



Arquitetura revista

ISSN: 1808-5741

arq.leiab@gmail.com

Universidade do Vale do Rio dos Sinos  
Brasil

Vizcaino, Marcelo

Originalidades reveladas en la ciudad futura cinematográfica

Arquitetura revista, vol. 6, núm. 1, enero-junio, 2010, pp. 37-49

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

São Leopoldo, Brasil

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193614471004>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# Originalidades reveladas en la ciudad futura cinematográfica

## Cinematic oddities as revealed by the city of the future

Marcelo Vizcaino

marcelo.vizcaino@udp.cl

Universidad Diego Portales. Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño.  
Avda. República 180, Santiago, Chile

### Resumen

Este artículo revisa el conjunto de películas del género de la ciencia ficción y rescata dos ejemplos fílmicos, *Bis ans Ende der Welt* (1991) de Win Wenders y *La sonámbula, recuerdos del futuro* (1998) de Fernando Spiner, cuyos escenarios de ciudades futuras parecen contener un planteamiento vigente de hipótesis aún no develadas y, a la vez, son capaces de continuar explorando nuestro presente. En el texto se describe como la arquitectura posee una efervescencia periódica por mostrar el futuro que finalmente recae en el cine, como la máquina de los sueños del siglo XX. Por esto, numerosas películas comerciales moldearon a la ciudad como un laboratorio para crear novedosos espacios ficticios que denotaran ese tiempo venidero. Desde lo mágico a lo real, lo curioso o simplemente imposible, la construcción visual de la ciudad futura ocasionó un rico catastro de imágenes aprehendidas por el espectador. Sólo algunas de estas películas alcanzan a reconocerse como hitos cinematográficos, por su trascendente originalidad.

**Palabras clave:** ciudad, cine, futuro, representación.

### Abstract

This article discusses science fiction films, concentrating on two different filming styles, *Bis ans Ende der Welt* and *The sleepwalker, memories of the future*, in which the future art directions seem to contain a contemporary view of unveiled hypotheses that are also capable of further exploring our present. The text describes how architecture holds a periodical sparkle to show the future that appears in cinema as the dream machine of the 20<sup>th</sup> century. Therefore, many commercial movies represent the city as a laboratory to create imaginary scenes showing the future. Ranging from magic to reality, the strange or simply impossible, the visual construction of the future city has created a large amount of images, seized by the members of the audience. Only a few of these movies are acknowledged as cinematographically milestones, thanks to their transcendent originality.

**Key words:** cities, movies, future, presentation.

### Introducción

La cristalización de la máquina, las grandes obras públicas, las vanguardias artísticas recayeron tempranamente en el novedoso invento del cinematógrafo como pócimas mágicas. Las primeras proyecciones en la sala oscura se convirtieron en un laboratorio visual inigualable, y el tema primigenio fue la ciudad. Sin embargo, aún con una corta edad, este artefacto en funcionamiento describía un contradictorio camino: propuesto como un mero registro de escenas urbanas, sin más pretensión que transferir la realidad, o explorar un mundo abstracto visual, *la mera expresión emocional* (Malpas, 1997, p. 7) como operaron los artistas futuristas italianos. En este dual destino, la exploración de lo técnico inauguró una inédita visualidad citadina, la celebración abstracta de la ciudad como *una sinfonía urbana* (Parkinson, 1998, p. 63). Aparecieron así innovativos encuadres, collages de imágenes en movimiento, una excitación que culminó en el denominado proceso de metropolización. Se ponía en juego cual era su destino a partir de

La realidad de ciudades europeas a puertas del siglo XX conllevó al fomento de la ficción. Fue por eso que la construcción cinematográfica, ya fuera realista o abstracta, se determinó como sinónimo de ficción. Según su significado, la ficción posee dos dimensiones, lo que es mentiroso y falso y, a la vez, lo que es imaginado e inventado, sin voluntad de engaño. Así, mientras en el mundo de las ideas contemporáneas a los inicios del cine, se declaraba que la ficción podía ser fuente de verdad, ésta sólo acontecía desde lo ilusorio, vale decir, sólo desde una parcialidad de su propio significado. Fue de este modo que el cine tomó la esencia primera de su imagen: percibir y ver como la pantalla capturaba la realidad, y lograr a los espectadores *moverse* dentro de ésta. Desde allí, y con este primer paso alcanzado, fue posible construir tanto el pasado como el futuro, cualquiera fuese el recurso expresivo de sus imágenes. La imaginación visual comenzó a superar a la palabra escrita, la ficción se convertía en pasaje del futuro a lo universal, según el texto *Eugenia Grandet* (Balzac, 1833).

Lo imaginario no es un modo de irrealidad, sino un modo de actualidad, una manera de plasmar la presencia de los anhelos más primitivos del hombre. Tanto el cine como la fotografía no se contentaron con explorar una ficción simplista, sino que pretendieron *experimentar su naturaleza, porque la ficción, por su despertar y sus composiciones, tiende a una verdadera epopeya del conocimiento* (Soulages, 2005, p. 119-120). La cuestión que subyace a todo esto no fue entonces alcanzar la realidad a través de la imagen cinematográfica, sino construirla desde la propia esencia del cine. Sabiendo que el Arte de la imagen en movimiento voluntariamente o no, se forjó porque al cámara se fue volviendo cada vez más semejante al ojo humano y, a su vez, este efecto, permitió viajar por el tiempo de la manera más natural posible.

Así mirar la ciudad en una ciudad en un filme no es percibir sus imágenes como una reproducción de espacios. Se debe reconocer siempre que ante todo se está frente a una realidad espacial intencionada y esto acontece por ciertas razones. Primero, porque toda creación cinematográfica pudo y logra producir ficción en sí misma; luego, porque toda recepción de una película es *ficcional*, ya que apela a la construcción personal.

El devenir del cine sólo comprende una variante de lo que sería la historia múltiple y universal de la imagen urbana posible. De la misma manera que cada ciudad no representa más que una variante única y momentánea de los procesos inexorables que conforman las transformaciones urbanas, sus cambios siempre incluyen una multiplicidad de hechos no registrados, sucesos intangibles, que siempre están aunados bajo el rótulo de lo colectivo. La inspiración, creatividad o la simple curiosidad por explorar aquello que desbordaba su propio terreno conocido consolidó la *metropolización* que se estaba llevando a cabo en varias capitales del mundo (inspiradas en los modelos europeos). Simultáneamente, este mismo proceso culminaba en otras ciudades de neta creación artística, como algunos ejemplos pictóricos de Boccioni (Figura 1) o de Chirico (Figura 2).



Figura 1. **La strada entra nella casa** (1911) de Humberto Boccioni.  
Figure 1. Boccioni's **La strada entra nella casa** (1911).



Figura 2. **La melancolie du départ** (1914) Giorgio de Chirico.  
Figure 2. Giorgio de Chirico's **La melancolie du départ** (1914).

La creación de espacios ficticios para y en el cine tuvo y tiene una arquitectura meramente visual, que puede admitirse como un conjunto irreal de espacios que no se verifican nunca en la realidad (tal cual como se descubren en la pantalla) pero no por esto dejan de ser reales.

La ciudad de la ficción es un conjunto de objetos (parciales, fragmentarios) que no existe en ninguna parte del mundo como tal, pero que se manifiesta y percibe de forma visual y es allí donde sólo se constata como una totalidad posible. Paradójicamente la ciudad en la pantalla puede ser referenciada como parte de la ciudad real, porque encierra la potencialidad de acontecer. Este fue el umbral de la cultura visual como otra forma de redescubrir la ciudad real y construir otras posibles a partir de ella. Como antecedente la difusión de un libro trascendental para este tema, *Film architecture: From Metropolis to Blade Runner* (Neumann, 1999), fue base para un conjunto de artículos y libros de real importancia como *Il cinema, l'architettura, la città* (Bertozzi, 2001) o *Ciudades proyectadas: Cine y espacio urbano* (Barber, 2002), entre otros. En común, estos textos se plantean como revisiones a modo de catálogo, y no pretenden una profundidad en el caso del tema central aquí abordado: ciudad y futuro.

Es por esto que este trabajo propone considerar y enriquecer a este ya extenso conjunto de bibliografía dispar, agregando y considerando textos menos difundidos y que investigan a fondo la descripción de la ciudad futura visual.

Al incluir nuevos textos dentro de la bibliografía tradicional para este tema, se persigue, entonces, alcanzar renovados puntos de vista, que permitan volver a indagar el vínculo del cine con la arquitectura en el marco de una transversalidad contemporánea.

Entonces, inevitablemente se debe considerar que la construcción visual de la ciudad futura en el Cine tuvo un antecedente directo en la vanguardia pictórica de principios de siglo. La predominante disolución urbana o la bruma atmosférica, heredadas del impresionismo, dieron paso a dos modos de aproximación al paisaje urbano.

En primer término, se puede reconocer un *realismo simbólico*, donde se comprenden aquellas obras que captan la sensación de vivir en la ciudad contemporánea. Los temas son la calle, el puente, los trenes, pero alejándose de la distracción impresionista del efecto, para inducir a la introspección interior del observador. El paisaje es desolado, no se hace referencia explícita a que tiempo retrata y parece haberse esfumado la aspiración de retratar un mundo material mejor. En contraposición, una abstracción simbólica pareció quebrar con la apariencia de lo ya conocido. Numerosos ejemplos del arte futurista enunciaron nuevas inquietudes en su manifiesto: *¿Por qué buscar nuevos mitos insatisfactorios? Nosotros vivimos en la realidad, que transformamos viviendo sus fugitivas e infinitas manifestaciones. Tener necesidad del viejo mito significa exteriorizar el mundo en la eterna y gastada fabricación de imágenes y no vivirlo en su identidad* (Sant'Elia, 2004 [1914]). De esta manera, la idea de lo no visto, o de hacer visible lo desconocido, planteó el otro extremo del paradigma sobre la visualidad de la ciudad futura, dando paso a una nueva conciencia e inicio de otra etapa del arte, donde el Cine fue un esencial instrumento.

El traspaso de esta dicotomía visual sobre la representación recayó en el pujante arte cinematográfico y, en lo respecta a los espacios de ficción, el cine ¿debía continuar explorando la representación convencional y literal del paisaje instaurado desde la perspectiva renacentista o cada film debía concebirse bajo el parámetro de una obra plástica compartiendo las visiones simbólicas y alegóricas de la representación espacial abstracta?

La fidelidad del público a la salas pudo consolidarse en la superación de escenas callejeras a lo *Lumiere*. Se apeló a incluir objetos insólitos, describir situaciones disparatadas (por ejemplo en aparatos infernales) que conllevaron a la creación de espacios inéditos e inquietantes. Aun así, su configuración continuaba conformándose como un espacio teatral, cada vez más presuntuoso. El Cine se acercó así a otro arte muy semejante: el teatro.

La construcción de un escenario, de percepción frontal, fue paulatinamente superada. El espacio de ficción dejó de servir a la trama para convertirse en otro valor expresivo de los films, surgiendo así otra tarea con especificidad: *la dirección de arte*. Fue esta nueva especialidad donde las artes comenzaron a tener una explícita confluencia para beneficio de lo que se narraba en la pantalla. Singularmente, se pudo extraer de seriales gráficas impresas no sólo la modalidad del episodio semanal, sino aquella *poesía surrealista*

testimonio de una singular concepción del mundo. Los automóviles, los dirigibles y aviones fueron motivos preferidos del séptimo arte. En síntesis, la máquina que, desde principios del siglo XIX venía transformando paisajes alrededor del mundo, finalmente recaló en el arte cinematográfico, junto a su aliada más emblemática: la ciudad.

## Las ciudades clásicas del mañana

De origen alemán, el filme de Fritz Lang *Metropolis*<sup>1</sup> (2002 [1927]), materializa un universo estético concluyente de su época, a la vez que determina una hipótesis: en el futuro, la tecnología exagera sus posibilidades de mejoramiento cotidiano por el de dominio y dependencia (Figura 3). El paisaje urbano de esta obra de Lang se describe a partir de una permanente oscuridad, heredada del expresionismo alemán, a la vez que suma la magia de la intriga arquitectónica proveniente de los dibujos de Hugg Ferris (Figura 4). Por fin, el espectador accedió a visualizar algo imposible, como es el tiempo y espacio venidero, a la vez que logró superar el carácter contemplativo del espectador ante cualquier film, *guiándose en el juego visual por un espesor mayor que las líneas que le dan forma a los espacios* (Cassetti, 1986, p. 93). Con este film se fundó la apariencia visual de lo que sería la única ciudad futura en el cine.



Figura 3. La arquitectura ilusoria de **Metropolis**.  
Figure 3. The illusory architecture of **Metropolis**.

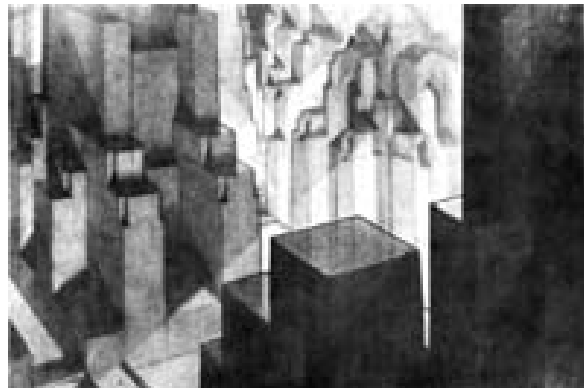


Figura 4. Dibujos de Hugo Ferris para un posible crecimiento de New York.  
Figure 4. Hugo Ferris' drawings for a possible growth of New York City.

En los paisajes de *Metropolis*, como en una prolongada referencia, reside que el Cine no fue ajeno al mundo de las ideas circundantes y logró sintetizar un entrelazamiento de las ideas arquitectónicas santelianas con los temores devenidos de la literatura fantástica. Como ejemplo, los rascacielos newyorkinos fueron interpretados como una advertencia anticipada del poder del partido nacionalsocialista. Bajo esta perspectiva, los espacios ficticios se transforman en el hito cinematográfico y adquieren el valor preponderante de la fotogenia, como el alma de la imagen en la pantalla, *permitiendo mantener la ambigüedad esencial de la realidad* (Zunzunegui, 2007, p. 174). Concepto cinematográfico que, al mismo tiempo de buscar y conseguir la más perfecta representación de la realidad, experimentó la idea de crear una naturaleza inexistente.

Las proyecciones de la cinta alrededor del mundo y la familiaridad del espectador con esta ciudad por venir fortalecían el modelo de ciudad ideal. El *Plan Voisin* (1929) de Le Corbusier coincidía con este filme alemán: el futuro se levantaba desde una tabula rasa (Figura 5). La apariencia abstracta de densos edificios entrecruzados por vías de circulación en *Metropolis* parece repetirse sin referencias arquitectónicas para París, en toda la documentación gráfica de esta propuesta la arquitectura se *desplazó a una ausencia de profundidad, influenciada de la teatralidad cinematográfica* (González Cubero, 2004, p. 81). Sin embargo, los rascacielos corbuserianos se aireaban en una vasta extensión, como alternativa para evitar el medievalismo que Fritz Lang suponía para una New York futura.

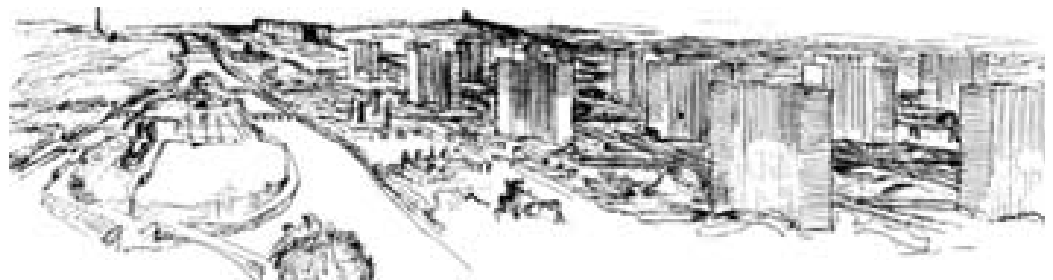


Figura 5. Croquis de Le Corbusier para presentar el **Plan Voisin**.  
Figure 5. Le Corbusier's sketch presenting **Plan Voisin**.

Aquellas ideas sobre la ciudad futura, insistida en escenarios semejantes de otros films comerciales, finalmente parecieron materializarse. La ciudad del mañana, aprehendida por los espectadores, forjada entre su imaginación y a partir de diversas proposiciones arquitectónicas, alcanzaron finalmente a realizar aquel futuro visto en la pantalla. En definitiva, el tiempo venidero se volvió presente, la ciudad futura era una ciudad posible. Brasilia cristalizó esa pretendida imagen ficticia de ciudad moderna, a la vez que provocó la reacción global contra los preceptos que le dieron origen, según el teórico Kenneth Frampton, y cuyo cisma conceptual se arrastraba desde Chandigarh, que se visualizaba esencialmente entre el monumental centro gubernamental y el resto de la ciudad.

Justamente, el foco de París, que suponía una radical transformación arquitectónica, rompió desde el cine la universalidad sobre el modelo urbano moderno que la ciudad de *Metropolis* describía. Con *Mon oncle*<sup>2</sup> (2001 [1958]) de Jacques Tati, se enfatiza una mordaz crítica sobre la desaparición de la ciudad real, cuyas

apariencias históricas y espontáneas son reemplazadas por una acérrima modernidad racionalista, *el ámbito donde se producen los comportamientos más ridículos* (Gorostiza, 1992, p. 48). Este film francés desencadenó un conjunto de críticas de diversos orígenes disciplinarios y que desvanecieron la imagen de una ciudad alcanzable y reconocible como próxima. En consecuencia, ante las constantes críticas a la capital de Brasil, se desdibujó un paisaje visual anhelado. La ciudad futura en el arte fue perdiendo el aura de deseo visual proyectado, desgranándose hasta desaparecer en el diario vivir. Así lo demostró el realizador Jean Luc Godard con *Alphaville*<sup>3</sup> (2007 [1965]), que irrumpió las carteleras con una estética de ruptura. La visualidad de París es retratada como paisaje futuro, no mutando en sus formas arquitectónicas reconocibles, sino representando a un mundo que se percibe en descomposición, absurdo, hecho de fragmentos inconexos, de monumentos desligados, de puras gratuidades (Figura 6). La noche fue el filtro sobrepuesto a la ciudad presente, donde se neutraliza el paisaje urbano pasado y contemporáneo a la realización. Este efecto proyecta una ilusión de futuro, destacando que la arquitectura es una imagen sensible de la ciudad y reafirmando que *los hechos urbanos con la arquitectura en sí construyen la ciudad en el tiempo* (Rossi, 1966, p. 142). Con las oscuras escenas citadinas de este filme, el Cine comenzó a visualizar, según el crítico cinematográfico Gubert, *la destrucción de la razón*.



Figura 6. La noche urbana del film **Alphaville** (1965).  
Figure 6. **Alphaville's** urban night (1965).

Sin razón, pareció no haber futuro para las artes. Por lo menos, ya no se ansiaba un único destino realizable. Los escenarios ficticios de las posibles ciudades futuras traspasaron la imaginación del planeta como macro-recinto, haciendo viajar al espectador a espacios imposibles como el cuerpo humano, una estación orbital o simplemente otros planetas. Así lo establecieron filmes de ficción sobre el futuro, durante los años finales de la década del 60 y hasta más allá de comenzar la de los 80. La arquitectura apoyaba esta exploración con una inaudita forma visual de explorar, proyectar o crear la ciudad futura, como fueron los paisajes móviles de Yoma Friedaman, las insólitas propuestas de Archigram, el *Monumento continuo* de Archizoom hasta la *Ville du globe captif* de Koolhaas.

*Blade Runner*<sup>4</sup> (1984) de Ridley Scott, irrumpió en la cartelera de EEUU con poco éxito y, con el tiempo, fue acrecentando su valor hasta considerarse un hito que reemplazó el lugar de *Metropolis*. Con el mismo tinte



dramático, la ciudad real volvió a delinearse como un paisaje urbano sujeto a la trama a la vez, de ser capaz de lograr un manifiesto tan potente como el planteado por Fritz Lang. Más allá de la apariencia de una lluvia ácida, la megaciudad plantea más interrogantes que certezas. Al fin y al cabo, la trascendencia del filme reside en que la disciplina arquitectónica cayó en cuenta que, por mucho tiempo más, el único y último destino del hombre será la tierra, y como consecuencia, la ciudad creciente, sin retorno.

La ciudad de *Blade Runner* no revela una apariencia verídica (como la NY de *Metropolis*) sino que describe, en una explícita operación visual, la sumatoria de Los Ángeles con San Francisco. Narra un crisol de estilos arquitectónicos disímiles, más allá de sus espacios, la multiplicidad racial, idiomática y de credos antagónicos como nunca antes había sido vista en el arte cinematográfico. Justamente el filme exagera esta operación, como fue la maquinización de Lang, para alcanzar la contaminación total de la ciudad futura.

Esta sumatoria estética fundante del filme de Scott posibilitó un conjunto de nuevas apuestas estéticas cinematográficas para la ciudad futura. Las propuestas escénicas no se cerraban a repetir, lo que se había descubierto con *Metropolis* (donde para hipotetizar el futuro debían descubrirse puentes, grandes rascacielos, y muchos vehículos circulando). Al fin, la megalópolis de *Blade Runner* pudo sostener y propiciar la creación de un mundo urbanizado diverso, híbrido desde lo panorámico (Figuras 7a-b) particular desde lo intimista. Así, la atmósfera de la denominada posmodernidad ofreció tanto al Cine como a la Arquitectura *el enorme alivio, que no hay futuro que se pueda anticipar. Cien años de modernidad demostraron lo imposible, se trataba de sobre exigencias y ofrecimientos impuestos de felicidad* (Bolz, 2005, p. 179). Bajo esta perspectiva de incertidumbre y alivio, el mundo de las ideas incentivó a construir otras ciudades futuras para el Cine, no tan pretensiosas, ni tan inocentes. Mientras los avances técnicos cinematográficos siguen sorprendiendo a los espectadores de manera continua, el panorama del futuro *post-Blade Runner* es más dispar y aleatorio, al igual que la disciplina arquitectónica, que parece dar cabida a más interrogantes que proposiciones.



(a)

(b)

Figura 7. Escenarios contruidos para **Blade Runner**.  
Figure 7. Stages built for **Blade Runner**.

Desde el delirio de *Brazil* a la insospechada de 1984, el paisaje urbano real continuó siendo el marco ideal para la ficción futurista. Sobre el reconocimiento tácito de algunas capitales emblemáticas, los aportes innovativos de una arquitectura posible fueron reduciéndose, por ejemplo, a la muralla aislante de *Escape from New York*. Una metáfora anticipatoria (y múltiplemente interpretativa de cualquier ciudad en nuestros días).

Por la imposibilidad de extraer nuevas imágenes del mundo de las ideas arquitectónicas, los espacios

*Runner* en la cita más vigente de la ciudad futura. Al mismo tiempo, esto reivindicaba un merecido valor artístico menospreciado por la crítica al momento de su estreno.

## El futuro como un paisaje múltiple

Como repitiendo un ciclo, sin alardes escenográficos fundantes, como había sido con *Alphaville*, se estrena una obra cinematográfica mayor, *Bis ans Ende der Welt*<sup>5</sup> (1991) de Wim Wenders. El film posee una actitud plástica semejante a la de Jean Luc Godard. Si anteriormente fue la noche la que posibilitó describir la atmósfera amenazante de los tiempos venideros, en este film es el viaje de una ciudad a otra (Figura 8a) lo que vaticina el mundo global, como se lo anunció la crítica especializada: *una representación simplificada y universal del mundo* (Toubiana, 1991, p. 23). El mundo futuro está completamente digitalizado, aun más que *Blade Runner*. Hay una saturación ambiental, ya no de espacios, ni imágenes clichés futuristas, sino del dominio tácito de la comunicación, planteada a través de una significativa imagen arquitectónica: la transparencia de sus espacios habitables (Figura 8b).

El desplazamiento, a que el título hace referencia, está expresado en delimitar un horizonte futuro tecnificado (no maquinizado como el de *Metropolis*) que promueve un encuentro permanente y recurrente entre los personajes, como forma de minimizar sus inseguridades. Cámaras vigías, pantallas de transmisión ininterrumpidas, teléfonos y computadores alientan a combatir la soledad, y al desplazamiento seguro en cualquier confín del mundo (Figura 8c). En consecuencia, el idioma desapareció como barrera y los mensajes entre los personajes parecen ser descifrados desde las infografías contenidas en un catálogo de espacios urbanos.

La imagen dominante, especialmente de la ciudad capturada en un movimiento continuo, ocupa un lugar central en el film. Diversos paisajes artificiales parecen fundirse en uno sólo, en el registro que Farber, su protagonista, ha estado coleccionando. Allí deposita innumerables imágenes alrededor del mundo con una máquina que permite ver a los ciegos. Para Wenders, el futuro se determina en un universo de posibilidades materiales (hoy muchas de éstas comprobables como ciertas) y sobre todo de apariencias espaciales, que confunden y desorientan a los espectadores. La trama del filme manipula el espacio y el tiempo, comprimiéndolos, ya que, según su creador, *las imágenes de las ciudades han caído en una inflación que no se puede evitar, al contrario, se irá intensificando. Viajamos de otra manera, nos acostumbramos a ver de otra manera. Vemos y vamos mucho más rápido* (Wenders, 2005, p. 71-73).



Figura 8. El viaje y la superposición de ciudades reales son un paisaje reiterado en **Bis ans Ende der Welt**.  
Figure 8. The trip and the real cities superposition is a common landscape in **Bis ans Ende der Welt**.

Así, sólo los personajes saben con exactitud hacia dónde dirigirse. Atravesando un canal en Venecia, deambulando por la noche en París, ocupando un hotel de Berlín, luego Lisboa, Moscú, Tokio y más tarde San Francisco, una travesía laberíntica que concluye en un paraje ausente de urbanidad: unas cabañas en algún lugar de Australia. Para el fin del viaje, Wim Wenders omitió los espacios arquitectónicos, cambiando la escenografía por naturaleza inhóspita solamente. Ahí oculto, es develado un laboratorio con la gran obra de Farber: una máquina mediante la cual es posible acceder al interior de la mente humana. Para los créditos, la arquitectura ha quedado muy atrás, el umbral del futuro entonces se delineó como premonitorio: una pura virtualidad.

La no-ciudad final de *Bis ans Ende der Welt* parece alertar sobre la posibilidad de una ausencia real de los espacios venideros, al parecer, porque el futuro en el Cine siempre mira hacia atrás y evoca el pasado y así se suceden nuevas interrogantes, como en una cinta sin fin. De este modo, el destino del hombre es emprender la búsqueda (y supervivencia) en una naturaleza agotada, y donde irremediablemente la Arquitectura saturó cualquier posibilidad de permanecer inmóvil, o simplemente, quieto en un espacio que haga trascendental el encuentro entre los hombres. Como una contra-respuesta a la visualidad de Wenders, la trilogía del film *Mad Max*, o más tarde *Waterworld*, la arquitectura ausente se convierte en un recuerdo, que a veces resulta hasta imposible de describir en los diálogos de sus personajes.

Entonces cabe la pregunta, cuando el futuro urbano imaginable continuaba debilitándose, desde el contexto intelectual de ideas hacia una oscuridad incierta ¿cabía otra posibilidad estética de fundar una ciudad del

## Una ciudad futura latinoamericana

A pesar de que el futuro visual pareció ser materia y propiedad de las grandes potencias de la industria cinematográfica norteamericana, o de las más exploratorias, como las obras europeas, desde Latinoamérica se reveló un futuro singular. Ante las escasas exploraciones y apuestas sobre ciencia ficción, el cine latino posee una historia carente de referencias emblemáticas, por lo tanto, un filme argentino *La sonámbula, recuerdos del futuro*<sup>6</sup> (1998) de Fernando Spiner, puede contestar la pregunta anterior. Por primera vez, se creó y construyó una hipotética ciudad de Buenos Aires en el año 2010.

El paisaje urbano porteño, próximo a transformarse con los festejos de su bicentenario, es una madeja de autopistas que han logrado imponerse y desdibujar la cuadrícula de la ciudad. Con la necesidad de familiarizar al espectador de estas latitudes a un futuro propio, la dirección de arte del filme incluyó autopistas, túneles, máquinas (en este caso, un barco varado en el puerto) sin saturar, ni exagerar, sólo conformándose en citas personales como tributo al propio arte cinematográfico.

El bajo presupuesto, casi un carácter esencial de las cintas latinoamericanas, se manifiesta y se explota en la atmósfera de todo el filme. El dinamismo de las primeras escenas panorámicas conduce al espectador a una ambiciosa descripción de muchas escalas visuales: un paisaje resuelto con explícitos *collages*, repitiendo y sobreponiendo la misma fachada para lograr una atmósfera de hiperdensidad (Figura 9a).

Ante la originalidad cercana de *Blade Runner* con su mixtura cultural, o a la dispersión territorial en *Bis ans Ende der Welt*, la arquitectura futura de *La sonámbula...* recurre al sueño como recurso visual fundante, según su director. De esta manera, el horizonte onírico que da forma ficticia a Buenos Aires es un cúmulo de imágenes trasladadas de la literatura porteña. Las citas arquitectónicas obligadas de Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares, Cortazar, dieron la estructura de este paisaje futuro, donde el director de arte recortó y pegó emblemáticos: el Mercado de Abasto, la torre Kavanak, grandes edificios públicos de los años 40 (Figura 9b). Una postal arquitectónica sólo posible de existir en la proyección de la sala cinematográfica.

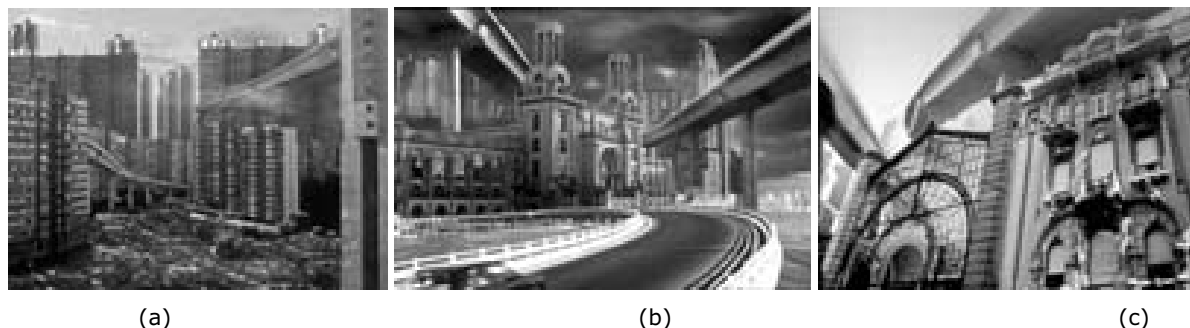


Figura 9. La ciudad de Buenos Aires, una original visualidad cinematográfica del año 2010.  
Figure 9. The city of Buenos Aires, an original cinematographic visuality of the year 2010.

La ciudad sueño de *La sonámbula...* fue construida desde un lugar no tan privilegiado para la industria cinematográfica, y esto no la hace menos elocuente que la hiperrealidad con la que descubrimos Los Ángeles

según Scout. Justamente es en la composición visual inédita que radica todo su potencial. Buenos Aires es una transposición (ilusoriamente tramposa) captando la complicidad inmediata en el espectador (Figura 9c). Con este ejemplo argentino, se validó otra nueva construcción del paisaje urbano futuro entre las posibilidades que cada espectador descubre como genuina, para no volver a recaer en *remakes* cíclicos que aparecieron al traspasar las puertas del siglo XXI. El paisaje construido del pasado vuelve a sentarse como el disparador temporal hacia el mañana.

El filme de Spiner traspasó los indicios pesimistas de la sociedad futura (propios de las grandes potencias económicas) abriendo la ilusión de elegir y componer objetos arquitectónicos reales, que permitieron delinear otra dimensión urbana de Buenos Aires. Pero la dirección de arte no procedió como había procedido la denominada arquitectura posmoderna, en cuanto a lograr construir la ciudad como un escenario mismo, sino sólo se avocó por verse como el sueño visual, que elabora y se vive exclusivamente a través de la proyección del celuloide.

Esta apariencia de que la ciudad-sueño de *La sonámbula...* existe sólo en la pantalla, se hace posible al rescatar y componer fragmentos arbitrarios de Buenos Aires, y de la cual podrían rescatarse varias versiones según ánimo, percepción, recuerdos y anhelos de sus espectadores. Cualquier reconstrucción colectiva posterior, aquella que trasciende a su tiempo de estreno, conduce a pensar que la mutación es un orden inevitable del devenir de la ciudad, demostrando que *los cineastas traspasaron el umbral de la insensibilidad, ya que acabaron por convertir en imperceptibles los lugares* (Attali, 2000, p. 276).

En síntesis, la visualidad de una Buenos Aires para el año 2010 es una ciudad-sueño que escapa a las ciudades creadas (en cine y arquitectura) y parece conformarse tempranamente en una resistencia a la uniformidad que delinea un modelo económico único y soberano y que desembocará en una única salida: la globalidad. A la vez, reafirma esa mirada triste y nostálgica, tan propia del ambiente porteño. Un puzzle de edificios la representa, cada quien a su antojo, pero esta generalidad conlleva a la mutación, como una máscara de futuro que oculta la verdadera imagen de la ciudad.

El umbral del siglo XXI propició más ejemplos cinematográficos sobre el futuro y la ciudad como fondo. Con pocos matices originales, construir la ciudad del mañana es re-citar (como es el caso de *I, Robot* en referencia a *Metropolis*), transcribir (de *Blade Runner* a *Cod 46*), o insistir sobre una misma visualidad urbana (*Brazil*, *Batman returns*, *Sky captain and the future World*). Ante este repertorio, la trilogía fílmica *Matrix* se destaca por lo contrario, anulando toda forma posible de reconocer ciudades por las apariencias que superan cualquier cita cinematográfica anterior. En consecuencia, se niega una posesión objetiva y colectiva del mundo físico, donde *la presencia de lo digital sugiere que estamos en peligro de convertirnos en meros fantasmas en las máquinas* (Sobchack, 1994, p. 106) y abre el debate sobre si este último manifiesto visual es el que anuncia la desaparición de las ciudades a futuro, por una idea tecnificada de la misma.

## Consideraciones finales

respecta al estrecho vínculo planteado entre el cine y la ciudad, su forma manifiesta en la pantalla mantiene la presencia tácita del tiempo pasado. Incluir en la pantalla lo ya construido, sin duda, confronta la realidad al salir de la sala de proyección, dónde las diversas hipótesis del futuro siempre lograron y motivaron las observaciones más revolucionarias por parte de los arquitectos, y, sin embargo, el arte cinematográfico más que revolucionar a través de la proyección de diversas obras, teje y desteje una misma prenda. No hay pronunciamientos decisivos, ni vaticinios exactos, sólo un tiempo de entretención reflexiva, lo que dura el tejer o destejer unas cuantas vueltas de la misma prenda. Justamente, en ese ir y venir es que se fortalece la magia del arte cinematográfico, aún vigente.

---

## Referencias

---

- ATTALI, J. 2000. La mutación como superación. In: R. KOOLHAAS; S. BOERI; S. KWINTER; N. TAZI; H.-U OBRIST, *Mutations*. Barcelona, Actar, p. 268-279.
- BARBER, S. 2002. *Ciudades proyectadas: Cine y espacio urbano*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 192 p.
- BERTOZZI, M. 2001. *Il cinema, l'architettura, la città*. Milano, Editrice Librerie Dedalo, 199 p.
- BOLZ, N. 2005. Más allá de las grandes teorías: el *happy end* de la historia. In: G. SCHRODER; H. BREUNINGER, *Teoría de la cultura*. Buenos Aires, Fondo de la Cultura Económica, p. 179-190.
- CASSETTI, F. 1986. *Il filme e il suo spettatore*. Milano, Grupo Editoriales Fabbri, 172 p.
- GONZALES CUBERO, J. 2004. Sesión continua: nómandes en el jardín. *Revista Massilia Anuário 2004-bis*, p. 70-95.
- GOROZTIZA, J. 1992. La arquitectura según Tatí: naturaleza contra artificio. *Revista de Cine Nosferatu*, **10**:48-55.
- GUBERN, R. 1989. *Historia del cine*. Madrid, Editorial Lumen, 372 p.
- MALPAS, J. 1997. *Realism*. London, Tate Gallery, 358 p.
- NEUMANN, D. 1999. *Film architecture: From Metropolis to Blade Runner*. London, Prestel, 207 p.
- PARKINSON, D. 1998. *Historia del Cine*. Barcelona, Ediciones Destino, 200 p.
- READ, H. 1957. *Imagen e idea. La function del arte en el desarrollo de la conciencia humana* on *and idea: the function of the art in the development of the human conscience*. México, Fondo de cultura económica, 247 p.
- ROSSI, A. 1966. *L'Architettura della città*. Padova, Marsilio, 217 p.
- SANT'ELIA, A. 2004. *Futurismo – manifiestos y textos*. Buenos Aires, Editorial Quadrata, 240 p.
- SOBCHACK, V. 1994. *The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic Presence*. Stanford, Stanford University Press, 320 p.
- SOULAGES, F. 2005 *Estética de la fotografía*. Buenos Aires, Editorial La Marca, 364 p.
- TOUBIANA, S. 1991 Crítica. *Revista Cahiers du Cinéma*, **448**:46-47.
- WENDERS, W. 2005. *El acto de ver*. Barcelona, Editorial Paidós, 268 p.
- ZUNZUNEGUI, S. 2007. *Pensar la imagen*. Bilbao, Ediciones Universidad del País Vasco, 340 p.