

LA METRÓPOLIS OSCURA

*INFLUENCIAS ARQUITECTÓNICAS EN LA CREACIÓN
DE LAS CIUDADES DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN*

IGNACIO BONIFACINO CARLOS BRUM STEWART

IGNACIO BONIFACINO

Arquitecto. Facultad de Arquitectura, Universidad ORT Uruguay. Diseñador gráfico, Instituto Europeo Design, Madrid, España. Director arquitecto Estudio LHO. Actividad profesional independiente. Profesor colaborador de Introducción a la Arquitectura Contemporánea.

CARLOS BRUM STEWART

Arquitecto. Facultad de Arquitectura, Universidad ORT Uruguay. Director arquitecto Casa Mía SRL. Arquitecto en Caldeyro-Victorica Bienes Raíces. Actividad profesional independiente.

RESUMEN

ABSTRACT

La relación entre el cine y la arquitectura es múltiple y compleja. Se remonta a las primeras experiencias de este arte, donde la arquitectura simplemente se utilizaba para darle contexto y escala (escenografía) a las historias. Posteriormente este vínculo evoluciona hasta generar un determinado carácter arquitectónico que aporta y se integra a la película. Entre los múltiples puntos en común, el estudio se centrará en las ciudades distópicas de ciencia ficción, ya que la arquitectura pasa a ser un protagonista más de la trama. La *Metrópolis Oscura* tendrá como objetivo demostrar que existen parámetros, elementos y manifestaciones arquitectónicas que se repiten en la creación del espacio cinematográfico. Para ello, el trabajo toma diversas películas representativas del siglo xx, principalmente a *Metrópolis* (Fritz Lang, 1929) y *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), para demostrar la existencia de un arquetipo en las películas de ciencia ficción futurista.

Palabras clave: arquitectura, cine, ciencia ficción, distopía, ciudades distópicas, escenografía.

*The relationship between film and architecture is multiple and complex. It dates back to the early experience of film, architecture simply used to give context and scale (set design) to stories. Later this link evolves to generate a particular architectural character that provides and integrates the film. Among the many similarities, the study focus on the dystopian science fiction cities since the architecture becomes a protagonist of the plot. La *Metropolis oscura* will aim to demonstrate there are parameters, elements and architectural expressions that are repeated in the creation of cinematic space. To do this, the work takes various movies representative of the twentieth century, primarily *Metropolis* (Fritz Lang, 1929) and *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), to demonstrate the existence archetype in a futuristic science fiction movies.*

Keywords: Architecture, Film, Science Fiction, Dystopia, Dystopian Cities, Set Design.

INTRODUCCIÓN

El presente artículo intenta ser una introducción y un primer esbozo en el estudio de la relación entre el cine y la arquitectura, una relación múltiple y variable que abarca distintos niveles y escalas. Dentro de la complejidad que cabe al tema, este trabajo hará hincapié en las ciudades de la llamada «ciencia ficción», un género cinematográfico ampliamente difundido que a lo largo de los años parece haber consolidado algunos patrones narrativos y ambientales. Identificar cuáles son los elementos comunes en la arquitectura del género, la tipología de esos patrones, es el punto de partida de la presente investigación.

En *El arquitecto detrás de la cámara*, Graham Cairns (2007) señala que siguiendo «una trayectoria recurrente en la historia de las artes, el cine pasó de ser una influencia teórica en la conceptualización de la arquitectura a servir como mero vehículo para su representación visual». Esto significa que entre la arquitectura y el cine las relaciones distan mucho de ser estables, y que en todo caso (como afirma Cairns) en el inicio de la llamada arquitectura moderna el cine fue un importante banco de pruebas para medir los alcances de la nueva arquitectura que, con el paso del tiempo, comenzó a replegarse en el fondo del cuadro hasta ocupar el rol de escenografía, ambiente, atmósfera, o «vehículo» para la representación. Si las relaciones entre arquitectura y cine varían según el caso, algunos temas en cambio permanecen fijos. En definitiva, la arquitectura constituye el escenario de cada historia cinematográfica, el telón de fondo de cada trama y el interlocutor de cada situación. La relación entre arquitectura y cine nace en los comienzos con Méliès, crece con las vanguardias y el

cine de autor, atraviesa los grandes estudios y la industria del espectáculo para vivir su amplia deriva bajo la forma de un intercambio complejo e intrincado.

Toda historia o relato cinematográfico está concebido en un momento y en un lugar, y esa identidad entre el espacio y el tiempo se transmite en la pantalla a partir del uso de algunos elementos comunes y reconocibles: vestuario, peinados, equipamiento, *gadgets* y (obviamente) arquitectura. Esta última construye un paisaje de datos que permite centrar al observador dentro de un contexto y objetivar las circunstancias donde se desarrolla el relato. Sin embargo, existe un género, la ciencia ficción, que se caracteriza por no tener un tiempo determinado y, gracias a ello, sus historias se pueden desarrollar tanto en el pasado como en el presente o en el futuro. La idea básica del género radica en el distanciamiento de la realidad más aparente e inmediata, aunque este distanciamiento no sea mucho más que una suerte de táctica de distracción por la que a la aparente lejanía le sucede un máximo acercamiento. El extrañamiento sólo es un dispositivo para lograr la completa inmersión del espectador dentro de la trama.

Algunas veces el cine de ciencia ficción introduce elementos o lugares reales para recrear ese futuro posible. En estos casos las ciudades de ficción son escenarios conocidos y reconocibles que no están representados de manera cotidiana sino debidamente alterados, distorsionados o captados por fragmentos para lograr una atmósfera rarefacta capaz de evocar un tiempo desconocido. En otros son ciudades totalmente creadas, maquetas o fondos coloreados, completas invenciones al servicio de la trama y el relato que, no obstante ello,

mantienen un diálogo fecundo con escenarios arquitectónicos reales o imaginarios; con los productos legítimos de la cultura arquitectónica.

Graham Cairns (2007) plantea estas dos relaciones entre el cine y la arquitectura (ciudades verdaderas y ciudades creadas) y agrega que: «En el primero, el cine es un reflejo o un comentario de la arquitectura y la ciudad contemporáneas». En este caso el uso de una ciudad real sirve para situar la trama y ofrecer coordenadas espacio-temporales, pero también para introducir comentarios alegóricos o críticos sobre nuestra condición contemporánea. La Nueva York añorada por Woody Allen, el Tokio apocalíptico de Ridley Scott o los centros comerciales y las periferias genéricas repletas de zombis sedientos de sangre en las películas de George Romero, son buenos ejemplos.

Por otro lado, Cairns plantea la segunda visión de esta relación entre arquitectura y cine, citando a Dietrich Neumann (1996). En *Architecture from Metropolis to Blade Runner* Neumann afirma que esta relación es

un campo de pruebas para las visiones arquitectónicas innovadoras. El mejor ejemplo serían las películas de ciencia ficción, género que tradicionalmente ha proporcionado abundantes oportunidades para el desarrollo y la construcción de proyectos arquitectónicos que en la práctica de la profesión habrían sido imposibles.

Este tipo de películas son las que generaron la pregunta inicial que pone en marcha nuestro estudio y, de hecho, es en estos casos donde se ubican la mayoría de las ciudades del género ciencia ficción que analiza el presente artículo.

¿Cuáles son los criterios que utilizan los directores de arte en el momento de crear una ciudad de ficción? ¿En

qué tipo de arquitectura basan sus ideas? ¿Qué aporta ésta a la trama de la película? ¿Por qué siempre se utiliza una atmósfera similar dentro del mismo género? ¿Qué implica esto? Son algunas de las preguntas que generaron este artículo y motivaron la búsqueda bibliográfica y el análisis de largometrajes, intentando comprender cuál es el papel de la arquitectura en las películas del género ciencia ficción. O al revés: ¿cómo se lee nuestra disciplina y algunas arquitecturas desde fuera de la arquitectura?

Un edificio no existe sólo por sí mismo; cada edificio, sin que por esto se convierta en un pequeño ensayo de urbanismo, refleja la vida que se desarrolla fuera de él. Las decisiones en materia de diseño siempre han reflejado los prejuicios y requerimientos de la sociedad, cualquiera que esté afuera.

La frase de Peter Cook (1967) revela el nexo indestructible entre la arquitectura y el mundo real, pero también alienta a plantearnos el teorema recíproco: si la arquitectura es una respuesta a las sociedades, una suma de «prejuicios y requerimientos», entonces cabe intentar comprender el uso y el significado que adquieren ciertas arquitecturas más allá de los discursos disciplinarios. De esta manera se revela el interés de la arquitectura cinematográfica y su estudio como una suerte de estrategia apta para comprender los múltiples significados que cobija la arquitectura.

Comentando la película *L'Inhumaine*, de L'Herbier, Adolf Loos (1993) se refiere a *El gabinete del doctor Caligari* para afirmar que «Las decoraciones expresionistas, las reminiscencias del cubismo, se utilizan en la película alemana para representar las alucinaciones de un



01.

01.

Afiche original de *Metrópolis*.

Fritz Lang, 1927.

© UNIVERSUM FILM (UFA), 1927

loco». Es decir que la arquitectura ya no es un simple decorado y sí bastante más que una mera coordenada de referencia espacio-temporal. Aquí la arquitectura se mimetiza con la trama y los personajes para convertirse en un protagonista de primera línea. La arquitectura de matriz expresionista de un pequeño pueblo alemán anclado en el Medioevo construye una atmósfera onírica, inquietante y llena de misterios. De hecho las distorsiones presentes en las arquitecturas acaban por revelarse perfectamente paralelas a las alucinaciones de un enfermo psiquiátrico.

En el siglo xx se dan dos etapas de relación entre el cine y la arquitectura, que están marcadas por la tendencia general dentro del cine de ciencia ficción. La distopía es el elemento controversial que traduce el cambio.

El término «utopía» fue acuñado por el escritor británico Thomas More (Tomás Moro, 1478-1535) en 1516. En *Del estado ideal de una república en la nueva isla de Utopía*, Moro plantea la visión de una sociedad perfecta radicada en un lugar imaginario, inalcanzable y deseado. «Utopía» proviene etimológicamente de la voz griega *utópos*, donde el prefijo «u» significa no, mientras que «topos» se traduce como lugar. Por lo tanto, «utopía» hace referencia a un lugar que no existe, que sólo vive en la imaginación y es objeto anhelado del deseo.

La palabra «distopía», en cambio, es utilizada como antónimo de utopía. El prefijo «dis» se utiliza para indicar una anomalía. Por lo tanto distopía denomina un lugar donde imperan las anomalías y, por extensión, el vocablo se emplea para describir sociedades y mundos aberrantes, en oposición a la anhelada utopía.¹

Si la utopía fue el horizonte privilegiado para una buena cantidad de la literatura producida entre el Renacimiento y el siglo xix, la distopía, en cambio, acabó por convertirse en el contexto más habitual de las novelas y el cine de ciencia ficción. No obstante, el trato y el uso de las imágenes distópicas dista mucho de ser homogéneo, e incluso puede reconocerse un quiebre bastante evidente a lo largo del siglo xx. En películas como *Metrópolis* (Fritz Lang), *El gabinete del doctor Caligari* (Robert Wiene) o *King Kong* (Merian C. Cooper-Ernest Schoedsack), la imagen distópica es exhibida como el estandarte de un futuro posible, temido e indeseado, pero a la vez evitable. De hecho las películas relatan el ciclo completo que conduce a la catástrofe, junto a la moraleja capaz de enmendar ese mismo futuro. En *Blade Runner* (Ridley Scott), *Brazil* (Terry Gilliam) o *Stalker* (Andrei Tarkowsky), en

1. Emilio García Gómez. «Ingeniería del caos», en: <http://www.etnografo.com/>



02.

cambio, la distopía es el estado natural de las cosas y sobre ello no caben demasiadas ilusiones ni escapatorias. La distopía es el dato de un presente absoluto sobre el que apenas cabe pronunciarse o, en todo caso, le corresponde al espectador encontrar el nudo que desate la madeja.

El hilo conductor, el nexa que une todas estas ciudades de la distopía, está en la representación, en una iconografía que se repite y en una misma atmósfera que acaban por formar una suerte de tipología. Las ciudades distópicas suelen presentarse oscuras y sombrías como los dibujos a carbonilla de Hugh Ferriss, son caóticas como las cárceles de Piranesi, sucias y violentas. Las ciudades distópicas están formadas por distintos estratos sociales bien diferenciados, inundadas por el ruido constante de las sirenas, marcadas por la violencia, la miseria y el descontrol en lo más bajo del fango urbano: son ciudades en las que se vive sólo para morir violentamente. De esta manera, más allá del caso (de la ciudad de ficción concreta o su ubicación en el tiempo) podemos estudiar las ciudades de celuloide y hacer el inventario de aquellos elementos repetidos que permiten tipificar las condiciones generales de la ciudad distópica.

02.

Captura del filme *Blade Runner*.

Ridley Scott, 1982.

© BLADE RUNNER. LADD COMPANY AND WARNER BROS., 1982.

LA ARQUITECTURA COMO ICONOGRAFÍA EN EL CINE

Las películas estudiadas corresponden a dos partes del siglo xx, primera y segunda mitad, ya que fueron dos períodos con características diferentes. El cine es una representación o reflejo de lo que pasa en la sociedad. Sin embargo, se encuentran características, arquetipos y usos de elementos en común en ellas.

Las películas de la primera parte del siglo son principalmente críticas con la modernización, su sociedad y la forma de vivir: ridiculizando situaciones o poniendo en crisis las injusticias, las películas opinan y proponen moralejas o correctivos. Mientras que en la segunda mitad del siglo xx la crítica ya no sólo abarca a la modernización, sino muchas veces a la entera civilización e incluso a la condición humana: la crítica va dirigida hacia todo lo que somos, fuimos y seremos, exhibiendo una elevada dosis de fatalismo. De modo que, si bien los grados de distopía y el fundamento de la crítica y sus alcances mantienen diferencias, también es cierto que hay puntos en común que permiten construir un arquetipo del mundo distópico.

Los elementos que encontramos en común en los dos períodos fueron:

- Topología y sociedad.
- Naturaleza-clima.
- *Collage* arquitectónico.

Topología y sociedad

La ciudad es, por naturaleza, el espacio de las relaciones sociales.

GABINO PONCE HERRERO, 2011.

Entre las películas de la primera parte del siglo ^{xx} analizadas tomamos *Metrópolis* (1929), por ser una de las más características y vanguardistas en la ciencia ficción. El largometraje alemán del director Fritz Lang muestra un futuro no tan lejano cuestionando el avance del ser humano junto a la tecnología.

Metrópolis es una película donde se muestran claramente el diagrama y la distribución de los grupos sociales en la ciudad. Existe una clara división por niveles que acentúa la jerarquía de cada grupo y marca las ventajas y desventajas de cada uno, según la posición relativa que ocupa en la escala vertical. Los dueños de fábricas y empresarios se encuentran en lo más alto de la ciudad, en la torre principal desde donde controlan la *Metrópolis*, en la cima de lo que podría ser la pirámide del poder. En cada nivel cambia la arquitectura, las relaciones, la vestimenta y la cantidad de gente. A medida que descendemos la arquitectura se vuelve fría, oscura y angustiante, hasta llegar a las catacumbas, la zona más baja de la ciudad, donde todos los trabajadores se reúnen en una cripta para soñar con un futuro prometido.

Si las utopías son horizontales, hechas de hombres iguales en un mundo sin límites, las distopías en cambio son verticales (topológica y no necesariamente física), jerárquicas y formadas por sectores apenas conexos o aislados por barreras infranqueables.

En 1922 Le Corbusier lanzó su proyecto de la «Ville contemporaine pour trois millions d'habitants», marcando una línea de pensamiento donde predominaban la eficiencia basada en la velocidad y el automóvil, las altas densidades y la cadena de montaje de la industria taylorizada. La ciudad era comprendida como una gran máquina productiva, «una máquina de abastecimiento, de servicio, una gran máquina de vivir» (Monteys, Xavier, 1996). Sólo que a esta racionalización de la ciudad y el territorio no sólo le correspondían una máxima eficiencia y un pensamiento ingenieril, sino que también era concebida como el soporte de la nueva poesía. La ciudad y la arquitectura de Le Corbusier siempre proponen la suma de intelecto más sentimiento. Le Corbusier, igual que Fritz Lang, creían en la necesidad de un pacto social entre trabajadores y empresarios como herramienta para la construcción del futuro.

En los años cincuenta algunas cosas habían cambiado de manera radical. El anhelado pacto social se impuso a la salida de la Segunda Guerra Mundial como estrategia fundamental de la reconstrucción europea bajo la bandera del keynesianismo y, gracias a ello, en poco más de diez años la economía continental había comenzado a recuperarse, e incluso a vivir uno de los períodos de mayor expansión en toda su historia. Europa vivía un *baby-boom* y la producción industrial se extendía a cada parcela del hogar, el cuerpo y el ocio. Hacia fines de los años cincuenta y comienzos de los sesenta Europa comenzaba a tener conciencia del significado de la llamada «sociedad de consumo».

Esto se refleja en las películas *Mon oncle* y *Playtime*, de Jacques Tati. En ambas Tati maneja la ironía e incluso

la burla y el ridículo como forma de criticar a la ciudad y a una sociedad engeguedada con el consumismo, el americanismo y la funcionalidad más banal y homogeneizadora de los edificios. La ciudad es el contexto que mantiene un rol protagónico en la trama, sin embargo la supuesta homogeneidad del mundo tampoco es absoluta, basta mirar al propio Tati para tener presente que en todas sus películas existe un personaje extraño que es fuente de reserva y la prueba viviente de un mundo alternativo.

En *Playtime* la sociedad es perfectamente homogénea, como correspondía a los tiempos de la posguerra, en *Mon oncle* existen al menos un par de mundos paralelos, pero en ambos casos la silueta desgarbada de Tati vestido con impermeable ya es un dato suficiente para introducir un elemento extraño en un contexto habitual.

Hacia finales del siglo xx la crisis con respecto al valor de la civilización, el poder redentor de la tecnología y la solidaridad entre los hombres recae con toda su furia sobre la ciudad. Ésta se transforma en la herramienta del gobierno opresor, a menudo sin rostro y completamente anónimo, absoluto, hecha para controlar y manipular a los hombres. Los habitantes de las ciudades distópicas viven y se relacionan según las normas de la ciudad y son esclavos de ella. Si la utopía hablaba de un mundo y unas ciudades construidas al servicio de los hombres, en las ciudades de la distopía los humanos aparecen como esclavos de la gran maquinaria urbana, expresión concreta de un poder invisible y absoluto.

Carlos Sambricio ha señalado:

El mito de la ciudad futura ha cambiado entonces de manera más que rápida: si en los años veinte el sueño temido (pero deseado, como apuntan las opciones «fordistas» o «tayloristas») se reflejaba en *Metrópolis*, el filme de Fritz Lang, donde maquinismo y americanismo se entremezclaban como símbolos de fantasía futura (en una ciudad desconocida y sin nombre para el espectador), desde mediados de los ochenta la premonición urbana se identifica con la pesadilla que viéramos en *Blade Runner*, una ciudad concreta y bien definida (Los Ángeles en el próximo 2019), donde la ruina de una arquitectura todavía no construida es asumida con perfecta indiferencia tanto por quien la habita como por un observador que la contempla sin escándalo. [Sambricio, Carlos, 1996.]

La distopía prefiere los elementos reales a los imaginarios, prefiere la distorsión y el extrañamiento del mundo real antes que la pura fantasía. Valen las maquetas y las escenografías de esa suerte de Nueva York imaginaria en la *Metrópolis* de Fritz Lang, pero mejor aun es el uso de escenarios habituales.

Sigmund Freud había señalado que el terror que emana de «lo siniestro» se produce cuando aquello que nos es habitual aparece extraño en un ambiente desconocido. Las ciudades de la distopía también utilizan lo siniestro.

Naturaleza-clima

Desde Vitruvio hasta Laugier el pensamiento teórico en arquitectura ha identificado el nacimiento de la disciplina con las necesidades de protección y refugio –ante el clima y las bestias salvajes– propias de

un animal indefenso como es el hombre. La cabaña primitiva supone el reconocimiento de una debilidad física intrínseca o, por el contrario, de la agresividad del medio natural hacia los hombres. Pero en el reverso del mito existe otro mito: que el hombre es ajeno al medio natural terrenal, justamente porque ha sido expulsado del «Paraíso», su auténtico lugar. Allí donde Adán y Eva podían vivir completamente desnudos y perfectamente protegidos.

Existe por lo tanto una figura utópica muy conocida que identifica como condición deseada la perfecta armonía del hombre y la naturaleza, el paraíso recobrado. En el reverso en las ciudades de la distopía el clima y la naturaleza son agentes de continuo conflicto y agresión.

En la historia de la arquitectura y el urbanismo, los planteos de Unwin y Le Corbusier confrontaron la vieja utopía de una vuelta a la naturaleza, obedeciendo al llamado de la Ilustración, de Rousseau y luego de Thoreau, según el caso. A mitad del siglo xx, en cambio

La nueva vanguardia de pensadores urbanos recupera el sueño de la utopía, que ya no pasa por la vuelta a la naturaleza (la casa en el jardín y la casa en la pradera), sino por las inmensas posibilidades que ofrece la tecnología para ser felices en nuevos entornos artificiales: las percepciones sensoriales de la naturaleza

pueden ser recreadas en entornos donde se eliminen los riesgos y las incomodidades inherentes al hábitat fuera de la ciudad (entre las regulaciones más banales se hallan el control del clima y del ambiente). [Ponce Herrero, 2011.]

La naturaleza como un «artificio» fue introducida lentamente en la cultura arquitectónica, y hacia la mitad de los años sesenta ya contaba con innumerables seguidores de culto, desde Buckminster Fuller hasta Reyner Banham, pero también con una industria de accesorios que desde hacía años había desarrollado sistemas de clima artificial de alta performance. Fue recién a comienzos de la década del 70 cuando la crisis del petróleo en Oriente Medio encendió la primera alarma.

En la película *Metrópolis* aparece un “jardín del Edén”, un huerto con faisanes, fuentes, flores y plantas exóticas, un lugar de armonía y sensualidad donde el heredero del imperio se enamora a primera vista de María. El uso de la referencia bíblica es constante a lo largo de la película, y el encuentro entre los dos jóvenes incontaminados en el jardín lo demuestra claramente. Pero también es la única muestra de naturaleza entre las películas analizadas.

En *Playtime* y *Mon oncle* el clima es neutro como neutra es la sociedad retratada. Sin embargo el paraguas y el

03.

Calles de Ciudad Gótica.

Anton Furst, 1989.

© DC COMICS. WARNER BROS., 1989



03.

impermeable de Tati no sólo contrastan por ajenos a las circunstancias, vestimentas y las propias condiciones climáticas, sino también son el anuncio de un mundo real que no ha dejado de existir. Tati es la pieza incómoda que nunca encaja en el sistema, y por eso mismo nos interpela desde el silencio.

En la segunda mitad del siglo xx las ciudades distópicas parecen asumir el más completo alejamiento de la naturaleza. Sin embargo el clima se utiliza como un elemento ideal para la representación de las ciudades. La ciudad enemiga de los hombres, el constante miedo, el vacío de la existencia y la incertidumbre, están plenamente potenciados por el accionar del clima. En las ciudades distópicas la noche suele ser eterna, o bien la contaminación del aire y la sombra arrojada por los enormes edificios condenan a la tierra a vivir en una perpetua oscuridad. Las ciudades distópicas son artificiales, la naturaleza ya no tiene sitio, o acaso se extinguió, y el artificio que ocupa su lugar es una ruina tecnológica.

En las ciudades distópicas el clima siempre es adverso: lluvia, niebla y un invierno eterno son los componentes naturales que enmarcan este reverso del paraíso.

Basándose en términos literarios, se podría decir que existe un paralelismo psicocósmico representado en estas películas. Si bien este término refiere a la conexión

entre el personaje, sus sentimientos y el estado general del entorno natural en el cual se encuentra, se puede llegar a establecer una relación entre la sociedad –como personaje– y el clima –como el entorno–. Partiendo de esta idea, las lluvias constantes que marcan el tiempo interminable en las películas de la segunda mitad del xx son, como las lluvias del Macondo de García Márquez en su novela *Cien años de soledad*, el anuncio de un nuevo Apocalipsis. Esta obra, al igual que las películas, hacen alusión al diluvio universal como un acto de purificación donde apenas sobreviven las almas incontaminadas.

Oscuridad, frío, lluvia y artificio: la perfecta antítesis del paraíso, forma el clima habitual en las ciudades de la distopía.

Collage arquitectónico

La ciencia ficción anhela la desorientación del espectador, de manera que lo traslada a mundos no conocidos. Al igual que en los elementos ya desarrollados en este capítulo, existen dos vertientes dentro del mismo siglo.

La utilización del *collage* arquitectónico es provocada para crear la distopía. A diferencia de la concepción utópica de la arquitectura y el urbanismo que buscaba la homogeneidad en la ciudad, la distopía busca lo contrario. En la modernidad los urbanistas creaban ciudades

homogéneas en su extensión; un ejemplo concreto se llevó a cabo en Brasilia. Creada de la noche a la mañana, sus edificios estatales e institucionales responden a una misma línea de creación moderna. Es así que la distopía apunta a lo contrario, a lo heterogéneo, representado en las ciudades de estas películas.

En la primera etapa del siglo, la película *Metrópolis* revela una mezcla de arquitecturas que van desde edificios neogóticos hasta construcciones representativas de la modernidad, con líneas francas, materiales nobles como el vidrio y el hormigón. El movimiento creado entre la danza de edificios en altura, con estos tipos de materiales, junto con las pasarelas, autopistas, trenes y aviones genera una extraña sensación moderna en el ambiente. La ciudad no responde a un orden típico moderno, sino que es una superposición de elementos que genera una concepción de ciudad desordenada.

La creación de la ciudad en *Metrópolis* está influenciada por el viaje de su director a Nueva York, por lo que no es extraño ver indicios de las grandes creaciones que estaban sucediendo en el laboratorio estadounidense. Uno de los ejemplos más claros es la similitud entre la torre de Babel en la que se encuentra la oficina de Von Frederson, rector y creador de la ciudad, y el edificio Chrysler. La construcción del mismo se llevó a cabo al mismo tiempo que la película. Las gárgolas, los elementos *art déco* y la impronta sobre la ciudad son características en ambos edificios.

Inspirado en los avances, los nuevos inventos e «idologías», Fritz Lang creó la oficina de Von Frederson. No es menor la utilización de estos diseños modernos (Bauhaus) en el punto más alto de la ciudad, el más sig-

nificativo. El simbolismo queda plasmado con la definición de Josep Maria Montaner (1998) sobre la escuela.

Encerrados en las aulas, evitando la relación mimética con la realidad, manipulando nuevos materiales, inventando formas, ensamblando texturas, montando imágenes, recortando rótulos y creando máquinas, los artistas de la Bauhaus generan una nueva imagen para el arte, la arquitectura y el diseño.

La comparación está en el mismo encierro que tiene Von Frederson, su aislación de la realidad, su creación, máquinas, *Metrópolis*.

Otro ejemplo de la primera parte del siglo es la película *Playtime*, donde todos los edificios céntricos de la ciudad tienen una clara referencia a los rascacielos de Mies van der Rohe. Fachadas totalmente cubiertas de vidrio, plantas libres y ventanales de piso a techo son el manifiesto más directo del movimiento moderno que se pueda leer.

De cierta manera el subtítulo de este capítulo parece ser errado, ya que más allá de *collage* arquitectónico, lo único que parece haber en este primer tiempo es la sumatoria de elementos popularmente conocidos como modernos. Por lo cual los directores eligieron estos elementos y los sumaron todos en la película, y su representación es importante por tener un trasfondo. De esta manera, esta primera parte bien podría llamarse «Collage de arquitecturas modernas».

Sin embargo, el subtítulo original refleja de excelente manera lo que se representa en las películas en la segunda mitad del siglo xx. Sabiendo que este mismo busco sustento en lo antiguo, es de esperarse esta clase de *collage*. De todas maneras, si le sumamos la influencia de la ciencia ficción, el *collage* se potencia, no sólo armando

una ciudad ecléctica con elementos antiguos, sino que se proyecta hacia el futuro haciendo una creación futurista.

Se sugiere que un enfoque del *collage*, un enfoque en que los objetos sean reclutados o seducidos a salir de su contexto, es (en el momento presente) la única manera de tratar los problemas últimos de la utopía y la tradición, cada una o ambas a la vez, y la procedencia de los objetos arquitectónicos introducidos en el *collage* social no tiene por qué ser crucial. [Rowe Colin. 1981.]

Se entiende que cualquier ciudad del mundo posee un eclecticismo arquitectónico que sucede naturalmente con el correr de los años, pero se ve, en estos casos de ciencia ficción, que la unión, la visión general de la ciudad, se marca más de lo común en esta mezcla de arquitecturas. Esto sumado a los elementos anteriores crea las ciudades futuristas de películas de ciencia ficción.

Es claro que el *collage* de arquitecturas es el punto más significativo encontrado en el análisis que se realiza en esta investigación de las películas. Por lo que queda claro que es el recurso básico e inicial para comenzar a crear una ciudad distópica para una película de ciencia ficción. La real intención de los directores en cuanto a su elección de las arquitecturas más aptas para representar su idea está reflejada en este *collage*. Cada edificio, ornamento y estilo conllevan un porqué.

CONCLUSIÓN

Al comienzo el trabajo se planteó demostrar las múltiples relaciones entre arquitectura y cine. Debido a su complejidad y extensión, se redujo el estudio a las películas distópicas de ciencia ficción.

En este género la arquitectura toma un papel de mayor relevancia, convirtiéndose en un protagonista más de la trama y un conector entre lo ficticio y la realidad. Deja de ser una simple escenografía para transformarse en el contexto de la historia, articulando y generando diferentes situaciones. La presencia de elementos conocidos en un mundo ficticio se remonta a «lo siniestro» de Freud, sobre la sensación de pánico al ver algo conocido en lo desconocido; uno de los elementos distópicos, característicos de la ciencia ficción. La distopía describe un lugar y una sociedad indeseables, lo opuesto a una utopía.

Para obtener distintos puntos de referencia se dividió la historia del cine en dos etapas, primera y segunda parte del siglo xx. Más allá de ser diferentes períodos, cada uno tiene una forma particular en cuanto a la representación de la imagen. Se desarrollan cines completamente distintos, que responden a dos momentos sociales, culturales y de pensamiento.

A través del estudio de los elementos que generan la distopía se llegó a identificar un grupo que se repite. Se trata de características e íconos que forman un arquetipo incluido en mayor o menor medida en las películas. Lo complejo del estudio fue identificarlas y clasificarlas, al pertenecer a dos etapas del siglo xx.

Se concluye que los elementos topología-sociedad, naturaleza-clima y *collage* arquitectónico forman el arquetipo que se reitera en las películas, siendo la base de la relación entre arquitectura y el cine distópico de ciencia ficción futurista. ■

RECIBIDO: 31 de octubre de 2013
ACEPTADO: 10 de diciembre de 2013

BIBLIOGRAFÍA

- CAIRNS, Graham (2007). *La visión espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara*. Madrid: Abada Editores.
- NEUMANN, Dietrich (1996). *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner*. Prestel.
- COOK, Peter (1967). *Arquitectura: planeamiento y acción*. [1977]. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- LOOS, Adolf. «L'inhumaine. Historie féérique», en: *Escritos 1910-1932*, tomo 2. Madrid: El Croquis Editorial. 1993.
- MONTANER, Josep Maria. *Modernidad superada: Arquitectura, arte y pensamiento del siglo xx*. [1997]. Gustavo Gili. 1998.
- MONTEYS, Xavier (1996). *La gran máquina. La ciudad en Le Corbusier*. Barcelona: Serbal.
- PONCE HERRERO, Gabino (2011). «Futuro imperfecto: las ciudades del mañana en el cine», en *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*. Universidad de Alicante.
- ROWE, Colin (1981). *Ciudad collage*. [1998.] Barcelona: Gustavo Gili.
- SAMBRICIO, Carlos (1996). *De Metrópolis a Blade Runner: dos imágenes urbanas de futuro*.