



proyecto, progreso, arquitectura
ISSN: 2171-6897
revistappa.direccion@gmail.com
Universidad de Sevilla
España

Lus Arana, Luis Miguel
NUEVA YORK, AL OTRO LADO DEL ESPEJO. EL CINE Y LA CIUDAD FUTURA
COMO TEXTO
proyecto, progreso, arquitectura, núm. 14, noviembre, 2016, pp. 40-53
Universidad de Sevilla
Sevilla, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=517654528004>

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

NUEVA YORK, AL OTRO LADO DEL ESPEJO. EL CINE Y LA CIUDAD FUTURA COMO TEXTO

NEW YORK, THROUGH THE LOOKING-GLASS. CINEMA AND THE FUTURE CITY AS A TEXT

Luis Miguel Lus Arana

RESUMEN Durante las últimas décadas del XIX, y de manera muy especial con la llegada del nuevo siglo, los *mass media* dirigieron una mirada preeminente al entorno urbano que los vio nacer, mostrando imágenes de su devenir contemporáneo pero también especulando con un futuro que, en ocasiones, ilustraba más fidedignamente las particularidades de su presente. Con la aparición del cine, privilegiado ojo mecánico con el que registrar la acelerada realidad urbana, este proceso adquiriría una nueva dimensión, y pronto el medio se uniría a esta fructífera especulación, produciendo versiones propias de la ciudad del mañana dotadas de una provechosa capacidad textual. Utilizando el caso paradigmático de Nueva York, “Al otro lado del espejo” propone un análisis de esta capacidad intertextual de la ciudad futura cinematográfica, explorando los diferentes ‘dobles’ distorsionados que de Manhattan, ya sea directa o veladamente, han ofrecido diferentes filmes. Con paradas en *Metrópolis*, *Blade Runner*, *El Quinto Elemento* o *Immortel*, entre otros, el texto explora la capacidad mayéutica de estos *doppelganger* urbanos que, situados al otro lado de la pantalla, desvelan rasgos y relaciones de sus referentes reales, y condicionan y modifican nuestra visión de la realidad urbana.

PALABRAS CLAVE *Metrópolis*; *Blade Runner*; ciencia ficción; *Immortel*; estudios visuales.

SUMMARY In the last decades of the XIX century and especially in the subsequent turn of the century, the mass media turned a prominent gaze on the urban environment that witnessed its birth, showcasing images of its everyday life, and also speculating about a future that, sometimes, depicted more vividly the particularities of its present. With the advent of cinema, a privileged mechanical eye with which to record the accelerated urban reality, this process would rise to a new level, and soon the medium would contribute to this productive speculation, producing its own versions of the city of tomorrow, which showed a useful textual ability. Using the paradigmatic case of New York, “Through the Looking-Glass” proposes an analysis of the inter-textual ability of future film cities, exploring the distorted ‘doppelgangers’ of Manhattan shown, either directly or in a veiled way, by different films. With reflections on *Metrópolis*, *Blade Runner*, *The Fifth Element*, or *Immortel*, among others, the text explores the maieutic ability displayed by these urban doppelgangers which, located on the other side of the film screen, unveil features and relationships of their real life referents, and condition and modify our own perception of urban reality.

KEY WORDS *Metrópolis*; *Blade Runner*; science fiction; *Immortel*; visual studies

Persona de contacto / Corresponding author: koldolus@unizar.es. Escuela de Ingeniería y Arquitectura, Universidad de Zaragoza.

"Todo en esta escena, en este estadio, hablaba del futuro...¹"
Hubert Damisch

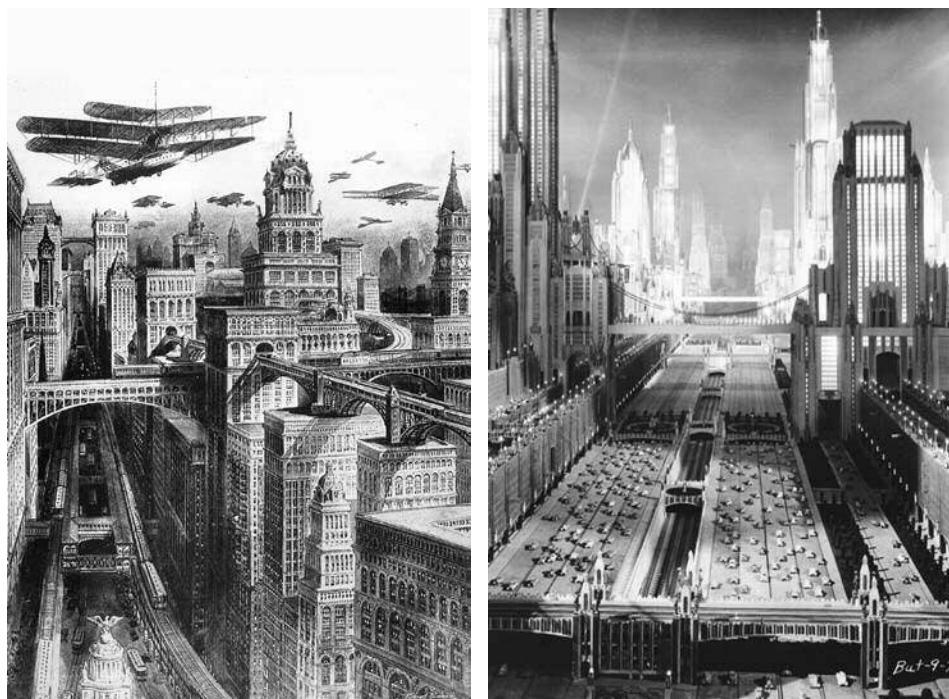
Desde su creación en el umbral que separa el siglo XIX del XX, el cine se ha desarrollado en una relación simbiótica –y en gran medida fetichista– con el entorno urbano que lo vio nacer. Concebido como medio urbano por excelencia, el ojo de la cámara cinematográfica se revelaría rápidamente como el aparato visual predilecto con el que captar la mecanizada realidad de la ciudad moderna. Y así, tempranos 'panoramas animados' como *At the Foot of the Flatiron* (1903) o *Panorama from Times Building, New York* (1905), pronto dejarían paso a visiones más elaboradas, en las que el cine captaría las especificidades del espacio urbano, lo reconstruiría y, más aún, lo reinventaría.

Por supuesto, el cine no hacía sino recorrer, más rápidamente, el mismo camino que había seguido el resto de medios desde las últimas décadas del XIX. Alumbrados en el exceso de información que generaba la vida urbana, los *mass media* crecieron mirando, comentando y criticando la ciudad. Y seguramente en ningún lugar esta relación fue más productiva que en

la Norteamérica del cambio de siglo, donde los cambios introducidos por el nuevo paradigma urbano se presentaban de manera especialmente dramática. Basta un rápido vistazo a los diarios y *men's magazines* publicados a partir de la segunda mitad de las 'brown decades' para comprobar hasta qué punto las particularidades del nuevo ecosistema en desarrollo acaparaban la atención y la imaginación de escritores y artistas bien alejados de la otoñal serenidad que Lewis Mumford definió para el período². Publicaciones de información o satíricas como *Life*, *The New Yorker* y *Cosmopolitan*, o *Puck*, *Judge* y *Collier's Weekly*, pero también otras como *The Ladies Home Journal*, y *Literary Digest* ofrecerían, junto con la crónica de los eventos de la ciudad, un número creciente de textos e ilustraciones que criticaban y satirizaban la congestionada vida urbana, y que pronto especularían con su futuro. La ciudad moderna, con su frenético movimiento, su aparentemente ilimitada capacidad para la expansión, y su aún incipiente pero rápido desarrollo vertical, era una fuente inagotable de promesas, tan subyugantes como amenazadoras. Y la

1. Damisch, Hubert: *Skyline: The Narcissistic City*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 2001, pp. 81, 115.

2. Ver Mumford, Lewis: *The brown decades; a study of the arts in America, 1865-1895*. New York: Harcourt, Brace and Company, c1931.



1 2

especulación prospectiva se revelaría un ejercicio tan fascinante en sí mismo como por su capacidad para generar comentario y crítica del presente.

Antes de que los arquitectos de los años 20 y 30, con Hugh Ferriss a la cabeza, codificaran la imagen de una utopía americana de esbeltos rascacielos y vías elevadas, artistas, caricaturistas e ilustradores comerciales ya habían creado sus propias imágenes del futuro, visiones extrapoladas “a partir del vertiginoso ritmo de construcción de rascacielos de la ciudad de Nueva York” que preveían “una ciudad cómicamente sobreconstruida”³ (figura 1). Excediendo con mucho la ‘regla del tres’ con la que H. G. Wells⁴ diseñaría sus fábulas futuras, estas visiones se construían como extrapolaciones de las particularidades del presente, que eran llevadas a la hipérbole para mostrar un futuro caótico y congestionado, a menudo descabellado y, en algunos casos, deliberadamente absurdo. Sin embargo, bajo los ropajes pseudo-futuristas de estas metrópolis pseudo-prospectivas siempre se encontraba la ciudad del presente, o más concretamente, la percepción que el viajero que transitaba el cambio de siglo tenía

de este paisaje emergente y, en gran medida, inaprensible.

No es sorprendente que el cine, intersección perfecta de técnica y arte, y por ello medio connatural a la era de la reproductibilidad mecánica⁵, participara de este mismo proceso. También el cine había nacido como un medio inherentemente urbano, heredero en sus comienzos de los espectáculos de ilusionismo, los panoramas y el vodevil. Sin embargo, su capacidad para la captación y representación de la realidad acelerada y múltiple de la emergente ciudad moderna pronto haría patente cómo esta relación entre ciudad y medios alcanzaba en la pantalla cinematográfica una nueva dimensión. El cine era un medio en movimiento para un nuevo paisaje urbano que también se encontraba en incesante movimiento, como ya parecía apuntar Erwin Panofsky cuando en 1933 declarara que cine y arquitectura son las únicas artes vivas⁶. Tampoco sorprende que Panofsky hiciera esta declaración precisamente poco después de su desembarco en Nueva York.

Para 1920, transcurridas apenas tres décadas desde su nacimiento, el medio ya había pasado del registro

1. Richard Rummel: Portada de las ‘King’s Dream New York’ (c1911) basada en una ilustración anterior de Harry M. Petit para la edición de 1908.

2. Londres en 1950. *High Treason*, de Maurice Elvey. Gaumont British Picture Corporation, 1929.

3. El Nueva York de 1980 según *Just Imagine*, de David Butler. Fox Film Corporation, 1930.

4. Harvey Wiley Corbett. “The elevated Sidewalk: How it will solve city transportation problems” Portada del *Scientific American*. 26 de julio de 1913.

5. Hugh Ferriss: ‘Vista in the Art Zone’. *The Metropolis of Tomorrow* (1929).



3

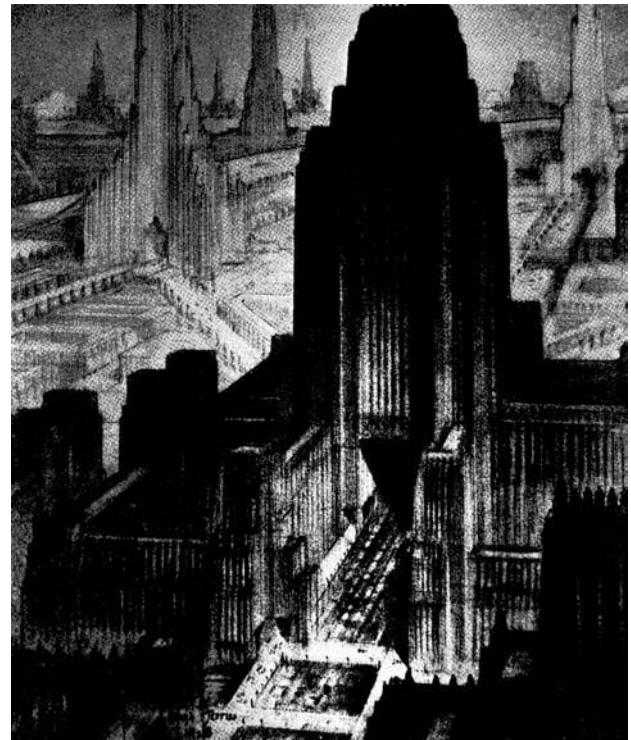


4

de la realidad urbana a su recreación, con largometrajes como *Die Strasse* (Karl Grune, 1923), *Der Letzte Mann* (F. W. Murnau 1924) o *Sunrise* (Murnau, 1927), en los que la ciudad era simulada en estudio para su filmación. Y al igual que anteriormente en los medios periodísticos, también el cine se sumaría a la reinterpretación del presente a través del futuro en una breve pero intensa etapa en la que la ciencia ficción miraría a la ciudad. Quizá el primero en que puede identificarse este interés sea el filme ruso *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924), que retrataba un Marte totalitario y fantástico de formas constructivistas. Mientras, desde un futurismo de baja intensidad, *High Treason* (1929), de Maurice Elvey, se situaba en un Londres del entonces futuro 1940/1950 de ropajes Beaux-Arts y art decó y en lenta evolución hacia el *Manhattanismo* (figura 2). Más ambiciosa que la anterior, la fallida comedia musical de ciencia ficción *Just Imagine* (Richard Butler, 1930) (figura 3) traduciría por vez primera a imagen real (si bien en la forma de una inmensa maqueta) y en movimiento el 'otro' Manhattan de los años 20 y 30: la ciudad Titánica que Raymond Hood, Harvey Willey Corbett (figura 4), Francisco Mújica y sobre todo Hugh Ferriss (figura 5) proponían para el futuro de la emergente metrópoli de los rascacielos⁷.

NUEVA YORK, METRÓPOLIS

Tanto *High Treason* como, especialmente, *Just Imagine*, nacían en cualquier caso a la sombra de la que pasaría a la historia como recreación futura por excelencia del



5

ethos neoyorkino: *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926). Fábula ucrónica de confuso mensaje social, *Metrópolis* no se presentaba explícitamente como una visión de Nueva York. Sin embargo, como el propio Lang reconocería, su origen se remontaba a la fascinación que el director

7. Ver Willis, Carol: "Skyscraper Utopias" (En CORN, Joseph J. (ed.). *Imagining Tomorrow: History, Technology and the American Future*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c1986. pp. 119-136).

8. "Metrópolis (...) nació de mi primera visión de los rascacielos de Nueva York en octubre de 1924... Supe que debía hacer un film de todas estas impresiones." Fritz Lang en Grant, Barry Keith: *Fritz Lang: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, c2003, p. 68.

6. Visión conjunta de las diferentes vistas de la Avenida Principal mostradas a lo largo de *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), reconstruyendo la 'caleidoscopía urbana' generada en la retina del espectador.

había sentido en su primer viaje a la ciudad americana⁸. Y así *Metrópolis*, película y ciudad, retrataría inadvertidamente ese americanismo que, de acuerdo con Pirandello, 'se tragaba' a Europa, estableciendo con Manhattan un diálogo en varios niveles⁹. Si la forma urbana de Nueva York era la consecuencia directa del capitalismo de la era de la máquina, el sistema Taylorista desarrollado por el Fordismo, la ciudad de Lang haría de esto una metáfora visual. Aunando mecanicismo, capitalismo y ciudad vertical, *Metrópolis* llevaba a la literalidad términos como "mecánica" o "maquinaria urbana", revelándose como una ciudad-máquina que polarizaba a su sociedad en dos clases superpuestas: en la ciudad alta, una clase dirigente y ociosa; en los niveles inferiores, una clase obrera que operaba la maquinaria y, ocasionalmente, era fagocitada por ella¹⁰.

Pero más allá de su riqueza como fuente de metáforas críticas, *Metrópolis* ofreció por vez primera una reconstrucción cinematográfica tanto de la experiencia como de la imagen de lo urbano prometida por décadas de figuraciones en la cultura popular. Pese a su innegable espectacularidad, las imágenes del futuro producidas en la arquitectura disciplinar carecían de la autenticidad del original. Masivas y apabullantes, pero perfectamente ordenadas y exquisitamente homogéneas, las ciudades de Ferriss o Hood se presentaban al lector como construcciones un tanto estériles: obras de arte total, parecían paisajes realizados 'ex novo', desde la coherencia, pero también la limitación, de una sola mente. No era así el paisaje del futuro representado por los medios, que, ajeno a cualquier responsabilidad –o voluntad– propositiva se limitaba a reflejar el caos y la incoherencia derivados de la construcción temporal, así como las superposiciones y conflictos, la multiplicidad y la riqueza de eventos de la ciudad de comienzos del siglo XX.

Todos estos aspectos son recogidos en *Metrópolis*, a la que Lang dotaría de una naturaleza fluida, múltiple y cambiante. A lo largo del metraje, la ciudad aparece

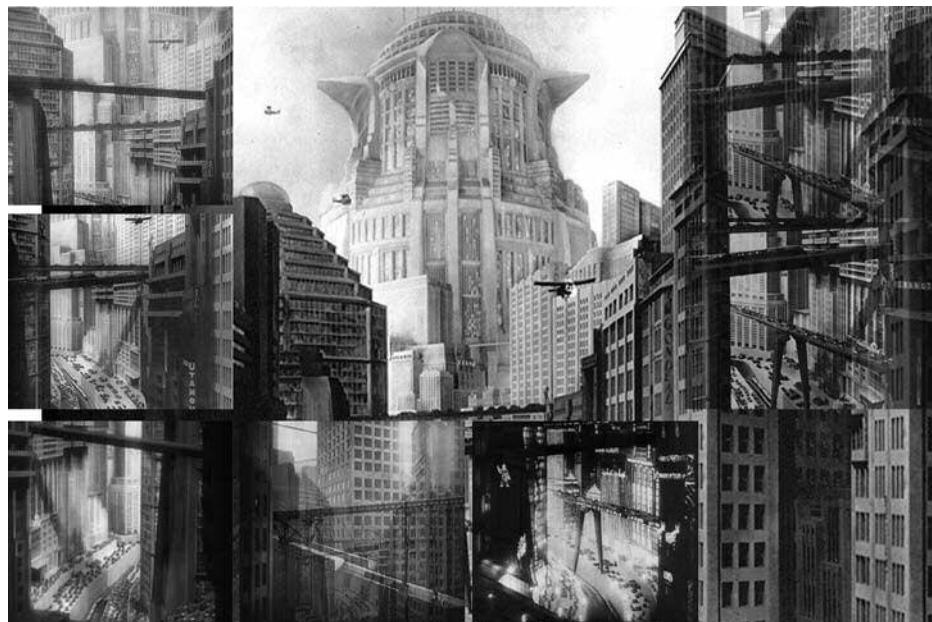
representada con una variedad de imágenes que cubren el amplio espectro entre lo figurativo y lo simbólico, dejando a la mente del espectador la resolución de su continuidad. *Metrópolis* es, como su referente real, un collage que, en virtud de la ilusión del montaje y de la persistencia de la visión, se articula en el crisol de la retina del *flâneur* cinematográfico (figura 6). Es antes un espacio mental que una forma urbana concreta, y en este sentido también podríamos decir que se corresponde con esa América que Hubert Damisch identifica como el escenario de una ficción¹¹. La Nueva York de principios del siglo XX es posiblemente la ciudad-ficción por excelencia, un lugar que identificamos con una lógica del exceso (el producto de la 'cultura de la congestión', según Rem Koolhaas) y que es mas virtual que real, ya que ha llegado a nosotros mezclada con una ingente imaginería procedente de una representación experiencial de la propia ciudad. La superposición con esta Nueva York mental es evidente en la escena urbana más rememorada del filme: La vista de la Gran Avenida Comercial. Presidida por una Nueva Torre de Babel que reflejaba retroactivamente un *Empire State Building* aún a tres años de su construcción, muestra una ciudad que parece, como las fantasías de William Robinson Leigh o Moses King (figura 1), el producto de un proceso de construcción diacrónico y no programado. Y en ella, Lang daba respuesta a una eterna, incumplida promesa: la experiencia total del espacio de la ciudad moderna. El espectador, transmutado en *flâneur* cinematográfico a través de la cámara, podía por fin pasearse libremente por un laberinto tridimensional en el que la calle se reinventaba como un vacío vertical transitable en toda su altura.

En su ensayo "Cities on the Edge of Time", Vivian Sobchack afirma que "...porque ofrece la figuración poética más explícita de las bases literales de la existencia urbana contemporánea, la ciudad de ciencia ficción (...) ofrece el terreno representacional adecuado para una historia fenomenológica de la transformación temporal y espacial

9. Pirandello, 1929. Citado en Gramsci, Antonio: "Americanism and Fordism". En *Prison Notebooks*. London: Thames and Hudson, 1978.

10. Además de la arquitectura, Lang se confesaba "muy interesado en las máquinas", lo que resulta evidente ya desde el montaje que abre el filme (Ver Bogdanovich, Peter: *Fritz Lang in America*. London, Studio Vista, 1967, p. 124).

11. Ver "The Scene of Life of the Future". En Damisch, op. cit., pp. 71-99.



6

de la ciudad tal y como ha sido experimentada culturalmente (...)”¹². Metrópolis es particularmente elocuente de esta función historiográfica en que la ciencia ficción actúa como registro de un determinado momento y su percepción psicosocial y cultural aparejada. Pero también lo es de la *fluidez* en el tiempo de esta relación con Nueva York, una ‘ficción’ cuya percepción diacrónica por el ojo colectivo de la sociedad ella misma ha contribuido a definir.

CRONÓPOLIS Y CARTOGRAFÍAS COGNITIVAS

El crack del 29 y la crisis subsiguiente pondrían un punto y aparte en esta productiva relación entre ciencia ficción y especulación urbana, acabando asimismo con la omnipresencia de Nueva York como objeto de deseo del futuro. *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936), la fábula tecnocrática escrita por H.G. Wells y producida por Alexander Korda, marcaría el cambio de paradigma en varios niveles: por una parte, formalizaría la adopción del futurismo blanco de superficies pulidas, importadas del Estilo Internacional (el *streamline* y el *Bauhaus style*), que imperaría en la ciencia ficción de la space age. Por otra, señalaba el canto del cisne de la ciencia ficción de anticipación, y el paso a una ficción que se sumergía en el

puro escapismo. Alejándose de una ciudad del presente demasiado asociada a las connotaciones negativas de la Gran Depresión, la ficción científica fijaría su atención en el espacio exterior. La urbe americana, y muy especialmente Nueva York, permanecería, desde luego, como escenario predilecto desde el cine negro en adelante¹³, pero habría que esperar hasta la década de 1970 y la consolidación del cine post-apocalíptico para que la ciudad real retornara a la ciencia ficción, si bien el elemento futurista seguiría en este caso la dirección opuesta.

Films como *The Omega Man* (Boris Sagal, 1971), *Soylent Green* (Richard Fleisher, 1973), o *1997: Escape from New York* (John Carpenter, 1981) vislumbraban el futuro urbano a través de una urbe que era básicamente la ciudad contemporánea en ruinas, representada en diferentes grados de congestión por una acumulación de desechos que confería a la escena urbana el aspecto general de una *Gesamtkunstwerk* de la dilapidación. Esta tendencia, que surgía en sintonía con la fascinación general del arte por la decadencia durante la década de 1980, evolucionaría sin embargo hasta convertir en visualmente productiva una “imaginación del desastre” que, como ya explicara Susan Sontag, era consustancial en realidad

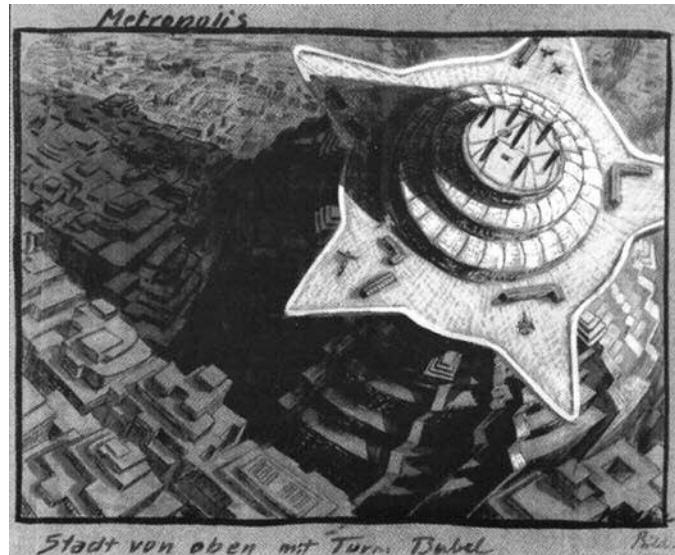
12. Sobchack, Vivian: “Cities on the Edge of Time: The Urban Science-Fiction Film”. En Kuhn, Annette (Ed.): *Alien Zone II: The Spaces of Science-fiction Cinema*. London; New York: Verso, 1999. pp. 123-143. Cita en p. 124.

13. Para una revisión de la presencia de Nueva York en el cine, me remito al exhaustivo “Nueva York. Skyline de la memoria” de Ramón Moreno Cantero, en García Gómez, Francisco; Pavés, Gonzalo M. (Coords.): *Ciudades de cine*. Madrid: Cátedra, 2014. pp. 251-269.

7, 8, 9 y 10. Metrópolis / Blade Runner: concomitan-
cias espaciales y formales.

con la ciencia ficción¹⁴. En el extremo arquitectónicamente más productivo se situaría, en este sentido, una ciencia ficción firmemente anclada en los aspectos *underground*, punk, post-punk, y posteriormente, *cyberpunk*, gestada visualmente en los estratos más populares de la cultura visual. Es de destacar, a este respecto, el papel de la *bande dessinée* francesa, que, impulsada por la revolución estética llevada a cabo por la revista *Métal Hurlant*, produciría sagas llenas de imaginería urbana como *La Trilogie Nikopol* (Enki Bilal, 1980–93), *Les Eaux de Mortelune* (Patrick Cothias y Philippe Adamov, 1986–2000), o la italiana *Rank Xerox* (luego *RanXerox*). En todas ellas, la actualización del romántico gusto por las ruinas de una ciudad moderna que no estaban tan exentas de atractivo como se había anticipado se amalgamaba con el realismo sucio y el High-Tech industrial de una emergente ciencia ficción cinematográfica representada por *Star Wars* (1977) o *Alien* (1979).

Inevitablemente, el cine se apropiaría rápidamente de esta nueva manera de investigar el futuro¹⁵ que, de acuerdo con Fredric Jameson, actuaba como un *mapa cognitivo* de la postmodernidad¹⁶. Con la aparición de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), el *cyberpunk* pasaría a ser el modo por defecto de imaginar un futuro que dejaba atrás los impolutos, artificiales y lejanos escenarios de la ciencia ficción espacial e introducía un ‘futuro usado’¹⁷ y urbano, construido visual y físicamente sobre nuestro presente. Con *Blade Runner*, el cine de ciencia ficción también recuperaba un idilio con la ciudad americana que, mantenido en suspenso durante medio siglo, retomaba casi sin solución de continuidad. Fiel a “la tradición de retratar la ciudad como un lugar de delicioso caos, alienación,



7

resistencia e incluso improbable liberación¹⁸”, la película llevaba un paso más allá el retrato de la ciudad como un laberinto tridimensional, informado quizás por ya casi dos décadas de *urbanisme spatial* y unas renovadas ‘streets in the air’ que Alison y Peter Smithson y otros habían rescatado para la tardomodernidad. Como señala Mike Davis, *Blade Runner* es, en su visión nuclear, *Metrópolis*, y a través de ella, *Nueva York*¹⁹ (figuras 7 a 10): nominalmente Los Ángeles, la ciudad del film era en realidad “una estructura polivalente, intercambiable, el producto de desplazamientos geográficos y condensaciones” que incluía “citas no sólo de diferentes estructuras espaciales, sino

14. Sontag, Susan: “The Imagination of Disaster”. En *Commentary Magazine*. Octubre de 1965. New York: Commentary Inc. 1945. pp. 42-48.

15. Ridley Scott reconoce que este fue el *humus* visual en el que se gestó *Blade Runner*: “En mi trabajo para *Tristán e Isolda*, había estado usando la revista *Heavy Metal* como referencia. Mientras absorbía la parte relacionada con la brujería de la revista, también observé con gran interés sus visiones del futuro.” “Ridley Scott entrevistado por Danny Peary”. En Peary, David: *Fantasies: The Future according to Science Fiction*. Garden City: Dolphin, 1984. pp. 293-302.

16. Ver Jameson, Fredric: “Cognitive Mapping”. En Nelson, C.; Grossberg, L. (Eds.): *Marxism and the Interpretation of Culture*. Urbana: University of Illinois Press, c1998. Jameson toma el término de: Lynch, Kevin: *The Image of the City*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1960.

17. La expresión, generalmente atribuida a George Lucas (citado por primera vez en Champlin, Charles: “Futurist film's tricks to treat the eye”. En *Los Angeles Times*. Los Ángeles, 20 de junio de 1976), se utiliza para definir el tipo de estética que introduciría el film *Star Wars* (1977).

18. Sobchack, op. cit. supra, nota 12, p. 76.

19. Ver Dery, Mark: “Downsizing the Future: Beyond *Blade Runner* with Mike Davis” en *Escape Velocity*, 1996 [<<http://www.levity.com/markdery/ESCAPE/VELOCITY/author/davis.html>>]. En su libro *Beyond Blade Runner: Urban Control. The Ecology of Fear* (Open Magazine Pamphlet Series, nº 23. Westfield, NJ: Open Media, 1992), Davis añade: “En otras palabras, *Blade Runner* sigue siendo una nueva edición de esta visión fundamental del modernismo de la futura metrópolis como una Manhattan monstruosa.”



8



10



9

también temporales²⁰", y en la que alusiones incidentales al L.A. real se insertaban desnaturalizadas y extraídas de sus contextos. Representantes activos de la mitología angelina como *Union Station*, uno de los iconos más reconocibles de su centro urbano, o la *Ennis–Brown Residence* de Frank Lloyd Wright, situada en Silverlake, son integradas como interiores o exteriores de otras estructuras, mientras el *2nd Street Tunnel* es trasladado desde el interior a la periferia, donde otros hitos como el *Million Dollar Theatre* y el *Bradbury Building* parecen mantener sus relaciones topológicas intactas en una toma para perderlas inmediatamente en la escena siguiente.

En *Blade Runner*, Los Ángeles es una ciudad que se parece mucho a Nueva York, Hong Kong y Tokio, como perfecta encarnación de una aldea global de la postmodernidad cuya consecuencia inmediata es "la instantánea disponibilidad de todos los tiempos, lugares y experiencias²¹". El escenario del

filme se presenta al espectador como una megalópolis repleta de "citas de un orden sincrónico y diacrónico" que refleja los cambios que sufrió la localización de la historia durante la producción. Desde el San Francisco de la novela original de Phillip K. Dick, la acción se trasladaría sucesivamente a Los Ángeles, a la Nueva York preferida por Scott y, siguiendo el ejemplo de otros iconos de la ciencia ficción coetánea²², a una megalópolis que la contuviera. Nueva York prevalecería, favorecida tanto por el empeño de su director como por las propias restricciones del rodaje, que impondrían que los decorados fueran construidos literalmente sobre la "Old New York Street" de los *Burbank Studios* donde se habían rodado clásicos del cine negro como "El Halcón Maltés" (paradójicamente ambientada en San Francisco²³). Esto redundaría en un contraste entre el megaestructural *skylines* y una escena de calle congestionada y de escala reducida, que se correspondía con ese 'ruralismo esencial

20. Bruno, Giuliana: "Ramble City: Postmodernism and Blade Runner". En *October* nº 41. Summer 1987. Cambridge, Mass: MIT Press. 1976. pp. 65-66.

21. Merrim, William: *Baudrillard and the Media: A Critical Introduction*. Cambridge, UK; Malden, Mass.: Polity, 2005, p. 57.

22. Scott barajó situar la acción en San Ángeles, una conurbación que englobara el área costera que une San Francisco y Los Ángeles (ver Shay, Don: "Blade Runner. 2020 Foresight". En *Cinefex* nº 9. Riverside, California. July 1982. p. 7), siguiendo un itinerario similar al de la serie *Judge Dredd*, creada en 1977 por John Wagner y Carlos Ezquerra para el segundo número de la revista británica 2000 A.D. En este caso, el escenario evolucionaría desde Nueva York a *Mega-City One*, una ciudad estado que abarca gran parte de la Costa Este de Estados Unidos.

23. "Así que usamos eso [Nueva York] como punto de partida. Dibujamos el perfil de una ciudad tomando las dos torres del World Trade Center como norma". Syd Mead en Naha, Ed: "An Artist with Designs on the Future". En *Starlog Magazine*. May 1982, nº 58. New York: Starlog Group, Inc. 1976. pp. 36-39.

de la megalópolis' que diversos autores han encontrado en la Nueva York de fin de siglo²⁴.

Todo ello muestra cómo la obsesión de Scott por "crear una densa, caleidoscópica aglomeración de detalle en cada fotograma del film"²⁵ contribuiría a generar una sobrecarga de información que multiplicaba conexiones y significados, convirtiendo la película en un texto privilegiado para leer la realidad. *Punk, rock, metal, trash, pop...* *Blade Runner* conjugaba (y conjuraba) los diferentes aspectos que componían la realidad acumulada de los años 80, ofreciendo un futuro que era como un enorme milhojas²⁶ formado por el apilamiento de capa sobre capa de información que haría de la cinta objeto predilecto de la literatura académica sobre la postmodernidad. También haría de él una fuente casi inagotable de lecturas sobre la ciudad contemporánea y sobre Nueva York, con la que establece un continuo juego de referencias. La doble pirámide de Tyrell remite en lo arquitectónico a una genealogía de lo monumental que abarca desde la antigüedad hasta la *Città Nuova* de Sant'Elia (1913–14). En el contexto de su relación con *Metrópolis* y Nueva York es el equivalente semántico de la *Nueva Torre de Babel* (figuras 6, 7), cumpliendo a través de ella la función simbólica del *Empire State Building*, uno de los invariantes en las representaciones fílmicas de Manhattan. Y en su duplicación, replica el duelo entre aquel y el *Chrysler Building*, que también disfrutaría de su propio doble en el filme²⁷ (figura 8). Pero también remite a las torres gemelas del *World Trade Center*, símbolo del capital sustituido por una doble pirámide truncada extraída del billete de dólar. Y retrocediendo aún más, entronca con la propia historia

de la prospectiva neoyorkina a través de la "*Hundred Story City in the Neo-American Style*" que había constituido la contribución de Francisco Mújica a la reinvencción urbana del Manhattan de los años 20.

Con *Blade Runner* la ficción renovaba su capacidad como texto para leer la realidad, y muy especialmente la realidad de Nueva York, fomentando una intertextualidad en permanente renovación: con su retrato de un L.A. construido en la intersección entre Manhattan y Asia, *Blade Runner*, gestado en un momento en que Japón tomaba el relevo de los Estados Unidos al frente del desarrollo tecnológico, retrataba una orientalización de occidente que surgía como contrapartida de la americanización de Japón tras la segunda guerra mundial. Hoy, más de tres décadas después, parece reflejar las metrópolis genéricas del nuevo oriente, mostrando, como diría Baudrillard "...la implosión del medio mismo en lo real, la implosión del medio y lo real en una especie de nebulosa hiperrealidad"²⁸. En una de las primeras reuniones antes de comenzar el rodaje, Ridley Scott había preguntado a Hampton Fancher, autor del guión original: "Hampton, este mundo que has creado... ¿qué hay fuera de la ventana?"²⁹. El mundo que había fuera de la ventana era la propia realidad de los 80 y, tras décadas de influencia de la cinta en el imaginario colectivo, la *realidad percibida* de la Nueva York subsiguiente.

MAYÉUTICA (META)FICCIONAL

Tras *Blade Runner*, la consolidación del *cyberpunk* y su naturaleza fundamentalmente realista y urbana como modo por defecto de imaginar el futuro, haría que la

24. La expresión procede originalmente de: Stern, Robert A.M.; Mellins, Thomas; Fishman, David: *New York 1960: architecture and urbanism between the Second World War and the Bicentennial*. New York: Monacelli Press, 1995. En este caso, me refiero a la reutilización del término de Ed Dimendberg cuando habla de la calle del film noir como una calle "medieval, como París, en el sentido de que no está pensada para el tráfico, sino para personas (...); se come en la calle, se vive en la calle..." Dimendberg, Edward: *Film Noir and the Spaces of Modernity*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2004, p. 115.

25. Sammon, Paul M.: *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York: HarperPrism, 1996, p. 47.

26. "Para mí, un film es como un pastel de bodas de setecientos pisos". Ridley Scott en ídem.

27. "Syd Mead había tenido el skyline de Manhattan en mente al crear sus diseños de preproducción originales, y Scott estaba ansioso por mostrar el edificio Chrysler (...) en una toma de *Blade Runner*." (Ibid., p. 97). Los derechos de imagen y la localización definitiva impedirían la presencia literal del edificio. Su ausencia sería compensada, en cualquier caso, por el edificio que alberga el cuartel general de la policía, cuyo diseño art déco remite a aquel directamente.

28. Baudrillard, Jean: *In the Shadow of Silent Majorities or The End of the Social and Other Essays*. New York: Semiotext(e), 1978, 1983, p. 101.

29. Hampton Fancher en Sammon, op. cit. supra, nota 25, p. 53.

pantalla se llenara de visiones distorsionadas de las metrópolis del presente. Así, la década de los 80 y los comienzos de los 90 abundarían en retratos más o menos distópicos del futuro de ciudades como Los Ángeles (*The Running Man*, 1987), Detroit (*Robocop*, 1987), o incluso "San Ángeles" (*Demolition Man*, 1993), conglomerado de Los Ángeles, San Diego y Santa Bárbara que hacía realidad la idea original de Ridley Scott. En cualquier caso, la componente apocalíptica iría perdiendo protagonismo durante la evolución hacia el nuevo siglo, en el que largometrajes como *Bicentennial Man* (Chris Columbus, 1999) o *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) atenuarían el elemento distópico de la forma urbana en sus retratos de Washington, en el caso del segundo, o especialmente de San Francisco, en el del primero. Este último ejemplifica asimismo la impersonalidad del 'futuro genérico' que impregnará la imaginación del futuro urbano en la era digital, superpuesto con el presente hasta casi confundirse con él. *I, Robot* (Alex Proyas, 2004) muestra este acercamiento del futuro, presentando un Chicago de 2035 (16 años después del 2019 de *Blade Runner* para una película rodada 23 años más tarde) en el que el espectador apenas puede distinguir el presente de imagen real de sus prospectivos añadidos digitales. En el extremo de esta *deflación* del futuro³⁰, *Code 46* (2003), de Michael Winterbottom se retrotrae al método de Jean-Luc Godard en *Alphaville* (1965), construyendo un futuro cercano que no es sino la hilazón cinematográfica de una serie de localizaciones diversas (Dubái, Shanghái, Kuala Lumpur, Rajastán, Londres), transmutadas en un continuo urbano por la magia del montaje cinematográfico. Estos y otros ejemplos presentan un reflejo invertido de la misma confluencia entre el medio y lo real de la que participaba *Blade Runner*, si bien derivando en este caso en la reproducción facsímil de los aspectos más impersonales de la ciudad contemporánea.

La brecha abierta por *Blade Runner* en su celebración de la densidad y la acumulación también continuaría produciendo sin embargo visiones desquiciadas de lo

urbano que continuarían la tradición de *Metrópolis* en su construcción progresiva de la genealogía visual de una Nueva York simbólica. En esta línea se inscribe una cinta por otra parte tan olvidable como *Judge Dredd* (Danny Cannon, 1995), que, invirtiendo la apropiación referencial³¹, abundaba en los conceptos visuales de *Blade Runner*, resolviendo la continuidad entre el 'Hades' industrial, la ciudad aérea intermedia y una calle, literal y físicamente *underground*. Más interesante resulta el caso de *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997), donde el carácter satírico implícito en la anterior es llevado a un extremo cómicamente surrealista. Ambientado en 2269, el filme jugaba a imaginar qué ocurriría si la ciudad siguiera creciendo al ritmo actual una vez agotada el área construible. En extensión, esto derivaría en la creación de un continuo edificado que, expandiéndose por los cauces de unos desecados Hudson y East River, uniría Manhattan con New Jersey. El efecto más impactante y textualmente productivo sería sin embargo el que este crecimiento tendría en la escena urbana: limitada por las dimensiones de unas calles existentes, la expansión vertical de la ciudad se produce por una extrusión simple en la que se mantienen todos los tics de la ciudad actual, sencillamente adaptados a una calle que se desdobra en una multiplicidad de alturas.

Nos encontramos así nuevamente con una Manhattan que resulta un demencial gemelo de la actual, con un tráfico vehicular fundamentalmente aéreo, aceras elevadas, puentes peatonales y áreas de descanso, estatuas y monumentos... pero también con sus anuncios de Mc Donald's, sus escaleras de emergencia, edificios de aparcamientos y sus eternos andamiajes. Y al hacerlo genera una réplica especialmente vívida del ajetreo de Manhattan. Construyendo el futuro desde la traslación de los elementos que caracterizan la cotidianidad del presente, en una mezcla de lo improbable con lo cotidiano absurda, pero eminentemente identificable para el espectador. Aquí, como en *Metrópolis*, el futuro funciona como representación mejor de las sensaciones producidas por la escena urbana presente, que se intensifican para devenir

30. Para una reflexión sobre los conceptos de inflación y deflación del tiempo y el espacio en el film de ciencia ficción, ver: Sobchack, Vivian: *Screening Space. The American Science Fiction Film* (2nd Ed.), New York: Ungar, 1987.

31. Ver nota 22.

11. Fotograma de *The Fifth Element*, de Luc Besson. Columbia Pictures, 1997.

12, 13. Libria: de Ferriss a Speer. Fotogramas de *Equilibrium*, dirigida por Kurt Wimmer; Dimension Films, 2002.

14. Fotogramas de *Immortal* (dirigida por Enki Bilal; Télema, 2004)



11



12 13



en una réplica *hiperreal* de la original, como corresponde a su ubicación postmoderna. (figura 11).

Esta habilidad *mayéutica* en la que, al ser interrogada, la ciudad de la ficción revela características de su referente real que se aprecian con mayor claridad en la hipérbole, se hace más evidente en su evolución hacia el terreno de la *anacronópolis*. En el mundo de *Blade Runner*, el colapso del sistema económico había impuesto una lógica de la permanencia, generando un futuro en que la ciudad devendría en una *cronópolis*³²: una forma urbana generada por superposición en la que, como en el tronco de un árbol, quedaban registrados todos sus presentes sucesivos. Con el avance hacia el nuevo milenio, esta misma lógica se apropió de la ciencia ficción, que, ilustrando la tendencia al reciclaje de la postmodernidad³³, rebusca en su pasado para construir la imagen del futuro. Este es el caso de obras como *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002), o

Immortal (Enki Bilal, 2004), ejercicios de estilo en los que el director-demiurgo establece una especie de mayéutica ficcional o *metaficcional*. Estableciendo juegos auto-referenciales que juegan a combinar y expandir imágenes del futuro urbano extraídas de la historia del género y de la historia en general, estas visiones parecen apoyar conscientemente la definición que Jameson, releyendo a Jacques Lacan, hace de la esquizofrenia postmoderna, en la que "... a medida que la continuidad temporal se viene abajo, la experiencia del presente se vuelve poderosamente, insopportablemente vívida y 'material'³⁴."

En *Libria*, la ciudad de *Equilibrium*, la estrategia de construcción surge de un sencillo juego de identificación de opuestos que desemboca en la desnaturalización de los modelos utilizados. En un plano general, la ciudad se muestra como una traslación casi literal de las imágenes ofrecidas por Francisco Mújica, o por Hugh Ferriss en su

32. Debe aclararse que el uso que se hace aquí del término no está relacionado con la historia corta "Chronopolis" (1960) de J.G. Ballard, primer registro conocido del mismo.

33. "[U]na condición postmoderna expone esta lógica, produciendo una estética del reciclaje." Bruno, op. cit. Supra, nota 20, p. 64.

34. Citado en ídem, p. 70.



14

Metropolis of Tomorrow (1929), con sus circulaciones elevadas o incluso una fidedigna reconstrucción de su conocido *Business Centre*³⁵ (figura 12). A pie de calle, sin embargo, esta arquitectura se desgrana en una serie de escenarios extraídos del Berlín de Speer, como el Estadio Olímpico, el *Deutschlandhalle*, o el aeropuerto Tempelhof, rodados como lo podría haber hecho Leni Riefenstahl. La naturalidad con que unas y otras se funden, en un juego formal que explota las concomitancias formales de la utopía capitalista, expresión del impulso individual y del *free will*, y de las arquitecturas del totalitarismo nacionalsocialista, transforman la ciudad en un inesperado comentario (figura 13).

En el caso de la onírica *Immortel* (figura 14), Enki Bilal adaptaba 20 años después la historia que había contribuido a construir visualmente *Blade Runner* y, como contrapartida, trasladaba la acción desde París hasta el universo urbano de la América de Scott. A diferencia de *Equilibrium*, *Immortel* construye una Nueva York futura

igualmente anacrónica, pero trazada no desde la *über-metrópolis* americana de Ferriss, sino desde las más moderadas propuestas circulatorias de Charles R. Lamb, H.W. Corbett o Moses King. En este caso, sin embargo, el anacronismo arquitectónico no se importa en su forma literal. En un juego a la vez arqueológico y prospectivo, Bilal parece proponer una realidad divergente con origen en nuestros años 20, en la que Manhattan, ajena a la crisis del 29, se hubiera desarrollado de acuerdo a las visiones de estos "otros" utópicos del panorama protomoderno americano, para después quedar estancada y evolucionar lentamente hacia la decrepitud propia del *cyberpunk*. El resultado es una versión reescalada y temporalmente desplazada del futurismo de *Blade Runner*, que se superpone, como una versión descorazonadoramente realista de aquel, sobre una forma urbana cuyo desarrollo utópico terminó a principios del mismo siglo, añadiendo así una segunda visión divergente a la imagen de la Nueva York que pudo ser.

35. Ver: "Looking West from the Business Center", o "Vista in the Art Zone", en Ferriss, Hugh: *The Metropolis of Tomorrow* (reedición). Princeton, NJ: Princeton Architectural Press, 1986, pp. 119, 121.

EL DOBLE EN EL ESPEJO.

Cuando, pocos meses antes de su muerte, Philip K. Dick asistió a una proyección privada de fragmentos de una aún inacabada *Blade Runner*, afirmaría que “[u]na vez comienza el film, eres transportado fuera de este mundo y realmente te encuentras en ese otro... [u]n mundo donde la gente vive realmente³⁶. ” Dos décadas después, hablando desde un momento en que el film de Scott y el *cyberpunk* subsiguiente habían hecho de la especulación sobre lo urbano prácticamente un sine–qua–non de la ciencia ficción cinematográfica, los geógrafos Rob Kitchin y James Kneale explican cómo “[l]a ciberricción nos permite así examinar el grado en que la lógica espacial del modernismo se está transformando en un nuevo nexo socioespacial, y explorar las espacialidades de las geografías urbanas futuras. ... [que] están proporcionando una ‘esfera pública imaginal’ a los urbanistas..., un espacio cognitivo para la contemplación de las ciudades futuras (...)³⁷. ”

Más aún, estos reflejos, futuros y cinematográficos, de las ciudades de nuestra realidad se traducen en

mapas cognitivos con los que contemplar las ciudades, presentes y pasadas, situadas a nuestro lado de la pantalla. Si bien es cierto que, como afirmaba Dick, en el contexto del filme uno es transportado a otro mundo, no lo es menos que esta imagen perdura en la retina colectiva cuando esta vuelve su mirada hacia su contrapartida real. Si *Metrópolis* es, en su núcleo, la representación simbólica de la impresión que en Fritz Lang había causado Manhattan, también nuestra visión de la Nueva York real se ve tamizada por más de un siglo de imágenes cinematográficas – reales y construidas– de sus calles y panoramas, pero también de su futuro. El cine nos ofrece así la posibilidad de especular sobre el futuro, probable o imposible de nuestras ciudades, y al hacerlo educa también nuestra visión, presentándonos simulacros hiperreales que desvelan aspectos de aquellas que, en su hiperbolización prospectiva, resultan más evidentes. Y al hacerlo, cambian la percepción del objeto de partida, generando una tensión intertextual en permanente reelaboración. ■

36. Ver: Bulluck, Vic: "Author Philip K. Dick (last interview before his death)". En Friedman, Ira (Ed.): *Blade Runner Souvenir Magazine*, Volume 1. New York: Ira Friedman, Inc., 1982.

37. Kitchin, Rob; Kneale, James: "Science Fiction or Future Fact?" En *Progress in Human Geography*. March 2001, Nº 25 (1). Thousand Oaks: SAGE Publications. 1977. pp. 19-35.

Bibliografía citada:

- Baudrillard, Jean: *In the Shadow of Silent Majorities or The End of the Social and Other Essays*. New York: Semiotext(e), 1983.
- Bogdanovich, Peter: *Fritz Lang in America*. London: Studio Vista, 1967.
- Bruno, Giuliana: "Ramble City: Postmodernism and Blade Runner". En *October*. Summer 1987, N° 41. Cambridge, Mass: MIT Press. 1976. pp. 61-74.
- Champlin, Charles: "Futurist film's tricks to treat the eye". En *Los Angeles Times*. 20 de junio de 1976. Los Ángeles: Times Mirror Company. 1881, Calendar, p. 1.
- Corn, Joseph J.; Horrigan, Brian: *Yesterday's Tomorrows: Past visions of the American future*. New York: Summit Books - Washington: Smithsonian Institution Traveling Exhibition Service, c1984.
- Damisch, Hubert: *Skyline: The Narcissistic City*. Stanford, California: Stanford University Press, 2001.
- Davis, Mike: *Beyond Blade Runner: Urban Control. The Ecology of Fear*. Open Magazine Pamphlet Series, N° 23. Westfield, NJ: Open Media, 1992.
- Dery, Mark: "Downsizing the Future: Beyond Blade Runner with Mike Davis". En *Escape Velocity*, 1996 [online: <<http://www.levity.com/markdery/ESCAPE/VELOCITY/author/davis.html>>].
- Dimendberg, Edward: *Film Noir and the Spaces of Modernity*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2004.
- Gramsci, Antonio: "Americanism and Fordism". En *Prison Notebooks*. London: Thames and Hudson, 1978.
- Grant, Barry Keith: *Fritz Lang: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, 2003.
- Jameson, Fredric: "Postmodernism and Consumer Society". En Foster, Hal [ed.]: *The Anti-Aesthetic*. Port Townsend: Bay Press, 1983. pp. 111-125.
- Jameson, Fredric: "Cognitive Mapping". En Nelson, C. y Grossberg, L. [eds.]: *Marxism and the Interpretation of Culture*. Urbana: University of Illinois Press, 1998.
- Kitchin, Rob; Kneale, James: "Science Fiction or Future Fact?" En *Progress in Human Geography*. March 2001, N° 25 (1). Thousand Oaks: SAGE Publications. 1977. pp. 19-35.
- Merrim, William: *Baudrillard and the Media: A Critical Introduction*. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity, 2005.
- Moreno Cantero, Ramón: "Nueva York. Skyline de la memoria". En García Gómez, Francisco; Pavés, Gonzalo M. (Coords.): *Ciudades de cine*. Madrid: Cátedra, 2014. pp. 251-269.
- Mumford, Lewis: *The brown decades; a study of the arts in America, 1865-1895*. New York: Harcourt, Brace and Company, c1931.
- Naha, Ed: "An Artist with Designs on the Future". En *Starlog Magazine*. May 1982, N° 58. New York: Starlog Group, Inc. 1976. pp. 36-39.
- Orvell, Miles: *The Real Thing: Imitation and Authenticity in American Culture, 1880-1940*. Chapel Hill: University of North Carolina Press, c1989.
- Panofsky, Erwin: "Style and Medium in the Motion Pictures". *Three Essays on Style*. Cambridge: MIT Press, 1995.

Luis Miguel Lus Arana (Portugalete, 1976) es arquitecto urbanista por la Universidad de Navarra (ETSAUN, 2001), Master in Design Studies (Harvard GSD, 2008) y doctor arquitecto (ETSAUN, 2013), realizando estudios complementarios en el Istituto di Architettura di Venezia (2000), y estancias docentes y de investigación en la Universidad Nacional de San Juan (Argentina, 2001) o la Harvard Graduate School of Arts and Sciences (2008-2009). Ha sido becario de Obra Social La Caixa (2006-2008) y Fundación Caja Madrid (2008 y 2009), y su obra ha sido expuesta en Barcelona, Cambridge, Nápoles, Chicago o Londres. Desde 2012 es profesor de Composición Arquitectónica en la Universidad de Zaragoza.