



proyecto, progreso, arquitectura

ISSN: 2171-6897

revistappa.direccion@gmail.com

Universidad de Sevilla

España

Cabezas Garrido, Juan Antonio  
UTOPIA Y TRASLADO: ALPHAVILLE Y OTRAS CIUDADES EN LA CIENCIA FICCIÓN  
DE LA DÉCADA DE 1960  
proyecto, progreso, arquitectura, núm. 14, noviembre, 2016, pp. 16-27  
Universidad de Sevilla  
Sevilla, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=517654528002>

- 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

## UTOPIA Y TRASLADO: ALPHAVILLE Y OTRAS CIUDADES EN LA CIENCIA FICCIÓN DE LA DÉCADA DE 1960

UTOPIA AND RELOCATION: ALPHAVILLE AND OTHER CITIES IN THE SCIENCE FICTION OF THE 1960s

Juan Antonio Cabezas-Garrido

**RESUMEN** En la ciencia ficción anterior a los años 60 del siglo pasado, los escenarios de la ciencia ficción estaban basados casi exclusivamente en decorados de estudio, maquetas, trucajes y pinturas mate. A partir de obras como *La jetée* (1962), del cineasta francés Chris Marker (1921-2012) comienza una tendencia que dura hasta nuestros días, en la que la arquitectura real se utiliza en ocasiones para representar el futuro. Un caso particular y efímero de este uso de la arquitectura consiste en utilizar la ciudad tal cual existe, filmada sin manipulaciones, en lugar de escoger fragmentos urbanos inconexos para componer otra nueva y futura. En lugar de trasladar la arquitectura hacia el futuro, el futuro es llevado al presente, en el que la ciudad se transforma en un lugar sin lugar. El Portmeirion de *El prisionero*, el París de *Alphaville*, la Buenos Aires de *Invasión*, son ejemplos de este modo de proceder, en el que el filtro cinematográfico consigue que lo urbano contemporáneo se reinterprete por el espectador hasta conformar un futuro tan creíble como diferente al de la ciencia ficción clásica, generando tantas experiencias diferentes como espectadores y multiplicando así la percepción de la ciudad.

**PALABRAS CLAVE** arquitectura; ciudad; futuro; cine; ciencia ficción; 1960

**SUMMARY** In pre-1960s sciences fiction, scenarios were based almost exclusively on studio sets, models, special effects and matte paintings. Works such as *La Jetée* (1962), by French filmmaker Chris Marker (1921-2012) began a trend that continues to this day, in which architecture itself is sometimes used to represent the future. A particular and ephemeral case of this use of architecture is to use the city as it exists, filmed without modifications, instead of choosing disjointed urban fragments to compose a new and future one. Instead of moving architecture forward, the future is brought to the present, where the city becomes a placeless place. The Prisoner's Portmeirion, the Paris of *Alphaville*, the Buenos Aires of *Invasion*, are all examples of this approach. Here, the cinematic filter ensures that the urban contemporary is reinterpreted by the viewer to form a future as believable and as different from classic science fiction, that it generates as many different experiences as it does spectators, thus multiplying the perception of the city.

**KEY WORDS** architecture; city; future; cine; ciencia ficción; 1960

Persona de contacto / Corresponding author: jac@dr9.es. Doctor arquitecto. Universidad de Sevilla

*"La realidad puede ser demasiado compleja para la transmisión oral; la leyenda la recrea de una manera que sólo accidentalmente es falsa y que le permite andar por el mundo, de boca en boca."*

Jorge Luis Borges<sup>1</sup>

**E**s característica común de los géneros servir de fondo temporal o histórico a la mitología, a situaciones o eventos canónicos repetidos a lo largo del tiempo, y es objeto del arte revestirlos de aquello que los cualifica y los hace llegar a sus destinatarios. En la ciencia ficción, del mismo modo que existen la mirada prospectiva y la modernización de los contextos clásicos, se produce la operación contraria; historias cuyo tiempo objetivo es el futuro, o simplemente no existe –ni ha existido– son proyectadas a un escenario presente para despojarlas de su complejidad y permitir que sean comprendidas. El futuro cercano pero indeterminado, las leyendas épicas o mitológicas, presentes en todos los tiempos y todas las culturas, o los viajes a otros mundos, son los temas principales de estas producciones. Por otra parte, se manifiesta la plasmación en el cine de la utopía desde el punto de vista geográfico "lo que no está en ningún lugar", y de la invención de ese lugar como convención para desarrollar una historia ajena, recrearla y difundirla. Como la leyenda de la que habla Borges, veremos estas invenciones en series y películas, en muchas de las

cuales aparecerán las dos características, la utopía y el traslado. París, Buenos Aires, Londres, se transforman en ciudades diferentes a las que conocemos nosotros o sus habitantes. En unos casos la ciudad se traslada al futuro; en este el futuro se traslada hasta la ciudad.

La proyección al presente de historias futuras provoca que ese presente se recualifique, de manera que el público reconstruye el escenario en una operación íntima que le otorga tantas interpretaciones como espectadores. De ahí la cualidad subliminal de esos escenarios, que contrasta con la metáfora o la alegoría, que son propuestas y guiadas por el autor (el emisor) para transmitir una idea concreta sin dejar lugar al espectador (el receptor) para la especulación, que es la base de la reinención y la aprehensión de la arquitectura.

Tanto en un caso como en otro, trasladar la historia futura a un escenario presente o inventar un lugar nuevo para plasmar una historia o un concepto intemporal, como hace la mitología, necesita la arquitectura como lienzo. Además, en ninguno de los casos esta arquitectura puede tener un carácter puramente figurativo, puesto

1. Borges, Jorge Luis: *Otras inquisiciones*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1960, p. 203. El extracto pertenece al ensayo "Formas de una leyenda" que fue publicado por primera vez en el diario "La Nación" de Buenos Aires el 8 de Julio de 1952. La frase es la que abre, mediante la voz en off de la computadora Alpha 60, la película *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard.



1

que la narración necesita un proceso de abstracción para ser comprendida. No basta un telón como los que usaba el cine mudo, o una pintura mate que describa un paisaje, para establecer la conexión entre lo descrito y lo filmado; son necesarias la transformación, la desautomatización de la mirada y, ante todo, las operaciones que las hacen posibles. De modo imposible para la literatura, el *cronotopo*<sup>2</sup> de la narración puede también disociarse, en lugar de reestructurarse, al intervenir la imagen.

En resumen, existen escenarios actuales y reales (en los que la arquitectura empleada está efectivamente construida, y las localizaciones son espacios existentes) en los que se plasman situaciones que no pertenecen ni al pasado ni al presente, o que no pertenecen a ningún lugar conocido (no confundir con lugar imaginario) o ambas cosas a la vez. Hay un no-tiempo y un no-espacio (una ucronía y una utopía, en el sentido etimológico de los términos) que se plasman en la actualidad, hecho que por una parte proporciona un efecto de extrañamiento<sup>3</sup> y por otra deja al espectador que se proponga a sí mismo, de manera inconsciente,

1. Plaza de la villa de Portmeirion.
2. Fotograma de *El prisionero*.
3. Fotograma de *El Punto Flaco* (*Be yourself*, Thornton Freeland, 1930). Decorados de William Cameron Menzies.

una solución personal a la disfunción que éste provoca. De ese modo la arquitectura, junto al resto del escenario, se reconstruye emocionalmente.

#### ARQUITECTURA SUBLIMINAL

El pueblo turístico de Portmeirion, al norte de Gales (figura 1), es el escenario en el que se desarrolla *El prisionero* (*The Prisoner*, 1967), serie de televisión británica en la que se cuentan las peripecias de un agente secreto que, tras renunciar a su puesto, es secuestrado y retenido en un extraño lugar. *La villa*, en la que despierta tras su rapto, se nos presenta como una ciudad ideal y autosuficiente, cuyos habitantes, todos ellos etiquetados como números, aparentan una total sintonía con su propia situación.

La utopía por excelencia de la ciencia ficción es un lugar cuya localización nadie conoce —ni siquiera el espectador— del que no se puede salir, al que nadie sabe cómo llegar, y donde el protagonista no sabe por qué está cautivo. Esta utopía es el lugar inexistente, la utopía etimológica, y no la idea inalcanzable, el futuro perfecto; tampoco corresponde al concepto de *no lugar*<sup>4</sup> desarrollado por Marc Augé. La utopía de *El prisionero* es la de Foucault:

*"Las utopías son los lugares sin espacio real. Son los espacios que entablan con el espacio real una relación general de analogía directa o inversa. Se trata de la misma sociedad en su perfección máxima o la negación de la*

2. El filósofo del lenguaje Mijail Bajtín extrapola el concepto de la física, que expresa el carácter indisoluble del espacio y el tiempo. Desde esta perspectiva, Bajtín define al cronotopo como la conexión esencial de las relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura. Es la unidad espacio-tiempo, indisoluble y de carácter formal expresivo.

3. El concepto procede del formalismo ruso, cuyo principal teórico fue Viktor Shklovski, que aportó el desvío o extrañamiento (*ostranenie*) a la teoría literaria: la mirada automática hace de la vida algo vacío e inexistente, y es misión del arte remediar esta situación. El extrañamiento puede describirse como un mecanismo que provoca una desautomatización de la percepción, es decir, un artificio que elimina los aspectos automáticos de la misma haciendo al lector o al espectador entrar de un modo diferente, de algún modo sorpresivo, en lo que el autor describe, haciéndole extraña la realidad que está leyendo u observando. El crítico y académico Darko Suvin utiliza el concepto en su definición de la ciencia ficción: *"literatura de extrañamiento cognitivo"*. Suvin, Darko: *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven: Yale University Press, 1979, p. 4: *"I shall argue for a definition of SF as the literature of cognitive estrangement"*.

4. Augé, Marc: Los *"no lugares"*: Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. 1ª ed. en español [reimpresión]. Barcelona: Gedisa, 1994, p. 83: *"Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de "lugares de memoria", ocupan allí un lugar circunscripto y específico."*



2



3

sociedad, pero, de todas suertes, utopías son espacios que son fundamental y esencialmente irreales".<sup>5</sup>

La villa de *El prisionero* (figura 2) es también en cierta medida una transcripción material (perversa) y una representación a escala de la idea aséptica de "aldea global" (*The global village*) de Marshall McLuhan,<sup>6</sup> la reproducción de un entorno en el que conviven todos los lugares y todos los tiempos, donde todo está conectado, la televisión y la radio interactúan con los habitantes y el periódico local ofrece la información en tiempo real.

Con independencia de análisis políticos, sociológicos o filosóficos, la arquitectura de *La villa* funciona como un decorado pese a ser real, construida, habitable y tectónica (aparte de las tomas interiores rodadas en estudio). Toda la trama se articula como la escenificación de una gran obra de teatro, con cientos de actores (y cientos de prisioneros), volviendo en cierta manera a la tribu, reviviendo el ritual, la identidad colectiva y la reverencia a la autoridad "divina", cuyo comportamiento histriónico contrasta con la quietud del entorno, que observa impávido los acontecimientos. *La villa* contempla el drama continuo de sus moradores, al igual que el complejo de vacaciones que construye Morel para la representación última e infinita de sus habitantes en la novela de Adolfo Bioy Casares.<sup>7</sup> La libertad en *La villa*,

como en el museo de *La invención de Morel*, es una ilusión: en ninguna de ellas los personajes parecen darse cuenta de que repiten un papel, de que están programados para que los acontecimientos discurran conforme al plan preestablecido. Portmeirion se transforma de nuevo en una pintura mate de tres dimensiones, esta vez no físicamente, sino en su representación cinematográfica. John Hartley reflexiona sobre esta cualidad de ciudad-decorado de las poblaciones que han servido de escenario a determinadas producciones televisivas, acuñando el término *Portmeirionización*:

"Portmeirion is a slightly less than full-scale reproduction Mediterranean village, built by the architect Williams Clough Ellis [sic] in North Wales in the first half of the twentieth century. It was the setting for the cult TV show of the 1960s starring Patrick McGoochan, *The Prisoner*. Portmeirionization refers to the tendency in real towns to paint themselves up as a set, to present themselves as their own simulacrum, to change from a locality to a location. Places start to look real, authentic and genuine only when they approximate most accurately to their fictionalization on TV".<sup>8</sup>

Pero la cualidad de esta representación no evoca al cartón piedra de los decorados de Hollywood de las décadas de 1930 y 40 (figura 3), que no dejan de ser simples abstracciones de lugares conocidos y

5. Foucault, Michel: "Espacios otros", trad. por Marie Lourties. En *Versión. Estudios de comunicación y política*. Abril 1999, nº 9. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, pp. 15-26.

6. Marshall McLuhan popularizó el término en los libros *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962, y *Understanding Media*. Nueva York: New American Library, 1964. McLuhan considera que la expansión de la tecnología y la comunicación y la información instantáneas han encogido el mundo transformándolo en algo parecido a una aldea en muchos de sus modos de funcionamiento.

7. Bioy Casares, Adolfo: *La invención de Morel*. Buenos Aires: Editorial Losada, 1940.

8. Hartley, John: *Uses of Television*. Nueva York: Routledge, 1999, p. 220. "Portmeirion es una reproducción a escala ligeramente inferior a la real de un pueblo mediterráneo, construido por el arquitecto Williams Clough Ellis en el norte de Gales en la primera mitad del siglo veinte. Fue el escenario de la serie de televisión de culto de los años 60 *El prisionero*, protagonizada por Patrick McGoochan. La Portmeirionización se refiere a la tendencia de ciudades reales a retratarse como decorados, presentándose como simulacro de sí mismas, pasando de ser localidades a localizaciones. Esos lugares empiezan a parecer reales, auténticos y genuinos cuanto más preciso es el acercamiento a su aspecto en la ficción televisiva".





4

5



4. Fotogramas de *Lemmy* y *...las espías* (*Lemmy pour les dames*, Bernard Borderie, 1962, arriba) y de *Alphaville* (abajo).

5. Fotograma de *Alphaville*.

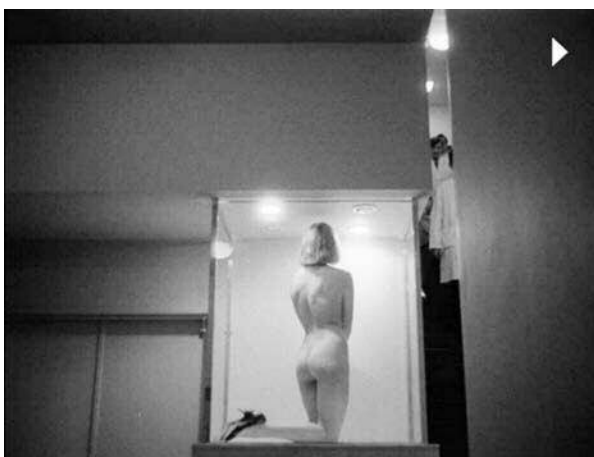
6. Fotograma de *Alphaville*.

7. Fotograma de Stereo. Scarborough College de John Andrews, Toronto.

cuyas características fundamentales son reconocibles rápidamente por el espectador. El material del que se construye Portmeirion se corresponde más fielmente con el *scaenae frons* del teatro romano, tanto por la inspiración original de su arquitectura como por el carácter metafórico del escenario, que se edifica aquí como objeto plenamente funcional. Aunque la conformación de Portmeirion como ciudad decorado es efectivamente abstracta, se refiere al modo en que aquella se define: *La villa* no existe sin el prisionero, del mismo modo que en la realidad Portmeirion no existe sin el turismo, y especialmente sin el turismo relacionado con la propia serie. La ciudad se define por su habitante y para él es única. La villa es una heterotopía en el interior de una utopía. La prisión rodeada de ningún lugar, la isla de Villings de *La invención de Morel*.

"Hay de igual modo, y probablemente en toda cultura, en toda civilización, espacios reales, espacios efectivos, espacios delineados por la sociedad misma, y que son una especie de contraespacios, una especie de utopías efectivamente verificadas en las que los espacios reales, todos los demás espacios reales que pueden hallarse en el seno de una cultura están a un tiempo representados, impugnados o invertidos, una suerte de espacios que están fuera de todos los espacios, aunque no obstante sea posible su localización. A tales espacios, puesto que son completamente distintos de todos los espacios de los que son reflejo y alusión, los denominaré, por oposición a las utopías, heterotopías: y tengo para mí que entre las utopías y esos espacios enteramente contrarios, las heterotopías, cabría a no dudar una especie de experiencia mixta, mítica, que vendría representada por el espejo. El espejo, a fin de cuentas, es una utopía, pues se trata del espacio vacío de espacio".<sup>9</sup>

*El prisionero* profundiza en lo subconsciente del entorno que rodea al protagonista, y el estado mental en que se encuentra es un tema recurrente en la serie a la hora de presentar la realidad, dejando abierta la posibilidad del sueño, la locura o la alucinación (recordemos que la serie está realizada en 1967, en pleno auge del uso del LSD), e incidiendo así en la indeterminación que propone el entorno, en la arquitectura que rodea e integra la villa. Lo onírico y lo alucinógeno, también lo surrealista, queda ofrecido al espectador, aunque solo sea porque lo que no está en ningún lugar tiene que representarse en alguno, sea real o imaginario.



6 7

Las tres características básicas señaladas en *El prisionero* (la intervención de la utopía, la cualidad subliminal de la arquitectura y la transformación de esta en decorado), además de la expresión, esta vez implícita, de la mitología, ya habían sido puestas en escena por Jean-Luc Godard dos años antes en *Alphaville*, un híbrido entre la ciencia ficción, el cine negro, el expresionismo alemán y el relato mitológico.

El cine en general, y en particular el de ciencia ficción, basa en la descripción material y visual la definición del entorno en el que se desarrolla. Se detallan paisajes, se modelan decorados, se construyen objetos, se elaboran vestidos y trajes y se establecen paletas de colores. La condición material del lugar (natural o construido) es el que en líneas generales define el ambiente de la narración. Godard renuncia deliberadamente a esa dimensión descriptiva (la imaginación o el proyecto de la ciudad futura) optando exclusivamente por la técnica cinematográfica, junto con algunos elementos de *atrezzo*, para conseguir definir un entorno propio y creíble, la filmación de la ciudad y la arquitectura reales, haciendo de *Alphaville* una de las películas de ciencia ficción que mejor ha envejecido con el paso del tiempo. De ese modo, si tomamos un fotograma aislado, éste parecería pertenecer a otra historia, a otro tiempo y a otro espacio; está intrínsecamente fuera de contexto. La foto estática es incapaz de decir nada sobre la película, perdiendo la imagen entonces todo su contenido (figura 4) y dejando constancia de que el fotograma aislado y despojado de su carácter narrativo es ajeno al cine, al menos al cine cuyo lenguaje nos es conocido, de la misma manera que la instantánea de una

ciudad desierta es ajena a la arquitectura: "Godard critica las convenciones del género y, en consecuencia, altera sus posibilidades".<sup>10</sup>

*Alphaville* nos muestra un escenario futuro y lejano simplemente filmando el París en pleno desarrollo de los años 60 y su arquitectura (figura 5). Con la excusa y la estética del cine negro de serie B, Godard narra una historia sobre la ciudad gobernada por la máquina, una ciudad de otro planeta, donde las naves espaciales son representadas por automóviles de mediados del siglo XX. Mientras la historia se traslada de la Tierra al espacio y del presente al futuro, el escenario recorre el camino contrario, en un ejercicio de abstracción absoluta, plagado, como la mayoría del cine de Godard, de referencias culturales, sociales y políticas traducidas a su lenguaje personal, simbólico, y en tantas ocasiones críptico. Tras los condicionantes económicos o estéticos, subyacen los demás mensajes, los diversos planos contenidos en la obra fílmica, que en el caso concreto de *Alphaville* son innumerables.

Eric Rohmer definía el espacio fílmico como un espacio reconstruido y personal: "*Un espace virtuel reconstitué dans son esprit, à l'aide des éléments fragmentaires que le film lui fournit*".<sup>11</sup>

Esta utilización del espacio, mediante la inclusión de elementos no contextuales dentro de una arquitectura conocida o familiar (contemporánea al autor) ha sido empleada en mayor o menor medida dentro del cine de ciencia ficción, tanto en *Alphaville* (figura 6) como en otras producciones, por ejemplo en las películas de David Cronenberg *Stereo* (1969, figura 7) y *Crímenes del*

9. Foucault, "Espacios otros", op. cit., p. 17.

10. Cournot, Michel: "Les Robots sont déjà là". En *Le Nouvel Observateur*, 6 de mayo de 1965, pp. 2-3, citado en Darke, Chris: *Alphaville*. Londres, Nueva York: I.B. Tauris, 2005, p. 57.

11. Rohmer, Eric: *L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*. Paris: Union generale d'editions, 1977, p. 11. "*Un espacio virtual reconstituido en la mente del espectador, con la ayuda de los elementos fragmentarios que la película le proporciona*".

8. Fotograma de *La Jetée*. Aeropuerto de Orly.

9. Fotograma de *Alphaville*.

*futuro* (*Crimes of the Future*, 1970), en las que se usan edificaciones deshabitadas en entornos deshabitados, o en *Gattaca*, (Andrew Niccol, 1997) en la que la vestimenta de los astronautas es un simple traje. El denominador común de todas estas historias es que se desarrollan en entornos arquitectónicos contemporáneos modificados por situaciones o elementos ajenos a dichos entornos, y que sirven para cualificarlos como espacios completamente diferentes a los originales. La cualidad transformadora que Jorge Gorostiza atribuye a determinados objetos en el cine de Luis Buñuel se repite en todas ellas, formando parte ahora de una compleja operación de fabricación del futuro:

"[...] lo que caracteriza y diferencia el espacio surrealista de Luis Buñuel es que le basta introducir un único, y a veces aparentemente inocuo, elemento para subvertir un espacio entero, transformándolo en otro distinto y asombroso".<sup>12</sup>

J. P. Telotte resume esta técnica de manera descriptiva –refiriéndose a la ciencia ficción en general, y a modo de definición– con el concepto de *extrañamiento cognitivo* de Darko Suvin: "[...] una forma que intenta desfamiliarizar la realidad por medio de distintas estrategias genéricas y así reflexionar sobre ella de un modo efectivo".<sup>13</sup> La atmósfera que Godard teje en *Alphaville* juega, al igual que la fotografía, con la profundidad de campo, con los objetos que en ella se muestran y con la capacidad de actores y director de transformar las situaciones aparentes en otras nuevas. Al igual que el teatro o la ópera, es capaz de focalizar al espectador en la historia y la interpretación, con independencia del escenario o usando un fondo abstracto que refuerce el espíritu del texto. El film de Godard, en lugar de utilizar solo el catalizador del elemento extraño, difumina la relación entre la trama y la escena mediante técnicas fundamentalmente cinematográficas, hasta conseguir que de un escenario materialmente concreto surja la abstracción suficiente para construir el entorno adecuado a la historia que se narra.

El tema central de la trama, como es la poesía (Godard usará collages de poemas y versos de Paul Éluard,

reuniéndolos en *La capitale de la douleur*, de su etapa surrealista), pone en juego el carácter simbólico de toda la puesta en escena. Desde esa perspectiva, las figuras arquetípicas del duro detective y la frágil protagonista pasan a tener una traducción diferente para el espectador. La arquitectura presente en la película sigue el mismo proceso, cuasi platónico, de traducción de la idea en su símbolo, en este caso el París de 1965, sin decorados y sin artificios. El film es, en esencia, una historia poética sobre la poesía; es ésta lo fundamental y lo inexplicable. Es lo que modela la trama y la genera, y lo que, por tanto, provoca la necesidad de transportarla a la realidad. Dado que se trata de transmitir emociones y sentimientos, la complejidad de su plasmación en el mundo real requiere de referentes abarcables y comprensibles, donde el universo de referencias de Godard tenga un lugar suficientemente acogedor para desarrollarse. En este sentido, el diario *L'Humanité* lo describió como la "adaptación de la poesía moderna al lenguaje del cine", y el crítico Gilles Jakob apuntaba que "el paso de un estado a otro [...] parecía ser una de las principales preocupaciones de Godard".<sup>14</sup>

Este carácter poético debe superponerse pues al resto de planos antes aludidos: el utópico, el de la transformación y el subliminal. La arquitectura aquí juega un papel semejante al que interpretaba en *El prisionero* en el sentido funcional, aunque su retrato es ciertamente diferente de aquél. *Alphaville* está rodada de noche en la mayoría de su metraje; ante la pregunta de por qué, Godard relataba a *Le Monde* que era así porque la noche significaba aventura y romance, pero también porque era "una película sobre la luz".<sup>15</sup>

"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".<sup>16</sup>

12. Gorostiza, Jorge: *La profundidad de la pantalla: Arquitectura+Cine*. Santa Cruz de Tenerife: Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, Demarcación de Tenerife, La Gomera y El Hierro, 2007, p. 81.

13. Telotte, J. P.: *El cine de ciencia ficción*. 1ª ed. en español. Madrid: Cambridge University Press, 2003, p. 13.

14. Darke, Chris: *Alphaville*, op. cit., p. 73.

15. *Ibíd.*, p. 39.

16. Vizcaino, Marcelo. "Originalidades reveladas en la ciudad futura cinematográfica". En *Arquiteturarevista*, vol. 6, núm. 1, enero-junio 2010. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Brasil, pp. 37–49, p. 43.





8 9

Quizá capturar parte del ambiente que Chris Marker había dejado impreso en el cortometraje *La Jetée*<sup>17</sup> (1962, figura 8) fuera un deseo inconsciente en la película. La obra de Marker retrata, a través de la historia de un superviviente de la tercera guerra mundial, el París del presente y del futuro, prebélico uno y destruido el otro, en forma de fotonovela, como él mismo la denominó, sustanciando mediante imágenes estáticas su reflexión sobre el tiempo, mientras Godard lo haría con la luz, pero al igual que en *Alphaville*, con una mirada hacia el pasado.

La extraña aventura de Lemmy, el protagonista del film de Godard, se apropia del claroscuro del expresionismo y del personaje gastado del detective, mientras en *La Jetée* se observa el pasado, que es nuestro presente, desde un futuro desesperado y distópico. No son las escenas de día en el pasado luminoso, sino las oscuras imágenes de los subterráneos tras la guerra (el presente distópico del narrador) las que establecen esa conexión visual entre *La Jetée* y las escenas nocturnas de *Alphaville*. Pero Marker, al igual que Godard, otorga un papel fundamental a la poesía, en este caso llevándola directamente al plano formal, mediante el uso rítmico de la foto estática junto a la declamación del narrador, organizando las imágenes en forma de versos. Los versos que Godard usa en *Alphaville* son de varios libros de Paul Éluard; la poesía que aparece en la película es también, en cierto modo, un collage. Collage, mezcla y transposición, eso es *Alphaville*.

Atrayendo hacia su campo también a la mitología, como apuntaba la cita de Cournot, *Alphaville* retrata de nuevo a Orfeo en la búsqueda y el rescate de Eurídice

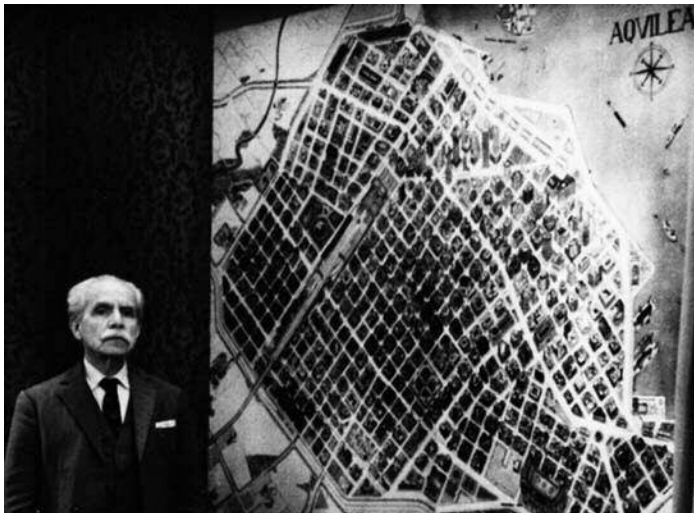
en el inframundo, y Lemmy se convierte en un *Orfeo en gabardina* en palabras de Darke. Ahora bien, Godard no utiliza, como Buñuel, un único objeto o una sola circunstancia para transformar la realidad, como un cristal que refracta el original en su proyección; cada uno de los personajes, de los escenarios y de las circunstancias son reflejo o traducción de otras. El Ford Galaxy de Lemmy es su nave espacial; el libro de Éluard es el libro de códigos. El mechero es la antorcha de Prometeo; un ventilador barato es una supercomputadora. La arquitectura, y la poesía, están situadas entre ambas realidades, entre el original y su copia, como subtexto. La arquitectura se vuelve así realidad en su retrato y subliminal en la percepción de su cualidad. Esa circunstancia es la que dota al almacén material del film de su solidez y su perdurabilidad como obra de arte. Así lo constata J. G. Ballard:

*"For the first time in science fiction film, Godard makes the point that in the media landscape of the present day the fantasies of science fiction are as 'real' as an office block, an airport or a presidential campaign"*<sup>18</sup>

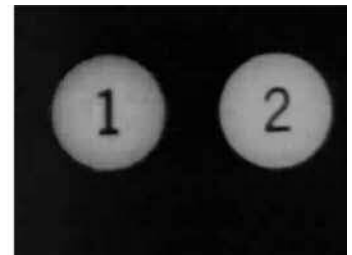
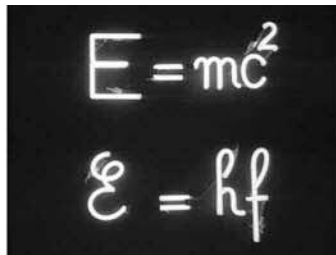
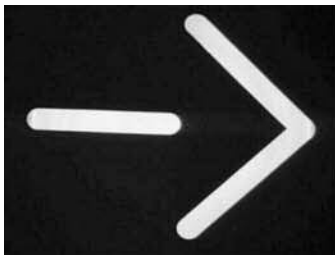
Esta complejidad viaja desde la utopía de *El prisionero* hasta la de *Alphaville*: mientras una retrata cómo la piedra se vuelve escenario, la otra explica cómo el vidrio se torna en espejo. El espejo deforma, pero también transforma: las ventanas del hotel de *Alphaville*, en las que se reflejan los protagonistas, funcionan como las de las naves espaciales en la ciencia ficción clásica, separando lo cotidiano de lo fantástico, lo humano de lo extraño, mostrando la arquitectura siempre como límite y lugar de cambio (figura 9).

17. El corto daría lugar muchos años después al largometraje *Doce monos* (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam, 1995), mucho más conocido para el gran público.

18. Ballard, J. G. *A user's guide to the millennium: essays and reviews*. Londres: HarperCollins, 1996, p. 19. "Por primera vez en el cine de ciencia ficción, Godard deja claro que en el panorama actual de los medios las fantasías de la ciencia ficción son tan "reales" como un bloque de oficinas, un aeropuerto o una campaña presidencial."



10

10. Fotograma de *Invasión*.11. Fotogramas de *Alphaville* (izquierda) y de *Electronic labyrinth THX 1138 4EB* (derecha).

11

En el caso de Godard, el proceso separa claramente la materialidad de lo filmado de la interpretación que la cámara hace de ello, mientras que en otros casos, la mayoría, los elementos arquitectónicos son utilizados explícitamente para provocar sensaciones, predecir escenarios o simplemente ilustrar fondos. Godard nos enseña el futuro con la arquitectura del presente, que ahora para nosotros ya es pasado. La estrategia de Godard es de nuevo esa ausencia descriptiva, la que permite el extrañamiento cognitivo del que hablaba Darko Suvin.

#### HEREDEROS

*Alphaville* es probablemente el referente de un modo de hacer cine dentro de una época, un modo con principio y final. Son los años 60 y el principio de los 70, con el clímax de Mayo del 68, los que acogen al mundo de la *Nouvelle Vague* y especialmente al de Godard. Aunque la figura y la obra del cineasta franco-suizo, que nunca ha dejado de hacer películas, iba a ejercer una influencia importante sobre el cine posterior, la manera de aproximarse a la ciencia ficción que se produce en *Alphaville*, y que hereda en parte del Resnais de *El año pasado en Ma-*

*rienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, 1961), de Buñuel, de Marker y de las circunstancias y los experimentos de principios de la década, encuentra en ella su principio y su final, solo jalonada por unas pocas obras, la mayoría experimentales.

Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Casares, junto a Hugo Santiago, director de la cinta, dieron vida al guión de la que puede ser la película más cercana a *Alphaville*, tanto cronológica como cinematográficamente. *Invasión* (1969, figura 10) relata la historia de una ciudad sitiada por un enemigo imbatible y defendida secretamente por "unos pocos hombres", en palabras de Borges, que "*luchan hasta el fin, sin sospechar que su batalla es infinita*"<sup>19</sup>. La ciudad, Aquilea, refiere de nuevo a la leyenda, al sitio de Troya. Al igual que el París retratado como Hades en *Alphaville*, Santiago traslada a Buenos Aires la ciudad mitológica. De nuevo la utopía, otra vez la historia sin tiempo. El cineasta argentino siempre negó el carácter alegórico de la cinta, aludiendo siempre a lo fantástico, en una especie de género autóctono argentino, un realismo mágico específico. Santiago retoma el recurso de la transposición, aunque en un intervalo mucho más modesto, llevando una arquitectura de los últimos 60 una década atrás,

19. Cozarinsky, Edgardo; Borges, Jorge Luis: *Borges en/y/sobre cine*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1981, p. 86.

el tiempo suficiente para que el espectador manifieste el necesario extrañamiento. El alejamiento de la realidad se vuelve a producir, con métodos y técnicas cinematográficas similares a los que ya utilizó Godard, aunque el propio Borges lo califique de novedad al describir la película:

*"Se trata de un film fantástico y de un tipo de fantasía que puede calificarse de nueva. No se trata de una ficción científica a la manera de Wells o Bradbury. Tampoco hay elementos sobrenaturales. Los invasores no llegan de otro mundo y tampoco es psicológicamente fantástico: los personajes no actúan –como suele ocurrir en las obras de Henry James o Kafka– de un modo contrario a la conducta general de los hombres. Se trata de una situación fantástica: la situación de una ciudad (la cual, a pesar de su muy distinta topografía, es evidentemente Buenos Aires) que esta sitiada por enemigos poderosos y defendida –no se sabe por qué– por un grupo de civiles. [...] De modo que –lo repito– hemos intentado (no sé con qué fortuna) un nuevo tipo de film fantástico: un film basado en una situación que no se da en la realidad, y que debe, sin embargo, ser aceptada por la imaginación de espectador. [...] Coleridge encontró una frase feliz. Habló de a willing suspension of disbelief: una suspensión voluntaria de la incredulidad".*<sup>20</sup>

Quedan las películas y los cineastas que recibieron en su momento el impacto directo de *Alphaville* y las películas que la precedieron. Así, es notable la influencia que ejercieron sobre las primeras producciones de David Cronenberg y George Lucas, dos cineastas cuya historia posterior es de sobra conocida.

La biología experimental de David Cronenberg formada por *Stereo* y *Crímenes del futuro*, sus dos primeras películas, a pesar de mostrar ya las obsesiones que le acompañarán durante toda su trayectoria, no escapan de la herencia de la época. Ambas miran directamente a Chris Marker y a Alain Resnais en su modo de plantear el desarrollo de la trama. Desarrolladas en un futuro próximo pero indeterminado, toman prestada la idea del puzle desordenado del montaje de *El año pasado en Marienbad* y *Te amo, te amo* (*Je t'aime, je t'aime*, 1968), de Alain Resnais, y de *Alphaville* el retrato de la arquitectura

contemporánea en la que se proyecta el futuro, esta vez explícitamente despojada de las connotaciones distópicas que muchos han creído ver en la película de Godard: la arquitectura moderna como símbolo de los males de la contemporaneidad. Se centra en su mayor parte en el edificio del Scarborough College de John Andrews y del Massey College de Ron Thom, ambos de la de la Universidad de Toronto y construidos en 1963, ambos filmados como paisajes desérticos, casi como esculturas habitadas, pero actuando como elementos balsámicos, en contraposición a los torturados personajes protagonistas de las dos cintas (ver figura 7).

George Lucas usó el recurso visual de la arquitectura de manera más cercana a Godard en su cortometraje académico *Laberinto electrónico THX 1138 4EB* (*Electronic Labyrinth THX 1138 4EB*, 1967) en la que muestra un lenguaje tomado directamente de las escenas de las letras de neón de *Alphaville* (figura 11). El argumento fue convertido posteriormente en su primer largometraje, *THX 1138* (1971).

La influencia de Godard sobre los directores ya consagrados fue mucho más débil, aunque de nuevo la arquitectura y su modo de mostrarla desvelan en ocasiones deudas estéticas. Aun en un filme tan simbólico como *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, 1971), Stanley Kubrick volverá a filmar, al igual que Cronenberg y Lucas, una arquitectura contemporánea bajo el prisma del futuro. Usando como escenario las nuevas barriadas residenciales planificadas y edificadas a partir de 1965 por el Greater London Council, Kubrick despoja a Londres de cualquier atisbo de su arquitectura histórica y destruye sus referentes visuales y emocionales, al igual que Godard hizo con París en *Alphaville* para lograr alejar de manera efectiva los elementos icónicos de la mente del espectador (figura 12). La diferencia estriba en que Kubrick no deja ningún resquicio para la reconstrucción emocional de la arquitectura a la que antes nos referíamos. Kubrick hace uso de la arquitectura de forma metafórica, y en cierto modo simbólica, eliminando la intervención del espectador en la interpretación de su materialidad.

20. Sorrentino, Fernando: *Siete conversaciones con Jorge Luis Borges*. Buenos Aires: El Ateneo, 1996, pp. 97–98.



12

12. Lago en Thamesmead, barrio marginal al este de Londres edificado a finales de los años 60. Es el escenario de la "pelea de drugos" en *La naranja mecánica* de Stanley Kubrick. Foto de Jon Bennett.

## DE LA UTOPIA AL NO LUGAR

El título de este epílogo está tomado del libro *Alphaville*, de Chris Darke; "*From no-place to non-place*"<sup>21</sup> y refiere a la utopía como lugar que no existe y al concepto de no lugar (non-place) aportado por Marc Augé. El epígrafe del libro de Darke parafrasea a su vez al último capítulo del de Augé: "*De los lugares a los no lugares*".<sup>22</sup> El viaje de la utopía (no-place) al no lugar muestra la ciudad de *Alphaville* como transición a la urbe postmoderna, una especie de demiurgo de la ciudad contemporánea, "*un gran no lugar en potencia*":

"[...] it has become evident that the noplacé of Godard's dystopia, with its labyrinth of corridors and lobbies, was already one big non-place in waiting. Plain Layout of the future that Godard was keen to capture back in 1965 has since taken shape as a global non-place crossing continents and time zones".<sup>23</sup>

Darke también cita a J. G. Ballard:

"It may be that we have already dreamed our dream of the future and have woken with a start into a world of motorways, shopping malls and airport concourses which lie around us like a first instalment of a future that has forgotten to materialize".<sup>24</sup>

Pero a diferencia de los espacios del anonimato que propone Augé, la arquitectura de *Alphaville* cuenta con una función emotiva implícita, en cuanto que

juega el papel de costura entre la idea y la realidad; es el elemento que absorbe el impacto entre el modelo y su representación. Por tanto, no funciona del mismo modo que esos espacios del anonimato, o al menos es el espectador el que tiene la última palabra sobre ese funcionamiento. Al contrario de lo que sucede en *La naranja mecánica* la arquitectura de *Alphaville*, como la de *El prisionero* se convierten en un duplicado de sí mismas, sobre las que cada espectador proyecta su propia reflexión:

"La representación fílmica de la ciudad transformó [...] sus imágenes, movidas por las caprichosas estrategias del montaje, en configuraciones insólitas que demandaban una mirada creativa por parte de los espectadores: el espacio urbano se colapsaba incesantemente ante los ojos, y se veía necesariamente rehabilitado con énfasis variables y múltiples".<sup>25</sup>

La experiencia estética de la arquitectura en este cine es un estado mental, que se instala en los primeros minutos de metraje y conserva la transformación mientras éste se mantenga, como lo hacen los estereogramas en los que necesitamos desenfocar la mirada para ver emerger la figura en tres dimensiones. La arquitectura está pues codificada en el celuloide, y se descodifica, de algún modo, entornando la mente. ■

21. Darke, Chris: *Alphaville*, op. cit., p. 32.

22. Augé, Marc: Los "no lugares": Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad, op. cit., p. 81.

23. Darke, Chris: *Alphaville*, op. cit., p. 89: "[...] se ha vuelto evidente que la utopía de la distopía de Godard, con su laberinto de pasillos y vestíbulos, era ya un gran no lugar en potencia. La presencia del futuro que Godard captó con sutileza en 1965 ha tomado forma desde entonces hasta convertirse en un no lugar global que cruza continentes y husos horarios."

24. Ballard, J.G.: *A user's guide to the millennium*, op. cit., p. 192: "Puede ser que ya hayamos soñado nuestro sueño del futuro, y nos hayamos despertado sobresaltados, rodeados de un mundo de autopistas, centros comerciales y aeropuertos, como primer plazo de un futuro que ha olvidado materializarse".

25. Barber, Stephen: *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*. 1ª ed. en español. Barcelona: Gustavo Gili, 2006, p. 70.



**Bibliografía citada:**

- Augé, Marc: *Los "no lugares": Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. 1ª ed. en español [reimpresión]. Barcelona: Gedisa, 1994.
- Ballard, J. G. *A user's guide to the millennium: essays and reviews*. Londres: HarperCollins, 1996.
- Barber, Stephen: *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*. 1ª ed. en español. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- Bioy Casares, Adolfo: *La invención de Morel*. Buenos Aires: Editorial Losada, 1940.
- Borges, Jorge Luis: *Otras inquisiciones*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1960.
- Cournot, Michel: "Les Robots sont déjà là". En *Le Nouvel Observateur*, 6 de mayo de 1965. París: Perdriel, 1964.
- Darke, Chris: *Alphaville*. Londres, Nueva York: I.B. Tauris, 2005.
- Foucault, Michel: "Espacios otros", trad. por Marie Lourties. En *Versión. Estudios de comunicación y política*. Abril 1999, nº 9. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, 1991, pp. 15-26.
- Gorostiza, Jorge: *La profundidad de la pantalla: Arquitectura+Cine*. Santa Cruz de Tenerife: Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, Demarcación de Tenerife, La Gomera y El Hierro, 2007.
- Hartley, John: *Uses of Television*. Nueva York: Routledge, 1999.
- Suvin, Darko: *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.
- McLuhan, Marshall: *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962.
- McLuhan, Marshall: *Understanding Media*. Nueva York: New American Library, 1964.
- Rohmer, Eric: *L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*. Paris: Union generale d'editions, 1977.
- Sorrentino, Fernando: *Siete conversaciones con Jorge Luis Borges*. Buenos Aires: El Ateneo, 1996.
- Telotte, J. P.: *El cine de ciencia ficción*. 1ª ed. en español. Madrid: Cambridge University Press, 2003.
- Vizcaíno, Marcelo. "Originalidades reveladas en la ciudad futura cinematográfica". En *Arquiteturarevista*, vol. 6, núm. 1, enero-junio 2010. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, Brasil, 2005, pp. 37-49.

**Juan Antonio Cabezas-Garrido** (Madrid, 1967), Doctor Arquitecto. Pertenece al grupo de investigación TEP-141 "Proyecto y Patrimonio" de la Universidad de Sevilla.