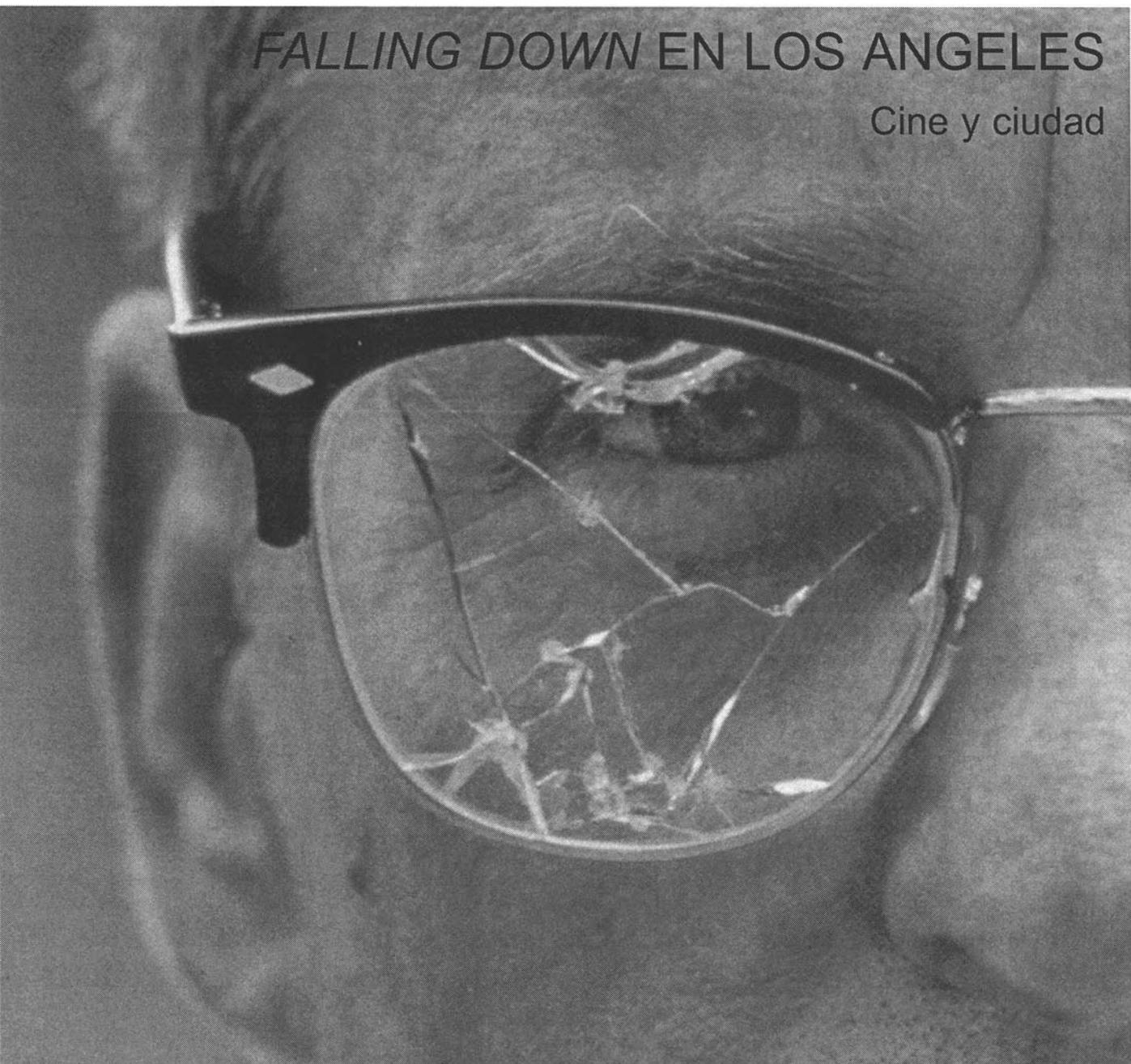


# *FALLING DOWN* EN LOS ANGELES

Cine y ciudad



**CRISTIAN ZANONI**

Con ayuda del cine se pueden tratar las cuestiones más complejas del presente a un nivel que durante siglos ha sido propio de la literatura, la música o la pintura.<sup>1</sup>

ANDREI TARKOVSKI

Hemos pensado que los grandes autores de cine podían ser comparados no sólo con pintores, arquitectos, músicos, sino también con pensadores. Ellos piensan con imágenes-movimiento y con imágenes-tiempo, en lugar de conceptos.<sup>2</sup>

GILLES DELEUZE

Las primeras secuencias filmadas de la historia, hechas por los hermanos Lumiere, muestran la salida de los obreros de una fábrica y la llegada de un tren a la estación. Simples citas a la realidad social de su tiempo, que se irán traduciendo en una serie de representaciones cada vez más complejas, tanto de realidades como de fantasías, que el cine plasmará a lo largo del siglo XX. La ciudad será ampliamente reproducida en la pantalla, ciudades pasadas, presentes y futuras, ciudades reales e imaginarias.

\* Fotografías extraídas de *Imágenes de actualidad*, 115, mayo de 1993, Barcelona.

<sup>1</sup> Tarkovski, Andrei, *Esculpir en el tiempo*, 1984.

<sup>2</sup> Deleuze, Gilles, *La imagen-movimiento*, Barcelona: Paidós, 1983, p. 12.

En este último tiempo numerosos artículos y ediciones monográficas abordan el tema de las relaciones entre cine y arquitectura, esto se explica perfectamente dentro del discurso de varios teóricos de la postmodernidad y que ejemplifico con una afirmación de Michel Foucault: «We are in the epoch of simultaneity: we are in the epoch of juxtaposition, the epoch of the near and far, of the side-by-side, of the dispersed».<sup>3</sup>

Al hablar de cine y arquitectura, los autores abordan el tema desde distintos puntos: la escenografía y el decorado; de las vicisitudes similares que viven directores y arquitectos para realizar una obra; de la aparición de arquitectos como personajes filmicos o como integrantes de la producción; de la representación cinematográfica de la ciudad. Ante este fenómeno cabe la pregunta: ¿Es posible potenciar cada una de estas disciplinas, cine y arquitectura, con la generación de un marco teórico sobre sus afinidades y aportaciones?

Dentro de este contexto, quiero prestar atención hacia un terreno que creo más fértil donde cine y arquitectura pueden generar un dialogo provechoso: es en la ciudad, la llamada ciudad cinematográfica. La ciudad real y representada, tanto en nuestras mentes como en la pantalla. El cine como medio masivo de representación de la ciudad (imagen) y la ciudad contemporánea y los estudios urbanos como aporte a la creación de ficciones (realidades) cinematográficas. Es decir, la ciudad como el lugar donde arquitectura y cine se encuentran.

Intentaré ejemplificar esto comentando una película específica: *Falling Down*<sup>4</sup> (1992) de Joel Schumacher. En esta película la ciudad es protagonista, relata el recorrido de un hombre blanco a través de Los Angeles, a pie y en línea recta. Los tiempos y espacios corrientes son alterados.

De esta manera, la película nos ofrece una interesante y contemporánea lectura de Los Angeles, un lugar que para muchos autores representa cabalmente el concepto de ciudad postmoderna (Umberto Eco y Frederic Jameson la llaman «capital de la postmodernidad»<sup>5</sup>) y escenario teórico de muchas de las discusiones de fin de siglo.

Hay que agregar que *Falling Down* es una película del *mainstream* de Hollywood, pensada para las grandes masas y repitiendo fórmulas cinematográficas conocidas (está protagonizada por Michael Douglas, en momentos de su mayor popularidad), y quizás por esto no se le preste mucho interés.

<sup>3</sup> Foucault, Michel, «The principles of Heterotopia», *Lotus* 48/49, p. 9-17.

<sup>4</sup> Se tradujo al castellano como *Un Día de Furia*.

<sup>5</sup> Price, Martin, «L.A. articulating the cinematic urban experience in the City of make-believe», *AD Architecture + Film II*, vol. 70, 2000, p. 47.

## LOS ANGELES EN EL CINE

L.A. is a city of Motion, seen from the car or through the screen. A bit-part player in a million scenes, the city is thronged with familiar faces flicking past at 24 frames per second, conveyed by lens that chooses to pervert, subvert or destroy in order to catch our attention.<sup>6</sup>

JOHNATAN BELL

La imagen radical y disidente sobre Los Angeles que presentó Mike Davis en su libro *City of Quartz, excavating the future in Los Angeles* (Verso 1990), contribuyó enormemente al debate actual sobre la ciudad. En este libro se desmitifica la imagen de Los Angeles, desde un estudio profundo de su historia política, cultural y social, «que abarca desde las relaciones de poder, a la lógica del funcionamiento de la economía urbana, pasando por la diversidad étnica y religiosa».<sup>7</sup>

La violencia y el miedo son uno de los temas centrales del libro, causa y efecto de la situación social actual. A la segregación racial le sigue la segregación social y espacial para verse reflejada en el diseño urbano. En el capítulo *Fortress LA*, Davis describe una ciudad fortificada y fuertemente militarizada. «*The universal and ineluctable consequence of this crusade to secure the city is the destruction of accessible public space*»,<sup>8</sup> donde el diseño arquitectónico se preocupa de generar fortalezas.

Otro libro importante que ha entrado en el debate es *The History of Forgetting, Los Angeles and the Erasure of Memory* (Verso 1997) de Norman Klein, donde describe Los Angeles como una ciudad construida y desarrollada sobre la base de sus propios mitos y realiza un estudio acucioso y crítico sobre el proceso de borrado en la memoria de esta ciudad, donde el cine juega un rol fundamental. Hay que agregar que el cine es el principal difusor de la imagen de la ciudad estadounidense. Baudrillard lo señala en su libro *América*:

«La sensación que tienes cuando sales desde una galería holandesa o italiana a la ciudad, es la de un fiel reflejo de las pinturas que recién has visto, como si las ciudades hubiesen salido de las pinturas y no viceversa. La ciudad americana, en cambio, pareciera haber salido directamente de las películas».<sup>9</sup>

La ciudad de las autopistas, de Hollywood, de la violencia social y de los inmigrantes, actualmente es escenario de gran cantidad de filmes de distintos tipos

y aspiraciones, incluso sobrepasando a New York que durante casi todo el siglo fue la ciudad más representada en la pantalla.

Desde la edad de oro del cine de Hollywood hasta las superproducciones contemporáneas se ha representado a Los Angeles de muchas formas y desde distintas perspectivas, lo que hace que todos tengamos cierta imagen de esta ciudad. Edward Soja afirma que «*Los Angeles broadcasts its self-imaginery so widely that probably more people have seen this place —or at least fragments of it— than any other place on the planet*».<sup>10</sup>

Sin embargo, ha habido una evolución en esta representación. Los Angeles, que históricamente había sido presentada como la ciudad donde el sueño americano era realizable, en los últimos años empieza a representarse con la idea contraria. De la utopía de principios de siglo XX se nos contraponen la imagen distópica del siglo XXI, que fue primeramente mostrada en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), una mezcla entre el cine *noir* de los cuarenta y el género de ciencia-ficción. Esta película produjo gran reacción en los habitantes de Los Angeles, que comenzaron a temer un futuro oscuro, violento y no anglosajón para su ciudad. De hecho, en los libros citados anteriormente de Norman Klein y Mike Davis, se dedican capítulos al estudio de esta película y su impacto social.

<sup>6</sup> Bell, Jonathan. «L.A. and the Architecture of disaster», *AD Architecture + Film II*, vol. 70, 2000, p. 51.

<sup>7</sup> Sánchez de Juan, Joan-Anton. *Biblio 3w. Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*. Universidad de Barcelona, 1997.

<sup>8</sup> Davis, Mike. *City of Quartz, Excavating the future in Los Angeles*, Londres: Verso, 1990, p. 226.

<sup>9</sup> Baudrillard, Jean. *América*, 1989.

<sup>10</sup> Soja, Edward. Citado en «L.A. articulating the cinematic urban experience in the City of make-believe» de Martin Price, *AD Architecture + Film II*, vol. 70, 2000, p. 49.



D-fence en un local de comida rápida

Pero la representación de LA en el cine, lejos de ser realista, la mayoría de los casos nos muestran clichés que se retroalimentan desde la propia historia del cine más que de la nueva realidad. Martin Price lo describe: «*LA is at once endlessly familiar to us through its representation in television and cinematic images and yet endlessly strange and distant*».<sup>11</sup>

Aun así, últimamente existe un cine que es reflejo de su entorno, más vinculado a las producciones independientes y al llamado cine de autor. Entre ellos, Jonathan Bell<sup>12</sup> destaca un escaso pero importante género *noir* donde, además de *Blade Runner* existen filmes como *L.A. Confidential*, *Lost Highway* (David Lynch) y *Crash* (David Cronenberg).

También existen los llamados *Hoodfilms* (barrios) estudiados por Paula Massood,<sup>13</sup> donde películas como *Boyz N the Hood*, *Juice*, *Menace II Society* y *Just Another Girl* reflejan la vida de afroamericanos en un límite geográfico específico.

Otro tópico del actual cine de los Angeles, que se presenta a todos niveles, es la violencia racial y social. Coincidiendo con los disturbios y juicios que desencadenó el incidente del apaleamiento grabado de Rodney King en el año 1992, aparecen numerosas películas que retratan el caos, la violencia y la segregación en la ciudad. Entre estas se cuentan *Falling Down* (Joel Schumacher), *Grand Canyon* (Lawrence Kasdan) y *Colors* (Dennis Hopper).

<sup>11</sup> Price, Martin «LA articulating the cinematic urban experience in the City of make-believe». *AD Architecture + Film II*, vol. 70, 2000, p. 48.

<sup>12</sup> Bell, Jonathan, «L.A. and the Architecture of disaster», *AD Architecture + Film II*, vol. 70, 2000, p. 50-54.

<sup>13</sup> Price, Martin «LA articulating the cinematic urban experience in the City of make-believe». *AD Architecture + Film II*, vol. 70, 2000, p. 46-49.

## FALLING DOWN

D-fence:

—I'm the bad guy? How'd that happend?

*Al cine, como forma de arte del siglo xx por excelencia, le corresponde la tarea más importante de presentar el mundo real, sin dejar que éste caiga en el olvido.<sup>14</sup>*

WIM WENDERS

D-fence (Michel Douglas) está atrapado en un rutinario atasco en una autopista de Los Angeles (ciudad horizontal, que se vive y comunica desde el automóvil, donde el viaje adquiere una condición relevante). En un arranque de desesperación deja su auto en medio de la carretera y comienza a caminar hacia su destino final, la casa de su ex-mujer y su hija. Así comienza esta película que tiene la estructura de una road movie, pero caminando.

Fue realizada en 1993, (un año después de los L.A. riots) y algunos la consideran la versión Californiana de *Taxi Driver* (por el carácter de denuncia y desmitificación). Norman Klein en *The History of Forgetting* califica de «extraña» (oddly) la reacción y polémica que esta película causó en la población, donde algunos celebraban las acciones del protagonista anti-héroe y otros se sentían insultados por la imagen caótica e intolerante que se presentaba de la ciudad. Se creaba un nuevo mito: Los Angeles como un infierno hispano.

Con guión escrito por Ebbe Roe Smith, *Falling Down* retrata el viaje de un norteamericano blanco de clase media, que perdió su trabajo y su familia. Un viaje dentro de la ciudad, desde Pasadena hasta Venice (en las road movie, el viaje, representa también un viaje interior). En este peregrinaje se inicia un espiral de violencia e intransigencia entre el protagonista y un ambiente urbano que le es ajeno (ghetos, violencia, desigualdad social, segregación, pandillas, armas). El espacio público es tomado por «otros», la alienación del protagonista es el motivo de su hostilidad. Como sugiere Elizabeth Mahoney, «*Falling down* represents the dislocation between subject and city».<sup>15</sup>

Esta alienación se presenta en forma de contraste ciudad-hogar (home). D-fence, vive una ciudad hostil y debe enfrentar todas estas dificultades porque quiere ir

a su hogar (que ya perdió) y que es el único lugar que considera propio. El montaje nos refuerza esta idea en la contraposición de escenas de su hogar con la violencia callejera que vive en su recorrido.

El viaje de D-fence es también una metáfora de la evolución de la ciudad. Parte su peregrinaje, vestido de oficina y con un maletín que pronto cambiará por un bate de béisbol, éste por una navaja y así, para concluir su recorrido vestido de militar y con un bolso lleno de armamentos. «*Is represented, albeit in extremis, as the last defender of an old cultural and social order which has long been completely erased.*»<sup>16</sup>

Otro personaje importante es Martin Prendergast (Robert Duvall), único policía que es capaz de seguir las huellas y comprender los actos de este vengador urbano, quien no sigue los patrones convencionales. Su mujer, que está enferma, tiene ataques de pánico porque su marido está trabajando y no «en casa» como le pide innumerables veces.

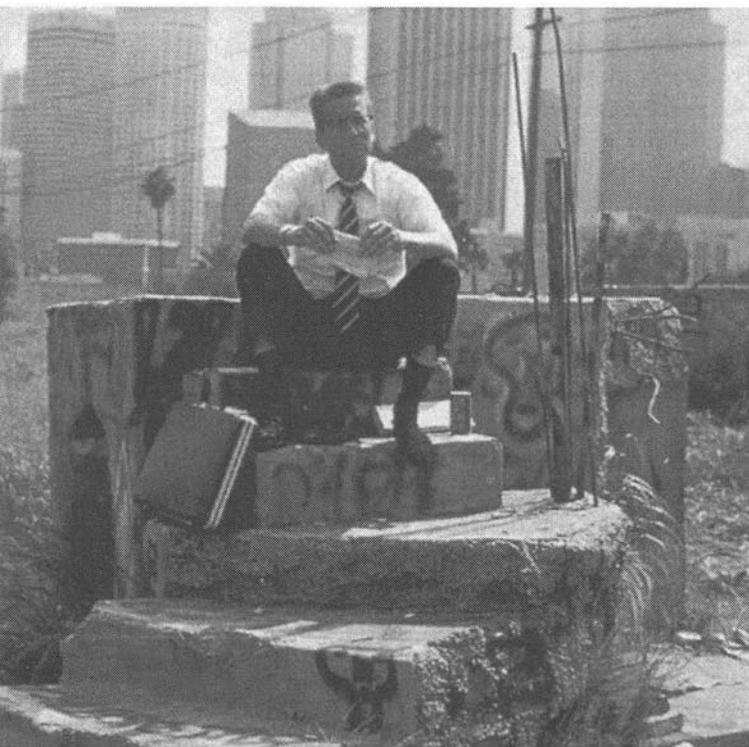
Escena final de la película, en Venice.



<sup>14</sup> Wenders, Wim. Entrevista de Hans Kollhoff, Revista Quaderns, 176, Barcelona, p. 51.

<sup>15</sup> Mahoney, Elizabeth. «The people in parentheses, space under pressure in the postmodern city». *The Cinematic City*, David Clarke (editor), Londres: 1997, p. 174.

<sup>16</sup> *Ibid.*



Barrio olvidado de Temple-Boudry, atrás el Downtown.

## LOS ANGELES SECCIONADA

Los Angeles es una ciudad tan segregada que funciona como tramas superpuestas. Etnias y clases sociales no conviven, los espacios públicos disminuyen, son fortificados o dominados por una sola etnia. La escena donde D-fence es abordado por unos pandilleros latinos nos muestra esta situación. En un sitio baldío (en el barrio de Temple-Beaudry, históricamente hispano y en actual proceso de borrado), unos latinos amenazan a D-fence por invadir su territorio, la cámara hace un travelling circular alrededor de ellos para mostrar el entorno. El Downtown moderno emerge muy cerca, y en contraste, con este sitio olvidado y deteriorado. Norman Klein nos muestra el carácter crítico de este film describiendo cómo las locaciones donde se filmó esta película corresponden a lugares específicos que la planificación urbana de Los Angeles ha desatendido.

Cada ciudadano de Los Angeles tiene un mapa mental de su ciudad de acuerdo a su condición social o étnica, se mueve dentro de su espacio y el resto lo conoce a través de la televisión o el cine. Juan Antonio Ramírez cuenta cómo los *riots* del 92, que se dispersaron por toda la ciudad, sólo fueron vividos por los protagonistas.<sup>17</sup> La gran mayoría de los habitantes se enteró por la televisión de lo que ocurría a pocos metros de su casa. (Es inevitable sospechar aquí la facilidad para manipular los hechos que tienen los medios de comunicación bajo estas condiciones).

Uno de los puntos de mayor interés en la película es la forma en que D-Fence recorre la ciudad: a pie y en línea recta, haciendo un corte transversal de la ciudad. Arbitrario. Esto supone una forma distinta de conocer la ciudad, donde los mapas mentales no influyen. D-Fence transforma los tiempos y espacios convencionales de la ciudad para fabricarse uno propio y distinto.

<sup>17</sup> Ramírez, Juan Antonio. Notas sobre su conferencia «La ciudad quemada: L.A. 92». 21 de marzo de 2000, Barcelona, ETSAB, UPC.

## FINAL

Cualquier persona que quiera estudiar o conocer una ciudad en sus distintos aspectos, elegirá lugares representativos; esto implica un privilegio. Para graficarlo nos sirven los estudios sobre cine de Gilles Deleuze, donde define la innovación del cine como «un sistema que reproduce el movimiento refiriéndolo al instante cualquiera»,<sup>18</sup> es decir, el tiempo, dividido en intervalos uniformes, nos muestra instantes no privilegiados. Usa el ejemplo del galope a caballo, que «sólo pudo ser descompuesto con exactitud por los registros de Marey y las instantáneas equidistantes de Muybridge»,<sup>19</sup> en tanto que las anteriores descripciones cinemáticas del galope ocupaban instantes privilegiados (aquéllas en que el caballo apoya una pata en el suelo, o dos, y así).

Así mismo los recorridos urbanos siempre suponen una elección, son espacios privilegiados, donde la imagen de la ciudad que tiene cada individuo es determinante. Como referente podemos citar los recorridos de los surrealistas definidos por el inconsciente o las derivas situacionistas definidas por el deseo y el juego (conscientes). Sin olvidarnos del fenómeno contemporáneo del turismo, que plantea un recorrido inducido y parcial (donde ahora el «consciente» es otro sujeto).

Es decir, así como el tiempo dividido en intervalos uniformes, nos divide el movimiento en instantes cualquiera (el cine), el movimiento, en trayectoria uniforme, nos divide el espacio urbano en lugares cualquiera, no privilegiados (esto tampoco resulta en la película ya que los lugares cualquiera son los que escoge el director).

De esta manera D-fence hace una suerte de sección aleatoria por la ciudad mostrándonos muchos de sus componentes. Una recopilación de espacios y situaciones que tratan de resumir una imagen actual de su ciudad.

En situaciones como la de esta película es que el cine se muestra como una forma de acercarse al tema de la ciudad. No como disciplina independiente sino como una plataforma de teorización, como un lugar desde donde nos puede ser más fácil y útil entenderla. La imagen de la ciudad proyectada en el cine, independiente de si es un acto consciente o inconsciente del director, guionista o fotógrafo, siempre nos entrega más información que la buscada por sus autores. La imagen colectiva de la realidad es puesta en la pantalla sin la participación específica de un sujeto.

Pero ¿cuál es la ciudad real? Ya no lo sabemos. Por eso es que propongo el estudio de la ficción como uno de los caminos de acercamiento a la realidad. El cine como una disciplina que busca, en palabras de Wim Wenders, «una imagen verdadera del hombre del siglo XX que le sirva no sólo para reconocerse, sino para aprender de sí mismo».<sup>20</sup>

Cristián Zanoní Duque es arquitecto y alumno del doctorado Teoría e Historia de la Arquitectura. Departamento de Composición Arquitectónica. ETSAB, UPC.

<sup>18</sup> Deleuze, Gilles, *La imagen-movimiento*, Barcelona: Paidós, 1983, p. 12.

<sup>19</sup> *Ibid.*

<sup>20</sup> Nouvel, Jean, «Fragmentos de realidad, la mirada del cine». *Arquitectura Viva*, 7, Septiembre 1989, p. 8.