laFuga

Imágenes de la ciudad futura: La construcción de arquitecturas para el cine

Por Consuelo Banda

Director: Marcelo Vizcaíno
Año: 2020
País: Chile
Editorial: Bifurcaciones

Tags | **Cine de ficción | Arquitectura | Arquitectura | Divulgación | Chile**

Imágenes de la ciudad futura: La construcción de arquitecturas para el cine, de Marcelo Vizcaíno, es un libro que indaga en los cruces entre las artes visuales, la arquitectura y el cine, y cómo la ciencia ficción se ha posicionado como el espacio ideal para la representación de la ciudad imaginaria.

El libro, editado por Bifurcaciones y lanzado en junio del 2020, continúa la línea abierta por la misma casa editorial con Star Wars. Un ensayo urbano-galáctico (Musset, 2018), al ofrecer trabajos que interrogan la ciudad a partir de la ciencia ficción. En esta nueva publicación, Vizcaíno propone una lectura que entrelaza algunos episodios de la arquitectura moderna con la idea de ciudad utópica presente en la literatura, la filosofía y las artes visuales, cuyos traspasos e influencias han dado vida a los escenarios más memorables del cine de ciencia ficción. Para esto, el autor revisa algunas de las películas icónicas del género, producidas en Estados Unidos y Europa principalmente, desentrañando cuáles podrían ser las referencias arquitectónicas (construidas o no) que han dado vida a los escenarios de aquellas obras donde la idea de futuro es un problema fundamentalmente urbano. La hipótesis central del libro es que el futuro presente en la ciencia ficción no busca proyectar aquello que vendrá, sino más bien revisita y reutiliza constantemente las imágenes del pasado.

El libro se compone de ocho capítulos, los que bien podrían dividirse en tres secciones; en la primera de ellas, 1. Ciudades irreales, 2. La ciudad en el arte y 3. La ciudad con una nueva apariencia, se encargan de trazar la ruta desde la idea de ciudad que la filosofía griega comenzó a instalar en Atenas hasta la ciudad industrial zonificada, pasando por su representación en las artes visuales hacia el surgimiento del cine como lugar donde todo confluye. En una segunda sección; 4. Una visualidad del futuro, 5. La ciudad futura como posibilidad y 6. El futuro postmoderno, examinan las corrientes arquitectónicas que acompañan la evolución del cine, insinuando los diálogos, accidentales, orgánicos y evidentes, entre la producción cinematográfica y la arquitectura moderna. Tanto edificios construidos como los que documenta la fotografía de Berenice Abbott, como las ilustraciones fantásticas de Harry M. Petit de principios del siglo XX o los proyectos no realizados de Le Corbusier como el Plan Voisin, sirven para argumentar cómo la idea de la ciudad futura dotó a la arquitectura de un espacio mental que no necesitó ser necesariamente construido luego del surgimiento del cine. Estas páginas, son quizás las más ricas en referentes y obras, estableciendo relaciones interesantes entre las preocupaciones arquitectónicas, las búsquedas cinematográficas y el estatus de los espectadores como un grupo cada vez más pendiente de los códigos de representación audiovisual.

En una tercera y última sección; 7. Ciudades del cine y 8. La ciudad anticipada, el autor propone tipologías de ciudades futuras que se desprenden de las películas analizadas; Metrópolis (Fritz Lang, 1926), A.I. Inteligencia Artificial (Steven Spielberg, 2001), Mad Max (George Miller, 1979), Blade Runner (Ridley Scott, 1982), Matrix (Hermanas Wachowsky, 1999), entre otras, identificando sus características formales y las ideas que se desprenden de aquellas. Si bien el libro se centra en las películas más icónicas, también rescata algunas obras fuera de recuentos habituales, como La Sonámbula. Recuerdos del futuro (1998), del argentino Fernando Spiner, Mon oncle (1958) y Play Time (1967) de Jacques Tati, ampliando el registro más allá de la ciencia ficción propuesta por

Estados Unidos, famoso especulador urbano de la distopía.

Con cada uno de los capítulos de este ensayo, el autor da rienda suelta a reflexiones sobre la ciudad ideal del futuro como idea mental prefigurada que ha habitado en el imaginario de arquitectos desde la antigüedad, bajo una estructura argumentativa compleja, a ratos lineal, a ratos circular. A medida que avanza y luego de presentar los antecedentes más historiográficos sobre las artes visuales y el cine, el autor comienza a introducir las películas desde el análisis de la arquitectura representada en ellas, reafirmando que es este elemento, y no otro, el eje central de su estudio. Es aquí cuando surgen las dificultades para poder seguirle el hilo al relato, más aún si quien se enfrenta al texto no conoce bien la gran batería de películas analizadas.

Al dejar casi hacia el final la descripción de las tramas presentes en las obras, se genera una estructura algo confusa, haciendo necesario volver hacia este punto antes de la propuesta de tipologías o deseando contar con mayor contexto hacia el inicio del análisis, respecto a la vida de los personajes, sus interacciones y motivaciones. Este punto resulta conflictivo, no sólo en cuanto a la fluidez de la lectura, sino también debido a que es problemático pensar la ciudad en tanto escenario/escenografía y no como espacio social. Esto no quiere decir que sea imperativo estudiar la dimensión argumental de los filmes para, a partir de ellos, reflexionar en torno a tal o cual problema, pero si pensamos que la arquitectura y el espacio urbano pueden dar cuenta, posibilitar o impedir vínculos sociales, naturales, tránsitos y segregaciones, las visiones de mundo que pueblan aquellos paisajes imaginarios cobran relevancia. Es aquí donde la trama de las obras nos brinda elementos para decodificar no sólo la visualidad del futuro, sino también la idea de ciudad futura que cada época ha pensado, en relación con sus referentes, anhelos y miedos presentes, pero también el desde dónde está pensado. Pues, cada película tiene su presente de producción y por tanto un pasado que mira crítica o nostálgicamente.

En este punto podría ser útil recurrir a un texto de Alain Musset (2007) sobre la ciudad del futuro como una relectura de las ciudades latinoamericanas, las que, debido a su lejanía y extrañeza han sido también escenario de la ciencia ficción de mayor masividad, como referentes distópicos llenos de caos social, sobrepoblación e “informalidad”. En este texto, Musset relata que para retratar la ciudad de Total Recall (Paul Verhoeven, 1990) se utilizó la estación del metro Insurgentes de Ciudad de México, considerada una verdadera “mounstrópolis” en ese entonces por los medios estadounidenses, debido a su alta congestión y su densidad poblacional. La mirada extranjera y temerosa hacia las ciudades coincide también con la idea de la ciudad “criminóloga” que inauguró la Escuela Ecológica de Chicago, corriente sociológica de los años 30 que consideraba la ciudad como un ecosistema capaz de producir criminales. Estas teorías, como recoge Mike Davis en “Más allá de Blade Runner” (2001) se desarrollaron a la par con los barrios negros en Los Ángeles y el incremento de las poblaciones mexicanas, centroamericanas y chinas en Estados Unidos, una realidad multicultural ampliamente retratada en la película de Ridley Scott a principios de los 80.

Estos elementos, expuestos con mayor o menor nitidez en las tramas de la ciencia ficción, dan cuenta de una consciencia del futuro que subyace en la arquitectura y los referentes visuales, tanto desde la esperanza como los miedos del “Primer Mundo”. Miedos que no sólo radican en la escasez de recursos, de suelo y la perdida de “libertad” mediante la automatización o el totalitarismo, sino también en que el futuro incorpore todo aquello que está más allá de los límites de la hegemonía de su presente. Si bien la propuesta realizada por Vizcaino expone una importante batería de referentes para adentrarse en la arquitectura del futuro en el cine, de su lectura se desprenden otras reflexiones sobre el pasado no como algo dado, sino como una construcción operativa para imaginarios dominantes, tanto cinematográficos como urbanos, los que, como sabemos, nunca están exentos de ideología.

Referencias:

Davis, M. (2001). Más allá de Blade Runner. Control Urbano: la ecología del miedo. Bilbao: Virus.

Musset, A. (2007). Entre la ciencia ficción y las ciencias sociales: el” lado oscuro” de las ciudades americanas. EURE (Santiago), 33(99), 65-78.

Vizcaíno, M. (2020). Imágenes de la ciudad futura: La construcción de arquitecturas para el cine. Talca: Bifurcaciones.

Como citar: Banda, C. (2021). Imágenes de la ciudad futura: La construcción de arquitecturas para el cine, *laFuga*, 25. [Fecha de consulta: 2026-11-25] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/imagenes-de-la-ciudad-futura-la-construccion-de-arquitecturas-para-el-cine/1072