edificios se asientan en un nivel, mientras que las vías rápidas se encuentran en un nivel subterráneo.

Transporte público:

El transporte público, en este caso, por medio de un tren elevado, permite una percepción elevada de la ciudad. Desde uno de sus vagones, no se aprecia el nivel de calle, o la parte baja de los edificios, pero es posible apreciar la parte superior de los



## ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



edificios. También es interesante que desde este punto de vista es posible apreciar los cambios de escala de la ciudad, ya que en una zona con edificios muy altos, desde el tren sólo se aprecian los edificios, pero en una zona con edificios más bajos, se pueden ver las azoteas y el cielo, por lo que la vista se despeja, y se puede observar una fracción más grande de la ciudad.

Puntos de vista:

Los cambios de posición de las cámaras, permiten conocer más de la ciudad, ya que de esta manera es posible contemplar la parte alta de los edificios, y también permiten contemplar la ciudad desde la parte superior de los edificios.

Paleta de colores:

103

Esta versión de Ciudad Gótica de Christopher Nolan tiene una paleta de colores más amplia que la versión de Tim Burton. La ciudad nocturna sí tiene tonos grises y azules muy oscuros, al igual que la presencia del color negro, sin embargo las tonalidades de la ciudad diurna son un degradado de tonos grises, beige y azul, pero claros. La presencia de vegetación, del río y del cielo azul, permite que la ciudad sea más colorida. La destrucción evidentemente es de tonalidades rojas, por la presencia del fuego.

Destrucción:

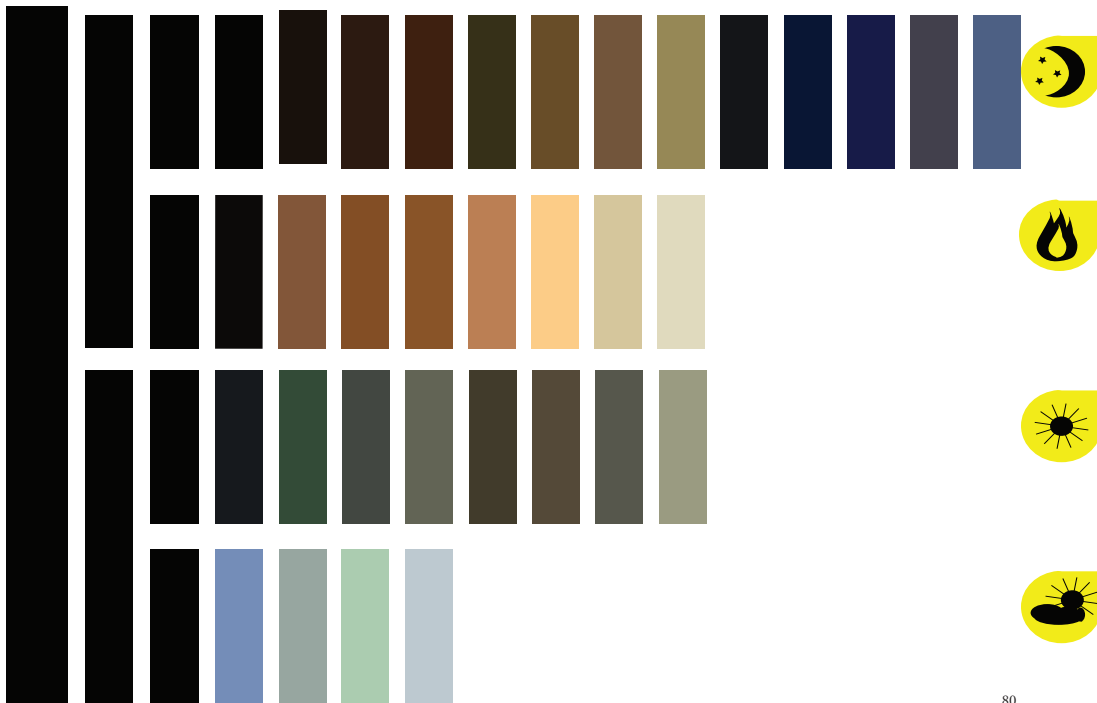
En esta película la destrucción de elementos arquitectónicos tiene un peso más grande que en las versiones de Tim Burton, ya

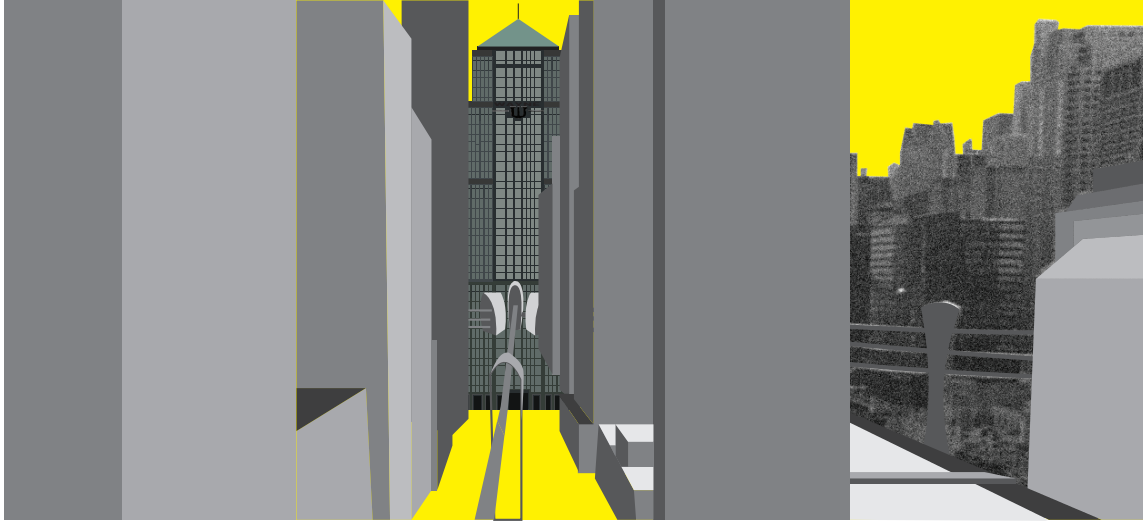




# CAPÍTULO 3

104





## CAPÍTULO 3

que se destruyen elementos importantes e indispensables de infraestructura urbana, que tendrá como consecuencia que la ciudad se paralice, o se reconstruya. Por otro lado, la Torre Wayne sufre daños muy importantes en su estructura, lo que también provocará una reconstrucción

### THE DARK KNIGHT (2008)

La segunda película de Christopher Nolan sobre Batman, es por lo general, considerada como la más oscura de la serie. Introduce a un personaje conocido por el público, el Joker, interpretado anteriormente por Jack Nicholson en la primera película de Tim Burton. Ciudad Gótica se encuentra en un período de bienestar, a partir de la llegada de Batman, y de la entrada del nuevo Fiscal de Distrito Harvey Dent. Sin embargo, la película comienza con el robo de un banco, efectuado por un grupo de ladrones que llevan máscaras de payasos. Conforme avanza el robo, los ladrones comienzan a matarse entre sí, hasta que sólo un ladrón sobrevive, siendo éste el Joker, quien había planeado el robo desde el principio. Este nuevo personaje va a desestabilizar la situación en Ciudad Gótica, provocando una nueva ola de caos y destrucción que va a terminar catastróficamente para Bruce Wayne, y la desaparición de Batman.

### ANÁLISIS DE LA CIUDAD:

Símbolos Urbanos y Tipologías arquitectónicas:

Torre Wayne:

The Dark Knight (2008)

USA

Director: Christopher Nolan

Producción: Syncopy Films/Legendary Pictures/DC Comics/Warner Bros.

Productor: Christopher Nolan, Charles Roven y Emma Thomas

Guión: Christopher y Jonathan Nolan y David S. Goyer, según los personajes de Bob Kane

Fotografía: Wally Pfister (Technicolor)

Música: James Newton Howard y Hans Zimmer

Montaje: Lee Smith

Duración: 152 minutos

Actores: Christian Bale, Aaron Eckhart, Heath Ledger, Michael Caine, Morgan Freeman, Gary Oldman, Maggie Gyllenhaal.

## ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



82

En la película anterior, un tren de pasajeros, perteneciente al transporte público de la ciudad, se descarrila y colisiona contra la Torre Wayne, destruyendo un importante número de columnas. La torre probablemente quedó inhabilitada, y tuvo que ser demolida. En esta película aparece una nueva Torre Wayne de estilo racionalista, sede de la empresa familiar de Bruce Wayne. El edificio se inspira de la torre "Richard J. Daley Center" del arquitecto Jacques Brownson del despacho de arquitectura C. F. Murphy Associates.



83

Hospital de Gotham:

Aparece por primera vez en la trilogía de Christopher Nolan el Hospital de Gotham, que es demolido por El Joker. El edificio destruido para la película era el edificio administrativo de la fábrica de dulces abandonada "Brach's"

107



84

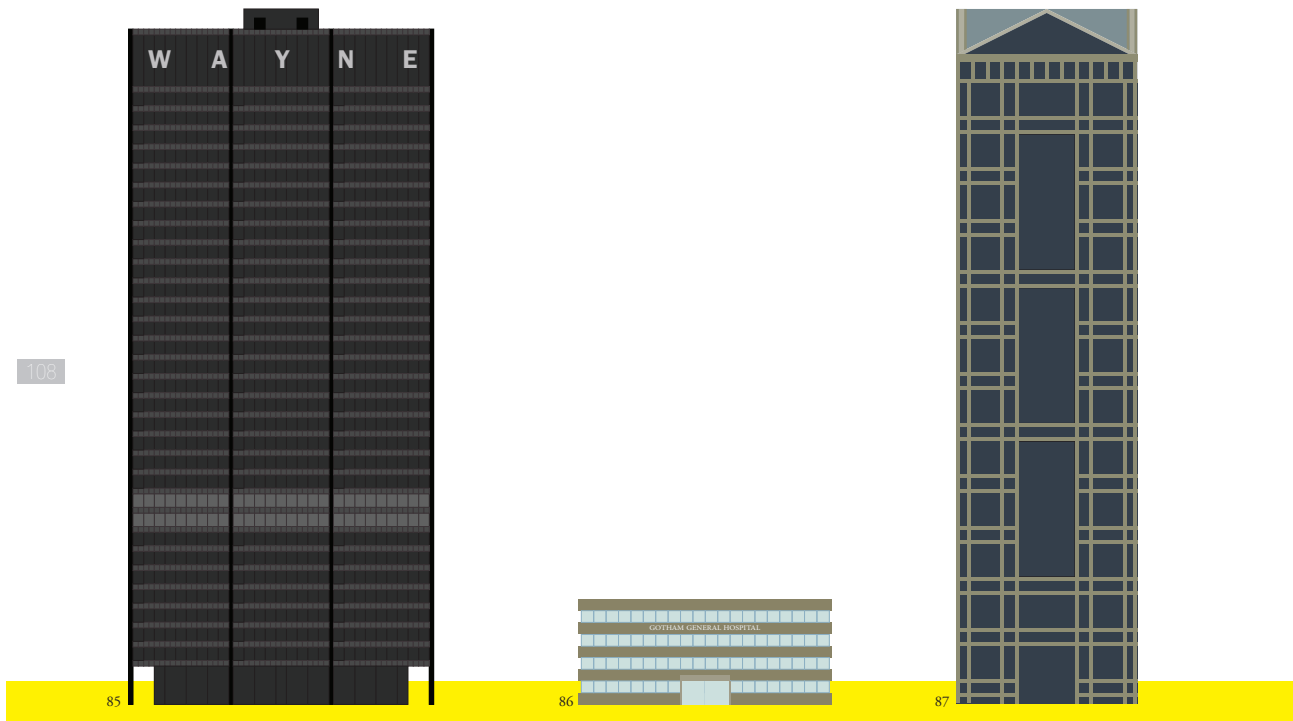
Banco Nacional de Ciudad Gótica:

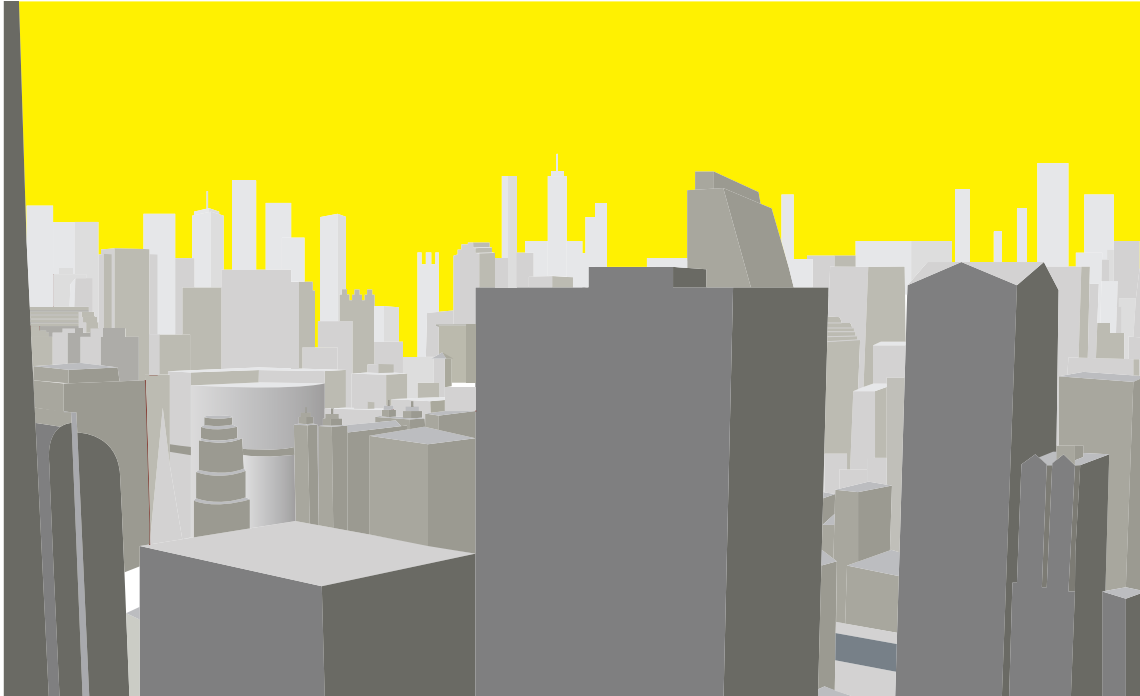
El Banco Nacional de Ciudad Gótica es el banco en donde la mafia tiene custodiado su dinero. Es robado por El joker al comienzo de la película, y sufre una destrucción parcial en la fachada. La referencia para el edificio fue el "Chicago Post Office Building" del despacho Graham, Anderson, Probst & White y es de estilo art déco.

Tipologías arquitectónicas:

Además de los edificios descritos en la película anterior,

### CAPÍTULO 3





## CAPÍTULO 3

aparecen ahora más edificios, de los mismos estilos que se comentaron anteriormente, es decir, Art Déco, Racionalismo y Postmodernismo.

Imagen de la ciudad:

Skyline:

Las imágenes del skyline de esta película aportan informaciones sobre nuevos edificios que no aparecían representados anteriormente, sin embargo sobre la configuración de la ciudad no se aprende nada nuevo. Sigue habiendo presencia de agua alrededor de la ciudad, y esta vez casi se muestra exclusivamente el distrito financiero y la zona rica de la ciudad. Los edificios son en su mayoría rascacielos.

Configuración del espacio:

Callejones Cerrados:

Aparecen menos callejones y espacios remanentes en esta película, en comparación con las otras. Sin embargo siguen existiendo espacios oscuros, y poco transitados, que por lo general coinciden en estar junto a edificios abandonados.

Espacio Abierto:

La ciudad parece tener mucha más claridad y legibilidad que en la película anterior. Kevin Lynch en la "*Imagen de la ciudad*"



89



90

## ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



define la legibilidad del espacio de la siguiente manera: “Con esta expresión indicamos la facilidad con que pueden reconocerse y organizarse sus partes en una pauta coherente. Del mismo modo que esta página impresa, si es legible, puede ser aprehendida visualmente como una pauta conexas de símbolos reconocibles, una ciudad legible sería aquella cuyos distritos, sitios sobresalientes o sendas son identificables fácilmente y se agrupan, también fácilmente, en una pauta global”. (Lynch, 2014) Esta vez, la mayoría de los espacios mostrados por la película son espacios limpios, con vegetación, con mobiliario urbano, transitados por personas. Por otro lado, únicamente se logra apreciar una zona acomodada de la ciudad, así que no es posible determinar cómo está configurada la zona residencial, o si existen zonas pobres. Sin embargo, en una parte de la película anterior se da a entender que el barrio pobre mostrado, fue destruido. Finalmente, podemos deducir que la presencia de Batman tiene un efecto positivo en la ciudad, al igual que la del nuevo fiscal de distrito Harvey Dent.

Usos del espacio:

La ciudad cuenta con infraestructura bancaria y financiera. Por un lado podemos observar que existe un distrito financiero, como en la película anterior, ya que hay presencia de rascacielos y de oficinas. Por otro lado, se muestra el Banco Nacional de Gotham, uno de los bancos más importantes de la ciudad, y en donde la mafia resguarda su dinero. Se utilizó el edificio “Chicago Main Post Office” como referencia. Por otro lado, la ciudad presenta una infraestructura de transportes, que permite la movilidad, ya sea pública o privada. Por un lado volvemos a ver que existe un



## CAPÍTULO 3

112



94

## ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



95

tren elevado, sin embargo con menos presencia que en la película anterior, y de menor escala. Por otro lado, las vías rápidas son subterráneas, y permiten la movilidad de los coches. Finalmente, también hay barcos de transporte de mercancías, como de transporte de pasajeros. Por último, las azoteas y los techos siguen siendo utilizados, cumpliendo la misma función descrita en la película anterior.

Percepción de la ciudad:

Peatón:

Desde el punto de vista del peatón, en este caso la ciudad parece menos opresora, es decir, que los espacios son más amplios, y liberados de elementos que bloquean la vista o el paso, como eran los puentes sobre las calles, o la estructura de las estaciones del tren elevado sobre las banquetas. Por otro lado, la mayoría de las tomas son diurnas, lo que definitivamente mejora la impresión que se tiene de la ciudad. Sin embargo, sigue habiendo pocos lugares que aún provocan inseguridad y desconfianza.

113



96

Coche:

A partir de las imágenes tomadas desde el punto de vista del coche, se aprende que el tren elevado no tiene una escala tan grande como en la primera película. El anterior, podía tener nueve niveles de altura, mientras que éste se encuentra en un segundo nivel. Este tren sigue las rutas de las calles, y se encuentra directamente sobre ellas. Por otro lado, la ciudad parece tener una

## CAPÍTULO 3

retícula muy regular, ya que las imágenes son vistas en perspectiva con un punto de fuga central.

Puntos de vista:

En esta película no se muestran muchas tomas que filman los edificios desde la calle hacia la parte superior de ellos, por lo que es más difícil obtener información sobre su forma. Sin embargo, existen muchas tomas que filman la ciudad desde lo alto, aparece como la forma predilecta de filmar la ciudad. Por un lado permite observar desde la mejor perspectiva posible la acción que se está desarrollando. Finalmente nos permite reafirmar la ubicación de la ciudad en una isla, y la presencia de ríos internos.

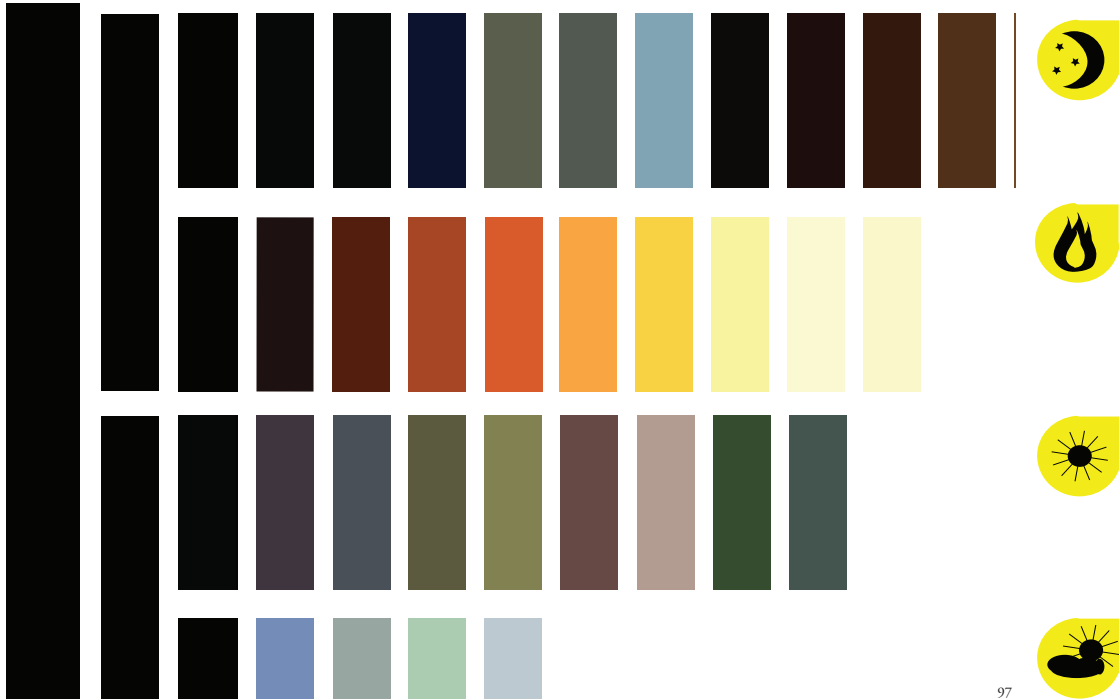
Paleta de colores:

La paleta de colores es muy similar a la película pasada, pero en este caso tiene tonalidades más claras.

114

Destrucción:

En esta película hay presencia de destrucción de la arquitectura con un impacto medio sobre la ciudad y sobre la memoria histórica de los habitantes. El Joker decide explotar el edificio del Hospital General de Gotham, desalojado previamente, por lo que no hubo pérdidas humanas. Este acto provoca la necesidad de volver a construir otro Hospital. Para la película se demolió el edificio administrativo de una fábrica de dulces abandonada en Chicago "Brach's Candy Factory".



## CAPÍTULO 3



116

98

The Dark Knight Rises (2012)

USA

Director: Christopher Nolan

Producción: Syncopy Films/Legendary Pictures/DC Comics/Warner Bros.

Productor: Christopher Nolan, Charles Roven y Emma Thomas

Guión: Christopher y Jonathan Nolan, David S. Goyer, según los personajes de Bob Kane

Fotografía: Wally Pfister (Technicolor)

Música: Hans Zimmer

Montaje: Lee Smith

Duración: 165 minutos

Actores: Christian Bale, Tom Hardy, Marion Cotillard, Michael Caine, Morgan Freeman, Gary Oldman, Joseph Gordon-Levitt, Anne Hathaway

## THE DARK KNIGHT RISES (2012)

Esta es la última entrega del director Christopher Nolan. Batman lleva desaparecido varios años, a partir de un pacto establecido entre él y el comisario Jim Gordon. Bruce Wayne, viéndose afectado por esto, decide recluirse en su mansión, atrapado en una gran depresión. Sin embargo, un robo efectuado en su presencia, le da una nueva razón para salir de su casa. La película, la tercera de la trilogía, narra el regreso de Batman y la introducción de un nuevo villano en Ciudad Gótica llamado Bane, un discípulo, al igual que Bruce Wayne, de la Liga de las Sombras, que tiene como misión destruir la ciudad y a Batman.

### ANÁLISIS DE LA CIUDAD:

Símbolos Urbanos y Tipologías arquitectónicas:

Torre Wayne:

En esta película, las oficinas de Wayne Enterprises siguen localizadas en el mismo edificio moderno que en la película anterior.

Prisión de Blackgate:

Un nuevo edificio importante para Ciudad Gótica aparece en esta película, la Prisión de Blackgate. Aquí se encuentran encerrados los criminales sentenciados de la ciudad. La referencia para este edificio, es el Mellon Institute of Industrial Research

## CAPÍTULO 3

localizado en Pittsburgh, de estilo neoclásico.

Hospital de Ciudad Gótica:

A partir de la destrucción del Hospital de Ciudad Gótica en la película anterior, se reconstruye en la ciudad un nuevo hospital para los habitantes de ciudad Gótica. Pocas escenas se desarrollan en él, y sólo se logró obtener una imagen del exterior del edificio.

Estadio de Gotham:

Otro elemento arquitectónico importante para la ciudad es el Estadio de Ciudad Gótica, como se verá más adelante. Por las imágenes podemos deducir que se encuentra localizado a proximidad de un río. La referencia para este edificio es el Heinz Hall de Pittsburg.

Tipologías arquitectónicas:

La ciudad representada en las películas de Christopher Nolan es coherente a través de las tres cintas que conforman la trilogía, por lo que los estilos arquitectónicos que citamos anteriormente aplican también para esta película. Sin embargo, no se citó a la arquitectura contemporánea en los otros casos. Este edificio que aparece en una imagen de la ciudad, claramente hace referencia al New Museum de Sanaa en Nueva York.



99



100



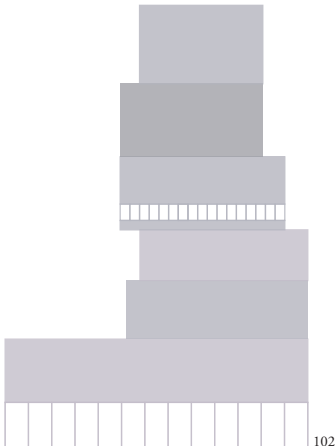
101

Imagen de la ciudad:

Skyline:

Esta película se caracteriza por tener un gran número de planos generales en donde aparece la ciudad, en múltiples facetas, en contraste con las otras películas, en donde no se mostraban tantas imágenes del skyline. La gran cantidad de imágenes nos permite observar diferentes aspectos de la ciudad, para así entender su configuración, y para entender que elementos arquitectónicos existen en ella. Nuevas informaciones sobre la ciudad se añadieron a las que ya se tenían. El agua es un elemento determinante para la configuración de la ciudad ya que esta se encuentra dividida en diferentes islas, por lo que es natural la presencia de un gran número de puentes, elementos conectores entre los diferentes distritos. También se puede deducir que la ciudad se organiza a través de una trama urbana reticular característica de las ciudades estadounidenses. Los edificios que conforman a la ciudad son de diferentes densidades y se organizan en el espacio a partir de ellas, es decir que por lo general los edificios más altos se encuentran concentrados a proximidades del río, mientras que en el centro son de alturas menos importantes. Las áreas verdes también son adyacentes al agua, al igual que el estadio, y algunos edificios industriales, que claramente no se encuentran cerca de los rascacielos. La ciudad está en continua construcción, ya que podemos ver edificios en obra, y grúas que forman parte del perfil de la ciudad. Finalmente, a partir de este análisis se puede concluir que es una ciudad heterogénea, característica que se expresa en sus construcciones físicas, a través de los diferentes estilos arquitectónicos, las diferentes alturas de los edificios, y los distintos usos.

110



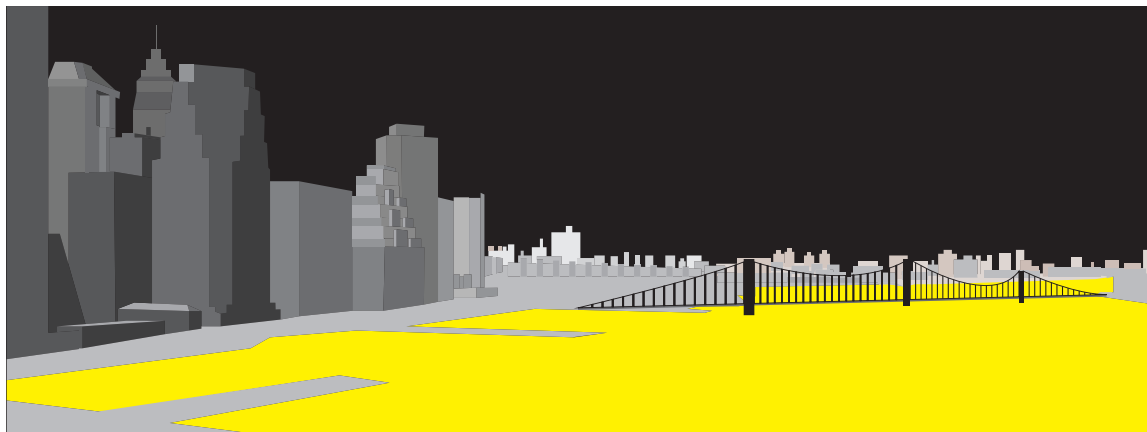
Configuración del espacio:

Callejones Cerrados:



## CAPÍTULO 3

120



103

ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA



104



105



106



121

107

## CAPÍTULO 3

Tomando en cuenta el argumento de la cinta, al principio, Ciudad Gótica se encuentra viviendo el mejor momento en su historia. La corrupción ha empezado a disminuir, y los criminales son perseguidos, arrestados, y sentenciados por la policía. Esto se ve reflejado en la ciudad, por lo que al haber menos corrupción y menos crimen, hay también menos espacios cerrados, inseguros y oscuros.

Espacio Abierto:

A partir del análisis de imágenes, se encontró que la ciudad posee un importante número de áreas verdes, parques y plazas. Las vialidades son amplias, arboladas y con banquetas cómodas para los peatones. Por último también hay áreas deportivas, como el Estadio de Gotham.

Usos del espacio:

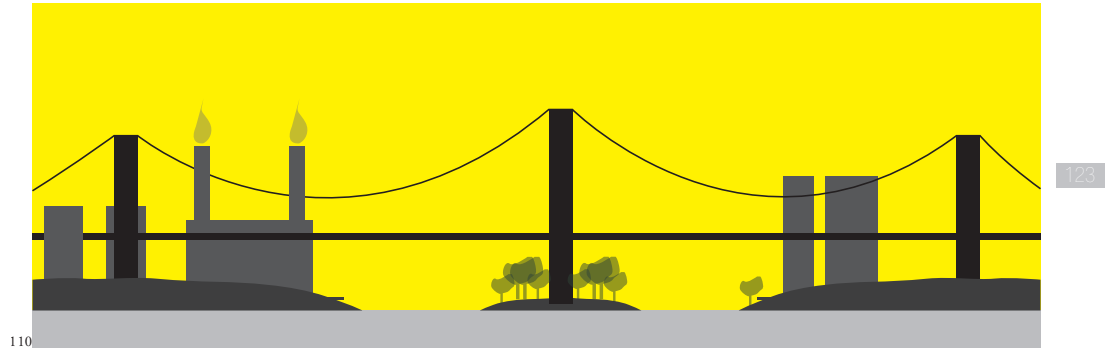
Sigue habiendo una fuerte presencia de infraestructura bancaria y financiera en la ciudad, como en las películas anteriores. Se puede observar en unas escenas el edificio de la Bolsa de Valores de Ciudad Gótica, donde tiene lugar un robo. El edificio utilizado para las escenas de la película fue el número 23 de la calle Wall Street en Manhattan. Por otro lado también aparece un edificio que porta un rótulo del "City National Bank", rodeado de más rascacielos que seguramente son oficinas corporativas de grandes compañías. En esta película también se muestran diferentes medios de movilidad, como trenes subterráneos, puentes, y vialidades. Sobre la red de transporte público subterráneo sólo existen imágenes de las vías



108



109



## CAPÍTULO 3

y de los túneles, mientras que las imágenes desde el interior de los trenes son inexistentes. En esta película también se observa que existen vías rápidas subterráneas, avenidas amplias a nivel de calle, y vialidades locales. Puentes y túneles conectan a las diferentes islas que conforman Ciudad Gótica entre sí, y con el continente, por lo que son la vía principal de acceso a la ciudad. Como infraestructura deportiva y de entretenimiento la ciudad cuenta con el Estadio de Gotham, que se encuentra a proximidad del agua. Por otra parte, en la película se muestran fragmentos de la red de drenaje de la ciudad, y se explica que debajo de la Torre Wayne se concentran diferentes canales de distribución. Sobre la infraestructura energética, solo existe la información de un nuevo reactor de fusión nuclear desarrollado por Wayne Enterprises que tiene como objetivo satisfacer toda la demanda energética de la ciudad, pero que se encuentra desactivado. Por otro lado, también se muestra en la película infraestructura comercial, que va desde pequeñas tiendas hasta grandes tiendas departamentales. En las imágenes del skyline también es posible observar la presencia de fábricas y edificios industriales, cerca del río. Finalmente, los techos y las azoteas siguen siendo utilizados como espacio de reunión secreto entre miembros de la policía y Batman, y como lugar de observación o de vigilancia para el personaje enmascarado.

Percepción de la ciudad:

Peatón:

Las imágenes desde el punto de vista del peatón aportan diferentes informaciones sobre la configuración de la ciudad.



## ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA

En primero, al estar más cerca de los edificios que el coche por ejemplo, es posible apreciar la textura de los materiales. En los edificios residenciales es común ver ladrillos o mampostería, mientras que en la zona financiera domina el concreto, la piedra caliza y el cristal. Por otra parte, estas imágenes también aportan información sobre las calles, ya que es posible observar vialidades con banquetas amplias, alumbrado público y cableado subterráneo en las zonas urbanas con usos de suelo mixtos, mientras que en la zona residencial se puede observar banquetas más pequeñas y cableado aparente. Finalmente estas imágenes confirman las diferencias de escala que existen en la ciudad, ya que en algunas zonas la altura de los edificios permite ver el cielo mientras que en otras es imposible.

Coche:

126

La información que se aprende a partir de las imágenes desde el punto de vista del coche sobre la configuración de Ciudad Gótica apoya lo que se ha visto con anterioridad. Es decir que hay presencia de vías de alta velocidad subterráneas, que existen diferentes anchos de calle dependiendo de la zona de la ciudad en donde se ubican, y finalmente que la ciudad sigue una trama reticular, aunque algunas vialidades rompen con esa trama al seguir recorridos más orgánicos, al adaptarse seguramente a la forma de las islas.

Aérea:

El punto de vista aéreo permite obtener más detalles sobre



112



113

## CAPÍTULO 3

los edificios, las diferentes alturas de estos, y los diferentes estilos arquitectónicos presentes en la ciudad. Por otra parte, también aporta más detalles sobre las vialidades, al apoyar las deducciones previas sobre la trama reticular de la ciudad y las vialidades subterráneas, pero mostrando que también hay vías elevadas para automóviles.

Puntos de vista:

En esta película, las tomas en picada (de arriba hacia abajo) y de contra picada (de abajo hacia arriba), no aportan más informaciones de las aprendidas a partir del análisis del skyline y del punto de vista aéreo.

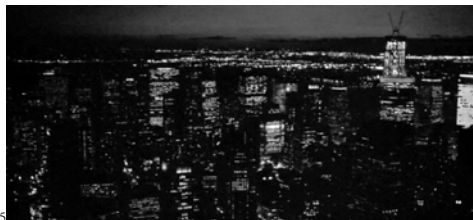
126

Paleta de colores:

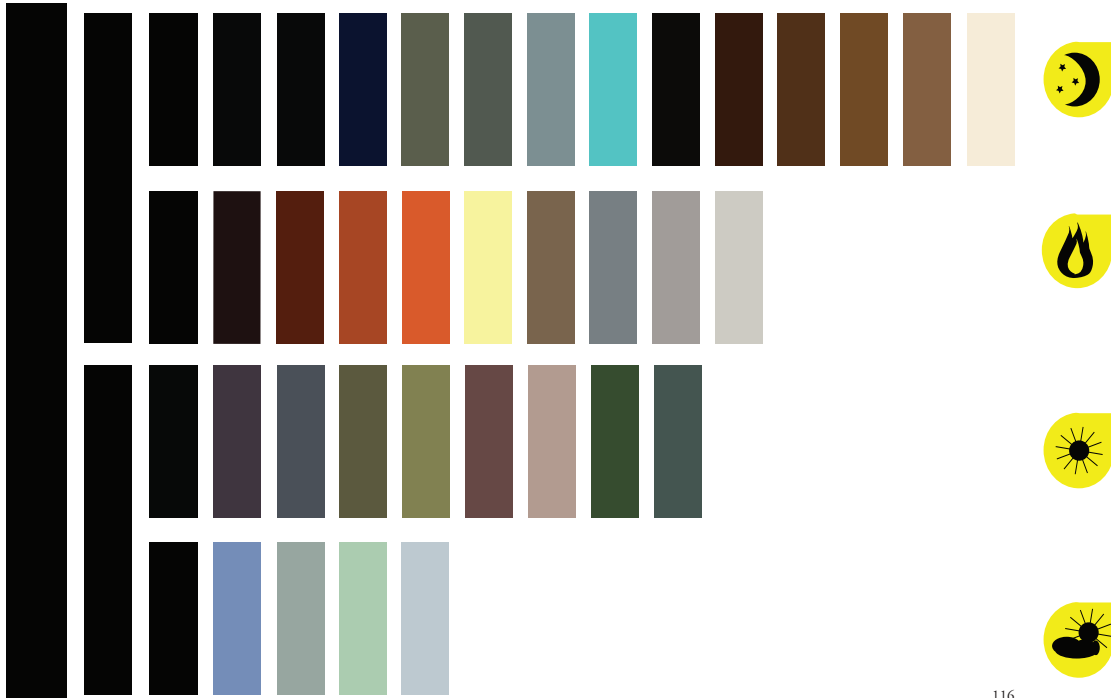
La paleta de colores varía poco con respecto a la de la película anterior. Los colores de la ciudad nocturna son predominantemente el negro, el azul muy oscuro y el café también muy oscuro, mientras que se pueden observar colores muy luminosos en las luces de los edificios, los rótulos y los faros de los coches, como el amarillo, el azul, el rojo y el blanco. Los colores de la ciudad nocturna son predominantemente claros pero opacos, van del gris, azul al ocre, café. El cielo tiene colores azules intensos pero también tono pastel y grises claros. Finalmente, la paleta de colores relativa a la destrucción en esta película tiene muchos más tonos grises, mientras que en las anteriores consistía exclusivamente de un degradado de rojos.



114



115





## CAPÍTULO 3

### Destrucción:

En esta película, el tema de la destrucción de arquitectura o de la ciudad, tiene otro significado del que posee en las cintas anteriores. En primer lugar, tiene lugar a lo largo de la película, mientras que en las versiones anteriores, era resultado de casos aislados. En segundo lugar, en esta película la destrucción de la ciudad está premeditadamente planeada, contrariamente a las otras cintas, en donde era resultado de errores o de impulsos. El primer elemento arquitectónico que sufre es el Estadio de Ciudad Gótica, y tiene función de acto introductorio de los criminales, ya que estos se presentan frente a los ciudadanos y les explican el futuro que le depara a la ciudad. Es un acto que busca instaurar terror en la población, al asesinar al alcalde, y destruir el terreno de juego, frente a los ojos de una multitud. Posteriormente se lleva a cabo la destrucción de los puentes y túneles que conectan a la ciudad con tierra firme, con el objetivo de aislar la isla, evitando que la población salga y que el gobierno y el ejército entren. Toda la fuerza policiaca se encontraba bajo tierra al momento de la destrucción de los túneles, por lo que quedan atrapados, dejando a la ciudad sin policías. Finalmente, la Prisión de Blackgate también se ve afectada por una explosión pero que en este caso tiene por objetivo permitir que los reclusos escapen. Todo lo descrito anteriormente demuestra que la destrucción física, de calles, túneles, puentes y edificios es el medio para introducir el caos y la desestabilidad en la ciudad. Estos hechos físicos causan un shock colectivo ya que "la destrucción de casas, barrios e infraestructuras urbanas desestabiliza el funcionamiento de la vida urbana. Pero, más a fondo, semejante destrucción busca socavar los valores de una comunidad civilizada tales como la ley, el orden, la libertad o la cultura" (Krieger, 2006). Posteriormente, se revela que los terroristas buscan efectivamente que a partir del caos y de la ausencia de gobierno, los ciudadanos se destruyan entre sí, lo que conduciría a la destrucción de Ciudad Gótica.

128







## C ONCLUSIÓN

A partir de los análisis anteriores, podemos afirmar que las dos versiones de Ciudad Gótica, la del director Tim Burton y la del director Christopher Nolan, son muy diferentes. La ciudad representada en las películas "Batman" y "Batman Returns" de Tim Burton, es una ciudad difícilmente localizable en el tiempo y en el espacio. Los estilos arquitectónicos, la configuración urbana de la trama, y el perfil urbano, remiten más a una ciudad de tipo europeo, que a una ciudad estadounidense. Las ciudades europeas, cuentan tradicionalmente con un centro histórico de trazado irregular en donde las iglesias tienen un lugar estratégico y dominan visualmente, mientras que las ciudades estadounidenses siguen trazados reticulares, en donde el rascacielos destaca en el perfil urbano de la ciudad. En este caso Ciudad Gótica tiene un trazo irregular que se puede apreciar en las imágenes tomadas en las calles de la ciudad. Es una ciudad de calles oscuras, ya que la escala inhumana de los edificios no permite que la luz llegue de manera apropiada a la calle. Las vialidades no cuentan con vegetación, se puede interpretar que es la consecuencia de la falta de luz solar, lo que impediría su correcto crecimiento. Las calles por lo general son pequeñas, y las banquetas tienen elementos estructurales de los edificios sobre ellas, lo que impide una buena circulación de parte de los peatones. La ciudad cuenta con un gran número de espacios remanentes, en donde crímenes se cometen constantemente. Por otra parte, los estilos arquitectónicos presentes en la ciudad son numerosos, siendo posible ver edificios racionalistas, góticos, eclécticos, de herencia fascista, o soviética, high-tech y art déco. Finalmente la ciudad cuenta con edificios de uso comercial, industrial, cultural, cuenta con pocos espacios públicos, espacios de ocio y de entretenimiento.

Por otra parte, la ciudad representada en las películas "Batman Begins", "The Dark Knight", y "The Dark Knight Rises", muestra una evolución a lo largo de las tres películas coherente con respecto a la trama de las cintas. En la primera película, la ciudad se encuentra sumergida en la inseguridad, la criminalidad y la corrupción, lo que se refleja físicamente a través de la infraestructura descuidada, la presencia de espacios remanentes y la falta de limpieza de la ciudad. Se puede apreciar que existe bastante desigualdad social por los contrastes que muestra la ciudad, hay zonas que demuestran una estabilidad económica, pero

## CONCLUSIÓN

también existen barrios en donde la pobreza es evidente. Las vialidades en el barrio menos favorecido, son pequeñas y estrechas, mientras que en la zona comercial y financiera son amplias, y poseen banquetas con vegetación. La ciudad se encuentra emplazada en una isla, rodeada de un conjunto de islas menores. Existen puentes que conectan a las islas entre sí, y que a su vez las unen al continente. La ciudad sigue una configuración reticular ortogonal propia de las ciudades estadounidenses. La Torre Wayne es un importante ícono urbano de la ciudad ya que reúne las redes de transporte, agua, y energía lo que la convierte en el centro no oficial de Ciudad Gótica. Al final de la primera película, la Torre Wayne es destruida, al igual que la zona más pobre de la ciudad, lo que provoca una reconfiguración de la ciudad en la siguiente cinta. A partir de la aparición de Batman en la ciudad, la criminalidad y la corrupción se ve disminuida en la segunda película, con implicaciones arquitectónicas y urbanas. En primer lugar, se construye una nueva Torre Wayne, para remplazar la que es destruida en la película anterior, retomando su lugar de ícono urbano. Por otra parte, la ciudad parece tener menos desigualdad social y menos espacios remanentes, lo que contribuye a que el crimen disminuya. Al principio de la tercera película, la ciudad demuestra que las condiciones de seguridad y de corrupción han mejorado notablemente, ya que se ve reflejado en el espacio urbano. Sin embargo, a partir de un ataque terrorista, la ciudad se ve seriamente afectada, ya que los puentes que la unen con tierra firme son destruidos, al igual que un gran número de edificios y calles, incluido el estadio de Ciudad Gótica. Una reconstrucción será necesaria para el buen funcionamiento futuro de la urbe. Por otra parte, a partir del análisis también se constató que los estilos arquitectónicos en esta metrópoli son los característicos de las ciudades estadounidenses, es decir que hay presencia de arquitectura racionalista, posmodernista, contemporánea, art-déco y neoclásica. Por último, la ciudad cuenta con infraestructura cultural, transporte público, infraestructura industrial, infraestructura sanitaria, infraestructura portuaria, áreas verdes, espacio público, y un distrito financiero, con bancos y edificios de oficinas.

Los análisis que se llevaron a cabo anteriormente, demuestran que el estudio de una ciudad de ficción a partir de la metodología propuesta es posible. El estudio de las imágenes obtenidas de las películas, aportaron informaciones válidas y sustanciales sobre la configuración y el emplazamiento de la ciudad, los usos de suelo, los estilos y las tipologías arquitectónicas, la altura, escala y densidad de los edificios, la percepción de la ciudad desde diferentes puntos de vista, los colores dominantes, y la influencia de la destrucción en la reconfiguración urbana, lo que aportó nuevos conocimientos sobre la ciudad. Por otra parte, los resultados de los análisis también han demostrado como la arquitectura de ficción toma referencias de

la arquitectura real, en las películas de Burton al proyectar edificios a partir de análogos reales (el caso de la catedral inspirada en la arquitectura de Gaudí y la casa que aparece en "*Psycho*" de Alfred Hitchcock) y en las películas de Nolan, filmando en edificios reales pero modificándolos para recibir nuevos usos y significados. Esto apoya la hipótesis de la importancia del imaginario colectivo en las relaciones entre cine, comics y arquitectura, en el sentido en que la arquitectura real se convierte en referencia y análogo para arquitectura de ficción. Por otro lado, los directores o diseñadores de producción al utilizar referencias reales para crear edificios imaginarios, vistos por un gran número de espectadores, acercan indirectamente los edificios reales a esos individuos.

Por otra parte, es importante hacer un ejercicio de reflexión sobre las limitaciones de la metodología propuesta y cómo mejorarla. En primer lugar, es importante entender que la ciudad no es mostrada siempre en su totalidad, por lo que debe considerarse que los resultados de los análisis son resultados parciales. En segundo lugar, la metodología busca aproximarse a las ciudades sensorialmente, por lo que sería necesario incluir en próximos análisis la velocidad, el movimiento o los sonidos, por la importancia que tienen estos conceptos en el entendimiento de la ciudad a través de la percepción. Por último, el trabajo contemplaba inicialmente aplicar la metodología también a ciertos cómics, pero por los alcances del mismo, no se realizó. Por los mismos alcances, tampoco se contempló incluir las versiones de la ciudad representadas en las series de televisión, en los dibujos animados o en los videojuegos. Sería interesante por una parte completar el análisis, estudiando también la configuración urbana de Ciudad Gótica representada en otros medios, y por otra parte, aplicar la metodología a una ciudad real, para complementar los análisis urbanos que ya existan sobre ella.



## ÍNDICE DE CAPÍTULOS

INTRODUCCIÓN.	3
JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO.	7
Aplicación de la hermenéutica y la fenomenología de Gadamer	7
La Arquitectura y el Cine	13
La Arquitectura y el Cómic	19
El lenguaje de los comics	20
La arquitectura en los comics	21
El comic, medio de representación arquitectónica	23
Batman y los Comics en la historia	28
Conclusión	31
LA CIUDAD Y SU RELACIÓN CON EL IMAGINARIO COLECTIVO.	33
La Ciudad y el Imaginario Colectivo definidos por Peter Krieger	33
Análisis Urbano tradicional	44
Propuesta de Metodología sensorial y perceptiva de Análisis Urbano	48
ANÁLISIS URBANO DE CIUDAD GÓTICA.	53
Ciudad Gótica en los Comics	53
Ciudad Gótica en el Cine	58
Serie de Tim Burton	59
Batman (1989)	60
Análisis de la ciudad:	62
Batman Returns (1992)	80



## ÍNDICE

Análisis de la ciudad:	81
Batman Begins (2005)	93
Análisis de la ciudad:	93
The Dark Knight (2008)	104
Análisis de la ciudad:	104
The Dark Knight Rises (2012)	115
Análisis de la ciudad:	115
<b>C</b> ONCLUSIÓN	129
<b>B</b> IBLIOGRAFÍA.	136
<b>Í</b> NDICE DE IMÁGENES	141

## BIBLIOGRAFÍA

# BIBLIOGRAFÍA

Alfaro Salazar, F. H., & Ochoa Vega, A. (1999). *Espacios distantes... Aún vivos. Las salas cinematográficas de la Ciudad de México*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Audi, R. (1999). *The Cambridge Dictionary of Philosophy*. Cambridge: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRES.

*Banlieue : les grands ensembles cassés*. (28 de Abril de 1993). Obtenido de INA: <http://www.ina.fr/video/PAC02031817>

Barber, S. (2006). *Ciudades proyectadas: espacio urbano y cine*. Gustavo Gili .

Bazant, J. (1998). *Manual de diseño urbano. 5a ed.* Mexico: Trillas.

Bi, J. (2007). *du9 . l'autre bande dessinée*. Obtenido de <http://www.du9.org/dossier/architecture-et-bande-dessinee/>

Brown, E. R. (s.f.). Obtenido de [www.eliotrbrown.com](http://www.eliotrbrown.com)

Bunge, M. (2001). *Diccionario de Filosofía*. siglo veintiuno editores.

Burton, T. (Dirección). (1989). *Batman* [Película].

Burton, T. (Dirección). (1992). *Batman Returns* [Película].

Cabezas, C. (19 de Marzo de 2013). ALT oficina lanza cómic “Una aproximación a la arquitectura” / Ángel Luis Tendero. *Archdaily*. Obtenido de <http://www.archdaily.mx/mx/02244834/-alt-oficina-lanza-comic-una-aproximacion-a-la-arquitectura-angel-luis-tendero>

Cacciari, M. (2009). *La ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili. 4a edición.

Casas, Q. (2011). *Películas clave del cine de superhéroes*. Ma Non Troppo.

Daniel, L. (1988). *Comix: A History of Comic Books in America*. Random House Value Publishing.

- Durand, G. (2000). *La imaginación simbólica*. Buenos Aires: Amorrutu editores.
- Eco, U. (1995). *Apocalípticos e integrados*. Tusquets Editores.
- Eisner, W. (1998). *El comic y el arte secuencial*. S.A Norma Editorial.
- Fischer, H. (2004). *Théorie de l'art sociologique*. Chicoutimi: Edition électronique de Jean-Marie Tremblay.
- Fonds Töpffer. (s.f.). *La cité internationale de la bande dessinée et de l'image*. Angoulême, Francia. Obtenido de <http://collections.citebd.org/topffer/>
- Frampton, K. (2009). *Historia crítica de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gadamer, H.-G. (1977). *Verdad y método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Gadamer, H.-G. (1994). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner ästhetischen Kommunizierbarkeit*. Conversaciones culturales de Friburgo. Marienbad (Universidad de la autopista: Heidelberg: Carl-Auer-Systeme Verlag.
- García Roig, M., & Martí Aris, C. (2008). *La arquitectura del cine*. Fundación Caja de Arquitectos.
- Gorostiza, J. (1997). *La imagen supuesta. Arquitectos en el cine*. Barcelona: Caja de Arquitectos.
- Grondin, J. (2003). *Introducción a Gadamer*. HERDER.
- Habla Ciudad*. (2014). Ciudad de México: Arquine.
- Hanson, M. (2005). *The Science behind the fiction "Building Sci-Fi Moviscapes"*. Rotovisión.
- Internet Movie Data Base. (s.f.). Obtenido de Metropolis (Fritz Lang): <http://www.imdb.com/title/tt0017136/>
- Jencks, C. (1986). *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jung, C. G. (1997). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Caralt.

## BIBLIOGRAFÍA

Jung, C. G. (2009). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.

Krieger, P. (2006). *Paisajes urbanos: imagen y memoria*. UNAM.

*La double vie des super-héros, des comics au cinéma*. (2012). Les inROcks hors série.

Larousse. (2001). *Gran diccionario de la lengua española*. Barcelona: Spes Editorial.

Les grands-ensembles de Créteil. (11 de Abril de 1964). Obtenido de INA: <http://www.ina.fr/video/CAF89027084/les-grands-ensembles-de-creteil-video.html>

Lus Arana, K. (Invierno de 2013). *Swarté's Mystery Theater*. MAS CONTEXT. Obtenido de <http://www.mascontext.com/issues/20-narrative-winter-13/swartes-mystery-theater/>

Lus Arana, K. (s.f.). MAS CONTEXT. Obtenido de <http://www.mascontext.com/tag/koldo-lus-arana/>

Lynch, K. (2014). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.

Michell, W. J. (2005). *Placing Words: Symbol, space, and the city*. Boston: MIT press.

Mischerlich, A. (1969). *La inhospitalidad de nuestras ciudades*. Madrid: Alianza Editorial.

Molezún, F. (23 de Septiembre de 2011). *La arquitectura según el cómic. La voz de galicia*. Obtenido de [http://www.lavozdeg Galicia.es/coruna/2011201109\\_0003/24/09/H24C8997.htm](http://www.lavozdeg Galicia.es/coruna/2011201109_0003/24/09/H24C8997.htm)

Montaner, J. M. (1999). *Después del movimiento moderno*. Barcelona: Gustavo Gili.

Moreno, B. (1518- Noviembre 2011). *Relaciones entre el cine y las artes. El cine y la arquitectura*. Primer coloquio Universitario de Análisis Cinematográfico. Ciudad de Mexico: UNAM/DIFUSIÓN CULTURAL UNAM/CÚEC/FILMOTECA UNAM/ IIE/FFyL/SUAC.

Neumann, D. (1999). *Film architecture: From Metropolis to Blade Runner*. Prestel.

Nolan, C. (Dirección). (2005). *Batman Begins* [Película].

Nolan, C. (Dirección). (2008). *The Dark Knight* [Película].

- Nolan, C. (Dirección). (2012). *The Dark Knight Rises* [Película].
- Pais, E. (2003). *La Enciclopedia*. Salvat Editores.
- Petty, J., & Craker, K. (2006). *A brief history of comic books*. Dallas: Heritage Auction Galleries.
- Ramírez, J. A. (1993). *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. Alianza Forma.
- Rasmussen, S. E. (2005). *La EXPERIENCIA de la arquitectura*. Barcelona: Editorial Reverté.
- Real Academia Española. (s.f.). Obtenido de <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=alegor%EDa>: www.rae.es
- Rhoades, S. (2008). *A Complete History of American Comic Books*. Peter Lang.
- Saraceni, M. (2003). *The language of comics*. Londres: Routledge.
- Sartre, J.-P. (1986). *L'imaginaire*. Éditions Gallimard.
- Sica, P. (1977). *La imagen de la ciudad de Esparta a Las Vegas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Swarte, J. (s.f.). Obtenido de [www.joostswarte.com](http://www.joostswarte.com)
- Swarte, J., Torres, D., Moreno, J., & Fernández-Trapa de Isas, J. (20 de Septiembre de 2012). *Conferencia: Ladrillos y Bocadillos. Cómic y Arquitectura*. Madrid, España. Obtenido de [http://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es\\_es/cultura-historia/multimedia/conferencia-comic-arte-y-arquitectura/ladrillos-bocadillos-comic-arquitectura.jsp](http://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/cultura-historia/multimedia/conferencia-comic-arte-y-arquitectura/ladrillos-bocadillos-comic-arquitectura.jsp)
- Wallace, D. (2012). *The World of The Dark Knight*. Dorling Kindersley.



# ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Claude Monet, La Gare Saint-Lazare, ca.1876-1877, óleo sobre lienzo. Musée D'Orsay. Imagen tomada del sitio web del Musée d'Orsay: [http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/oeuvres-commentees/peinture.html?no\\_cache=1&zoom=1&tx\\_damzoom\\_pi1%5BshowUid%5D=4023](http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/oeuvres-commentees/peinture.html?no_cache=1&zoom=1&tx_damzoom_pi1%5BshowUid%5D=4023) (Fecha de actualización 04 de diciembre del 2014)
2. Sandro Botticelli, La anunciación, 1485, Tempera y oro sobre madera, The Metropolitan Museum of Art. Imagen Tomada del sitio web del MET: <http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/459016?rpp=30&pg=1&f=botticelli&pos=8> (Fecha de actualización 4 de diciembre del 2014)
3. Anónimo, Ejemplo de palacio cinematográfico atmosférico Houston Majestic (1923) de John Ebersson. (Fecha Desconocida). Tomada de Ramírez, J. A. (1993). La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro. Alianza Forma. Página 23
4. McCay, W. Página de Little Nemo in Slumberland, publicado en el New York Herald, Thanksgiving day (Noviembre de 1905). Tomada de Wikipedia: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Little\\_Nemo\\_buildings.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Little_Nemo_buildings.jpg) (fecha de actualización 20/03/2015)
5. Taniguchi J. 1984-1986, "Blanco". Imagen tomada del sitio web du9 [http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/oeuvres-commentees/peinture.html?no\\_cache=1&zoom=1&tx\\_damzoom\\_pi1%5BshowUid%5D=4023](http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/oeuvres-commentees/peinture.html?no_cache=1&zoom=1&tx_damzoom_pi1%5BshowUid%5D=4023) (Fecha de actualización 04 de diciembre del 2014)
- © Bwag/Commons, fecha desconocida, Fotografía de la Caja de ahorros postal en Viena de Otto Wagner. Imagen tomada del sitio web Wikipedia: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Otto\\_Wagner#/media/File:Wien\\_-\\_%C3%96sterreichische\\_Postsparkasse,\\_Georg-Coch-Platz.JPG](http://fr.wikipedia.org/wiki/Otto_Wagner#/media/File:Wien_-_%C3%96sterreichische_Postsparkasse,_Georg-Coch-Platz.JPG)
6. Stanley Tigerman, Instant city, 1966 Imagen tomada del sitio web: <http://archiveofaffinities.tumblr.com/post/28541718429/stanley-tigerman-instant-city-1966> (Fecha de actualización 12 de Julio del 2015)
7. Cedric Price, Fun Palace, 1959-1961, perspectiva aérea desde cabina. Imagen tomada del sitio web del Museum of Modern Art: <http://www.moma.org/collection/works/844?locale=es> (Fecha de actualización: 12 de Julio del 2015)
8. Joost Swarte y Mecanoo, Toneelschuur Theatre, 2002-2003, Fotografía de la vista principal del teatro. Imagen tomada del sitio web: <http://www.mecanoo.nl/Projects/project/31/Toneelschuur-Theatre?t=0> (Fecha de actualización 12 de Julio del 2015)
9. Joost Swarte, Toneelschuur Theatre, 1996, dibujo de la vista de calle del teatro. Imagen tomada del sitio web de la revista Mas Context: <http://www.mascontext.com/issues/20-narrative-winter-13/swartes-mystery-theater/> (Fecha de actualización: 12 de Julia del 2015)
10. Natalia García Etchegaray, Sin título, Imagen Digital. Archivo de la autora.



## ÍNDICE DE IMÁGENES

11. Frank Miller y David Mazzuchelli, Sin título, Dibujo. Imagen tomada de la historieta “Batman:Year One” 1987.
12. Alan Grant, Sin Título, Dibujo. Imagen tomada de la historieta “ Destroyer” 1992.
13. Matt Hollingsworth, Sin Título, dibujo. Imagen tomada de la historieta “Cataclysm” 1998.
14. Elliot R. Brown, Gotham City Map, Dibujo, 1998. Imagen tomada del sitio web del ilustrador: <http://www.eliotrbrown.com/0001.php> (Fecha de actualización 12 de Julio del 2015)
15. Elliot R. Brown, Sin título, Dibujo, 1998. Imagen tomada del sitio web del ilustrador: <http://www.eliotrbrown.com/gcm02.php> (Fecha de actualización 12 de Julio del 2015)
16. Elliot R. Brown, Sin título, Dibujo, 1998. Imagen tomada del sitio web del ilustrador: <http://www.eliotrbrown.com/gcm07.php> (Fecha de actualización 12 de Julio del 2015)
17. Chip Kidd y Dave Taylor, Sin título, Dibujo. Imagen tomada de la historieta “Death By Design” 2012.
18. Chip Kidd y Dave Taylor, Sin título, Dibujo. Imagen tomada de la historieta “Death By Design” 2012.
19. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
20. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
21. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
22. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
23. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
24. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
25. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
26. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
27. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
28. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
29. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
30. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
31. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
32. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
33. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
34. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
35. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
36. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora

37. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
38. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora
39. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
40. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora.
41. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora.
42. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora.
43. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
44. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
45. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
46. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman” de Tim Burton, 1989. Archivo de la autora.
47. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
48. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Returns” de Tim Burton, 1992. Archivo de la autora.
49. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Returns” de Tim Burton, 1992. Archivo de la autora.
50. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Returns” de Tim Burton, 1992. Archivo de la autora.
51. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Returns” de Tim Burton, 1992. Archivo de la autora.
52. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
53. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
54. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Returns” de Tim Burton, 1992. Archivo de la autora.
55. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Returns” de Tim Burton, 1992. Archivo de la autora.
56. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
57. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Returns” de Tim Burton, 1992. Archivo de la autora.
58. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Returns” de Tim Burton, 1992. Archivo de la

## ÍNDICE DE IMÁGENES

autora.

59. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

60. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

61. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Returns” de Tim Burton, 1992. Archivo de la autora.

62. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.

63. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.

64. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.

65. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.

66. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

67. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

68. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

69. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

70. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

71. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.

72. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.

73. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

74. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

75. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.

76. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.

77. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.

78. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.
79. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “Batman Begins” de Christopher Nolan, 2005. Archivo de la autora.
80. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
81. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
82. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.
83. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.
84. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.
85. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
86. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
87. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
88. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
89. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.
90. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.
91. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.
92. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.
93. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.
94. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.
95. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo

## ÍNDICE DE IMÁGENES

de la autora.

96. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.

97. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

98. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight” de Christopher Nolan, 2008. Archivo de la autora.

99. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.

100. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.

101. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.

102. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

103. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

104. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.

105. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.

106. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.

107. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.

108. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.

109. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.

110. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.

111. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.

112. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.
113. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.
114. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.
115. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.
116. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.
117. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.
118. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.
119. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Fotograma de la película “The Dark Knight Rises” de Christopher Nolan, 2012. Archivo de la autora.
120. Natalia García Etchegaray, Sin título, 2014, Imagen digital. Archivo de la autora.