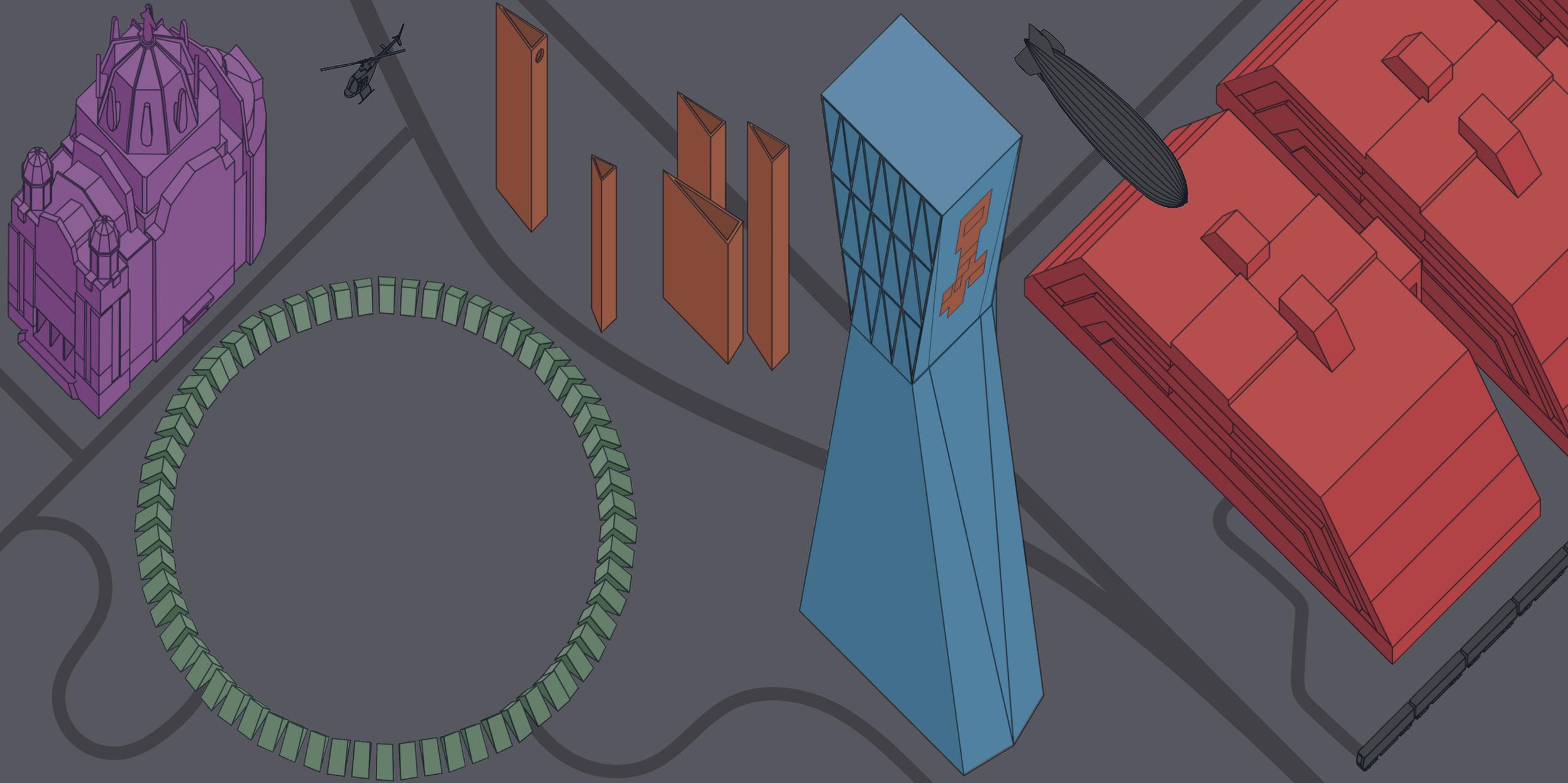


FUTURO, REALIDAD Y FANTASÍA EN LA CIUDAD ESCENOGRÁFICA

Arquitectura de la Ciudad de México en la construcción de universos cinematográficos de ficción

Antonio Saucedo Azpe



FUTURO, REALIDAD Y FANTASÍA EN LA CIUDAD ESCENOGRÁFICA

Arquitectura de la Ciudad de México en la construcción de universos cinematográficos de ficción

Antonio Saucedo Azpe

Agradecimientos

A mi familia por su apoyo a lo largo de este proceso y siempre.

A Alejandro Aguilera González y Daniela Díaz Blancarte por su guía, retroalimentación y puntos de vista que nutrieron las ideas presentadas en este trabajo.

A Abel Bernechea por introducirme al mundo del cine e invitarme a imaginar universos de ficción propios.

A Francisco "Chisco" Laresgoiti, Alejandro Molina, William Sandell, Lily Flaschner y Jhavier Loeza "Biophillick" por sus entrevistas y por compartir parte del proceso de realización de estas películas.

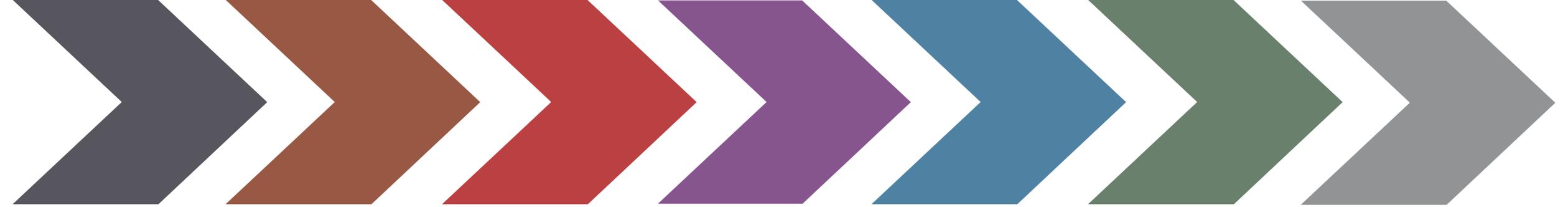
A Elisa Lozano, Carlos Hidalgo y Brigitte Broch por su apoyo y buenos deseos para la realización de este proyecto.

Ciudad de México, 2021



Universidad Iberoamericana
Departamento de Arquitectura, Urbanismo e Ingeniería Civil

Subsistema de Teoría e Historia



Contenido

Introducción	6
1 Capítulo 1: The Holy Mountain	11
2 Capítulo 2: Total Recall	41
3 Capítulo 3: Romeo + Juliet	67
4 Capítulo 4: 2033	93
5 Capítulo 5: De día y de noche	135
Cclusiones	154
Bibliografía	158
Índice de locaciones	165

Introducción

1. Julia Tuñón, "La ciudad actriz: la imagen urbana en el cine mexicano 1940-1955", *Historias*, no. 27 (1991): 192-193.

2. Tuñón, "La ciudad actriz: la imagen urbana en el cine mexicano 1940-1955", 193.

3. Patricia García, *Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature. The Architectural Void* (Nueva York: Routledge, 2015), 82 [mi traducción].

4. José Manuel García Roig y Carlos Martí Aris, *La arquitectura del cine: estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu* (Madrid: Fundación Caja de Arquitectos, 2008), 11.

5. Jorge Gorostiza, "La difícil posición intermedia: investigar sobre Cine y Arquitectura en la actualidad", *REVISTARQUIS*, Vol. 3, no. 5 (2014): 5.

6. Jorge Gorostiza, "La construcción de la ficción: espacio arquitectónico-espacio cinematográfico". Tesis doctoral, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2015.

Desde los inicios del cine en México, la Ciudad de México y su arquitectura han sido objeto de representación cinematográfica, ya sea con fines documentales o funcionando como escenario para ficciones. Hablando en particular del cine de ficción, en la mayoría de los casos el espacio diegético, entendido como el espacio o universo en donde sucede la ficción, corresponde con el lugar en donde se realizó el rodaje; es decir, la ficción se sitúa en la Ciudad de México y esto se manifiesta de forma explícita. Por ejemplo, en la Época de Oro del Cine Mexicano era común que se representara la imagen cosmopolita y glamorosa de la ciudad, o bien el mundo de los barrios populares y las vecindades¹. Sin embargo, es posible afirmar que "la ciudad real contiene esos mundos, pero también muchos otros"². Hay películas que utilizan el espacio urbano y arquitectónico de la Ciudad de México para representar universos ficticios distanciados de la realidad histórica, geográfica, social y cultural de la ciudad. Si bien en cualquier ficción podría hablarse de un universo ficticio, se entenderán como universos ficticios aquellos que transgreden la noción de realidad y sitúan sucesos extraordinarios en un mundo futuro o ficticio alejado de la cotidianidad de la Ciudad de México. El presente trabajo encuentra su objeto de estudio en estos universos ficticios construidos a partir de la ciudad y su arquitectura. Aquí la ciudad no se presenta abiertamente como la Ciudad de México, sino que se convierte en una escenografía urbana que puede albergar futuros distópicos y otros universos fantásticos.

Tanto en la ficción como en la realidad, el espacio construido tiene como objetivo "dar la impresión de estar dentro de una realidad sólida y estructurada"³. En ambos casos, la construcción del espacio se da de forma física y simbólica, con una fantasía inherente que permite imaginar realidades posibles y concretas, pero también ficciones. Esta investigación abordará películas en donde el espacio arquitectónico es componente del espacio escenográfico cinematográfico, no como sí mismo

sino desempeñando un papel distinto que permite construir un universo ficticio.

Este planteamiento surge de un interés por explorar las posibilidades escenográficas del espacio construido en función de una narrativa bajo una perspectiva que trasciende las disciplinas vistas de manera individual y aislada. La transformación cinematográfica de la Ciudad de México en una ciudad distinta, fantástica o futurista se entenderá como la suma de procesos distintos que conforman la imagen final de la película. Estos procesos pueden incluir desde el diseño arquitectónico a priori e independiente a la producción de la película (pero que de alguna manera de adecuan a ésta) hasta la creación del concepto visual de la cinta realizada en conjunto por el director, el director de fotografía y el diseñador de producción. De tal forma, se explorarán los puntos en común entre estas disciplinas distintas que convergen en la construcción una imagen cinematográfica.

Los estudios sobre arquitectura y cine son vastos, y han sido desarrollados en mayor medida por arquitectos e historiadores del arte y, en menor medida, por cineastas. Las primeras publicaciones sobre cine y arquitectura se centraban en la escenografía como práctica dentro de la producción cinematográfica. Fue en la década de 1920 que surgieron los primeros textos desarrollados por arquitectos sobre este tema. El arquitecto alemán Heinrich de Fries en el libro titulado *Raumsgestaltung im Film (La configuración espacial en el cine)* publicado en 1921, comparaba la importancia de la expresión del espacio en el cine con la de la narrativa misma. Afirmaba que tanto el cine como la arquitectura eran arte del espacio, aunque el cine se limita a trabajar con ficciones en lugar de crear espacios reales como lo hace la arquitectura⁴. También el archi-

tecto francés Robert Mallet-Stevens escribió sobre cine y arquitectura a partir de 1922, señalando el protagonismo que adquieren el espacio y el entorno dentro de una película. Esta idea puede sintetizarse en la frase del mismo autor: “*l’architecture joue*” (la arquitectura actúa)⁵, en donde compara la función del espacio con la de un actor que interpreta un personaje.

Dentro de estas investigaciones se pueden distinguir las que hablan sobre la relación que existe entre el cine y la ciudad, y aquellas que establecen relaciones entre el cine y el espacio arquitectónico. Uno de los autores contemporáneos que ha realizado tanto estudios de arquitectura y cine como de la ciudad en el cine es el arquitecto español Jorge Gorostiza, que en su tesis de doctorado “La construcción de la ficción: espacio arquitectónico-espacio cinematográfico”⁶ busca establecer una teoría general sobre el espacio arquitectónico y escenográfico en el cine a partir de la definición de conceptos clave, por lo que servirá como fundamento teórico para el análisis durante la elaboración del presente trabajo.

También existen antecedentes de investigaciones sobre la arquitectura específicamente en cine fantástico y de ciencia ficción. La discusión ha sido amplia alrededor de los grandes clásicos del género como *Metrópolis* de Fritz Lang (1927), *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968) y *Blade Runner* de Ridley Scott (1982).

Es evidente que la discusión sobre cine y arquitectura se ha centrado en producciones de Hollywood o de directores europeos. Sin embargo, también ha habido estudios sobre arquitectura y escenografía en el cine producido en México. Existen textos que indagan en torno al espacio arquitectónico en diversas películas de Luis Buñuel realizadas en México⁷. Destacan también las investigaciones de Elisa Lozano sobre los escenógrafos del cine mexicano⁸ y algunos artículos de su autoría que describen ejemplos de arquitectura de la Ciudad de México en películas mexicanas como el Conjunto Urbano Presidente Alemán de Mario Pani⁹ o algunas obras emblemáticas de Félix Candela¹⁰.

En cuanto a estudios relacionados con la ciudad, existen varias recopilaciones que abordan el tema de la Ciudad de México como componente importante e incluso protagónico en distintas cintas a lo largo de la historia del cine mexicano¹¹. Debido al tipo de producciones que se han filmado en la Ciudad de México, estos estudios se centran en ficcio-

nes que suceden en la cotidianidad de la Ciudad de México. Sin embargo, poco se ha discutido acerca del papel de la imagen de la ciudad dentro de ficciones especulativas que se sitúan en una Ciudad de México desvinculada de su propia realidad urbana.

El presente trabajo tiene como objetivo hacer una propuesta de interpretación sobre el uso del espacio urbano y arquitectónico de la Ciudad de México para la construcción de universos ficticios en el cine a partir de cinco casos de estudio. Tras una identificación de películas en donde la arquitectura de la Ciudad de México funciona como escenario para universos fantásticos alejados de la realidad de la ciudad, se busca observar, describir y analizar el espacio en secuencias específicas de las películas que presenten ejemplos de arquitectura como parte del discurso cinematográfico. Asimismo, identificar la cualidad escénica cinematográfica que adquiere la arquitectura en función de una ficción fantástica y comparar el tratamiento del espacio en los diferentes casos analizados.

Esta investigación parte de las siguientes interrogantes: ¿Qué papel interpretan la Ciudad de México y su arquitectura dentro de la creación de universos ficticios alejados de la realidad como futuros distópicos o mundos de fantasía? ¿Qué características de la arquitectura nos remiten a estos universos ficticios? ¿Por qué es propicia la arquitectura de la Ciudad de México para reforzar el discurso visual de estas películas? ¿Cómo conviven el espacio construido de la ciudad (locaciones) y la escenografía (sets) como parte de la construcción de estos universos ficticios?

En muchas ocasiones la razón detrás de la realización de un rodaje en la Ciudad de México no está necesariamente ligada con la idiosincrasia de la ciudad y su arquitectura, sino que es más bien por razones económicas o, por el contrario, por intentar buscar locaciones no reconocibles por el mercado al que va dirigida la película para facilitar la creación de universos ficticios. A pesar de esto, sigue existiendo una interpretación escenográfica y cinematográfica de la imagen de la ciudad más allá de las razones prácticas que llevaron a la selección de la ciudad.

La imagen de la Ciudad de México se conforma por capas que se van reescribiendo sobre vestigios de etapas anteriores de la historia. Este palimpsesto arquitectónico le da un aspecto “abigarrado y propicio para

7. Véase Jorge Gorostiza, “Los espacios interiores de Luis Buñuel,” en *Archivos de la filmoteca: revista de estudios históricos sobre la imagen*, N° 37 (2001): 20-33. y José Enrique Mora Díez, “La concepción del espacio arquitectónico en el cine de Luis Buñuel,” en *Boletín del Museo e Instituto Camón Aznar*, no. 98 (2005): 265-288.

8. Véase Elisa Lozano, *Hacia la recuperación de una plástica perdida: escenógrafos y directores de arte del cine mexicano* (México: FONCA, 2014) y Elisa Lozano, Coord. *Manual Fontanals. Escenógrafo del cine mexicano* (México: UNAM, 2014).

9. Véase Elisa Lozano, “Del concreto al film,” en *Collectivus, Revista de Ciencias Sociales*, no. 5 (2018): 16-39.

10. Véase Elisa Lozano, “Fragmentos. Candela: arquitectura, fotografía y cine,” en *Félix Candela 1910-2010*, Coord. Juan Ignacio del Cueto Ruiz-Funes y Monique Lambie (Madrid: Sociedad Estatal de Conmemoraciones Culturales, 2010), 211-241.

11. Véase Carlos Martínez Assad, *La Ciudad de México que el cine nos dejó* (México: Océano, 2010); Hugo Lara Chávez, *Ciudad de cine* (México: Cineteca Nacional, 2011) y David William Foster, *Mexico City in Contemporary Mexican Cinema* (Austin: University of Texas Press, 2002).

universos fantásticos e irreales”¹² creados a través del cine. Posiblemente estas ficciones encuentran en la arquitectura moderna y sus manifestaciones subsecuentes en la Ciudad de México, espacios cuyas características tienden hacia el progreso y, sobre todo, hacia el futuro. Por lo tanto, son espacios propensos a interpretar visiones futuristas de la Ciudad de México o de otras ciudades ficticias. Por otro lado, las reminiscencias de arquitecturas del pasado colonial o incluso prehispánico destacan entre la cotidianidad de la ciudad como algo extraordinario que puede llegar a relacionarse fácilmente con lo mágico e inexplicable, reminiscente de tiempos ancestrales.

Del mismo modo que hay arquitectura que solo se puede conocer a través del registro cinematográfico que suponen algunas películas, podría afirmarse que hay interpretaciones escenográficas de la arquitectura de la ciudad que solo es posible apreciar a través del cine. La representación cinematográfica de la ciudad y su arquitectura puede considerarse un medio para dotar de sentido al espacio, no por suponer que estos espacios carezcan de sentido, sino como una capa de lectura adicional a la complejidad que representa la imagen de la Ciudad de México.

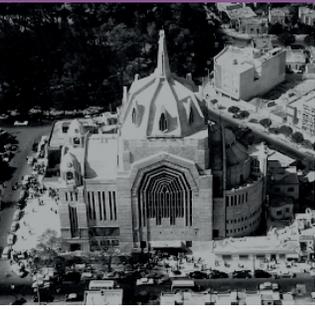
Estas interpretaciones escenográficas de la arquitectura estudiadas a través del cine, específicamente enfocadas en ficciones especulativas, resultan relevantes debido a que los estudios sobre los espacios de la Ciudad de México a través del cine se han centrado principalmente en ficciones cercanas a la cotidianidad de la ciudad y no necesariamente en la creación de universos ficticios. También se ha escrito acerca de la mayoría de las películas tratadas, pero poco desde una perspectiva arquitectónica entendiendo el espacio construido como componente de la obra cinematográfica.

Para abordar este tema, se seleccionaron como universo de estudio películas cuyo rodaje (o parte de éste) se haya realizado en la Ciudad de México, y para el cual se haya hecho una selección de obras arquitectónicas y/o espacios urbanos con características particulares que nos trasladan a universos distintos a la realidad cotidiana de la ciudad, ya sea por albergar sucesos extraordinarios y fantásticos o por intentar recrear ciudades ficticias o futuristas. Al no existir una gran cantidad de pelícu-

las que entren en este criterio, no se hizo una selección con base en el origen de la producción ni en el año en que se realizaron. Esto dio como resultado una muestra de cinco largometrajes filmados entre las últimas décadas del siglo XX y principios del siglo XXI, que incluyen películas de producción tanto nacional como internacional. Los casos a analizar son *La montaña sagrada* (1973) de Alejandro Jodorowsky, *Total Recall* (1990) de Paul Verhoeven, *Romeo + Juliet* (1996) de Baz Luhrmann, *2033* (2009) de Francisco Laresgoiti y *De día y de noche* (2010) de Alejandro Molina.

Como metodología, se consideró necesario abordar este estudio desde la ficción para entender qué papel interpreta la arquitectura dentro del filme. Cada película tiene una aproximación muy distinta al espacio construido de la ciudad, además responden a intereses y circunstancias muy distintos. Por lo tanto, cada película se analizó de manera individual, desde su concepción y producción, bajo la perspectiva de un proceso creativo y poniendo énfasis particular en el diseño de producción con la intención de comprender el universo visual creado a partir de elementos espaciales. Se hizo uso de distintas fuentes, en donde la principal fue la película misma. También se realizó una investigación bibliográfica y hemerográfica, así como entrevistas a miembros del equipo creativo o de producción de algunas de las películas. Una vez contextualizadas en la ficción, las obras arquitectónicas se analizaron espacialmente a través de los planos cinematográficos y, en algunos casos, también a partir de planos arquitectónicos que expresaran los elementos de la puesta en escena o conformantes de la imagen fílmica.

1953
Parroquia del Purísimo Corazón
de María



1958
Torres de Satélite



1964
Torre Insignia



1968
Palacio de los Deportes



1973
The Holy Mountain

1975
Oficinas centrales del Infonavit
1976
Heroico Colegio Militar



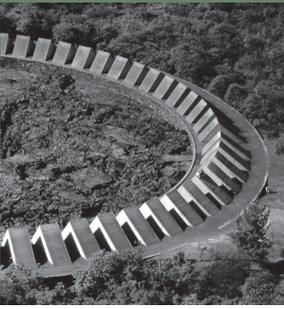
1979
Espacio Escultórico



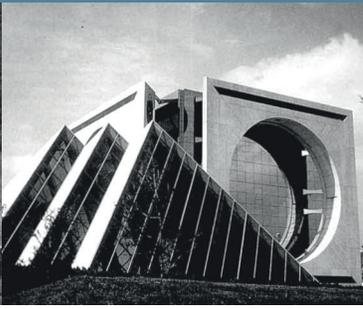
1990
Total Recall



1996
Edificio Calakmul



1996
Romeo + Juliet



2009
Corporativo Arcos Bosques



2033
2010
De día y de noche



1

The Holy Mountain

1973

Estados Unidos-México

Dirección

Alejandro Jodorowsky

Guión

Alejandro Jodorowsky

Dirección de Fotografía

Rafael Corkidi

Concepción y el Diseño de Set

Alejandro Jodorowsky



Capítulo 1:

The Holy Mountain

Tal como un alquimista, Jodorowsky fue capaz de tomar partes dispares, mezclarlas y crear algo que nadie más tenía.

-George Melnyk en "The Transcontinental Cinema of Alejandro Jodorowsky" ¹

Trato de colocar los sueños en la realidad, no la realidad en los sueños.

-Alejandro Jodorowsky

Como sueños en la realidad, Jodorowsky sitúa su fantasía sobrecargada de estímulos visuales sobre el imaginario arquitectónico de la Ciudad de México. *La montaña sagrada* supone un recorrido histórico de la arquitectura de la Ciudad de México e incluso de otros sitios del país también. Jodorowsky nos lleva en un viaje mítico desde el pasado maya de Chichén Itzá hasta la arquitectura emocional de Luis Barragán y Mathias Goeritz; pasando por el periodo Virreinal del centro histórico, la opulencia del barroco y la arquitectura afrancesada del porfiriato. En este itinerario, Jodorowsky toma partes muy dispares y las mezcla en una sátira a su época.

Al igual que sucede en las distopías, Jodorowsky parte de la desilusión frente la utopía para criticar a la sociedad en la que vive. Sin embargo, Jodorowsky no recurre a una especulación sobre el futuro, sino a la crudeza de la realidad y la desilusión de la utopía prometida por la modernidad. Esta utopía también se refleja en la película a través de la noción del más allá y la vida eterna, conceptos que son "futurismo en su forma más pura, el mañana concebido no como un lugar mejor por las innovaciones tecnológicas o peor por invasiones alienígenas, sino como un universo alternativo con sus propias reglas" ². La película termina sien-

1. George Melnyk, "The Transcontinental Cinema of Alejandro Jodorowsky," *Film International*, no. 4 (diciembre 2018), consultado el 7 de octubre de 2020: 60 [mi traducción].

2. Lawrence R. Samuel, *Future: a recent history* (Austin: University of Texas Press, 2009), 4 [mi traducción].

Imagen 1:
(Página anterior)
Interior de la Torre del Alquimista.

3. Jorge Ayala Blanco, *La condición del cine mexicano, 1973-1985* (México: Posada, 1986), 56-58.

4. Ben Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky* (New York: Creation, 2007), 120.

5. Alessandra Santos, *The Holy Mountain* (Nueva York: Wallflower Press, 2017), 23.

6. Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*, 128-129.

7. Santos, *The Holy Mountain*, 24.

8. Santos, *The Holy Mountain*, 11.

9. Santos, *The Holy Mountain*, 25.

10. Alejandro Jodorowsky en Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*, 127 [mi traducción].

11. Santos, *The Holy Mountain*, 17-18.

12. Santos, *The Holy Mountain*, 30-31.

13. Alejandro Jodorowsky en Emilio García Riera, *Historia documental del cine mexicano, Volumen 16: 1972-1973* (Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 1995), 32.

do también un universo alternativo a la realidad que opera bajo reglas propias y que no es más que lo que pretende ser: una ficción.

Sinopsis

La montaña sagrada de 1973 es el tercer largometraje del director de teatro y cine de origen chileno Alejandro Jodorowsky. El crítico de cine mexicano Jorge Ayala Blanco ha descrito la película como “un pálido borbollón de fantasías caleidoscópicas” así como “parte de la última vomitada de la Vanguardia”³ del siglo XX. El filme puede leerse como una serie de imágenes simbólicas que no se limitan a una narrativa lineal convencional. La película gira en torno a un viaje mítico en el que el Gran Alquimista (interpretado por el propio Jodorowsky) busca reunir a un grupo de siete ladrones, con la intención de realizar una serie de rituales místicos para subir a la Montaña Sagrada y así alcanzar la inmortalidad.

Producción

La idea de subir a la cima de una montaña para alcanzar un estado de elevación del alma fue retomada de la obra *Subida al Monte Carmelo* (1578-1580) de San Juan De la Cruz, religioso y poeta místico del Renacimiento español. La otra fuente de inspiración para Jodorowsky fue la novela francesa de 1952 *Monte Análogo* de René Daumal. Tanto en la novela de Daumal como en la película de Jodorowsky, un grupo de exploradores siguen a un líder carismático para emprender un viaje hacia una montaña mítica⁴.

Cuando John Lennon vio *El Topo*, película de Jodorowsky de 1970 que precedió a *La montaña sagrada*, quedó tan fascinado que decidió comprar los derechos de la película y presentar al director con su representante Allen Klein, quien también fue representante de los Beatles y los Rolling Stones. Fue así como Jodorowsky llegó a firmar un contrato con la compañía fundada por Klein: ABKCO Music & Records⁵.

Además de contribuir al presupuesto, los ex-Beatles John Lennon y George Harrison también mostraron entusiasmo por aparecer en la película. Sin embargo, tales acuerdos nunca llegaron a materializarse. Jodorowsky le había ofrecido el papel protagónico (el Ladrón) a Harrison, pero finalmente se negó porque no estaba dispuesto a mostrarse desnudo frente a la cámara⁶.

Aunque Jodorowsky tenía completa libertad creativa tanto en la conceptualización como en la ejecución de la cinta, es indudable que el hecho de que los Beatles estuvieran involucrados aumentó la mística de *The Holy Mountain* desde sus inicios, incluso antes de que se realizara. Esto es particularmente visible por la postura contracultural de los Beatles durante la década de los 60s y la presencia de John Lennon y Yoko Ono en el movimiento pacifista y antiguerra⁷. Esto también contribuye a la condición de *La montaña sagrada* como una producción internacional, que no puede encasillarse en una categorización nacional o continental como película mexicana o latinoamericana. Si bien el director es de origen chileno y se filmó en México, el financiamiento provino de músicos británicos, el productor era de Estados Unidos y el equipo era internacional⁸.

Aunque se proyecta que el presupuesto total para la película fue de \$1,500,000 USD, Jodorowsky comenzó a filmar en México con el financiamiento inicial de \$750,000 USD del productor Allen Klein durante la primavera de 1972. Se consideró que fue uno de los presupuestos más altos de la época para una producción realizada en México, pero resultaba corto en comparación al de otras películas internacionales contemporáneas como *El padrino* (1972) que costó 6 millones de dólares o *El exorcista* (1973) que costó 12 millones de dólares⁹.

El rodaje de *La montaña sagrada* se realizó en distintas de locaciones de la Ciudad de México, así como de otros lugares como Quintana Roo y Oaxaca. Más allá de una expedición por distintos rincones del país, para Jodorowsky el proceso de filmación representó un auténtico viaje espiritual que pretendía ser una experiencia iluminadora. De acuerdo con Jodorowsky “lo más importante es filmar la película, no la película”¹⁰.

Este particular proceso de filmación tuvo que ser además extremadamente ingenioso e inventivo. Muchos miembros del equipo desempeñaron papeles duales para optimizar costos. También contrataron a actores no profesionales y muchos de los sets utilizados fueron reciclados de otras producciones¹¹.

A pesar del reciclaje de sets, el diseño de producción logra otorgarle momentos de gran belleza plástica a la película. La figura de Diseñador de Producción no aparece en los créditos de la película, pero sí se acredita la Concepción y el Diseño de Set al propio Alejandro Jodorowsky, al

igual que el Diseño de Vestuario (en este caso junto a Nicky Nichols). La realización de los sets se le acreditó a José Durán y David Antón, escenógrafo de teatro. Además, varios artistas plásticos como Manuel Felguérez, Alain Glass y Luis Urias contribuyeron con su obra en el departamento de arte de la película.

Como en su película anterior *El Topo*, Jodorowsky filmó las escenas de *La montaña sagrada* en orden consecutivo, por lo que la producción iba recorriendo la Ciudad de México como en caravana desde la Carretera de Toluca hasta Ciudad Satélite. En general el proceso de filmación de la película fue bastante accidentado. Muchas secuencias fueron rodadas en espacios públicos de la ciudad, las cuales no necesariamente contaban con la autorización correspondiente, por lo que en ocasiones tuvieron que filmar de forma rápida y salir corriendo. Incluso, cuando tenían que volar un helicóptero junto a las Torres de Satélite, vistieron a un actor como policía para fingir que estaban autorizados para filmar la escena¹².

Al igual que la película, el rodaje no estuvo exento de controversia. Muchas secuencias filmadas en las calles de la Ciudad de México llegaron a causar conmoción entre la gente que pasaba cotidianamente. También acusaron a Jodorowsky de haber insultado a la Virgen de Guadalupe¹³ e incluso se cuenta una anécdota sucedida durante el rodaje en la que un hombre armado amenazó con dispararle a Jodorowsky por considerar lo que estaban filmando algo absolutamente inmoral y ofensivo¹⁴.

Las amenazas también provenían del gobierno, principalmente porque les resultaba problemático que hubiera actores uniformados interpretando a militares en la película. Jodorowsky asegura que durante esta época fue perseguido por los Halcones, grupo paramilitar del gobierno, por lo que tuvo que huir de México con su familia para trabajar en postproducción de la cinta en Estados Unidos porque sus vidas corrían peligro¹⁵. En palabras del director: “en esta película me jugué la vida como un samurái”¹⁶.

México: contexto de contracultura y lugar de rodaje

De acuerdo con José Agustín, “la contracultura abarca toda una serie de movimientos y expresiones culturales [...] que rebasan, rechazan, se marginan, se enfrentan o trascienden la cultura institucional”¹⁷. La contra-

cultura de los años sesenta y setenta en México comenzaba a expresar un escepticismo ante la modernidad y a cuestionar de las convenciones normativas establecidas¹⁸. Como parte de este rechazo “la contracultura genera sus propios medios y se convierte en un cuerpo de ideas y señas de identidad que contiene actitudes, conductas, lenguajes propios [...] y en general una mentalidad y una sensibilidad alternativas a las del sistema”¹⁹. Es en este contexto que se da “la aparición de una especie de nuevo barroco: una profusión de fórmulas simbólicas, decididamente anti-racionales, adictas a la sobrecarga de los sentidos, inclinadas a formular visiones apocalípticas de la modernidad y el capitalismo”²⁰.

Jodorowsky llegó a México en 1960 después de haber colaborado con Marcel Marceau y Fernando Arrabal en Francia. México se convirtió en el país donde Jodorowsky pudo desarrollar su arte, que comenzó a hacer ruido con los “efímeros” y con puestas en escena como *Zaratustra* y *El juego que todos jugamos*, así como con sus “Fábulas pánicas” publicadas en el suplemento cultural de *El Herald*. A pesar de la censura estatal y la resistencia de los críticos y de los sectores más conservadores, Jodorowsky encontró en México su voz como creador a través de la literatura, el cómic, la televisión, el teatro y el cine, convirtiéndose en una de las figuras centrales de la contracultura en el país. De acuerdo con el escritor Gabriel Trujillo Muñoz “el México de los años sesenta, su cine, su teatro, su literatura, no serían los mismos sin la presencia de Alejandro Jodorowsky”²¹.

Jodorowsky siempre entendió su postura como la de un *outsider* y “esta sensación de distanciamiento lo ha ayudado a mantenerse fuera del *mainstream*”²². Gabriel Trujillo Muñoz ha descrito a Jodorowsky como “un mesías rodeado de cámaras de cine [...] que no comulga con la solemnidad cultural de su tiempo. Para él, la cultura culta y la cultura de masas son una sola”²³. La revista *Crononauta*, publicada por primera vez en 1964 por Alejandro Jodorowsky y René Rebetez, fue un antecedente de esta desacralización intelectual y de la expansión de la contracultura, “todo unido por una fantasía desbocada que no se limita al espacio de la literatura, sino que alcanza al cine con películas como *Fando y Lis*, *El Topo* y *La montaña sagrada*”²⁴.

Jodorowsky ha expresado también la importancia de México en su práctica no sólo artística sino psicomágica: “Fue en México que adquirí

14. Santos, *The Holy Mountain*, 31.

15. Santos, *The Holy Mountain*, 31.

16. Jodorowsky en García Riera, *Historia documental del cine mexicano, Volumen 16: 1972-1973*, 32.

17. José Agustín, *La contracultura en México* (México: Penguin, 2017), 213.

18. Cuauhtémoc Medina, *La era de la discrepancia: arte y cultura visual en México 1968-1997* (México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2014): 92.

19. Agustín, *La contracultura en México*, 214.

20. Medina, *La era de la discrepancia: arte y cultura visual en México 1968-1997*, 92.

21. Gabriel Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro: la ciencia ficción mexicana y sus autores*, (Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California, 2000), 131.

22. Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*, 15 [mi traducción].

23. Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro: la ciencia ficción mexicana y sus autores*, 132-133.

24. Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro: la ciencia ficción mexicana y sus autores*, 134-135.

25. Alejandro Jodorowsky. *Le Théâtre de la guérison* (París: Albin Michel, 2001): 131 [mi traducción].

26. Alejandro Jodorowsky, *La danza de la realidad* (Madrid: Siruela, 2010): 190.

27. Estevão Garcia y Sylvie Debs, "Le Mexique d'Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*," *Cinémas D'Amérique Latine*, no. 20 (2012): 10 [mi traducción].

28. Garcia y Debs, "Le Mexique d'Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*," 10 [mi traducción].

29. Garcia y Debs, "Le Mexique d'Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*," 12 [mi traducción].

30. Garcia y Debs, "Le Mexique d'Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*," 12 [mi traducción].

31. Santos, *The Holy Mountain*, 6.

32. Santos, *The Holy Mountain*, 86.

33. Santos, *The Holy Mountain*, 5.

34. Santos, *The Holy Mountain*, 76.

35. Santos, *The Holy Mountain*, 100 [mi traducción].

36. Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*, 35.

un cierto nivel de maestría del acto onírico. Si Chile era un país poético, México era un país de ensueño" ²⁵. Esta cualidad mágica y mística es también un componente fundamental en la relación de Jodorowsky con la Ciudad de México, particularmente visible en zonas como la Merced y el Mercado de Sonora. En su libro *La danza de la realidad*, Jodorowsky escribió al respecto:

*Después de crear la Psicomagia y el Psicochamanismo, he vuelto repetidas veces a la Ciudad de México para estudiar los métodos de los llamados charlatanes o curanderos. Son muy abundantes. En el corazón de la capital hay un gran mercado de brujería. Allí venden toda clase de productos mágicos, velas, peces del diablo, estampas de santos, hierbas, jabones benditos, Tarots, amuletos.*²⁶

A pesar de la afinidad de Jodorowsky con la tradición mística del país, "su interés no estaba ni en el folclore ni en los típicos clichés que representan a una nación" ²⁷. Por el contrario, Jodorowsky tenía una postura universalista y contemporánea²⁸ que coincidía con la vanguardia y la contracultura que comenzaba a cuestionar la idea del México moderno posrevolucionario. *La montaña sagrada* nos presenta las contradicciones entre el México moderno y un México de tradiciones anquilosadas. Jodorowsky "construye una interpretación crítica del mundo actual a través de una visión de México, tanto contemporánea como mítica" ²⁹.

De acuerdo con Garcia y Debs, en *La montaña sagrada* "México (o Latinoamérica), representa al mundo entero, siendo parte integral del mismo" ³⁰. El contexto que presenta Jodorowsky en la película responde a la época de la Guerra Fría, yendo más allá del ambiente político en México y en las dictaduras latinoamericanas. En el filme hay también una discusión sobre las intervenciones de Estados Unidos en el América Latina, la guerra global (Vietnam), el control corporativo y las superficialidades del control de masas a nivel global. Alessandra Santos ha definido *La montaña sagrada* como "una cápsula del tiempo de la contracultura de finales de la década de 1960 y principios de la de 1970" que, sin embargo, no puede leerse como equivalente simplista de una época³¹.

La montaña sagrada es tanto producto como crítica de su época y de la contracultura. La película opera como una sátira desacralizante que cuestiona todo lo establecido y "refleja precisamente la culminación de este choque de la contracultura con las autoridades y la élite en el

poder"³². Su perspectiva inconformista, antiautoritaria y antisistema no perdona ninguno de los pilares principales de la sociedad en donde ya nada es sagrado³³ ni si quiera el mundo del arte ni la propia contracultura de la época.

Características del cine de Jodorowsky en *La montaña sagrada*

La montaña sagrada se considera una película de culto y también una sátira post-utópica situada en un contexto posmoderno de la Guerra Fría. Este contexto posmoderno permea también en sus inquietudes y características como la complejidad de significados, la inestabilidad de las imágenes, las implicaciones ideológicas del discurso autoritario represivo, el descentramiento del sujeto y una fuerte presencia de intertextualidad³⁴. Esta postura posmoderna permite entender la complejidad visual y el discurso transgresor de la película, en donde Jodorowsky se vale de referencias de múltiples orígenes para cuestionarlo todo, incluso la película misma.

Al venir del mundo de las artes escénicas, es inevitable que la obra cinematográfica de Jodorowsky retome ideas provenientes del teatro. "*La montaña sagrada* traslada las técnicas teatrales a una experiencia cinematográfica de culto, ampliando las posibilidades interpretativas del espectador" ³⁵. Estas técnicas aplicadas al teatro provienen del Movimiento Pánico, así como del enfoque de dos de los dramaturgos más influyentes del siglo XX: Antonin Artaud y Bertolt Brecht.

El movimiento Pánico fue fundado por Jodorowsky junto con el dramaturgo español Fernando Arrabal tras su ruptura con el surrealismo. El nombre del movimiento alude al dios Pan de la mitología griega. El Pánico se basaba en lo grotesco y el potencial transgresor del *performance*. Arrabal describió la "imposibilidad de explicar que el tiempo y el espacio es una ilusión... de explicar el mundo únicamente a través de la razón" y bajo esta premisa, la intención de un happening Pánico era atacar a la audiencia con un aluvión de estímulos rítmicos pero conflictivos en donde el efecto era una sobrecarga sensorial discordante a partir de la cual el espectador pudiera ensamblar su propio sentido de la realidad³⁶. *La montaña sagrada* también opera bajo este principio de sobrecargar al espectador con una avalancha de estímulos sensoriales que van más allá de la racionalidad.

El Teatro de la Crueldad de Artaud, basado en “el potencial transgresor de la interpretación,”³⁷ es visible en toda la obra de Jodorowsky. De ahí proviene la idea del poder transformador alquímico del arte, en donde el artista es un maestro mago capaz de transformar la realidad y la perspectiva del espectador³⁸.

Jodorowsky también “retoma la visión romántica de Artaud del misticismo precolombino e interpreta la sociedad mexicana como esencialmente armoniosa, contemplativa y espiritual,”³⁹ pero al mismo tiempo basada en un principio de crueldad y bestialidad inconsciente del hombre. Según Artaud, la violencia ejercida en las civilizaciones prehispánicas era “esencialmente purificadora y ritual”⁴⁰. En la película, Jodorowsky contrasta esta violencia sagrada y artaudiana, vinculada directamente a la ritualidad prehispánica, con la brutalidad de la violencia ejercida por la represión militar de los gobiernos latinoamericanos que pretende criticar.

Jodorowsky no pretende hacer pasar las imágenes cinematográficas como realidad, sino que asume la artificialidad propia de la obra cinematográfica. *La montaña sagrada* opera a un nivel teatral cuando revela los trucos cinematográficos, de la misma forma en que el teatro brechtiano reveló los artilugios y limitaciones del teatro⁴¹. “La contribución de Brecht al legado del cine subversivo proviene de varios factores, incluida una ruptura en la narrativa con el objetivo de ‘destruir el ilusionismo de la cuarta pared’ y una clara postura anti-Hollywood”⁴². Esta ruptura del ilusionismo se convierte también en parte fundamental del discurso desacralizador de la película.

Hollywood es uno de los blancos centrales a los que Jodorowsky apunta con su sátira en *La montaña sagrada*. En esta película Jodorowsky rompió deliberadamente todas las reglas establecidas por Hollywood. “La propuesta de la película es destruir toda idolatría, ya sea religiosa, política o incluso el culto a la celebridad creado por Hollywood y el culto a la belleza que generó,”⁴³ optando más por lo grotesco y lo mundano. Además de cuestionar la hegemonía de Hollywood, Jodorowsky pone en evidencia la distinción entre cine como arte y cine como industria⁴⁴ en una reflexión sobre el cine como medio, cuestionando sus técnicas y modos de producción.

En el cine de Jodorowsky persiste un rotundo rechazo al realismo. El director chileno considera que “tratar de traducir la realidad al cine

es engañarse a uno mismo, ya que el cine realista no existe. Siendo una película solo un conjunto de imágenes proyectadas, todo lo que se puede leer en la pantalla es falso, artificial”⁴⁵. A pesar de esto, *La montaña sagrada* inaugura la representación de espacios concretos y reales en la cinematografía del cineasta. En esta película Jodorowsky no establece una geografía ficticia, sino espacios que pueden identificarse como referentes de la vida real⁴⁶.

En esta película Jodorowsky toma como punto de partida una realidad muy particular para criticarla, pero no pretende imitarla ni representarla con exactitud. El universo cinematográfico que construye Jodorowsky opera bajo una serie de reglas muy particulares que “nada tiene que ver con lo que definimos como ‘real’ en la realidad ordinaria”⁴⁷. Jodorowsky subvierte la noción de realidad al crear un mundo en donde siempre es de día y nunca de noche o en donde la sangre humana puede ser de color azul o verde.

De acuerdo con Stephen Barber, “la perspectiva de Jodorowsky sobre el mundo humano se sitúa precisamente en donde lo mundano se metamorfosea irresistiblemente en extraordinario”⁴⁸. Por su parte, Gabriel Trujillo Muñoz considera que para Jodorowsky “lo mismo que el cine o el teatro, consiste en advertir en el paisaje cotidiano, en ese México miserable y medio liberado de los años sesenta y setenta, que todo es Marte,”⁴⁹ en otras palabras, que “los aspectos más mundanos de la vida esconden las búsquedas más significativas”⁵⁰. Esto es particularmente visible en *La montaña sagrada* que “opera bajo la premisa de que los segmentos más degradados de la sociedad esconden verdaderos tesoros, mientras que los que están en el poder, la élite, retienen el control bajo un engaño vacío”⁵¹. Aunque Jodorowsky rechaza la representación realista del mundo, toma aspectos muy concretos de la realidad para la construcción de un universo cinematográfico propio.

Toda la obra de Jodorowsky está cargada de una “irrealidad agresiva, demoledora, que hasta puede querer prescindir de significación y recluirse limpiamente en el sinsentido”⁵², que no sólo se aleja del realismo, sino que es necesario que la audiencia se aleje del entendimiento convencional y racional. No existe una fórmula ni un código. “Para Jodorowsky, la pregunta no es ‘¿qué significa esto?’ sino más bien ‘¿cómo se siente esto?’”⁵³.

37. Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*, 33.

38. Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*, 34.

39. Garcia y Debs, “Le Mexique d’Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*,” 19 [mi traducción].

40. Garcia y Debs, “Le Mexique d’Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*,” 17 [mi traducción].

41. Santos, *The Holy Mountain*, 67.

42. Santos, *The Holy Mountain*, 101 [mi traducción].

43. Santos, *The Holy Mountain*, 10 [mi traducción].

44. Santos, *The Holy Mountain*, 7.

45. Garcia y Debs, “Le Mexique d’Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*,” 19 [mi traducción].

46. Garcia y Debs, “Le Mexique d’Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*,” 14 [mi traducción].

47. Garcia y Debs, “Le Mexique d’Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*,” 19 [mi traducción].

48. Stephen Barber, “Introduction,” en Ben Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky* (New York: Creation, 2007), 9 [mi traducción].

49. Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro: la ciencia ficción mexicana y sus autores*, 137.

50. Santos, *The Holy Mountain*, 60 [mi traducción].

51. Santos, *The Holy Mountain*, 59-60 [mi traducción].

52. Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro: la ciencia ficción mexicana y sus autores*, 136.

53. Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*, 18 [mi traducción].

54. García y Debs, "Le Mexique d'Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*," 11.

55. Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*, 117-118.

56. García y Debs, "Le Mexique d'Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*," 11 [mi traducción].

57. Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*, 125.

58. García Riera, *Historia documental del cine mexicano, Volumen 16: 1972-1973*, 32.

Jodorowsky tuvo una etapa surrealista durante su estancia en París, pero para la década de 1960 rompió con el surrealismo de André Bretón para encontrar su propio camino. De acuerdo con García y Debs, el surrealismo de Jodorowsky es universalista y está centrado en los aspectos atemporales y utópicos del ser humano, más que del hombre social. El surrealismo de Jodorowsky fue transformándose en algo distinto a lo largo de su carrera y lo que empezó a distinguirlo fue la inclusión y el desarrollo de un misticismo en su estética surrealista⁵⁴.

El misticismo y la espiritualidad componen el núcleo fundamental de *La montaña sagrada*. Para su película Jodorowsky tomó un concepto que es común en prácticamente todas las culturas y religiones: la montaña sagrada. A lo largo de la mitología, la montaña ha representado un *axis mundi* o puente que conecta la tierra con el cielo. Las referencias místicas en *La montaña sagrada* no se limitan al concepto mitológico que le da título a la película, Jodorowsky se nutre de símbolos de múltiples procedencias como el sufismo, el taoísmo, el hinduismo, el budismo, la astrología, la cábala, el Corán y, por su puesto, el tarot⁵⁶. Todas estas referencias son visibles a lo largo de los distintos procesos rituales que deben realizar los personajes para alcanzar la cima de la Montaña Sagrada.

Uno de los conceptos fundamentales en la película, y en la obra de Jodorowsky en general, es la alquimia. La alquimia trabaja para materializar el espíritu y al mismo tiempo espiritualizar la materia. En *La montaña sagrada* Jodorowsky interpreta al alquimista como actor y director al mismo tiempo, diseñando la película como un experimento alquímico. El viaje del personaje del Ladrón traza las etapas de la transmutación alquímica en donde él representa al metal básico que se transforma en oro. Este personaje es el ser terrenal que se transforma en un ser divino, al pasar de ladrón a imagen de Cristo⁵⁷. De tal forma, la alquimia se vuelve parte fundamental de la metamorfosis de lo mundano en extraordinario descrita anteriormente.

Estructura de la película

La película puede dividirse en cinco secciones diferentes. La primera muestra al personaje del Ladrón. La segunda comprende el encuentro entre el Ladrón y el Gran Alquimista. La tercera parte consiste en una serie de viñetas para presentar a los otros siete ladrones que acompañan al Alquimista en el viaje en busca de la Montaña Sagrada. Finalmente, la cuarta y quinta parte comprenden los rituales y el camino a recorrer hasta llegar a la Montaña Sagrada.

Primera parte

Después de los créditos iniciales, la primera parte comienza con un ladrón con apariencia similar a la de Cristo (Horacio Salinas) en un camino rocoso, tirado en el suelo y rodeado por moscas, casi en un estado de putrefacción. Esta secuencia se filmó en unas minas de arena ubicadas en Palo Alto en el kilómetro 14 ½ de la carretera a Toluca, lo que en 1972 era una auténtica ciudad perdida en cuyas cuevas habitaban familias⁵⁸. Actualmente es parte intermedia del tejido urbano entre las zonas de Santa Fe y Bosques de las Lomas.





3



4



5



6

Posteriormente el Ladrón, acompañado de su compañero enano (Basilio González), emprende un recorrido por las calles de la Ciudad de México, las cuales muestran “una América Latina en estado de convulsión. Una metrópoli latinoamericana que está dominada por una atmósfera de caos”⁵⁹. El caos de la Ciudad de México puede entenderse como la representación de la situación en el resto del continente. A pesar de que no se nombra la ciudad en donde se desarrolla ni se hace una referencia directa a la Ciudad de México, “reconocemos a América Latina, primero por sus aspectos iconográficos, y luego por su situación política: vemos soldados armados en la calle. Vemos una situación de represión militar. América Latina está infestada de fascismo”⁶⁰. Particularmente en el contexto histórico de la Ciudad de México aún estaba reciente la matanza de estudiantes de 1968 en Tlatelolco y la represión de manifestantes (“el Halconazo”) de 1971, pero estos temas no fueron tratados abiertamente en el cine nacional hasta tiempo después con películas como *Rojo amanecer* (1989) de Jorge Fons.

El Ladrón va cargando a su compañero enano mientras caminan por la banqueta junto a una barda compuesta por grandes columnas de piedra y rejas entre cada columna. Detrás de la barda hay una gran explanada y al fondo se alcanzan a distinguir la Capilla del Pocito (Imagen 4) y el Antiguo Convento de las Capuchinas (a un lado de la Antigua Basílica de Guadalupe). En la calle, paralelamente a los dos personajes, va avanzando un camión que lleva cadáveres sangrientos en la parte de atrás. La represión militar se hace presente con soldados que vigilan la calle.

Después de que un escuadrón de soldados dispara a un grupo de estudiantes atados a una reja, un batallón de soldados marcha por la calle. Están sujetando en alto una especie de estandartes con corderos crucificados. Aunque pareciera el mismo espacio, este batallón cruza por enfrente de la fachada barroca del templo correspondiente al Antiguo Oratorio de San Felipe Neri, actualmente la Biblioteca Lerdo de Tejada en el Centro Histórico (Imágenes 5-6). Después aparece un camión lleno de turistas estadounidenses que toman fotos de la brutalidad de la matanza como si fuera un espectáculo.

En otra secuencia, vemos a un grupo de prostitutas y un chimpancé contemplando una escultura de Cristo en el retablo dorado de estilo churrigueresco al interior de la Capilla del Señor de la Humildad. La es-

59. García y Debs, “Le Mexique d’Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*,” 15 [mi traducción].

60. García y Debs, “Le Mexique d’Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*,” 14 [mi traducción].

Imagen 2:
(Página anterior)

Fotograma de la secuencia filmada en las minas de arena ubicadas en Palo Alto.

Imágenes 3-4:

Fotogramas de la secuencia filmada al exterior del Conjunto Religioso del Tepeyac (Villa de Guadalupe).

Imágenes 5-6:

Fotogramas de la secuencia filmada al exterior del Antiguo Oratorio San Felipe Neri en la calle de República de El Salvador en el Centro Histórico.

Imágenes 7-9:

Fotogramas de la secuencia filmada al interior y al exterior de la Capilla del Señor de la Humildad.

Imagen 10:

Fotografía de la Capilla del Señor de la Humildad en la década de 1950 (Casasola).



7



8



9

cultura representa a Cristo esperando su sentencia. No es coincidencia que los fieles que acuden a esta capilla, tanto en la película como en la realidad, son ladrones y prostitutas, aquellos que también están “condenados”. En esta secuencia queda claro el interés de Jodorowsky no sólo en barrio de La Merced, sino también en aquellos sectores olvidados y marginados de la población.

Desde el exterior, la capilla pareciera una maqueta por sus pequeñas dimensiones. A pesar de su tamaño, tiene todos los elementos que la distinguen como iglesia: una portada de piedra labrada, una puerta de madera y dos torres con campanarios.

Cuando salen, el grupo se encuentra con el Ladrón caminando por la banqueta y cargando una figura de Cristo (para la cual él sirvió de molde). Una de las prostitutas se acerca al Ladrón para limpiar sus pies que están manchados de sangre de color verde, en una clara referencia a Jesús y María Magdalena. Cuando está agachada limpiándole los pies al Ladrón, sube la mirada para ver su rostro y vemos de nuevo el rostro de la escultura del interior de la capilla.

El grupo de prostitutas sigue al Ladrón hasta llegar a una iglesia de piedra con una gran puerta de madera flanqueada por pilastras y escul-

Capilla del Señor de la Humildad

Año: Siglo XVI, Siglo XVIII (Fachada)
Ubicación: Centro Histórico, La Merced

La Capilla del Señor de la Humildad se ubica en medio de un andador peatonal en la esquina de las calles Manzanera y Circunvalación. Con 4 metros de ancho por 9 de largo, es considerada una de las iglesias de menor tamaño en toda la ciudad. Se cree que su origen se remonta a una de las siete ermitas mandadas a construir por Hernán Cortés en el siglo XVI.

10



turas. El patio al interior del edificio está decorado con papel picado y hay parejas de soldados y trabajadores bailando al ritmo de una marimba. El Ladrón observa la fiesta desde el exterior y entra, cruzando la pista de baile hasta llegar al templo.

Al interior de la iglesia, tanto los muros como el piso están desgastados y se alcanza a ver la piedra aparente. Al frente hay un pequeño altar vacío, solo con algunos candiles viejos y una biblia comida por gusanos. El Ladrón coloca la figura de Cristo al centro del altar y atraviesa la iglesia hasta llegar a una cama sin patas y con un búho sobre la cabecera. El Ladrón quita las cobijas y descubre a un obispo viejo dormido con su pierna puesta sobre la figura de Cristo faltante en el altar. El ladrón despierta al obispo y éste se queja con enojo y corre al Ladrón del templo.

En esta primera parte, Jodorowsky exhibe la brutalidad en la que se basan dos de las estructuras dominantes en la sociedad: la iglesia católica y el estado. Para esto, se vale de la militarización de espacios públicos y de lo que podría considerarse profanación de los símbolos y de la arquitectura religiosa católica.

11



Antiguo Convento de Montserrat

Año: 1580

Ubicación: Centro Histórico

Fundado en el siglo XVI, el edificio es un antiguo monasterio benedictino dedicado a la Virgen de Montserrat, traída de Cataluña. Posteriormente funcionó como hospital, luego fue habitado por monjes de San Jerónimo y cerró en 1821. Actualmente alberga el Museo de la Charrería.



12



13



14

Imagen 11:
Fotografía del Antiguo Convento de Montserrat en la primera década del siglo XX.

Imágenes 12-14:
Fotogramas de la secuencia filmada al interior y al exterior del Antiguo Convento de Montserrat.



Segunda parte

A las afueras de la ciudad, se erige una torre roja de proporciones monumentales que alberga el recinto del Gran Alquimista. Se trata de la torre roja del conjunto escultórico de las Torres de Satélite, obra de Luis Barragán y Mathias Goeritz.

La torre es de planta triangular y sus muros de concreto armado tienen una textura estriada, producto de las cimbras de madera. La torre roja, además de ser la segunda más alta, se ubica a la delantera del conjunto escultórico. Esto fue conveniente para el rodaje ya que, al filmarse de espaldas pareciera que es una única torre aislada. Esta disposición permite también que al frente de la torre (a espaldas en realidad) haya una explanada de concreto sobre la cual están montados los puestos de un mercado ambulante. Jodorowsky logra materializar de forma cinematográfica la idea original planteada por Mario Pani en el proyecto para la Puerta Sur de Ciudad Satélite como una plaza pública⁶¹.

Otra cualidad de la torre roja, en términos fotográficos, es su color que contrasta con el cielo. La cámara de Rafael Corkidi captura un contraste cromático planteado desde la concepción misma del proyecto escultórico. De hecho, las torres originalmente se pensaron en diferentes matices de rojo y anaranjado⁶² que permitían causar una impresión en la memoria de quien lo contemplara. En la película este efecto no sólo se conserva sino que se acentúa a través de la saturación del color.

La intención original de las torres era simbolizar y promocionar un fraccionamiento residencial. No por nada Pedro Friedeberg hizo un llamado a “construir torres cada vez más altas para el deleite del espíritu, del alma y de los negocios”⁶³. En *La montaña sagrada* la Torre contribuye a construir una ciudad con sentido contemporáneo e incluso capitalista, alineado con la época que pretende satirizar la película.

El proyecto de Goeritz y Barragán se aleja del imaginario del siglo XX de la torre ligado al rascacielos neoyorquino. En cambio, se remite a uno más remoto que encaja con los intereses espirituales de Jodorowsky en *La montaña sagrada*. Tal como lo expresó Mathias Goeritz en su Manifiesto de la Arquitectura Emocional, se pretende proporcionar “una elevación espiritual; simplemente dicho: una emoción como se la dio en

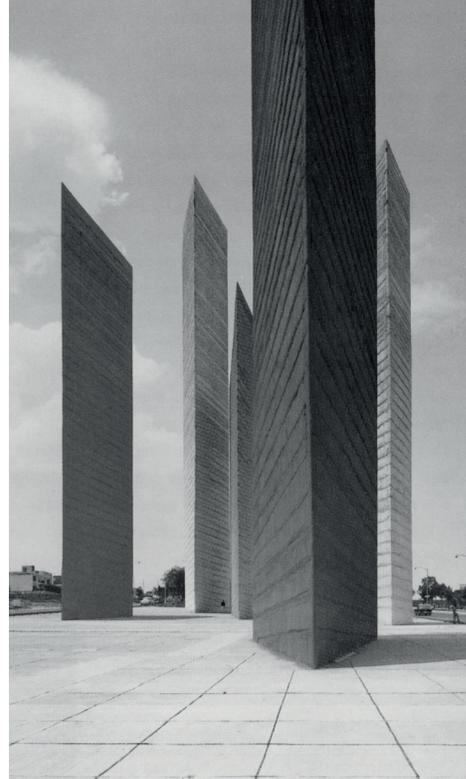
Torres de Satélite

Arquitecto: Luis Barragán y
Mathias Goeritz

Año: 1958

Ubicación: Ciudad Satélite,
Naucalpan

Las Torres de Satélite fueron el resultado de un proyecto escultórico encargado al arquitecto Luis Barragán como un símbolo plástico publicitario para Ciudad Satélite, fraccionamiento residencial al noreste del capital desarrollado por Mario Pani. El conjunto escultórico, desarrollado en colaboración con Mathias Goeritz, consta de cinco torres de planta triangular de diferentes colores y alturas.

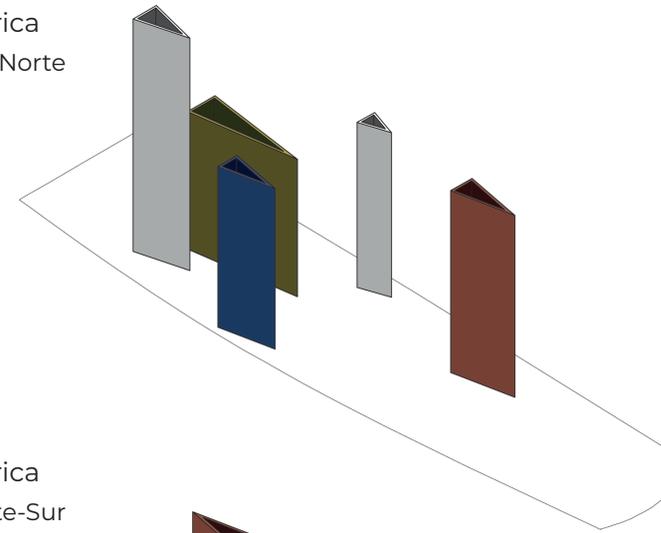


16

su tiempo la arquitectura de la pirámide, la del templo griego, la de la catedral románica o gótica -o incluso- la del palacio barroco”⁶⁴. La torre en la antigüedad, además de brindar protección e indicar poder, era una estructura que por su verticalidad acercaba el mundo terrenal a las alturas, formando un *axis mundi*, al igual que la montaña sagrada. Jodorowsky añade una capa de lectura al imaginario de la torre. Como se hacía en la literatura del siglo XVIII, en la película la torre “se concibe como un espacio de retiro para la meditación solitaria y el aislamiento filosófico”⁶⁵. Es aquí donde reside el Gran Alquimista, aislado de la ciudad caótica y estridente.

En lo alto de la parte posterior de la torre aparece una oquedad cilíndrica. El simbolismo de este agujero en la película se remite también a varias cosmologías de la antigüedad, en donde “el agujero servía como una proyección simbólica de lo desconocido”⁶⁶. Tanto en la película como en el imaginario humano, el agujero es también una forma transgresora debido a su coexistencia de principios que oscilan entre la ausencia y la presencia, entre la falta y el exceso de significado⁶⁷.

Vista isométrica
Dirección Sur-Norte



Vista isométrica
Dirección Norte-Sur

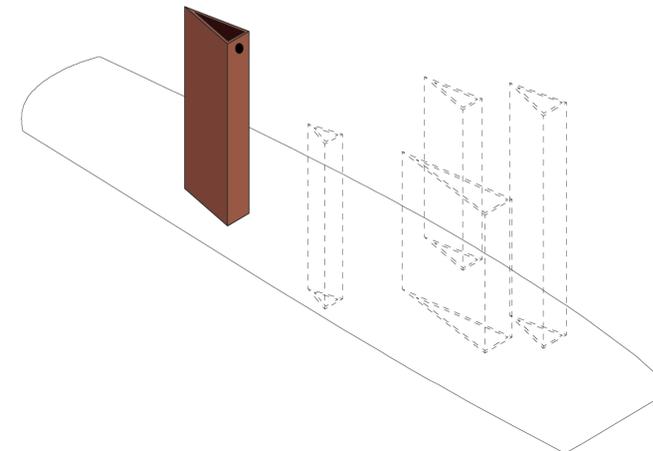
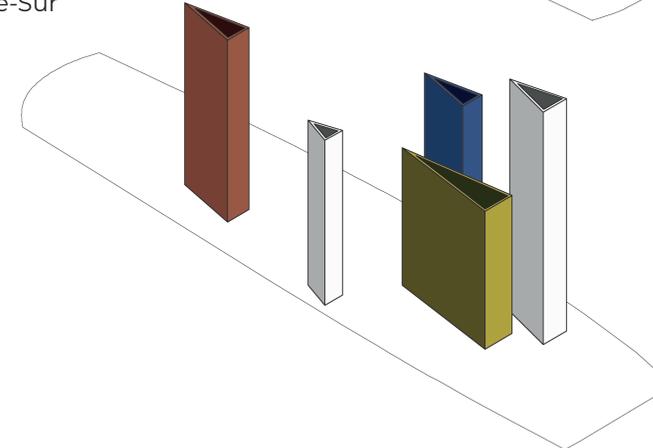


Imagen 15:
(Página anterior)
La torre del Alquimista.

Imagen 16:
Fotografía del conjunto de
las Torres de Satélite.

61. Daniel Garza Usabiaga, “Las Torres de Satélite: ruina de un proyecto que nunca se concluyó,” *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, núm. 94 (2009): 139.

62. Lily Kassner, *Mathias Goeritz. Una biografía 1915-1990* (México: UNAM, 2007), 113-114.

63. Pedro Friedeberg, “Relato histórico de la Torre,” *Arquitectura-México*, núm. 73 (marzo de 1969): 55.

64. Mathias Goeritz en Kassner, *Mathias Goeritz. Una biografía 1915-1990*, 272.

65. Garza Usabiaga, “Las Torres de Satélite: ruina de un proyecto que nunca se concluyó,” 148.

66. Patricia García, *Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature. The Architectural Void* (Nueva York: Routledge, 2015), 39 [mi traducción].

67. García, *Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature. The Architectural Void*, 39.

Imágenes 17-20:

Fotogramas de la secuencia filmada en las Torres de Satélite.

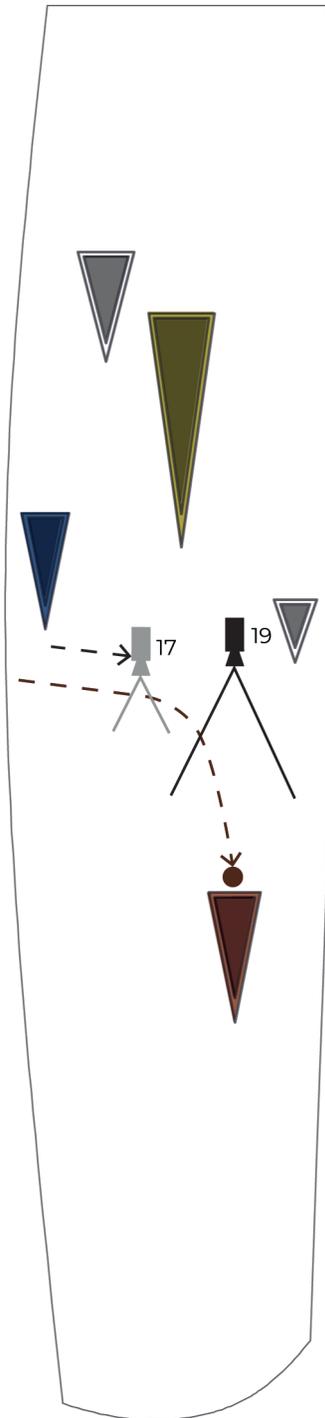
Imagen 21:
(Página siguiente)

Túnel a través del cual el Ladrón accede al interior de la torre.

Imágenes 22-23:
(Página siguiente)

Planos cenitales de los espacios interiores de la torre del Alquimista.

Planta



Simbología

Personajes

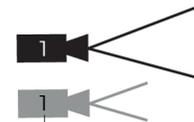
● Ladrón

Desplazamiento



Cámara

Planos generales



Planos medios



Imagen de referencia



Descripción

La procesión del Ladrón (el enano, las prostitutas y el chimpancé) avanzan por los puestos de un mercado ambulante a los pies de una torre roja. Todos voltean hacia arriba para ver un anzuelo dorado gigante descendiendo desde un agujero circular a lo alto del prisma. El anzuelo tiene un saco de tela blanco con piezas de oro, que intercambian por pan, pescado y uvas. El Ladrón quita los alimentos del anzuelo y él es el que sube.

Al llegar a la cima, el Ladrón entra a la torre a través de la oquedad cilíndrica desde la cual bajó el anzuelo. Cruza el túnel hasta el otro extremo, cubierto con una membrana de papel blanca que rompe con un grito de guerra. Entra en un espacio semicircular con los colores del arcoíris (Imagen 1). Avanza siguiendo la cuerda del anzuelo hacia el extremo del espacio.



17



18



19



20

Tanto la oquedad como la torre misma representan un umbral que el Ladrón debe atravesar. Este umbral no sólo marca la puerta de acceso (o salida) a la ciudad, tal como lo hacen las Torres de Satélite, sino que el umbral representa el comienzo de un viaje más complejo. El viaje del Ladrón en *La montaña sagrada* tiene muchas coincidencias con el mito del héroe arquetípico de Joseph Campbell, en donde denomina “el cruce del primer umbral” al paso desde el mundo conocido y ordinario hacia lo inexplorado y lo sobrenatural⁶⁸. Al atravesar el umbral “el personaje deja su entorno cotidiano para descubrir algo, responder a un llamado o resolver un problema”⁶⁹. El personaje del Ladrón debe enfrentarse directamente a esta imponente estructura de escala monumental como primera prueba en su camino hacia la iluminación.

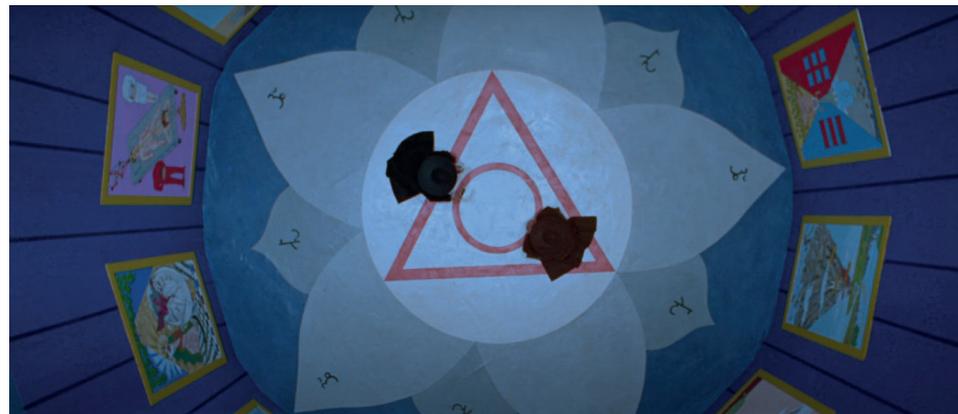
Una vez atravesado el umbral, el Ladrón permanece inmóvil ante la visión intimidante con la que se encuentra: “ha entrado en un vacío sagrado e intemporal, un mundo de ciencia ficción medieval”⁷⁰. El imponente exterior de la torre se complementa con sets que representan los espacios interiores de la torre, que en realidad es hueca. Estos interiores presentan espacios con geometrías abstractas y colores saturados. Las características plásticas del elemento escultórico-arquitectónico establecen un diálogo con el imaginario psicodélico y colorido que define en buena medida la estética característica de la película.

De estos espacios destacan los planos generales cenitales en donde la cámara se coloca de una manera casi voyerista enfatizando las distintas geometrías que definen la planta en esta multiplicidad de espacios. Un concepto planeado por Goeritz para el proyecto de las torres fue “la aspiración mística hacia un espacio exterior infinito”⁷¹. En *La montaña sagrada* pareciera que el espacio infinito no es el exterior, sino el interior de la torre.

El proyecto de Goeritz y Barragán surge como un cuestionamiento a la racionalidad y funcionalidad de la modernidad arquitectónica. Jodorowsky recupera lo emocional de esta estructura y lo utiliza para crear imágenes potentes como parte de su cuestionamiento a la modernidad y a las estructuras establecidas en la sociedad. Daniel Garza Usabiaga ha descrito las Torres de Satélite como “una ruina monumental que anuncia un futuro anhelado y planeado que, sin embargo, nunca se concretó”⁷² y de igual forma, la Torre en la película es el primer paso hacia la una iluminación que nunca llega.



21



22



23

68. Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras* (México: Fondo de Cultura Económica, 1972): 50-56.

69. García, *Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature. The Architectural Void*, 27 [mi traducción].

70. Cobb, *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*, 138 [mi traducción].

71. Kassner, *Mathias Goeritz. Una biografía 1915-1990*, 114.

72. Garza Usabiaga, “Las Torres de Satélite: ruina de un proyecto que nunca se concluyó,” 152.

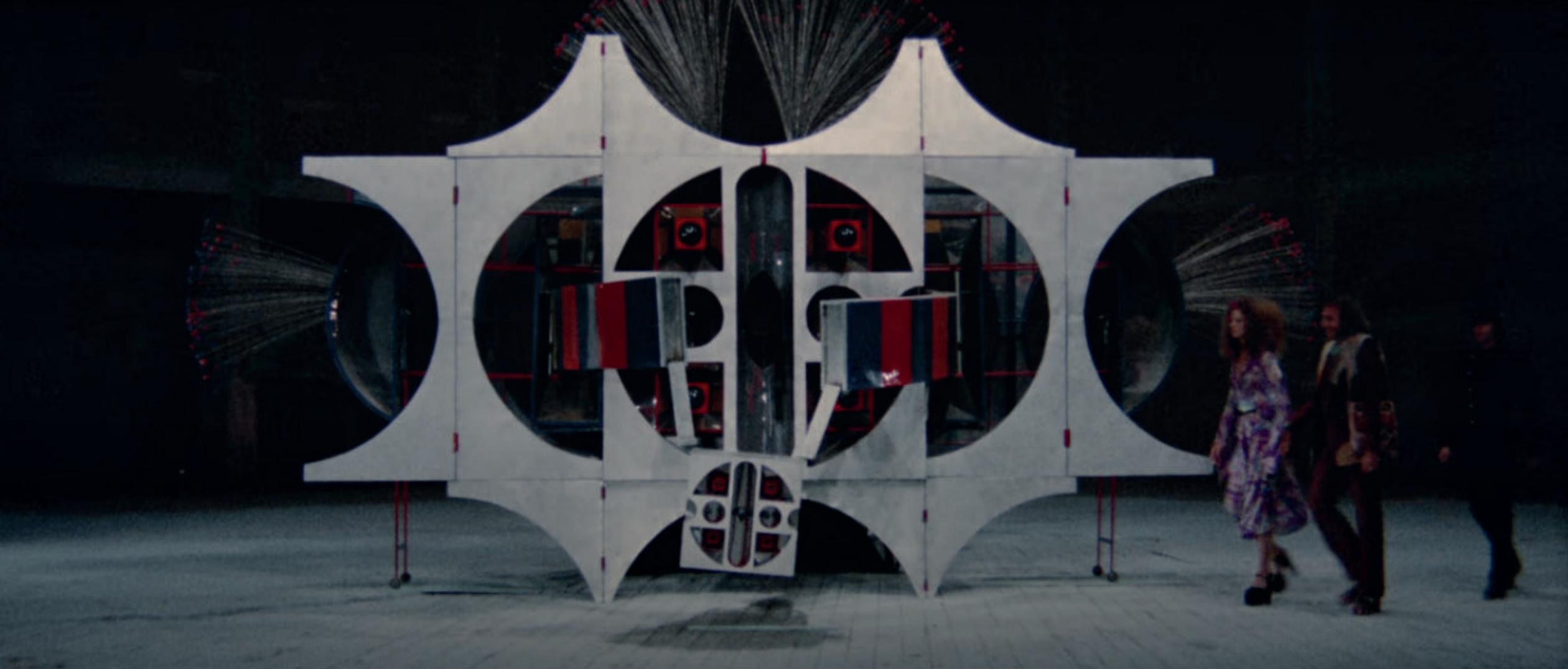


Imagen 24:
(Arriba)

"Máquina del deseo", obra
de Manuel Felguérez.

73. Cobb, *Anarchy and Al-
chemy: The Films of Ale-
jandro Jodorowsky*, 125.

Tercera parte

Durante la tercera parte de la película, se introducen uno a uno a los otros siete ladrones que acompañarán al Alquimista a buscar la inmortalidad en la Montaña Sagrada, a través de siete viñetas que presentan a cada personaje. Basándose en la tradición alquímica y astrológica en la que cada uno de los siete planetas del sistema solar conocidos en la antigüedad gobernaba un cierto metal básico, Jodorowsky le asigna a cada uno de estos personajes un planeta. A través de su viaje con el Alquimista, los

siete miembros del grupo pierden sus características individuales (o metálicas básicas) para transformarse en su camino hacia la iluminación⁷³. Estas viñetas son independientes y conforman una unidad fragmentada, los personajes sólo se encuentran al final cuando llegan todos juntos en un helicóptero a la Torre del Alquimista. Para fines de este trabajo, se discutirán cuatro de las siete viñetas.



25

Secuencia de Klen (Júpiter)

Klen (Burt Kleiner) representa al planeta Júpiter. Con este personaje, Jodorowsky hace una sátira al mercado y al mundo del arte. En esta secuencia, Klen presenta a su esposa y su opulenta casa repleta de obras de arte. La infeliz pareja desciende la escalera por rampas idénticas separadas hacia el recibidor principal de la casa e inmediatamente caminan en direcciones opuestas. Después, el exterior de la casa se presenta a través de un paneo vertical (Imagen 26-27). Las cubiertas son inclinadas, tienen estructura de madera y están cubiertas con teja. Los muros son de cantera y cuentan con ornamentación que va de lo renacentista y neoclásico a lo Art Nouveau. Afuera de la casa, el chofer uniformado espera a Klen abriéndole la puerta del asiento trasero. Tanto para el interior como el exterior de la casa se utilizó como locación la Casa Cusi de Rafael C. Goyeneche ubicada sobre el Paseo de la Reforma.

Posteriormente los personajes llegan a la “fábrica de arte” de Klen, en donde obras de arte son manufacturadas en serie. Aquí aparece “La Máquina del Deseo”, pieza original de Manuel Felguérez que pretendía ser un dispositivo transgresor como crítica al placer artificial (Imagen 24).



26



27

Imagen 25:
Fotograma de la escena filmada al interior de la Casa Cusi.

Imágenes 26-27:
Fotogramas del paneo vertical en donde se presenta el exterior de la Casa Cusi.

Imagen 28:
Fotografía exterior de la Casa Cusi (Rafael Fierro Gossman).

74. Rafael Fierro Gossman, “La casa Cusi / Del Valle en Paseo de la Reforma y Río Guadaluquivir,” en *Blog Grandes casas de México*. (sitio web), 20 de mayo 2020, consultado el 14 de enero de 2021.

Casa Cusi

Arquitecto: Rafael C. Goyeneche

Año: 1907-1916

Ubicación: Colonia Cuauhtémoc

Ubicada en la esquina de Paseo de la Reforma con Río Guadaluquivir, la casa de don Dante Cusi Castoldi y su familia fue una de las primeras construcciones en este tramo del Paseo de la Reforma. La casa se ha descrito como de estilo Campestre Romántico. En 2003 se realizó una ampliación en lo que fuera el jardín oriente y actualmente alberga un restaurante y la “Fundación Kaluz”⁷⁴.



28

75. Manuel Felguérez en Angélica García Gómez, Entrevista a Manuel Felguérez (2005): 8.

76. Cuauhtémoc Islas, "Manuel Felguérez, el material concentrado y el geometrismo sistémico," en *Arte y Periodismo* (sitio web), 15 de junio 2020, consultado el 12 de abril de 2021.

Imagen 29:

Fotograma de la escena filmada al exterior de la Iglesia Santa Teresa la Antigua.

Imagen 30:

Fotografía de las portadas gemelas de la Iglesia Santa Teresa la Antigua (José Ignacio Lanzagorta).

Era una estructura geométrica en movimiento realizada a partir de cajas cuadradas metálicas de diferentes tamaños⁷⁵. Esta obra ha sido descrita como la "máxima pieza del periodo escénico de Felguérez,"⁷⁶ que en buena medida fue en colaboración con Alejandro Jodorowsky.

Secuencia de Sel (Saturno)

Sel (Valerie Jodorowsky) representa al planeta Saturno y se dedica a manufacturar juguetes de guerra. En una primera escena, vemos a Sel vestida de payaso guiando una tropa de enanos disfrazados de Santa Claus en el patio de lo que pareciera una escuela, causando sensación entre los niños mientras periodistas toman fotografías. Al salir, Sel se sube en un elefante con dos medias lunas pintadas en un costado. El exterior de este espacio es la Iglesia de Santa Teresa la Antigua. En la fachada vemos una portada que es parte de un conjunto de portadas gemelas. Aunque la portada se divide en dos cuerpos, uno superior y uno inferior, a cuadro solo aparece el cuerpo inferior. La puerta de madera está flanqueada por dos columnas salomónicas de cantera a cada lado. Sobre la reja exterior hay un letrero sobre con la frase "Sel Foundation" y el signo de Saturno en letras doradas.



29

A continuación, Sel se aproxima a su fábrica de juguetes, montada en un elefante y acompañada de la procesión de sus seguidores en una atmósfera circense. El edificio que alberga la fábrica de juguetes de Sel es el Palacio de los Deportes diseñado por Félix Candela, Antonio Peyrí Maciá y Enrique Castañeda Tamborell. Este edificio de planta circular está cubierto por una cúpula geodésica forrada de cobre resplandeciente, la cual está soportada por elementos estructurales de concreto, que son utilizados como almenas por los francotiradores de Sel (Imagen 33) mientras una cuadrilla conformada por soldados viejos con uniformes desaliñados le da la bienvenida a Sel.

Iglesia Santa Teresa la Antigua

Arquitecto: Cristóbal de Medina y Vargas (Templo)

Año: Siglo XVII-XIX

Ubicación: Centro Histórico

El Templo de Santa Teresa la Antigua se construyó gradualmente desde los primeros años del siglo XVII como parte del conjunto conventual de la Orden de las Carmelitas Descalzas. De 1678 a 1684 adquirió el aspecto barroco que conserva hasta nuestros días. Tras la aplicación de las leyes de Reforma, el convento fue cerrado y desde entonces ha tenido distintos usos. Desde 1993, alberga el proyecto cultural del Instituto Nacional de Bellas Artes denominado Ex Teresa Arte Actual.

30



Las formas de estructura experimental del edificio cumplían una función escenográfica durante los Juegos Olímpicos de 1968,⁷⁷ en donde la arquitectura competía representando al país al igual que los atletas olímpicos. Jodorowsky aprovecha este “show arquitectónico planteado desde la vanguardia formal” ⁷⁸ para albergar una flamante fábrica de juguetes de guerra, expresando un espíritu bélico como parte de su sátira a la modernidad.

Palacio de los Deportes

Arquitecto: Félix Candela, Antonio Peyrí Maciá y Enrique Castañeda Tamborell

Año: 1966-1968

Ubicación: Granjas México, Iztacalco

El edificio fue construido para albergar los eventos de los Juegos Olímpicos de 1968 en México. El edificio de planta circular se caracteriza por su cúpula geodésica compuesta por cascarones forrados de cobre de forma de paraboloides hiperbólicos sustentados por una estructura de aluminio tubular que cubre un claro de 160m.

31



32



33



34

77. Cristóbal Andrés Jácome Moreno, “Fábrica de imágenes arquitectónicas. El caso de México en 1968,” *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, núm. 96 (2010): 100.

78. Jácome Moreno, “Fábrica de imágenes arquitectónicas. El caso de México en 1968,” 100.

Imágenes 32-34:

Fotogramas de la escena filmada al exterior del Palacio de los Deportes.

Imagen 35:

Fotograma de la escena filmada en el Salón de los Reyes al interior del Casino Español.

Imagen 36:

Fotografía de la fachada del Casino Español.

Imágenes 37-40:
(Página siguiente)

Fotogramas de la secuencia de Berg.

Secuencia de Berg (Urano)

Berg (Nicky Nichols) representa al planeta Urano y es el asesor financiero del presidente. Al principio de la secuencia, vemos la vivienda que habitan este personaje y su esposa, en donde el baño, la sala y la recámara están en una misma habitación. Esta vivienda irregular y pintoresca está conectada a la oficina de Berg y ésta, a su vez, a la oficina del presidente. La oficina del presidente un fastuoso salón que corresponde al Salón de los Reyes en el Casino Español. Este espacio es de planta rectangular y el elemento destacado es su plafón artesonado que arranca de forma abovedada desde la cornisa que remata los muros. Tanto el plafón como los muros están llenos de elementos ornamentales en relieve de color dorado, color recurrente en las secuencias de esta parte de la película.

Jodorowsky desenmascara toda la opulencia aparente de la oficina del presidente, siendo solamente un artificio superficial que oculta la precariedad y lo grotesco del espacio en donde realmente se llevan a cabo las operaciones sucias del gobierno.



35



36

Casino Español

Arquitecto: Emilio González del Campo

Año: 1901-1903, 1946 (ampliación)

Ubicación: Centro Histórico

El Casino Español fue fundado en 1863, pero fue hasta 1895 que los socios pudieron adquirir un predio propio para su sede en la calle Isabel la Católica. El edificio es ecléctico ya que incorpora una variedad de estilos arquitectónicos. La fachada de piedra es simétrica y destacan elementos como los balcones, elementos escultóricos y motivos vegetales. El cuerpo central de la fachada está rematado con un frontón.

Reconstrucción ficticia Planta



37



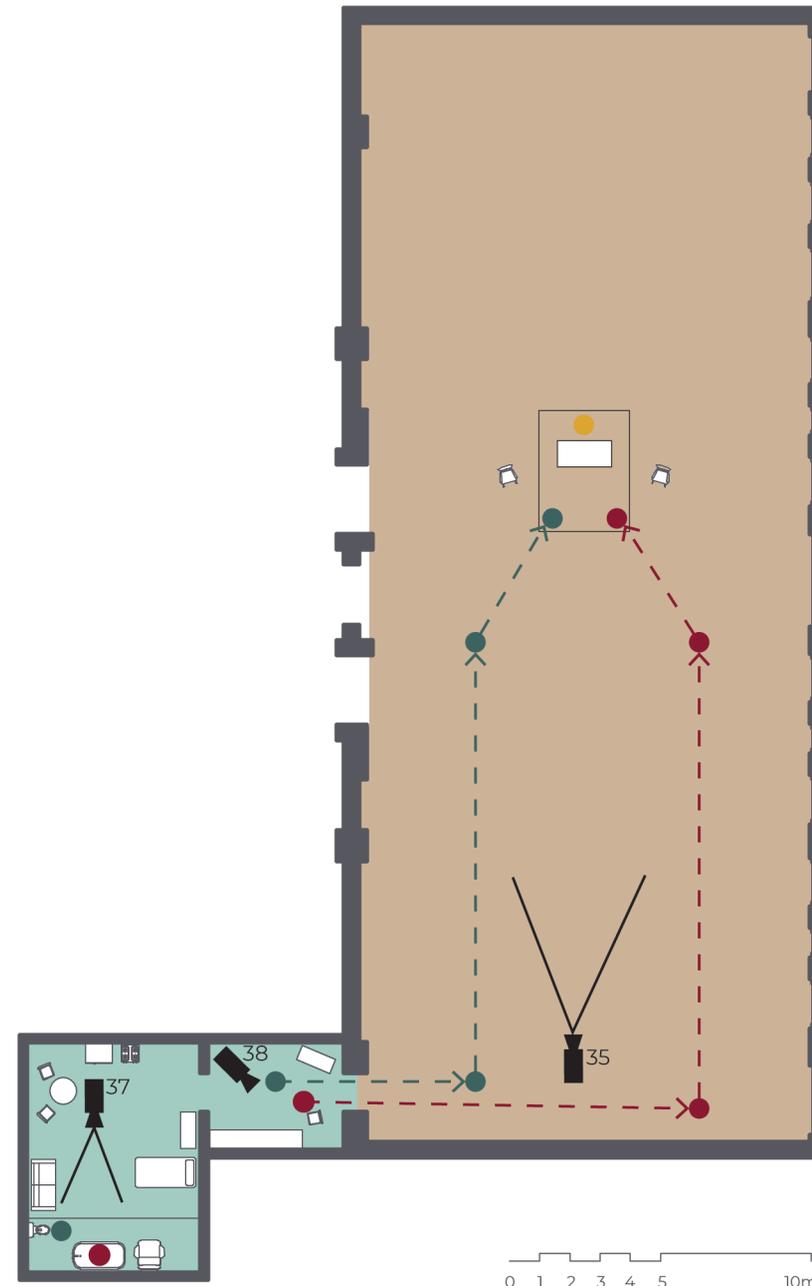
38



39



40



Simbología

Espacios

- Salón de los Reyes del Casino Español
- Vivienda y oficina de Berg (set)

Personajes

- Berg
- Esposa de Berg
- Presidente

Desplazamiento

-
-

Cámara



Imagen de referencia

Descripción

Berg y su esposa caminan desde la vivienda hasta una oficina anexa. Berg comienza a operar los controles cuando una alarma en la pared comienza a sonar. Ambos entran a un salón adyacente y Berg hace un saludo militar. Cuando llegan al otro extremo del salón, en donde está el escritorio del presidente, Berg lee su reporte e informa que para salvar la economía del país debe eliminar 4 millones de ciudadanos en los próximos cinco días. El presidente toma el teléfono inmediatamente y ordena comenzar con las operaciones necesarias para lograrlo.



42

Imagen 41:
Fotografía exterior de la Casa Amalia Hernández (Julius Suliman).

Imágenes 42-46:
Fotogramas de la escena filmada al interior de la Casa Amalia Hernández.

79. García, *Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature. The Architectural Void*, 1.

80. Louise Noelle, *Agustín Hernández. Arquitectura y Pensamiento* (México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1988), 38-47.

Secuencia de Lut (Plutón)

Finalmente, el último de estos personajes es Lut (Luis Loveli). Su planeta es Plutón y su negocio es la arquitectura. El principio de esta secuencia sucede en los corredores superiores de la Casa Amalia Hernández, obra del arquitecto Agustín Hernández. Este proyecto estaba prácticamente recién terminado al momento de la filmación, en otras palabras, fue producto de la misma época que la película pretende satirizar.

Ciertamente la novedad y el lujo de esta casa contribuyen a la sátira, pero las cualidades de su arquitectura son ideales también para presentar al personaje del arquitecto como una deidad. En la mitología occidental, la arquitectura se ha considerado una actividad divina por 'construir' una realidad estructurada desde el origen⁷⁹. De tal forma, el espacio le permite a Jodorowsky subrayar la idea del arquitecto como dios. Esto es particularmente visible cuando en el encuadre queda una ventana circular de ónix detrás de la cabeza del personaje como si fuera una gran aureola (Imagen 43). Estas ventanas de ónix que emanan luz dorada están inspiradas en la arquitectura religiosa de los conventos del siglo XVI.

Lut, vestido con ropajes que parecieran de los tiempos de Jesucristo, recorre un pasillo que está insertado en un módulo triangular en al-

Casa Amalia Hernández

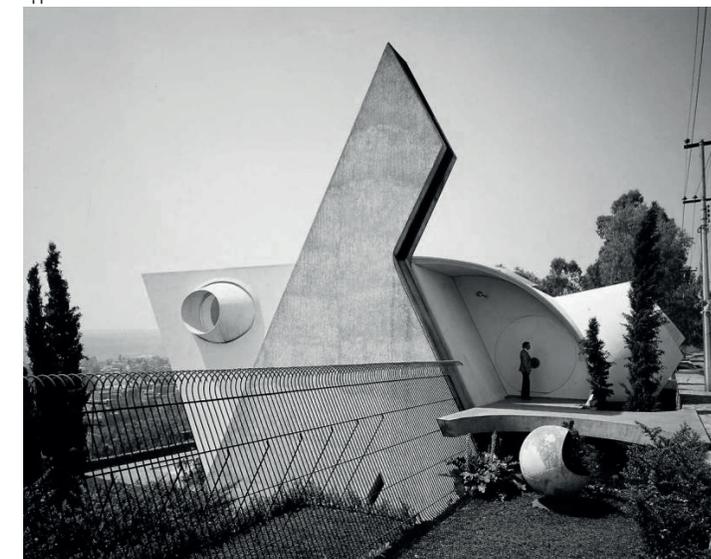
Arquitecto: Agustín Hernández

Año: 1971

Ubicación: Lomas de Santa Fe

La casa fue diseñada para la bailarina y coreógrafa Amalia Hernández, hermana del arquitecto. La casa se concibió como un recinto en donde son esenciales el confort y la emoción que transmiten el espacio y su geometría. El uso de una geometría orgánica, basada en la ausencia de ángulos, contribuye a la fluidez en el espacio interior⁸⁰.

41





43



44

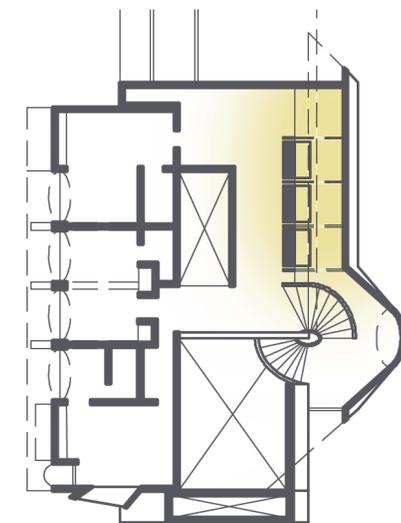
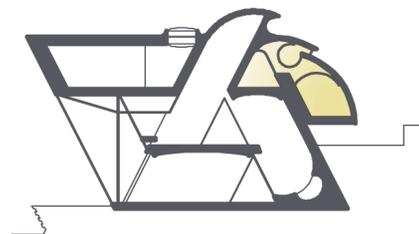


45



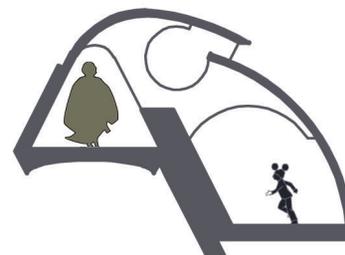
46

Casa Amalia

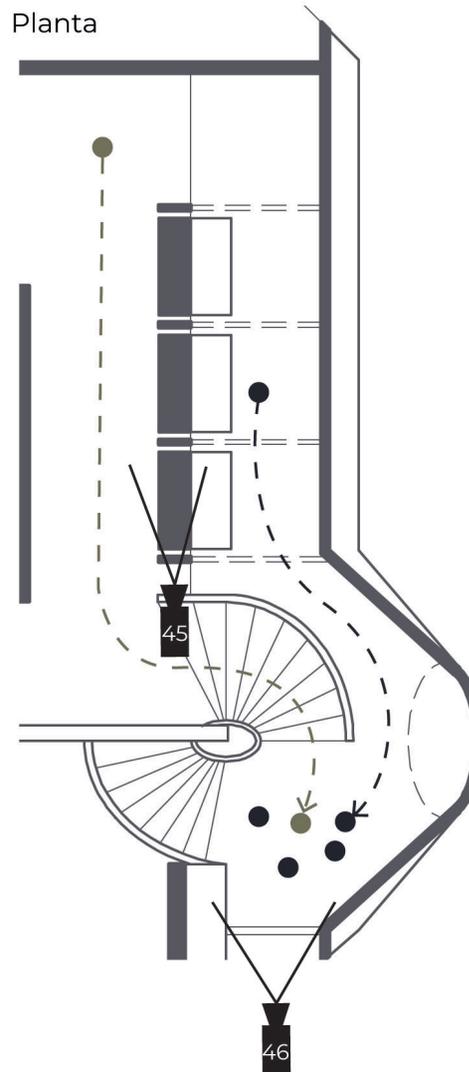


0 2 4 6 8 10 15 20m

Corte



Planta



Simbología

Personajes

- Lut
- Niños

Desplazamiento

- >
- >

Cámara

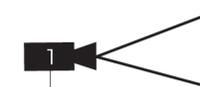


Imagen de referencia



Descripción

Lut está sentado en una especie de trono con hileras de niños disfrazados de Mickey Mouse arrodillados a cada lado. Se levanta y camina por uno de los pasillos. Los niños se levantan y corren a buscarlo mientras Lut los observa buscándolo desde un nivel superior. Al final los niños lo encuentran y hacen un círculo a su alrededor.

Imagen 47:

Fotografía del conjunto de la Alberca Olímpica Francisco Márquez y el Gimnasio Olímpico Juan de la Barrera en 1968 (Bob Schalkwijk).

Imagen 48:

Fotograma de la escena filmada en el exterior de la Unidad Cuitláhuac.

Imágenes 49-50:

Fotogramas de la escena filmada al interior del Gimnasio Olímpico Juan de la Barrera

Imagen 51:

(Página siguiente)

Plano final de la secuencia en donde se muestra a detalle la maqueta del proyecto de vivienda "La ciudad de la libertad".

zado. El pasillo está delimitado por un muro inclinado por un lado que se vuelve curvo en la parte superior, mientras que del otro lado hay unos diafragmas con formas curvas que sustentan la cubierta curva que baja y se convierte en la envolvente de un segundo pasillo inferior por donde corren los niños vestidos como Mickey Mouse que adoran a este personaje, un constructor de sueños tal como Walt Disney. Una escalera helicoidal delimitada por un murete blanco comunica la galería superior con el acceso principal que tiene una puerta en forma circular (Imagen 46).

En otra escena de la misma secuencia, la lujosa arquitectura de Agustín Hernández de geometría orgánica se contrasta con la de los rígidos bloques de un multifamiliar. Esta escena sucede en el exterior de la Unidad Habitacional Cuitláhuac construida en 1966. Aquí el personaje del arquitecto explica los errores que cometieron y le hicieron perder dinero:

Gimnasio Olímpico Juan de la Barrera

Arquitecto: Manuel Rossen Morrison, Edmundo Gutiérrez Bringas,

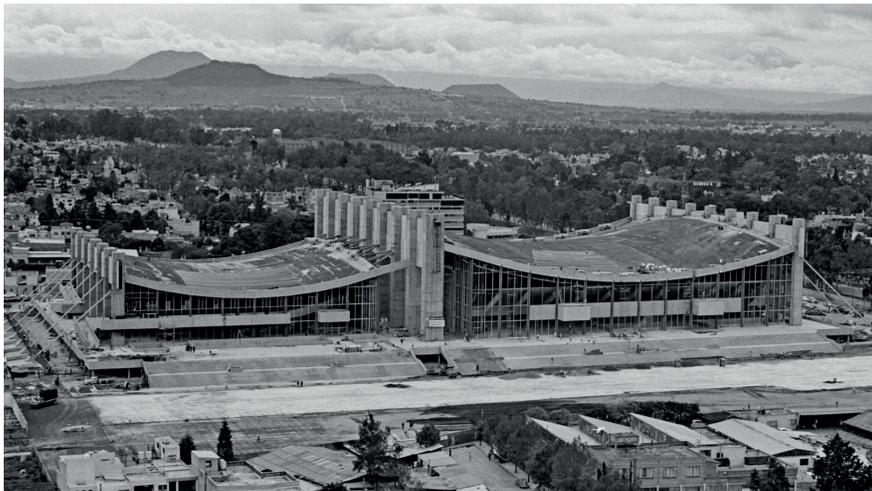
Antonio Recamier y Javier Valverde

Año: 1968

Ubicación: Colonia General Anaya

El gimnasio olímpico forma parte de un complejo deportivo más grande junto con la Alberca Olímpica Francisco Márquez. El proyecto fue liderado por Manuel Rossen tras ganar el primer premio en el concurso organizado con motivo de las Olimpiadas de 1968. La geometría de la cubierta se basa en una catenaria suspendida que cubre un claro de más de 60 metros sin apoyos intermedios.

47



48



49



50



le proporcionaron iluminación natural, agua corriente y sistemas de calefacción a los habitantes. Según él, todo eso fue un concepto erróneo ya que el hombre no necesita un hogar, sólo necesita un refugio y si logran vender esa idea, podrían hacer millones.

Es así como, en la siguiente escena, el arquitecto presenta frente a un grupo de inversionistas su proyecto de vivienda para el futuro: un conjunto habitacional compuesto de ataúdes en donde la compartimentación funcional de la vivienda es llevada al extremo. Irónicamente, Jodorowsky presenta el proyecto arquitectónico para “La ciudad de la liber-

tad” en donde el hombre puede ser libre, sin una familia y sin una casa. Esta escena sucede al interior del Gimnasio Olímpico Juan de la Barrera, edificio proyectado para albergar eventos y ceremonias durante los Juegos Olímpicos de 1968. Es en este espacio donde concluye la sátira a la élite del gobierno y a las grandes corporaciones, con un discurso crítico hacia la arquitectura funcionalista de los grandes conjuntos habitacionales y a la voracidad inmobiliaria. El personaje del arquitecto pasa de ser un dios a ser infame.



Imagen 52:
(Arriba)

Fotograma de la escena filmada en el Juego de Pelota de Yagul, Oaxaca.

81. García y Debs, "Le Mexique d'Alejandro Jodorowsky Dans *La Montagne Sacrée*," 21 [mi traducción].

Cuarta y quinta parte

Las últimas dos partes presentan un panorama distinto al visto hasta ahora. Es aquí cuando el grupo liderado por el maestro alquimista deja atrás la metrópoli infernal y entran a un mundo paradisiaco en contacto con la naturaleza. García y Debs explican cómo "este entorno natural se presenta como el lugar donde se vuelve al cuerpo, a la madre, a la tierra, al inconsciente, es decir, a un estado de armonía cósmica en el que el ser está integrado en sí mismo y con el entorno que lo rodea"⁸¹.

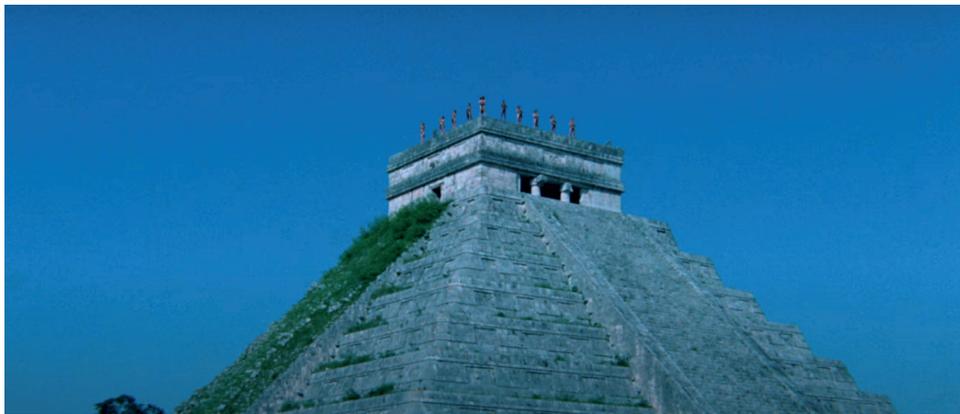
La cuarta parte consiste en una serie de rituales que debe realizar el grupo en su camino a la iluminación. Para esto, se utilizaron como locaciones ejemplos de arquitectura prehispánica de diferentes sitios arqueológicos a lo largo del país. Primero vemos a los viajeros arrodillados al borde de uno de los taludes que conforman el Juego de Pelota en la Zona Arqueológica de Yagul en los valles centrales de Oaxaca, construido entre el año 500 y 700 d. C. (Imagen 52). Después, los personajes realizan



53



54



55

“la ceremonia de la muerte” en la Plataforma de las Águilas y los Jaguares en Chichén Itzá, ciudad maya fundada hacia el año 500 d. C. (Imagen 53). Al concluir sus procesos rituales, vemos a los personajes alzando sus manos hacia el cielo sobre la cima de la Pirámide de Kukulcán, también en Chichén Itzá (Imágenes 54-55).

En la quinta parte, los personajes llegan a la punta sur de Isla Mujeres, en donde se encuentran las Ruinas del Templo de la Diosa Ixchel (Imagen 56). Ésta es la “Isla del Loto”, cuyos dos atractivos turísticos son la “Montaña Sagrada” y “El Pantheon Bar”.

Al adentrarse en la isla, los personajes se encuentran con un guía turístico que les da la bienvenida y los invita al “Patheon Bar”, en un intento de distraerlos de su objetivo: la Montaña Sagrada. El exterior del bar es un edificio modesto, pero con un letrero grande anunciándose (Imagen 57). Está sobre una plataforma de concreto en medio del paisaje rodeado por montañas. Al igual que sucede con la torre, este pequeño edificio contiene en su interior un espacio que pareciera infinito. Para el interior del bar se utilizó como locación el Panteón Francés de la Piedad en la Ciudad de México (Imagen 58). La fiesta está a todo lo que da en un amplio espacio abierto en medio de tumbas y monumentales mausoleos de diferentes formas y estilos arquitectónicos. El guía lleva al grupo a conocer al Poeta y el Maestro de las Drogas, personajes que bien podrían aludir a Allen Ginsberg y Timothy Leary, iconos asociados a la contracultura. Esta secuencia intenta decir que “absolutamente nada es sagrado: ni las religiones, ni siquiera los movimientos pacifistas de la juventud contracultural [...] Incluso las drogas psicodélicas están sujetas a una crítica de alienación y sumisión al dogma”⁸². A pesar de compartir la misma insatisfacción ante el mundo de la Posguerra, Jodorowsky apunta su sátira también a la contracultura y la experimentación psicotrópica que, al igual que los cultos religiosos, prometía experiencias iluminadoras y revelaciones trascendentales.

Imágenes 53-55:
Fotogramas de las escenas filmadas en Chichén Itzá.

82. Santos, *The Holy Mountain*, 84 [mi traducción].

Imágenes 56-58:

Fotogramas de las secuencia de "La Isla del Loto": Punta sur de Isla Mujeres (56), exterior del "Pantheon Bar" (57), interior del "Pantheon Bar" filmado en el Panteón Francés de la Piedad (58).

Imagen 59:

Fotograma de la secuencia final de la película.



56



57



58

Final

Con locaciones del Parque Nacional Iztaccíhuatl-Popocatepetl, el grupo finalmente llega a la "Montaña Sagrada". Los personajes están listos para encontrar la inmortalidad, pero es aquí cuando se rompe la ilusión de este entorno natural en aparente armonía con el cosmos.

I promised you the great secret and I will not disappoint you. Is this the end of our adventure? Nothing has an end. We came in search of the secret of immortality, to be like gods and here we are; mortals, more human than ever. If we have not obtained immortality, at least we have obtained reality. We began in a fairytale and we came to life but... Is this life reality? No. It is a film. Zoom back camera!

-The Alchemist (Alejandro Jodorowsky) en *The Holy Mountain* (1973).

La cámara retrocede revelando a los camarógrafos, los micrófonos y todo el equipo de filmación (Imagen 59). Tal como Bertolt Brecht "rompía la cuarta pared", este final revela el truco detrás de la magia del cine. Jodorowsky rompe la ficción de su personaje y se muestra como director de la película. Destruye la ilusión que ha ido construyendo durante dos horas, tanto para los personajes como para el espectador.



59

Jodorowsky maneja la realidad y la ficción como componentes alquímicos dentro del *La montaña sagrada*. No pretende imitar la realidad, pero tampoco negarla. Toma fragmentos muy concretos e incluso crudos de la realidad de la Ciudad de México para mezclarlos con la fantasía y el misticismo de su discurso satírico, construyendo alegorías a partir de hechos reales. Jodorowsky busca en los barrios más recónditos y menos fotogénicos de la ciudad la materia prima para construir su discurso de iluminación y transformación alquímica.

En *La montaña sagrada* prevalece es la desilusión de la utopía anhelada. Esta inconformidad post-utópica del autor se traduce en una sátira del tiempo en el que vive. Jodorowsky juega con la sacralidad y la inviolabilidad de las estructuras, tanto sociales como arquitectónicas. En un inicio, la iconografía y arquitectura religiosa católica se mezcla con imágenes de la brutalidad del militarismo político. A pesar de que la película reúne escenas que aluden a la matanza de estudiantes en Tlatelolco en 1968 con imágenes de la arquitectura oficialista de vanguardia construida para los Juegos Olímpicos del mismo año, estas imágenes no se contraponen explícitamente y el tratamiento de estos edificios no es realista, sino que se usa para albergar la fantasía exagerada de las élites institucionales y corporativas que se pretende criticar. Dentro de la sátira, los espacios como la fábrica o el gimnasio se presentan regidos por la productividad y la funcionalidad, visible incluso en su geometría basada en la eficiencia estructural.

Hay también secuencias que dialogan con la mística de los espacios. Tal es el caso de los centros ceremoniales prehispánicos o las Torres de Satélite, que funcionan para construir el aura mística del filme, que finalmente se revela como nada más que una ilusión. La torre que se muestra como el primer umbral hacia la iluminación prometida, que en realidad es inexistente. Las estructuras prehispánicas también pierden su sentido y sacralidad ante la desilusión de la iluminación prometida a final de la cinta. De cualquier manera, la arquitectura se vuelve el símbolo de aquella utopía que nunca llegó.

La montaña sagrada trasgrede también las nociones del espacio al usar la arquitectura como contenedor de espacios interiores que pareciera infinitos, como en caso de la torre o en el bar. En éstos y en otros casos, la arquitectura refuerza las contradicciones de lo que se pretende

satirizar y de la película misma. El espacio en la película no siempre es racional sino que responde a sus propias leyes: las del universo creado por Jodorowsky.

La arquitectura y sus características plásticas se convierten en componentes fundamentales de una secuencia de imágenes que no apela a la razón sino a los sentidos, algo no muy alejado de lo que ocurre con la arquitectura emocional de Luis Barragán y Mathias Goeritz que buscaba causar una fuerte impresión plástica. En la cinta el color de la Torre, el relieve de las fachadas barrocas y la geometría de la cubierta del Palacio de los Deportes contribuyen a este itinerario cargado de estímulos visuales discordantes y que no necesariamente conducen a un destino definitivo.

2 Total Recall

1990

Estados Unidos

Dirección

Paul Verhoeven

Guión

Ronald Shusett, Dan O'Bannon y Gary Goldman
(basado en "We Can Remember It for You Wholesale" de Philip K. Dick)

Dirección de Fotografía

Jost Vacano

Diseño de Producción

William Sandell



Total Recall

The choice of going to Mexico City was a great choice because the architecture in Mexico City is unlike anything else.

-Arnold Schwarzenegger en
Imagining Total Recall: The making of Total Recall

I saw Mexico City again... it was bizarre, yet it was so real...

-Cuauhtémoc Medina en
“La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger”

Arnold Schwarzenegger afirmó que haber rodado en la Ciudad de México fue una gran decisión por una razón en particular: su arquitectura. Desde luego Schwarzenegger no es ningún crítico de arquitectura, pero es lógico que sienta cierta identificación con la arquitectura de proporciones monumentales que vemos en *Total Recall*. Según Schwarzenegger la arquitectura de la Ciudad de México es única y distinta a cualquier otra. Quizás sean muestras de arquitectura únicas, pero con claras similitudes con arquitecturas de otros lugares. De hecho, son precisamente estos rasgos compartidos los que permiten que la arquitectura de la Ciudad de México se inserte sin dificultad alguna en un discurso futurista a partir de códigos típicos del lenguaje empleado en el cine de ciencia ficción. En cambio, la frase de Cuauhtémoc Medina resume este fenómeno de una manera más acertada. Tomando una línea de una de las más de 40 versiones que hubo del guion y sustituyendo “Mars” por “Mexico City” se obtiene como resultado una idea que sintetiza la incursión de la arquitectura mexicana en *Total Recall*: una imagen que podría parecer extraña e inusitada, perfecta para una ficción situada el año 2084, pero que responde a una realidad muy concreta de la ciudad.

Sinopsis

Total Recall (El vengador del futuro) es una película de acción y ciencia ficción de 1990 dirigida por el neerlandés Paul Verhoeven. La historia se sitúa 100 años después de la novela *1984* de George Orwell, en un futuro donde la tecnología y los viajes a Marte son parte de la vida cotidiana. El argumento está basado en el cuento de ciencia ficción “We Can Remember It for You Wholesale” de Philip K. Dick publicado originalmente en la revista *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* en 1966. La película cuenta la historia de Dough Quaid (Arnold Schwarzenegger), un trabajador de la industria de la construcción que vive una vida modesta con su esposa Lori (Sharon Stone). El protagonista sueña con viajar a Marte pensando que así logrará encontrarle sentido a su vida, por lo que decide acudir a *Rekall Incorporated* para implantar en su memoria un recuerdo artificial de un viaje a Marte. A partir de este momento el protagonista descubre poco a poco que ya estuvo en Marte como agente secreto y que la vida como la conoce no es más que un recuerdo implantado. O quizás, todo esto es sólo la proyección del recuerdo que le implantaron en *Rekall Inc.*

Imagen 1:
(Página anterior)
Visiones de Marte en *Total Recall*.

1. Lawrence R. Samuel, *Future: a recent history* (Austin: University of Texas Press, 2009), 143.

2. Samuel, *Future: a recent history*, 156.

3. Samuel, *Future: a recent history*, 160.

4. Paul Verhoeven en *Imagining Total Recall: The making of Total Recall* (2001).

5. Verhoeven en *Imagining Total Recall: The making of Total Recall* (2001).

6. David T. Fortin, *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home* (Nueva York: Routledge, 2016), 112-113.

7. Arnold Schwarzenegger en *Imagining Total Recall: The making of Total Recall* (2001) [mi traducción].

8. Alan Siegel, "Arnold Schwarzenegger's Mission to Mars," en *The Ringer* (sitio web), 4 de junio 2020, consultado el 11 de febrero de 2021 [mi traducción].

9. Verhoeven en *Imagining Total Recall: The making of Total Recall* (2001).

10. Schwarzenegger en *Imagining Total Recall: The making of Total Recall* (2001).

La película formó parte de la popularización y el éxito comercial del *cyberpunk*, subgénero de la ciencia ficción que en la década de los 80s se mantuvo bajo la sombra de la subcultura *underground*. *Total Recall* encarna perfectamente el lema fundamental del *cyberpunk* "low life, high tech" al explorar los contrastes de un futuro que alberga, por un lado, tecnología de punta e implantes de memoria artificial y, por otro lado, los estragos de una población de mutantes marcianos que vive bajo el yugo de la autoridad y el corporativismo.

La distopía planteada en la cinta responde a las inquietudes del futurismo de la época. Durante la década de 1980 la preocupación por el calentamiento global y el efecto invernadero se traducían en armas y bunkers de concreto como prevención a los desastres inminentes que se pensaba que traería el futuro¹. Hacía 1990 la especulación se tornó hacia la tecnología que vendría con la nueva década y cómo la especie humana se adaptaría a tales cambios². Existía la preocupación de que las máquinas comenzarían a dominar a los humanos y la inteligencia artificial reemplazaría a la experiencia vivencial³.

Desde el relato original, el autor Philip K. Dick planteaba este interés por una realidad aumentada que sustituye a la realidad. Paul Verhoeven retoma este concepto de realidad virtual llevándolo al extremo. Para el director era extremadamente importante, desde un punto de vista filosófico, hacer una película con dos niveles de realidad igualmente consistentes a lo largo de toda la película, de manera que fuera imposible distinguir el sueño de la realidad⁴.

*Is it the reality of a dream or is it the reality of someone that has a dream that comes out of the dream?*⁵

Producción

El camino que se tuvo que recorrer para llevar el relato de Philip K. Dick a la pantalla no fue sencillo. La película de Paul Verhoeven representó sólo la culminación de un largo proceso que duró dieciséis años. Este proceso inició cuando el guionista Ronald D. Shusett obtuvo los derechos para adaptar la historia junto con Dan O'Brannon, con quien también trabajó como coautor en la película *Alien* (1979) de Ridley Scott⁶.

En el documental *Imagining Total Recall: The making of Total Recall* (2001) Arnold Schwarzenegger recuerda cómo la película "estuvo dando vueltas por años y años y años, yendo de un lugar a otro, de un productor a otro y de un estudio a otro hasta llegar a manos del productor Dino De Laurentis"⁷. Schwarzenegger estuvo siempre pendiente del guion ya que sentía un particular afecto por la historia y desde el principio tuvo intenciones de protagonizarla a pesar de que el productor Dino De Laurentis se oponía.

Después de que la compañía de Dino De Laurentis tuviera que vender los derechos del guion por razones económicas, Schwarzenegger fue quien convenció al productor Mario Kassar para comprar el guion, de manera que él pudiera protagonizar la película. De tal forma el actor austriaco funcionó como una especie de promotor de la película. Schwarzenegger también tuvo cierta influencia sobre la decisión de elegir a Paul Verhoeven como director, a quien además respaldó durante todo momento del proceso de filmación, tanto moral como económicamente. Cuando por limitaciones del presupuesto surgía la necesidad de recortar escenas, el actor se encargaba de ponerlas de vuelta en la película. Incluso, fue él quien orquestó la campaña publicitaria de la película después de la filmación. De acuerdo con el director, Schwarzenegger "fue el alma de la película antes del rodaje, durante el rodaje y después del rodaje"⁸.

Además de convertirse en un soporte fundamental para todo el equipo, la presencia de Schwarzenegger en la producción hizo que fuera necesario adaptar el personaje principal al perfil de este actor ex-fisicoculturista. En la versión original, el personaje de Doug Quaid era un oficinista promedio con personalidad retraída. Bajo estas circunstancias al director "de ninguna manera le parecía aceptable hacer a Arnold Schwarzenegger un tipo tímido. Ese no era Arnold"⁹. El actor insistió en ser él quien interpretara el papel y no alguien más porque pensaba que la transición de ser fuerte y poderoso físicamente a estar en una posición vulnerable dentro de la película generaría un contraste mucho más potente en el personaje¹⁰. El hecho de que el personaje central se convirtiera en este gran héroe que debe realizar hazañas de proporciones descomunales que desbordan la realidad, significó también un punto de partida para las directrices que se siguieron en cuanto a la arquitectura y el diseño de producción.

Siguiendo las proporciones en las que se engrandeció al personaje protagonista, la producción escaló hasta convertirse en una de las películas de mayor presupuesto producidas en ese año (\$65,000,000 USD). Sin embargo, una alternativa para llevar a cabo esta megaproducción era realizándola en México para abaratar costos. Para poder construir los enormes sets que planteaba la película, se requería un estudio de filmación entero y no era viable reservar todo el espacio disponible en Warner o Universal. Por lo tanto, se optó por los Estudios Churubusco en la Ciudad de México. Durante meses, la película ocupó en su totalidad los ocho foros disponibles en Churubusco. Durante este tiempo el departamento de diseño de producción se dedicó a construir sets que eran demolidos inmediatamente después de filmar en ellos para liberar espacio y poder construir otro set distinto. Además, para esta labor titánica se empleó también una enorme cantidad de mano de obra mexicana que incluía escenógrafos, carpinteros, yeseros, pintores, etc.

Imagen 2:
Arnold Schwarzenegger
en *Total Recall*.



2

11. William Sandell en entrevista con el autor, 18 de febrero 2021.

12. Sandell en entrevista con el autor, 18 de febrero 2021.

Imagen 3:

Detalle de la textura del concreto en el Salk Lake Institute de Louis Kahn.

Imagen 4:

Louis Kahn, Salk Lake Institute en San Diego, California (1965).

Imagen 5:

Louis Kahn, Indian Institute of Management en Ahmedabad, India (1974).

Espacios en la Tierra

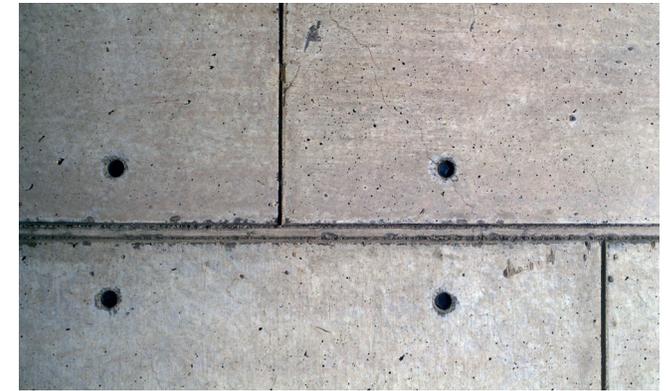
El diseñador de producción William Sandell tuvo la tarea de conceptualizar espacios que respondieran literalmente a dos mundos distintos. Por un lado, estaban los espacios en el planeta Tierra y por otro, las construcciones realizadas en Marte. De tal forma, el diseñador seleccionó dos lenguajes arquitectónicos distintos para emplearse en cada caso. Para la Tierra se planteó una arquitectura basada en estructuras pesadas de concreto, mientras que para Marte se diseñaron estructuras mucho más ligeras que respondían a los criterios de la vida en el espacio exterior.

From a design standpoint my idea was that things would be heavy on Earth. So, the little man is very small on Earth and that's great architecture for that. And that's a great architecture actually that's been used by military regimes a lot for that reason. It's not called Brutalism for nothing.¹¹

Para el diseñador, una de las principales referencias arquitectónicas para las estructuras toscas que caracterizarían los espacios terrestres en la película, fue la obra del arquitecto Louis Kahn; por ejemplo, el Salk Institute de 1965 (Imágenes 3-4) o el Indian Institute of Management de 1974 (Imagen 5). Los referentes del diseñador reunían características comunes como masividad de la estructura y fachadas basadas en geometría simple sin ningún tipo de ornamentación agregada.

Lo que buscaba William Sandell con el empleo de este tipo de arquitectura era generar planos simplificados que enmarcaran el elemento principal de la escena. Para el diseñador era importante tener una base arquitectónica simple, vacía y sin decoración excesiva que distrajera al espectador. Además, la escala y masividad de este tipo de arquitectura hace que el actor no sólo destaque del cuadro, sino que también parezca pequeño en comparación con su contexto. Esta sensación de insignificancia frente a la arquitectura rígida y pesada contribuye también a la construcción de la distopía y a la sensación de estar en un futuro indeseable en el que nadie quisiera vivir.

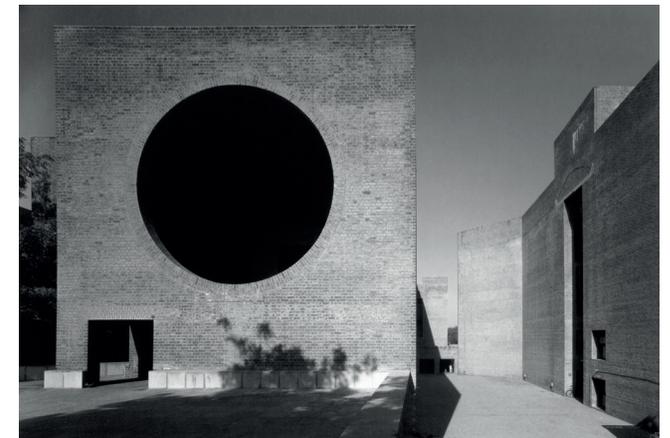
I thought it was important that Arnold, as big as he is, looked tiny.¹²



3



4



5



6

Aunque Paul Verhoeven no parecía estar familiarizado con el término “brutalista” que empleaba el diseñador de producción, el director ya había estado expuesto a este tipo de arquitectura cuando trabajó también con William Sandell en 1986 durante el rodaje de la película *RoboCop* en el edificio del Ayuntamiento de Dallas, obra del arquitecto I. M. Pei. Este tipo de arquitectura puede encontrarse en lugares de Estados Unidos como Dallas o Houston, pero definitivamente no en Hollywood; de manera que el equipo creativo tuvo que darse a la tarea de encontrar arquitectura masiva y pesada en otros sitios. La producción logró encontrar enormes edificios de concreto con el aspecto que buscaban en la Ciudad de México. Además de ser una decisión estratégica presupuestalmente, la Ciudad de México se convirtió en la ciudad ideal para realizar el rodaje tanto por su vasta infraestructura cinematográfica como por su arquitectura.

*We found architecture that's called New Brutalism. It was a bit dark, a bit heavy-handed concrete style that gave the movie a very definite architectural image and production design.*¹³

Arquitectura brutalista en el cine de ciencia ficción

Ciertamente *Total Recall* no es la primera película de ciencia ficción en emplear arquitectura de aires brutalistas en el contexto de un futuro distópico. El brutalismo ha sido un estilo arquitectónico típicamente asociado con el futuro distópico en películas de ciencia ficción sin importar el año de la producción, desde clásicos del género como *A Clockwork Orange* (1971) de Stanley Kubrick hasta los ejemplos más recientes como *Blade Runner 2049* (2017) de Denis Villeneuve. En todo este espectro de futuros distópicos, la imagen visual y estética de la arquitectura empleada se ha mantenido casi igual¹⁴.

El término brutalismo (*New Brutalism*) surgió en Inglaterra a mediados de siglo como un “giro radical al en el pensamiento arquitectónico de la posguerra”¹⁵. El término se asocia también con la frase de Le Corbusier “*le béton brut*” (concreto en bruto) que hacía referencia al terminado del concreto con marcas visibles de las cimbras de madera utilizadas al colarlo. La idea central del brutalismo radica en dejar la estructura del edificio expuesta, sin ningún tipo de recubrimiento o decoración añadida.



7

Imagen 6:
Ayuntamiento de Dallas
(I.M. Pei, 1972-1978) en
RoboCop (1987), Dir. Paul
Verhoeven, PD William
Sandell.

Imagen 7:
Lecture Theatre Block,
Brunel University, Londres
(John Heywood, 1965-66)
en *A Clockwork Orange*
(1971) Dir. Stanley Kubrick.

13. Verhoeven en *Imagining Total Recall: The making of Total Recall* (2001).

14. Craig Berry, “Dystopian Utopias. Brutalism in Popular Culture,” en *Medium* (sitio web), 19 de septiembre 2009, consultado el 23 de septiembre de 2020.

15. Laurent Stalder, “New Brutalism, Topology and Image: some remarks on the architectural debates in England around 1950,” *The Journal of Architecture*, 22:5 (2017): 950.

16. Fortin, *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, 130.

17. Berry, "Dystopian Utopias. Brutalism in Popular Culture."

18. Rick Liebling, "The Aesthetics of Science Fiction. What does SciFi Look Like After Cyberpunk," en *Medium* (sitio web), 19 de julio 2018, consultado el 23 de septiembre de 2020.

19. David Fortin en Liebling, "The Aesthetics of Science Fiction. What does SciFi Look Like After Cyberpunk".

20. Paul Verhoeven en Ofelia Salgado, "Schwarzenegger emplea 400 trabajadores del cine mexicano", *El Sol de México*, 2 de abril de 1989.

21. Alejandro Salazar Hernández, "A la arquitectura "futurista" del DF le debemos que Hollywood haga aquí el film *Total Recall*", *El Herald*, 2 de abril de 1989.

22. Cuauhtémoc Medina, "La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger", *Arquine*, no. 23 (2017): 71.

23. Medina, "La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger", 85.

24. Medina, "La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger", 85.

El brutalismo rechaza el uso de estilos o normas establecidos, especialmente basados en pasados ideológicos e históricos¹⁶. Esto contribuye de alguna manera a la neutralidad y atemporalidad de este tipo de arquitectura, de manera que puede ser utilizada como locación para futuros distópicos sin que el espectador necesariamente reconozca el edificio y lo asocie con una realidad histórica concreta.

Generalmente la arquitectura brutalista interpreta un papel importante en este tipo de ficciones, al funcionar como la sede de regímenes opresores¹⁷. Como paralelismo a la estructura expuesta, en el contexto de la ciencia ficción los gobiernos y las corporaciones se exponen como brutales e indiferentes. No son organismos transparentes y democráticos representados a través de fachadas de vidrio¹⁸.

La materialidad del brutalismo resulta fundamental para poder entenderlo, tanto en su definición arquitectónica como en el contexto del cine de ciencia ficción. Este "concreto en bruto" genera entornos fríos y estériles que enmarcan la condición humana en el contexto de futuros distópicos. No hay escala humana en las superficies de concreto, por lo que no existe una relación entre el espacio y los personajes¹⁹. Esta ruptura con la escala y la relación con el espacio crea ambientes hostiles y deshumanizados, típicos de la ciencia ficción.

Si bien el brutalismo no se dio como tal en México, sí se proyectaron muchos ejemplos de arquitectura de aires brutalistas durante la segunda mitad del siglo XX, particularmente visible en la obra de arquitectos como Agustín Hernández y Teodoro González de León. Este tipo de arquitectura masiva y de concreto ha sido utilizada como locación no sólo en *Total Recall*, sino también en otras películas analizadas en este trabajo.

Arquitectura de la Ciudad de México

Desde la primera conferencia de prensa que ofrecieron el director Paul Verhoeven y el actor Arnold Schwarzenegger en la Ciudad de México en abril de 1989 previo al comienzo del rodaje de la película, se reveló que se filmaría en diferentes locaciones de la ciudad. Aunque en ese momento no se reveló qué edificios en particular serían escenario para *El vengador del futuro*, el director afirmó que "la arquitectura de esta ciudad es sensacional... Un regalo de Dios. Justo lo que necesitábamos"²⁰. Las primeras notas periodísticas tras esta rueda de prensa hablaban de cómo "el am-

biente futurista del Distrito Federal reflejado a través de su arquitectura fue determinante para que los productores decidieran filmar aquí *Total Recall*"²¹.

A diferencia de las otras películas analizadas en el presente trabajo, la presencia de la arquitectura de la Ciudad de México en *Total Recall* ya se ha discutido anteriormente en otros textos. En el artículo titulado "La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger", Cuauhtémoc Medina intenta establecer una relación entre estas obras arquitectónicas utilizadas como locaciones a partir del contexto mexicano en el que surgieron. Medina establece que todas estas locaciones son "ejemplos en gran medida de la arquitectura del prisma tardío [...] que ejemplifican el proyecto fallido de encauzar al país a la modernidad (tercermundista o integrada, paternalista o neoliberal) conducida por el monopolio del poder presidencial"²². Medina argumenta que la película establece un diálogo con los valores estético-políticos de la arquitectura de esta época en particular y entiende *Total Recall* como "una lectura precisa del carácter de esa arquitectura"²³ y "la fantasía futurista de un estado autoritario"²⁴.

Medina explica la unidad de estilo que le otorga homogeneidad a estas locaciones al retomar edificaciones pertenecientes a una misma escuela arquitectónica con bases estéticas y un contexto histórico-político compartidos. Medina establece que esta unidad de estilo dentro de la película que permite identificar las obras arquitectónicas como parte de una misma civilización sólo se puede dar cuando la arquitectura surge de un mismo contexto²⁵. En este contexto compartido surge lo que se conoce como *movimiento contemporáneo mexicano*, "una escuela arquitectónica relativamente homogénea que ha ido formulando los edificios culturales, corporativos y públicos del país. Es esta práctica la que se ha constituido en una suerte de estética oficial del estado mexicano"²⁶.

Hay varias características que le dan uniformidad a esta selección de edificios. Algunas de estas características coinciden exactamente con lo que William Sandell y el equipo de producción buscaba en las locaciones. Una de las más evidentes es ser "arquitectura de grandes masas de orden geométrico"²⁷, uno de los conceptos que el diseñador de producción planteó desde un principio como elemento distintivo de la arquitectura terrícola en la película.

Ligada a la masividad, otra característica que señala Medina es el carácter autoritario de estas construcciones. Medina explica que “todo ese lenguaje confluye para contribuir a una retórica visual que podemos denominar, a falta de mejor palabra, como ‘autoritaria,’ donde el individuo se ve constantemente confrontado no sólo con la magnitud de una edificación y la vastedad de su diseño sino con un espacio a ser recorrido por masas anónimas”²⁸. Ciertamente el anonimato y la reducción del individuo frente a la monumentalidad de la edificación también fueron características que el diseñador tenía claras para la búsqueda de locaciones.

Por su parte, el carácter autoritario del que habla Medina ha sido objeto de discusión en otros textos que plantean perspectivas distintas. En el libro *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, David T. Fortin retoma el texto de Medina y explica que la importancia de esta arquitectura no radica en el carácter autoritario y opresivo ligado al contexto en el que surgió esta arquitectura, sino en ser una representación precisa del carácter distintivo del Brutalismo (*New Brutalism*) que Verhoeven y Sandell buscaban²⁹.

Medina engloba estas locaciones en lo que denomina “arquitectura derivada del proyecto de síntesis nacionalista de una serie de arquetipos histórico/culturales”³⁰. De acuerdo con el autor, esta síntesis de distintos momentos históricos en la arquitectura le da un “carácter aparentemente inclasificable en términos de tiempos históricos, lo que hace posible proyectarla como emblemática de una civilización localizada en un tiempo indefinible”³¹. Sin embargo, Fortin refuta esta idea al explicar que “desde la perspectiva del brutalismo la uniformidad de las superficies y los diseños austeros predominan sobre aquellos estilos arraigados a un pasado histórico e ideológico”³².

Ciertamente la ausencia de decoración les otorga atemporalidad a las edificaciones, facilitando su inserción en un futuro distópico, pero resulta contradictorio intentar ponerlo en el contexto de un proyecto de síntesis nacionalista, el cual necesariamente conlleva una carga histórica e ideológica que se aleja del tema político tratado en la película. Medina se aproxima al estudio de las locaciones de la película a través de su politización. Si bien hay en la película algo de la idea planteada por Medina de un estado autoritario que abusa de su poder como un monopolio, la

incorporación de esta arquitectura en la película resulta más compleja y no se reduce únicamente a las coincidencias entre los valores políticos entre el régimen corporativo de la ficción y el prisma en México. Por ejemplo, en *La montaña sagrada* (1973) de Jodorowsky la incorporación de arquitectura oficialista proyectada para los Juegos Olímpicos del 68 tiene una mayor relevancia en la ficción ya que es parte del contexto social que el autor busca satirizar y criticar. En el caso de *Total Recall*, la idea política planteada por Paul Verhoeven poco tiene que ver con el contexto mexicano en el que surgieron estas edificaciones. La producción no llegó a México con la intención de buscar arquitectura ligada a un contexto político en particular, en cambio, la selección de las locaciones se basó en criterios estéticos relacionados con el proceso creativo y de diseño de producción para la creación del universo visual de la película, articulando un nuevo contexto de ficción que no responde al contexto real de las construcciones a pesar de sus similitudes.

Rekall Inc.

Comenzaremos por el lugar que desata el conflicto de la narrativa: las oficinas de *Rekall Incorporated*. Tras ver un anuncio en una pantalla al interior de un vagón de metro, Quaid decide acudir a la sede de esta compañía para implantar en su memoria recuerdos de un viaje a Marte simulado. Se utilizó el edificio de las oficinas centrales del Infonavit, “que es el orgullo de la burocracia mexicana de los años setenta, como pórtico a un mundo de mercancías/sueños”³³. Aparecen tanto la plaza exterior como el patio interior que funciona como hall o vestíbulo principal.

La fachada del edificio es de concreto cincelado con agregado de mármol. Como se buscaba desde un principio, en esta arquitectura monolítica no hay decoración ni elementos que sobresalgan más que las juntas del concreto visibles como líneas horizontales que atraviesan toda la fachada. Parte de la fachada está remetida de manera que el mismo edificio funciona como techumbre para el acceso, que es un gran ventanal inclinado con respecto al eje de la fachada. Este remetimiento de la fachada enmarca la figura del personaje al centro del encuadre (Imagen 8). Además, este encuadre está ocupado en su totalidad por la fachada y no es posible distinguir en donde acaba el edificio, de tal forma la foto-

25. Medina, “La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger”, 78-79.

26. Medina, “La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger”, 84.

27. Medina, “La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger”, 79.

28. Medina, “La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger”, 77.

29. Fortin, *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, 132.

30. Medina, “La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger”, 83.

31. Medina, “La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger”, 83.

32. Fortin, *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, 131-132 [mi traducción].

33. Medina, “La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger”, 74.



8

Imagen 8:
Fotograma de la secuencia filmada en las oficinas centrales del Infonavit.

Imagen 9:
Fotografía exterior de las oficinas centrales del Infonavit (Julius Shulman).

34. Miquel Adrià, *Teodoro González de León. Obra completa* (México: CONACULTA, 2003), 138-145.

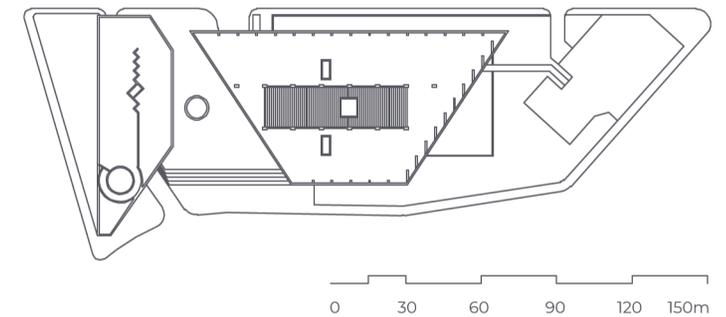
35. Medina, "La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger", 76.

grafía de Jost Vacano enfatiza la sensación de masividad y monumentalidad de la arquitectura.

Antes de llegar al edificio, hay una gran explanada que funciona como antesala. Esto provoca que el edificio parezca estar aislado con respecto a su entorno. Medina explica este fenómeno y señala cómo estos edificios fueron "diseñados para sobresalir, renegar y desgajarse de su entorno"³⁵. Al eliminar su entorno, esta arquitectura fácilmente puede ser incorporada a un entorno distinto, como el futuro planteado en la película.

Una vez dentro, el gran ventanal que se veía desde el exterior está ahora al fondo de un amplio vestíbulo de gran altura. A cada lado hay pasillos que se comunican indirectamente con el espacio central, sostenidos por gruesas traveses y columnas de sección rectangular. El acabado de los elementos estructurales interiores es igual que los exteriores, concreto cincelado con agregado de mármol. Del lado derecho hay una recepción y del lado opuesto del ventanal un módulo de información con pantallas. La escala del espacio, sumada al plano picado de la cámara, provocan que Schwarzenegger se vea diminuto (Imagen 11).

50



Oficinas Centrales del Infonavit

Arquitecto: Teodoro González de León y
Abraham Zabludovsky
Año: 1974-1975
Ubicación: Colonia Guadalupe Inn

El edificio fue diseñado para las oficinas del Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda para los Trabajadores. El conjunto consta de dos cuerpos: uno alberga las oficinas y el otro el estacionamiento, que además cumple con la función de bloquear la vista hacia la colindancia. Este conjunto incluye también una plaza trapezoidal que rodea al edificio y conforma un amplio espacio público³⁴.

9





10

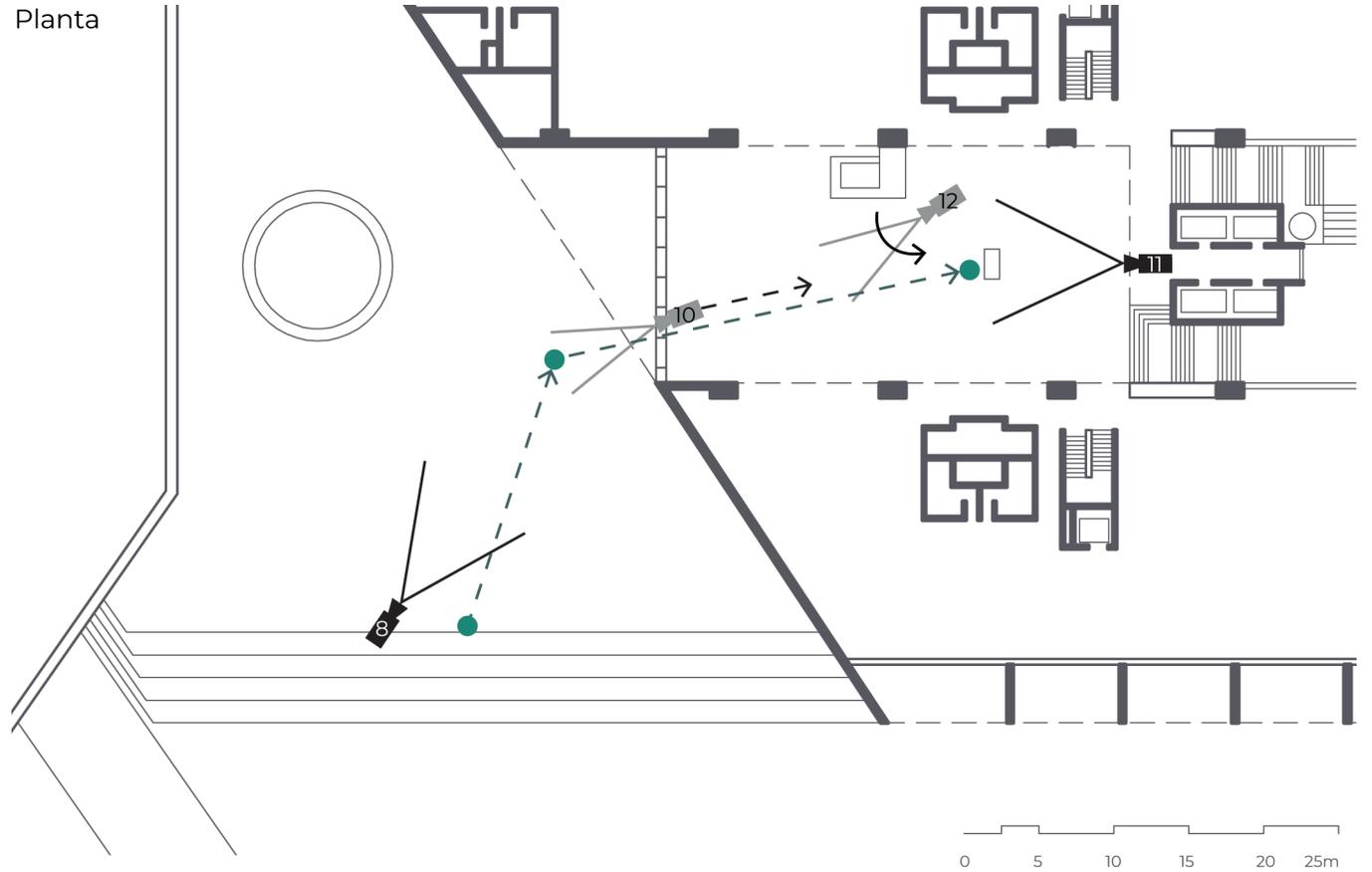


11



12

Planta



Simbología

Personajes

● Doug

Desplazamiento



Cámara

Planos generales



Planos medios



Descripción

Doug camina en dirección a la entrada principal del edificio *Rekall Incorporated* con la intención de implantar en su memoria un recuerdo de un viaje a Marte. Doug entra al edificio y se acerca al módulo de información. Tras encontrar *Rekall Inc.*, sube a las oficinas para concretar su viaje a Marte.

Imágenes 10-12:
Fotogramas de la secuencia filmada en las oficinas centrales del Infonavit.



Conjunto Habitacional

Para el conjunto residencial en el que habita Quaid, se utilizó como locación el Heroico Colegio Militar, obra de 1976 diseñada por Agustín Hernández y Manuel González Rul. A pesar de ser utilizado para imaginar el futuro, este conjunto arquitectónico es caracterizado por sus volúmenes piramidales y sus exteriores con reminiscencias a las monumentales plazas y centros ceremoniales prehispánicos.

La magnitud de esta obra arquitectónica nos indica que Quaid habita un conjunto residencial de alta densidad, en cuyo interior transita una gran multitud de personas que también habitan el conjunto. Justamente estos espacios de circulación dentro del Colegio Militar son los que vemos en la película: pasillos, puentes y escaleras. Medina relaciona estos espacios con el concepto del “no lugar” desarrollado por el antropólogo francés Marc Augé.

La hipótesis fundamental de Marc Augé consiste en que un “no lugar” es un espacio que no encaja en la definición de lugar como espacio de identidad, relacional e histórico³⁷. Los espacios del Colegio Militar por los que transita Quaid se reducen a espacios de tránsito que carecen de un sentido de identidad. En estos espacios el sujeto pasa desapercibido, incluso alguien de las proporciones de Schwarzenegger.

Marc Augé considera el “no lugar” como un espacio en donde las diferencias entre individuos se difuminan reduciéndose a un único espécimen: el pasajero³⁸. Esta idea se refuerza al no existir un límite claro entre los espacios de tránsito al interior del conjunto y el sistema de transporte colectivo de esta ciudad futurista. En el espacio diegético, el vestíbulo del edificio está conectado directamente con una estación de metro subterránea. De esta forma, los habitantes de este conjunto se nos presentan como transeúntes y pasajeros que “más que establecer una relación cultural y práctica con un sitio, [...] transitan por esos no-lugares a través de un espacio semiótico, es decir, a partir de señales e instrucciones”³⁹. El reconocimiento simbólico ligado a la identidad del lugar se reduce a la señalética del sistema de transporte.

Esta ciudad terrícola presentada en *Total Recall* no es una ciudad futurista dominada por grandes rascacielos, sino que tiende más a la horizontalidad gracias a este continuo de rutas de acceso que comunican distintas estructuras. Este planteamiento urbano tiene coincidencias con



14

Heroico Colegio Militar

Arquitecto: Agustín Hernández y Manuel González Rul

Año: 1976

Ubicación: Tlalpan

Este conjunto de proporción monumental toma como concepto la integración de formas del pasado prehispánico. Esto es visible en el uso de taludes o en el enorme mascarón del dios Chac que funciona como cabeza del conjunto, tanto formal como funcionalmente, dentro de la concepción antropomórfica bajo la cual se articula el proyecto. Los amplios espacios abiertos como la plaza de maniobras también tienen reminiscencias de centros ceremoniales prehispánicos³⁶.

el proyecto Plug-In City del grupo británico Archigram, desarrollado entre 1963 y 1966 (contemporáneo al relato de Philip K. Dick en que se basó la película). El concepto de este proyecto utópico consiste en una ciudad continua sin límites a partir de diferentes componentes conectados a una megaestructura central, integrando sistemas de transporte al concepto de vivienda colectiva.

Al margen de la incorporación de servicios de transporte colectivo al conjunto residencial, David T. Fortin relaciona este conjunto habitacional de *Total Recall* y la Plug-In City de Archigram en cuanto al “desinterés

Imagen 13:
(Página anterior)
Interior del Heroico Colegio Militar en *Total Recall*.

Imagen 14:
Fotografía aérea del Heroico Colegio Militar.

36. Louise Noelle, Agustín Hernández. *Arquitectura y Pensamiento* (México: UNAM, 1988), 106-121.

37- Marc Augé, *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad* (Barcelona: Gedisa, 2017), 83.

38. Patricia García, *Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature. The Architectural Void* (Nueva York: Routledge, 2015), 140.

39. Medina, “La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger”, 72.

40. Fortin, *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, 132 [mi traducción].

41. Fortin, *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, 132.

42. Samuel, *Future: a recent history*, 156 [mi traducción].

43. Samuel, *Future: a recent history*, 158.

Imagen 15:
Pantallas al interior del departamento de Doug y Lori.

general por la apariencia externa de la estructura envolvente”⁴⁰ que da pie a que cada habitante diseñe su propia cápsula de vivienda. Fortin explica cómo la identidad del habitante se construye al interior del departamento a través de mecanismos del espectáculo, relacionados tanto con la tecnología como con el consumismo⁴¹, como son los anuncios televisivos. La unidad habitacional de Quaid está delimitada por muros con una modulación en donde cada módulo es una gran pantalla de televisión que permiten proyectar la imagen que el habitante desee, generando una realidad virtual al interior del departamento totalmente desligada a la forma arquitectónica. Aquí es evidente “la idea de la posguerra del hogar como un paraíso doméstico producto de la ciencia y la tecnología”⁴² así como la preocupación por que la “televisión puede llevar a la pérdida de la comunidad, la individualidad⁴³ y, en este caso, de la identidad también.



15

Después del fracaso de su visita a *Rekall Inc.*, Doug regresa a su departamento en un taxi conducido por un robot. El taxi atraviesa grandes autopistas que conforman los espacios exteriores del Colegio Militar. No vemos banquetas que hagan el conjunto accesible para peatones, el acceso al conjunto sólo es posible a través de medios de transporte como automóviles o el metro conectado directamente al interior del conjunto habitacional. Tampoco es posible distinguir un entorno urbano concreto, la arquitectura parece estar aislada de su entorno. Justamente este es

otro concepto ligado a la teoría del no lugar de Marc Augé: la falta de integración y relación entre el entorno y el lugar.

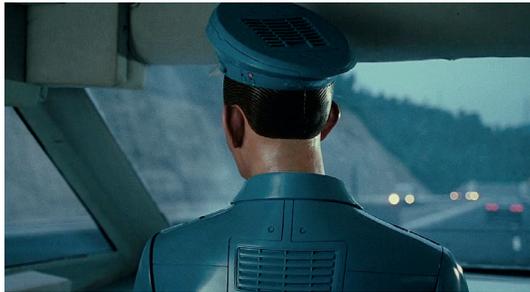
Con respecto a la arquitectura del conjunto, en esta secuencia *Total Recall* nos muestra tres fachadas distintas: La primera fachada consiste en un muro ciego de concreto inclinado que da a una calle con dos carriles en doble sentido. Esta fachada está conectada a la fachada del lado opuesto a través de unos grandes puentes que atraviesan la calle a diferentes niveles (Imágenes 16-17). La segunda fachada también está inclinada y está dividida en varios segmentos verticales que sobresalen alternadamente. Los segmentos a su vez están divididos en paneles rectangulares verticales de cristal opacos formando una cuadrícula (Imagen 18). La tercera fachada hace esquina con la segunda, por lo que tiene forma de trapecio rectángulo siguiendo la inclinación de la otra fachada. La fachada está dividida en franjas horizontales de concreto que forman una sucesión de salientes y entrantes que siguen la inclinación de la fachada adyacente. En la franja inferior (remetida) está la entrada al edificio desde la calle. La segunda franja es saliente y coincide con un puente peatonal que comunica el edificio con el del lado opuesto de la calle (Imagen 19).

A través de las fachadas se advierte la inspiración del arquitecto en los centros ceremoniales prehispánicos, así como su interés en grandes volúmenes cerrados que adoptan formas piramidales y en talud. A pesar de su monumentalidad, las fachadas que aparecen a cuadro son sólo una parte del enorme conjunto arquitectónico que además de evocar un sitio arqueológico mesoamericano, pareciera no tener fin al ser visto desde la escala humana. Estas proporciones monumentales, también se traducen al interior del conjunto.

El taxi deja a Doug al interior del conjunto habitacional en una zona a nivel de calle destinada para dejar y recoger pasajeros, indicada por la señalización de “Taxis”. Ahí se encuentra con Harry (Robert Costanzo), su compañero de trabajo. Le pregunta cómo le fue en su viaje a Marte. Doug no sabe de lo que habla y se va, pero es interceptado por tres matones mientras sube las escaleras en dirección al nivel superior. Los matones lo bajan y lo llevan a la parte de atrás de las escaleras para acorralarlo. Lo empujan contra el muro y Doug los ataca, comenzando una sangrienta pelea de la cual sale victorioso.



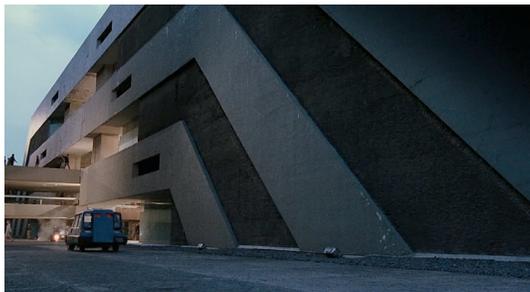
16



17

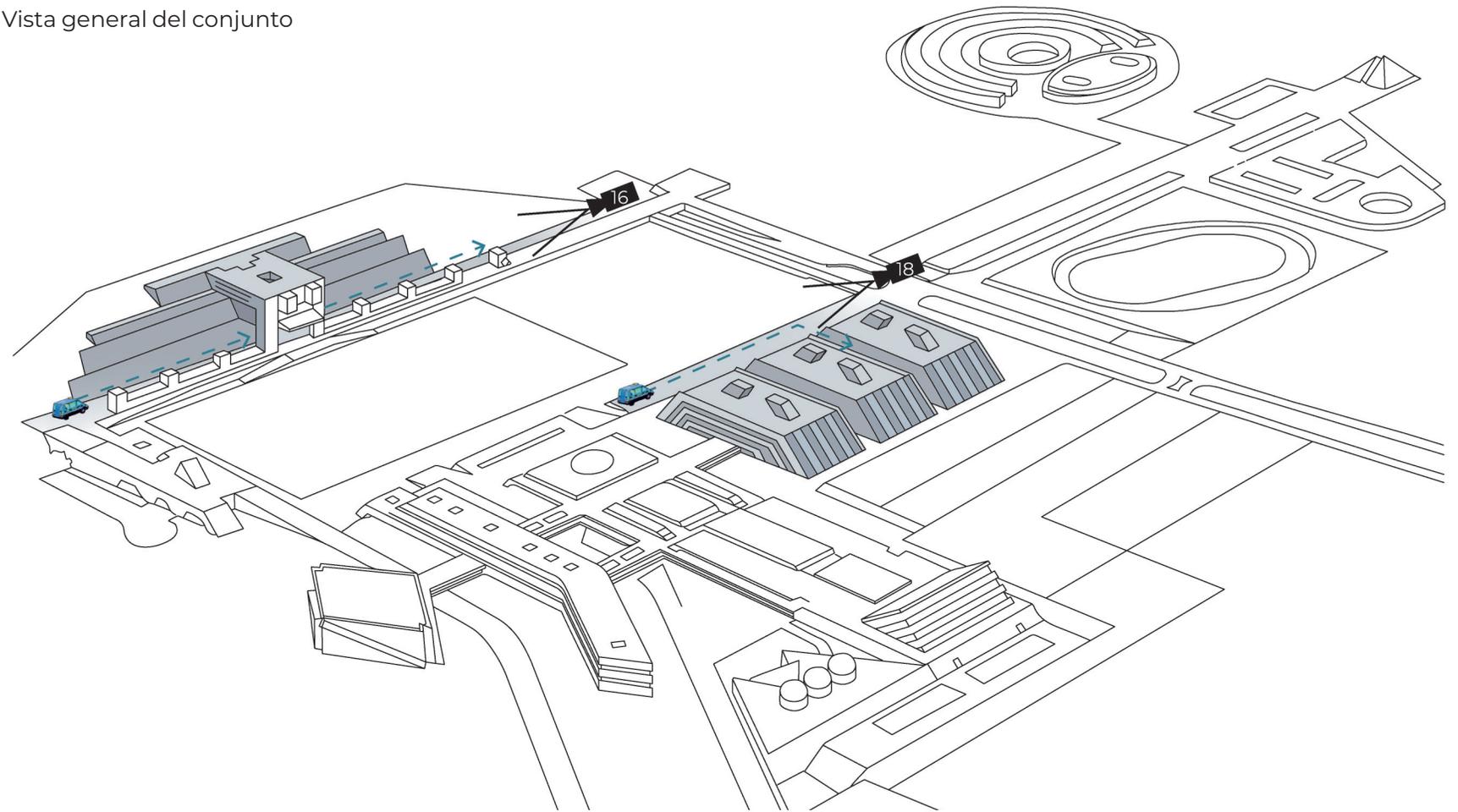


18



19

Vista general del conjunto



Simbología

 Johnnycab

Desplazamiento



Cámara

Planos generales

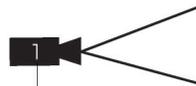


Imagen de referencia

Descripción

Después de que haya resultado mal el intento de implantarle a Doug un recuerdo artificial que simulara un viaje a Marte, los técnicos del laboratorio tienen que borrar su recuerdo de haber visitado la agencia. Doug despierta en el asiento trasero de un taxi “Johnnycab” conducido por un robot chofer. Doug no recuerda que estuvo en *Rekall Inc.* ni cómo llegó al taxi.

Imágenes 16-20:
Fotogramas de la secuencia filmada en el exterior del Heroico Colegio Militar.





21



22



23

En este espacio hay grandes elementos estructurales de concreto que se alternan con escaleras que van hacia los niveles superiores e inferiores. Todos barandales consisten en toscos perfiles de acero que van paralelos a la escalera. El piso es de loseta blanca, lo cual hace más visibles las manchas de sangre derramadas tras la pelea, aumentando así el dramatismo de la escena. También hay humo saliendo de la parte inferior que, junto con la arquitectura de grandes masas, genera un ambiente brumoso y pesado.

El espacio donde sucede la pelea es un espacio más escondido que se encuentra detrás de las escaleras que conducen al nivel principal. Aunque se comunica directamente con el nivel superior, el espacio está delimitado por muros ciegos de concreto en tres de sus lados que permiten el acorralamiento de Doug (Imágenes 22-23).

Después de la pelea los agentes de Coahaagen, líder de la colonia terrestre en Marte, van tras Doug. La persecución sucede en el corredor principal y en las escaleras a los costados. Es un espacio muy largo y de gran altura con puentes que lo atraviesan transversalmente a diferentes alturas. A cada lado hay escaleras alternadas con elementos estructurales de concreto. Hay luminarias rectangulares verticales de luz blanca colocadas a los costados de estos elementos estructurales. Hay señalizaciones iluminadas del Metro que indican la dirección hacia la estación del metro (Imágenes 24-26).

Al interior del metro, vemos espacios que corresponden a la estación Chabacano del metro de la Ciudad de México. Aunque vemos distintos espacios, generalmente los muros tienen acabados en tonos grises (incluyendo los muros bajos que limitan las escaleras). En algunos muros hay franjas en la parte superior con grandes señalizaciones iluminadas con letras blancas. El piso tiene un recubrimiento de color gris. En la mayoría de los espacios el techo está pintado de blanco y tiene luminarias rectangulares colocadas; excepto en el área de trasbordo, en donde sucede una de las escenas más sangrientas de la película mientras los agentes persiguen a Doug por las escaleras eléctricas. Aquí la cubierta estructural de tridilosa queda aparente (Imagen 28). Para la parte final se filmó en uno de los andenes correspondientes a la Línea 9 (Imagen 29). En todos los espacios de la estación predominan los tonos grises (algunos elementos de colores brillantes tuvieron que ser pintados de gris,

Imágenes 21-23:

Fotogramas de la secuencia de la pelea filmada al interior del Colegio Militar.

Simbología

Personajes Desplazamiento

● Doug
● Agentes

Cámara Paneo

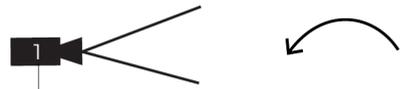


Imagen de referencia

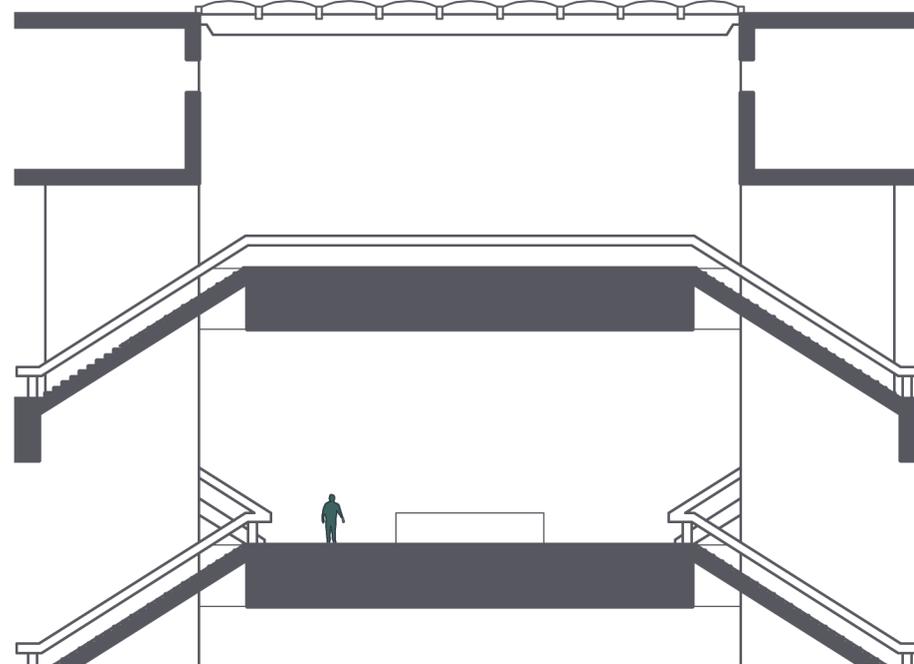
Descripción

Doug escapa de su departamento y los agentes van tras él. Para perderlos, decide entrar al metro, directamente conectado al conjunto habitacional en donde vive. Doug entra a la estación de metro, pero el filtro de seguridad detecta que trae un arma con él. Al verse acorralado por los guardias de seguridad de la estación y los agentes que lo persigue, decide romper la pantalla. La persecución continúa hasta llegar a las escaleras eléctricas, en donde comienzan los disparos. Finalmente, Doug logra subirse a un vagón en movimiento rompiendo la ventana.

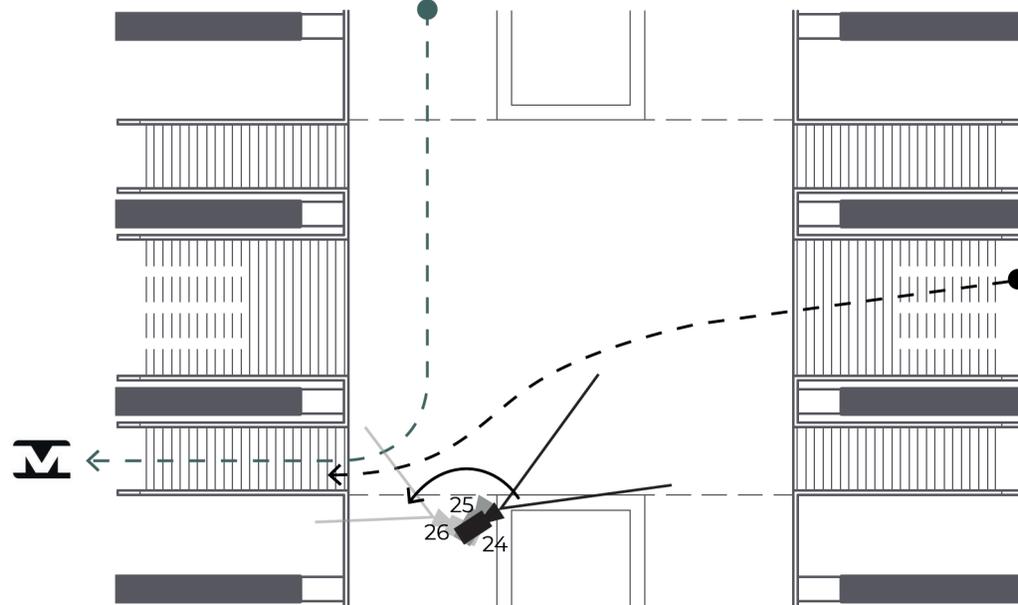
Imágenes 24-26:

Fotogramas de la secuencia de la persecución filmada al interior del Colegio Militar.

Corte



Planta



24



25



26



27



28



29

incluido uno de los trenes de color naranja). La predominancia de este color permite establecer una relación con las estructuras de concreto del Colegio Militar. También, el uso del color contribuye a generar un ambiente de pesadez e incluso desolación, dado también por el hecho de que la mayoría de estos espacios son subterráneos.

Si bien el Colegio Militar dentro de la película puede leerse como un ejemplo de arquitectura opresiva, no es la sede de ningún gobierno opresor por lo que difiere de otros casos en los que la ciencia ficción se vale de arquitectura brutalista para representar regímenes autoritarios. En cambio, en este caso la arquitectura representa un complejo dispositivo que funciona como mecanismo de control. El edificio es un gran contenedor de cápsulas habitacionales capaces de crear realidades alternas a través de las pantallas que delimitan el interior de cada vivienda. En el caso de Doug, esta realidad ilusoria trasciende las pantallas de su departamento ya que su esposa, sus amigos y todos a su alrededor cumplen la función de mantener esa ilusión, siguiendo las órdenes del gobernador de la colonia terrícola en Marte. Podría decirse entonces que la arquitectura y la perdurabilidad de sus grandes masas de concreto cumplen la misma función: contener y encerrar con un rigor militar las múltiples realidades que existen al interior. De tal forma, este conjunto arquitectónico se convierte en una trampa mortal de la cual Doug se ve obligado a escapar. En esta descomunal fortaleza de concreto que parece impenetrable, el problema no es entrar, sino salir. Irónicamente, es la misma configuración arquitectónica planteada en la película en donde predominan los espacios de circulación y tránsito, directamente conectados a una gran infraestructura urbana de transporte, lo que permite que el personaje escape y complete su primera gran hazaña como héroe de la película.

Imágenes 27-29:
Fotogramas de la secuencia filmada en la estación Chabacano del Metro de la Ciudad de México.

Imagen 30:
Señalizaciones del Metro al interior del conjunto habitacional.



30



59



31

Imagen 31:
Fotograma de la secuencia filmada en la Glorieta de los Insurgentes.

Imagen 32:
Fotografía de la Glorieta Insurgentes en la década de 1970.

44. Medina, "La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger", 80.

Glorieta de los Insurgentes

Después de tomar el metro en la estación ubicada dentro del conjunto habitacional, Doug se baja en la estación Insurgentes. El espacio urbano en donde se ubica esta estación sirve como escenario para la continuación de la persecución entre Quaid y los agentes de Coahaagen.

El espacio consiste en una gran explanada circular rodeada por una glorieta vehicular elevada delimitada por una barandilla metálica pintada de amarillo. Debajo de la glorieta hay locales comerciales con letreros que iluminan la glorieta. En el espacio central hay algunos árboles rodeados por cercas, mobiliario urbano y alumbrado público. El suelo de baldosas se ve mojado, por lo que refleja las luces de los letreros y espectaculares que rodean la plaza.

En la plaza al centro de la glorieta aparece un edificio de planta circular con muros curvos de concreto, que corresponde a la estación Insur-



32

Estación Metro Insurgentes

Arquitecto: Salvador Ortega

Año: 1969

Ubicación: Colonia Juárez / Roma Norte

Esta estación del metro se proyectó como parte de la plaza pública que surge a partir del nudo vial elevado que articula la intersección de las avenidas Insurgentes, Chapultepec y Oaxaca; en el límite de las colonias Juárez y Roma. El edificio de planta circular es un ejemplo del lenguaje brutalista incipiente en México, que además integraba un discurso iconográfico de relieves con motivos mesoamericanos y virreinales⁴⁵.

gentes del metro, de la cual vemos salir a Schwarzenegger. Esta estación es conocida también por haber sido la sede de la inauguración del Metro en 1969. De acuerdo con Cuauhtémoc Medina, se "escogió la estación que por su arquitectura reflejaba la obsesión de compendio histórico de la cultura oficial priísta. Pues esta estación es, también, a su modo, una Plaza de las tres culturas" ⁴⁴.

De todas las locaciones de la película, éste es el ejemplo más claro de la arquitectura de "síntesis nacionalista" que plantea Medina, visible principalmente a través de su discurso iconográfico. Los muros curvos que delimitan la glorieta al oeste están cubiertos por relieves inspirados en los glifos de la cultura maya. Por su parte, el círculo interior que conforma la estación también tiene relieves ligados a la arquitectura novohispana, al guardar similitudes con los relieves de estilo plateresco del siglo XVII en México. De tal manera, "la glorieta evoca en su decoración

tres etapas sobre las que se monta el discurso oficial de nacionalismo mexicano [...] Esa función de resumen de la historia nacional es un rasgo generalizado de la arquitectura oficial mexicana” 46.

De cualquier manera, todo este programa iconográfico se alcanza a distinguir únicamente en un par de planos al principio de la secuencia, por lo que no tiene mucha relevancia en relación con la escena. Lo que sí tiene visibilidad en la película son los muros curvos exteriores que delimitan la estación. Estos robustos elementos estructurales de concreto sin decoración iconográfica alguna son lo que permite que esta obra arquitectónica pueda insertarse en lo que se denomina brutalista y, por consiguiente, en lo que buscaba el equipo creativo de la película al momento de buscar locaciones.

Otro elemento de este espacio urbano que resultó interesante para el equipo de producción, y que por lo tanto decidieron mantener dentro del encuadre, fue la presencia de los grandes espectaculares que rodean la glorieta y que dominan el panorama, quizás con mayor protagonismo que el edificio de Salvador Ortega. Al haber sido filmada de noche, los edificios aledaños quedan opacados al punto de perderse en la oscuridad. Esto genera, por un lado, que estos edificios no sean reconocibles y se mantengan en la sombra del anonimato para así poder mimetizarse en el contexto futurista de la película. Por otro lado, provoca que la traza circular de la glorieta destaque y se convierta en el foco central de la persecución.

Además, las diferentes marcas anunciadas como *Coca-Cola*, *Phillips*, *Fuji Film*, *Sony*, etc. contribuyen a construir una atmósfera dominada por un “tumulto de comercialismo enloquecido” 47. De acuerdo con el diseñador de producción, esto le daba a la película un *look* muy *Blade Runnerish*48. *Blade Runner* (1982) justamente se distingue por su ambiente capitalista llevado al extremo, visible a través de enormes pantallas con anuncios publicitarios que se convierten en los elementos más destacados del panorama urbano. Esta representación de un consumismo rampante es sólo uno de varios elementos que *Total Recall* recupera de *Blade Runner* (1982), el clásico del *cyberpunk* por excelencia que también está basado en un relato de Philip K. Dick.

Ésta es la primera secuencia de la película que sucede de noche y también es la primera en mostrar este tipo de elementos ligados al

consumismo voraz de un futuro distópico. Además, con esta secuencia culmina la primera parte de la película, situada en el planeta Tierra, y comienza el viaje del personaje hacia Venusville en Marte. La incorporación de estos espectaculares publicitarios funciona entonces como una transición hacia la segunda parte de la película en donde se le da continuidad a este “tumulto de comercialismo enloquecido”, pero ahora sin ningún tipo de ataduras al realismo que necesariamente conlleva el uso de locaciones.

45. Aldo Solano Rojas, “Los glifos mayas del Metro Insurgentes”, *La Tempestad* (sitio web), 12 de enero 2018, consultado el 3 de marzo de 2021.

46. Medina, “La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger”, 80.

47. Sandell en *Imagining Total Recall: The making of Total Recall* (2001) [mi traducción].

Imágenes 33-39:

Fotogramas de la secuencia filmada en la Glorieta de los Insurgentes.



33



34



35

Simbología

Personajes Desplazamiento

- Doug - - - - ->
- Agentes - - - - ->

Vehículos

-  Johnnycab - - - - ->
-  Agentes - - - - ->

Cámara

Paneo

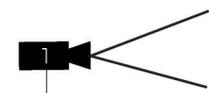
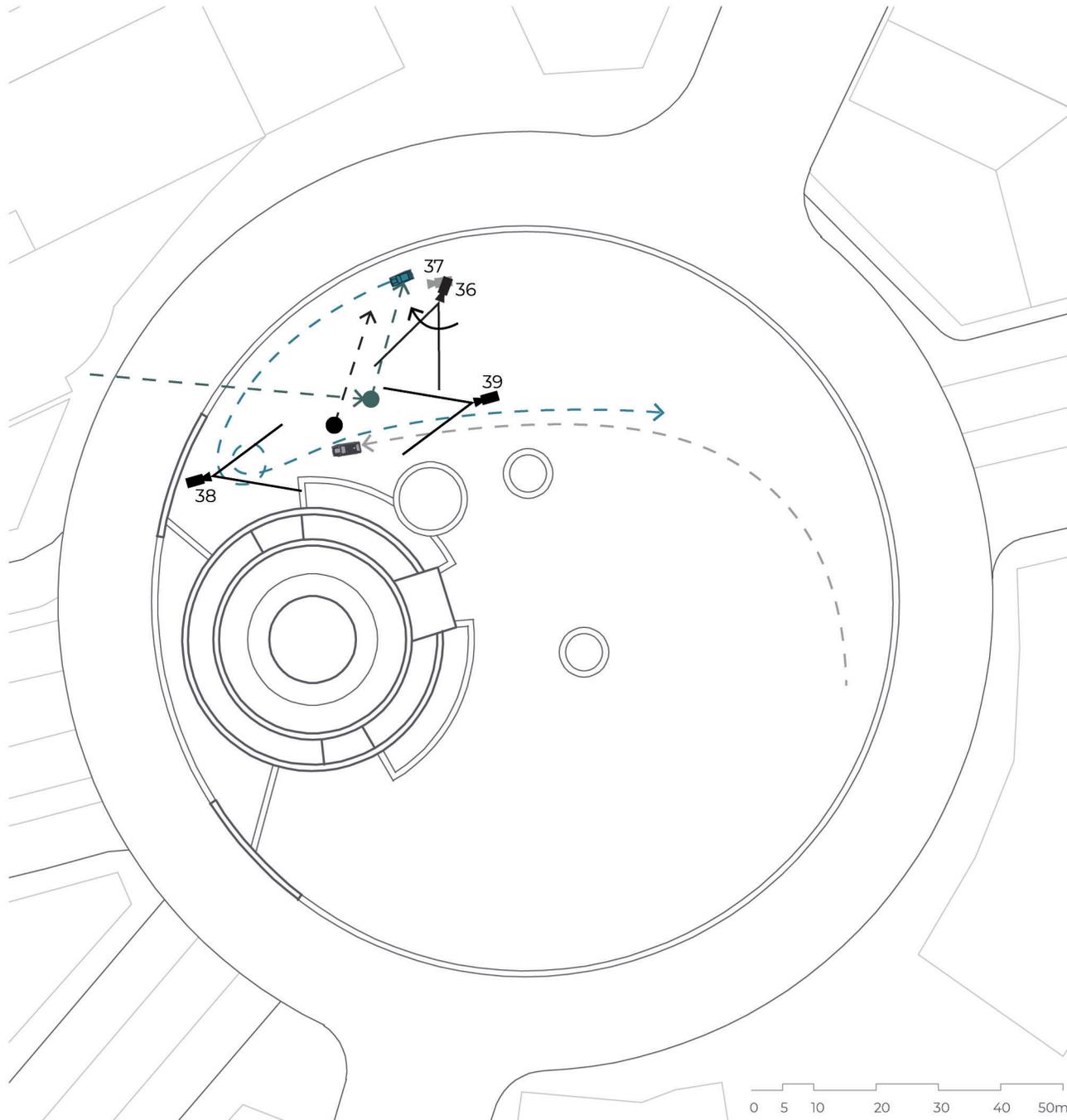


Imagen de referencia

Descripción

Después de su gran huida en metro, Doug sale de la estación Insurgentes y recoge un portafolio que le deja “un viejo amigo” en la cabina telefónica afuera del “Hotel Ritz”. Una vez con el maletín, Doug cruza un pasaje de locales comerciales con letreros luminosos para llegar al centro de la glorieta. Ahí es donde los agentes lo ven y comienza la persecución. Doug corre hacia un taxi y quita violentamente al robot-chofer para conducir él mismo. Los agentes persiguen el vehículo y comienzan a disparar. Tras perder el control del volante momentáneamente, Doug finalmente logra burlar a los agentes y escapar de la glorieta.

Planta



36



37



38



39

Espacios en Marte

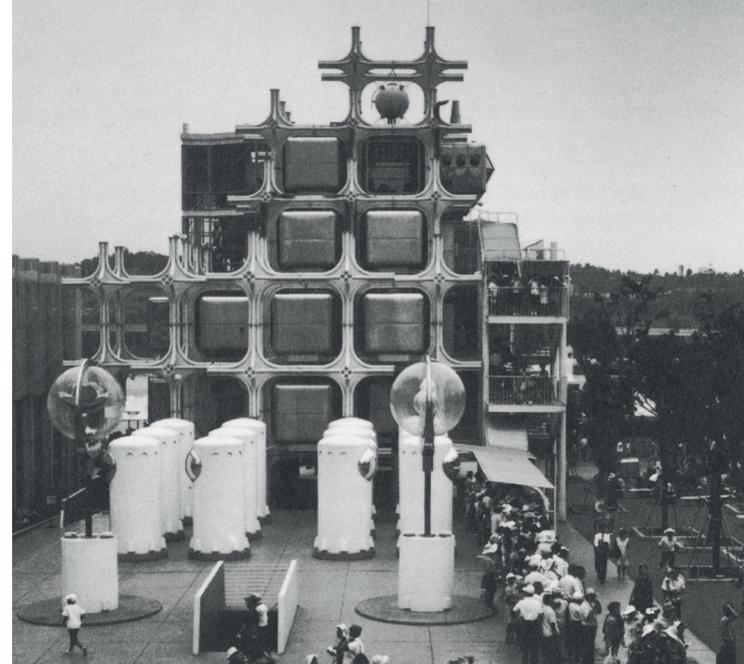
Previo a la filmación de la película, el diseñador de producción William Sandell fue enviado a visitar lugares especializados en investigación relacionada con la vida humana en otros planetas, como el Ames Research Institute en San Francisco y el Space Lab de la NASA en Houston. A partir de la información recolectada por el diseñador, se decidió que la arquitectura en Marte debía ser ligera y modular ya que, en una supuesta colonización del planeta rojo, sería inviable realizar construcciones pesadas y masivas de concreto como las que vemos en planeta Tierra.

Si para la arquitectura terrícola los referentes giraban en torno al brutalismo, para las construcciones en Marte la principal referencia arquitectónica del diseñador de producción fue el metabolismo japonés; particularmente obras del arquitecto Kisho Kurokawa, por ejemplo, el Takara Beutilion de 1970 o la Nakagin Capsule Tower de 1972.

But then, when you get to Mars, I wanted everything to look modular as it would: light, modular, being manufactured somewhere on Mars. [...] We were building modular compartments that were very believable, how they would stack and how they would be. Naturally, the Japanese have the most amazing modular pieces⁴⁹.

A pesar de no ser arquitectura caracterizada por el lenguaje brutalista típicamente asociado con la opresión de regímenes autoritarios, sus características también permiten que funcione como un mecanismo de control para someter a la población bajo el contexto particular de este planeta. Una mortífera radiación atraviesa la atmósfera de Marte, por lo que la vida se desarrolla al interior de las construcciones. La ligereza de la arquitectura está dada no sólo por su estructura modular, sino también por grandes ventanales que, más allá de permitir vistas del paisaje marciano, representan la fragilidad de la envolvente que resguarda a los habitantes del exterior. Esta es la base fundamental del poder monopólico de este régimen: el control de la población a partir del suministro de oxígeno.

Buena parte de estas construcciones modulares estaban realizadas bajo tierra, con la intención de agregar una capa de terreno marciano



40

48. Sandell en entrevista con el autor, 18 de febrero 2021.

49. Sandell en entrevista con el autor, 18 de febrero 2021.

Imagen 40:

Kisho Kurokawa, Takara Beutilion, Osaka (1970).

Imagen 41:

Kisho Kurokawa, Nakagin Capsule Tower, Tokio (1972).



41

50. Sandell en entrevista con el autor, 18 de febrero 2021.

51. Sandell en entrevista con el autor, 18 de febrero 2021.

Imágenes 42-45:
Fotogramas de diferentes secuencias en Marte.

como medida para mitigar la severa radiación. Esta decisión fue resultado del proceso de investigación realizado en el departamento de diseño de producción con expertos en la vida en el espacio. Sin embargo, la sensación de estar dentro de una cueva intensifica el ambiente opresivo en el que vive la población de mutantes sometida al poder de Coahaagen.

En Venusville, un gueto subterráneo habitado por mutantes víctimas de la radiación, predominan grandes anuncios de distintas marcas y luces neón de diferentes colores, dándole continuidad a los espectaculares vistos durante la secuencia de la persecución en la Tierra. Sin embargo, a diferencia de la glorieta, aquí no hay una geometría definida que unifique el espacio. Por el contrario, impera un ambiente desordenado y atiborrado totalmente opuesto a las grandes masas terrícolas ordenadas geoméricamente.

These people in the United States to go to Mars and then they make it as ugly as it is. With all this crap they immediately make it like a big hamburger stand, it's not like they make any anything wonderful or different. [...] This beautiful planet and they just completely screwed it up⁵⁰.

Aunque hay una predominancia de los espacios interiores, para situarnos en este planeta se utilizaron también maquetas a escala de los paisajes naturales de la superficie de Marte en donde es visible, entre otras cosas, el tren por medio del cual Doug arriba a Venusville. Si bien los paisajes marcianos pudieron haber sido filmados en los desiertos de California, Arizona o México, el equipo de producción tomó la decisión de crear un paisaje totalmente irreal en donde predomina el color rojo que típicamente se asocia con este planeta. El rojo está dado principalmente por la iluminación, que no sólo está presente en la atmósfera de las panorámicas exteriores, sino que también penetra en los espacios interiores a través de las grandes ventanas. De acuerdo con William Sandell, esta luz roja en Marte es tan opresiva como la arquitectura pesada y masiva en la Tierra⁵¹. Aunque las líneas estéticas difieren, el concepto de opresión se mantiene a lo largo del filme, al igual que la ambigüedad entre la realidad y el sueño implantado



42



43



44

Al final de la película, el protagonista resulta más fuerte que las fuerzas antagónicas y en una gran hazaña, libera a la población marciana de la opresión y la tiranía. Sin embargo, lo que no queda claro con el final de la película es en qué proporción lo que vimos fue la realidad o un sueño implantado en *Rekall Inc.*

Dentro de la ficción Verhoeven logra difuminar las líneas entre la realidad y el sueño, pero también entre la realidad y la ficción al utilizar arquitectura de la Ciudad de México que responde a un contexto histórico y político muy particular. Ciertamente Verhoeven no inventó el hilo negro, ya que el uso de arquitectura de grandes masas es en realidad un lugar común en la ciencia ficción para poder establecer un futuro distópico en el que el individuo se reduce a una pieza de ajedrez controlada por un poder superior, usualmente autoritario y opresivo.

Las proporciones de la arquitectura masiva y monolítica de la Ciudad de México que vemos en *Total Recall* sin duda se corresponden con las de las grandes proezas que debe realizar el héroe de la película. Incluso, estas estructuras forman parte de los obstáculos que el personaje debe superar, de manera que contribuyen a exaltar el mérito de las victorias del héroe. El personaje logra sobreponerse ante las grandes masas de esta arquitectura y resulta la figura predominante durante toda la película. El Colegio Militar bien podría representar el monumento a esta suerte de ser todopoderoso que fue Schwarzenegger durante el proceso de producción de *Total Recall*.

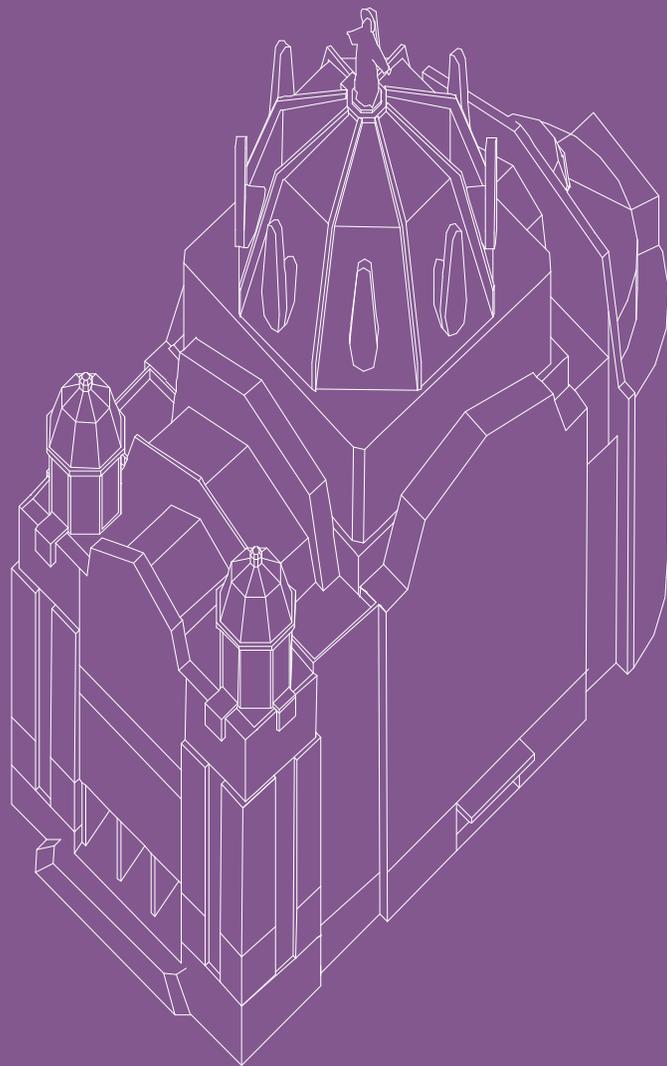
A pesar de los intentos de adjudicar la monumentalidad de la arquitectura mexicana al autoritarismo del gobierno bajo el cual se construyeron estas edificaciones, esa masividad trasciende los cambios políticos de la historia reciente y se remonta hasta el pasado prehispánico de México. Por lo tanto, estas estructuras están cargadas de una fuerte tendencia al conservadurismo y al tradicionalismo, que en el contexto futurista de *Total Recall*, da como resultado una imagen atemporal e indeterminada.

La arquitectura mexicana en *El vengador del futuro* es la representación del orden inalterable en medio de una ciudad del desarraigo. Tanto en el Colegio Militar como en las oficinas centrales del Infonavit, la arquitectura monolítica y aparentemente impenetrable funciona como un contenedor de realidades virtuales alternas que deben ser resguar-

dadas. En la glorieta, la arquitectura y su propia iconografía se someten ante el poder de la imagen para crear un futuro dominado por el capitalismo voraz de los grandes imperios monopolíticos. En una hazaña de proporciones masivas e irreales, el héroe logra vencer al régimen de las imágenes y de las realidades virtuales. Sin embargo, el final de la película nos recuerda que tal vez todo fue sólo eso: una imagen proyectada en la memoria del personaje.



45



3 Romeo + Juliet

1996

Estados Unidos

Dirección

Baz Luhrmann

Guión

Craig Pearce y Baz Luhrmann

(Adaptación de *Romeo y Julieta* de William Shakespeare)

Dirección de Fotografía

Donald McAlpine

Diseño de Producción

Catherine Martin

Decoración de Set

Brigitte Broch





Capítulo 3:

Romeo + Juliet

(México) es un país impregnado de misticismo y religión, cuyo ambiente no permite la ubicación del tiempo, pues mezcla pasado y futuro, elementos necesarios para la versión de Romeo y Julieta

-Baz Luhrmann, Ciudad de México, 1996.¹

Baz Luhrmann tiene un interés por en crear una artificialidad real en sus películas, más que una realidad artificial; es decir, parte de elementos reales muy concretos para reformularlos y crear un universo que opera bajo sus propias reglas. Para adaptar una historia del siglo XVI a la época contemporánea, Baz Luhrmann tenía el reto de encontrar espacios estética y temporalmente ambiguos, capaces de dialogar al mismo tiempo con la tradición del mundo isabelino y con el dinamismo del mundo posmoderno. Baz Luhrmann encontró en la Ciudad de México obras arquitectónicas que responden a la tradición y a la modernidad, pero también al caos y al misticismo que requería este mundo de fantasía isabelino posmoderno.

Sinopsis

Romeo + Juliet de Baz Luhrmann de 1996 es una adaptación cinematográfica de la célebre tragedia del dramaturgo inglés William Shakespeare sobre dos enamorados que no pueden estar juntos. El director describe este amor juvenil como “una droga letal y peligrosa en un mundo de odio aprendido,”² en donde se les dice a estos jóvenes enamorados que no pueden amar a una persona por su apellido. La historia original sucede en la ciudad italiana de Verona, pero para esta versión cinematográfica se usaron locaciones en México para crear una ciudad ficticia llamada “Verona Beach”.

1. Lorena Ríos Alfaro, “Hallé en México el lugar perfecto sin ubicación de tiempo para la filmación de *Romeo y Julieta*,” *Unomásuno*, 3 de febrero de 1996.

2. Baz Luhrmann en Pauline Adamek, “Baz Luhrmann’s *William Shakespeare’s Romeo + Juliet*,” en *Baz Luhrmann. Interviews*, Ed. Tom Ryan (Jackson: The University Press of Mississippi, 2014), 26 [mi traducción].

3. Baz Luhrmann en Gary Crowds, “Shakespeare in the Cinema: A Cineaste Interview,” en *Baz Luhrmann. Interviews*, Ed. Tom Ryan (Jackson: The University Press of Mississippi, 2014), 37.

Imagen 1:
(Página anterior)
Verona Beach.

4. Luhrmann en Adamek, "Baz Luhrmann's *William Shakespeare's Romeo + Juliet*," 26.

5. Nicoleta Cinpoes, "By Looking Liking": Baz Luhrmann's *William Shakespeare's Romeo + Juliet*," *Messages, Sages, and Ages*, Vol. 3, No. 1. (2016): 16.

6. Baz Luhrmann en Peter Malone, "Baz on the Bard," en *Baz Luhrmann. Interviews*, Ed. Tom Ryan (Jackson: The University Press of Mississippi, 2014), 30 [mi traducción].

7. Luhrmann en Crowdus, "Shakespeare in the Cinema: A Cineaste Interview," 37.

8. Luhrmann en Crowdus, "Shakespeare in the Cinema: A Cineaste Interview," 37.

9. Luhrmann en Malone, "Baz on the Bard," 31.

10. Cinpoes, "By Looking Liking": Baz Luhrmann's *William Shakespeare's Romeo + Juliet*," 9.

11. Luhrmann en Crowdus, "Shakespeare in the Cinema: A Cineaste Interview," 39.

12. Cinpoes, "By Looking Liking": Baz Luhrmann's *William Shakespeare's Romeo + Juliet*," 10.

13. Cinpoes, "By Looking Liking": Baz Luhrmann's *William Shakespeare's Romeo + Juliet*," 8.

Producción

Al igual que Alejandro Jodorowsky, Baz Luhrmann llegó al cine tras una formación sobre las tablas del escenario. Su primer largometraje *Strictly Ballroom* (1992) está basado en una puesta en escena que desarrolló mientras estudiaba en el Instituto Nacional de Artes Dramáticas en Sídney. Aún sin soltar el teatro, Baz Luhrmann decidió apostar por una adaptación de William Shakespeare para su segundo largometraje.

De acuerdo con Luhrmann, lo que hacía Shakespeare al abrir el telón era revelar la condición humana³. Baz Luhrmann asegura que la condición humana no cambia con el tiempo, sólo cambian las condiciones a su alrededor⁴. Partiendo de esta premisa, la intención del director era revelar el poder que puede tener en 1996 esta narración escrita cuatrocientos años atrás.

Alejándose de las versiones tradicionales, Luhrmann ofrece una interpretación del texto original desde una perspectiva posmoderna. Al mismo tiempo que la película surge como un producto del capitalismo global, se cuestiona el acto de consumir a Shakespeare bajo un contexto de finales del siglo XX⁵. Más allá de intentar popularizar a Shakespeare, Baz Luhrmann entiende que la obra del dramaturgo inglés en ningún momento surgió con la intención de dirigirse a una elite intelectual, sino que apelaba al humor y el entretenimiento popular. De tal forma, Luhrmann retoma elementos del teatro de Shakespeare y se vale otros elementos de la cultura popular contemporánea para hacer una versión más accesible y relevante para la audiencia contemporánea que no se limita a ser simplemente a una actualización histórica al siglo XX.

Creo que lo que estamos haciendo es interpretar Romeo y Julieta de Shakespeare a través de imágenes del siglo XX que permitan liberar el lenguaje y encontrar un estilo para comunicarlo a una audiencia contemporánea⁶.

Baz Luhrmann ha dicho que la filosofía detrás de esta adaptación cinematográfica de *Romeo y Julieta* era revelar no sólo la narración lírica, dulce y romántica del texto, sino también el lado violento y desenfrenado⁷. Para conservar todos estos elementos presentes en el texto de Shakespeare, se decidió mantener íntegramente la riqueza del lenguaje sin ningún tipo de cambios o añadiduras. Bajo el contexto de un mundo

contemporáneo de pandillas urbanas, el uso del lenguaje shakesperiano original pareciera ser un elaborado y ornamentado rap callejero⁸. También se decidió que cada actor conservaría su propio acento sin intentar imitar un acento británico. Según Baz Luhrmann, el acento del sur de California de Leonardo DiCaprio en realidad no está tan alejado de lo que se escuchaba en los escenarios isabelinos⁹. Además, esto le otorga "una dimensión racial y étnica a la caracterización, más rica y relevante para la cultura contemporánea" ¹⁰.

De acuerdo con Baz Luhrmann, "en cualquier película, sea Shakespeare o no, el lenguaje visual tiene la función revelar, apoyar y aclarar la narración" ¹¹. En el caso particular de Shakespeare, su lenguaje generalmente resulta desalentador para muchos, por lo que para esta adaptación se decidió que el lenguaje visual tenía la función de allanar el camino, otorgando los signos de referencia necesarios para que el espectador pueda concentrarse en lenguaje y su ritmo, ya sea para compensar cortes textuales o para embellecer una interpretación particular, pero nunca simplemente para traducir de forma literal el texto a imagen¹².

El lenguaje visual de la película, comprendiendo el vestuario, los sets e incluso la arquitectura, busca comunicar ideas claras que todo el mundo comprendiera y pudiera asociar fácilmente con los personajes, los lugares y la acción. "Su función es interactuar y desarrollar una relación interdependiente con la historia, sin ser subordinada de ésta" ¹³. Estas imágenes no son un accesorio que ilustra el texto.

El lenguaje visual desarrollado en la película no es sutil sino, por el contrario, saturado y cambiante. Este lenguaje abarca lo ecléctico, lo extravagante y lo camp. El director toma elementos de lo camp al tratar un tema serio y trágico de una manera simple e incluso absurda¹⁴.

De acuerdo con Baz Luhrmann, este intenso lenguaje visual tiene la intención de ser liberador, no opresor¹⁵; contrario a lo que sucede en otras películas filmadas en la Ciudad de México, particularmente aquellas que intentan representar un futuro distópico. Esta liberación de la que habla el director tiene que ver con establecer un diálogo entre el texto original de Shakespeare y la audiencia mayoritariamente adolescente a la que se dirigía la película.

A pesar de que no se conserva mucha información fáctica y hay muchos mitos generados alrededor de la figura de Shakespeare, lo que

Baz Luhrmann tenía claro que a Shakespeare le gustaba abarrotar los teatros y para esto se valía de carcajadas, lágrimas, juegos de palabras, bromas obscenas, canciones y espectaculares peleas de espadas¹⁶. Es decir, Shakespeare usaba distintos recursos a su disposición para captar la atención y mantener entretenida a una audiencia “ruidosa y salvaje pero honesta”¹⁷. De tal forma, el lenguaje cinematográfico desarrollado para *Romeo + Juliet* buscaba tener equivalentes fílmicos que cumplieran con el mismo objetivo que Shakespeare, al ser una película dirigida a una audiencia contemporánea igualmente “ruidosa y salvaje pero honesta”.

La versión ha sido descrita por el propio Baz Luhrmann como una “versión MTV” con un “estilo pop”. El director ha dicho que este llamado “estilo pop” está inspirado en el rey del pop, pero el rey del pop en la época isabelina: William Shakespeare¹⁸. Baz Luhrmann entiende la importancia del uso de elementos populares que le permitían a Shakespeare interactuar con el público y lo traslada a las estrategias de comunicación masiva propias de la televisión y la música popular contemporánea para conectar con audiencias jóvenes. Esto no se limita a la estética de videoclip de la película, sino que incluso el director desarrolló también un especial de MTV para promocionar la película durante su estreno.

Aunque responde a la velocidad de la cultura pop contemporánea, el ritmo de la película resulta inusual al pasar de la energía frenética visible en las peleas y los bailes a la serenidad de las escenas románticas entre la pareja protagonista,¹⁹ resultando en una constante variación de estilo visual que recuerda a la programación de videos musicales en MTV en aquella década.

Las incongruencias estilísticas responden a la necesidad de mantener el interés de la audiencia a partir de distintas referencias fácilmente identificables que permiten también articular este universo ficticio y diferenciar sus componentes. Esto es particularmente visible en el diseño de vestuario utilizado para distinguir a las dos pandillas: los Montesco visten siempre camisas hawaianas con estampados florales de distintos colores (Imagen 2) y los Capuleto camisas de alta costura muy ornamentadas inspiradas en Dolce & Gabbana (Imagen 3).

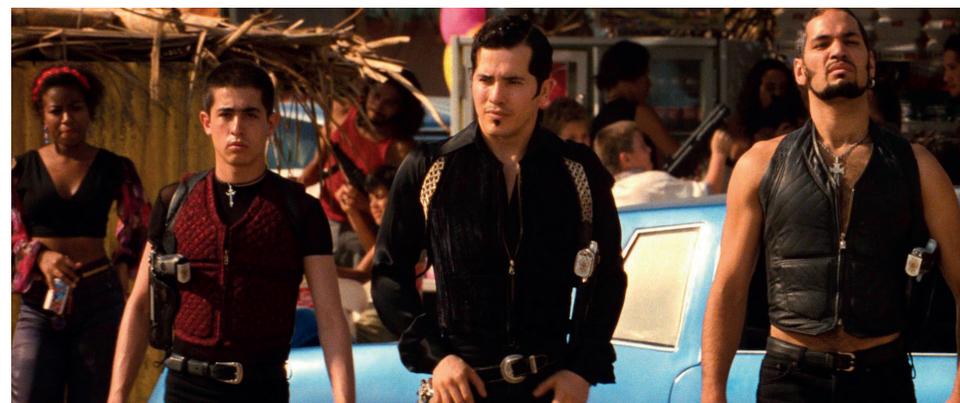
La versión de Baz Luhrmann, al ser explícitamente una interpretación desde un punto de vista posmoderno, no tiene “miedo a reclamar su identidad híbrida ni a ser abiertamente referencial, la película cita y

toma de distintos lugares”²⁰. Además de referencias directas a recursos empleados por Shakespeare en su quehacer escénico durante la época isabelina, también hay varias referencias cinematográficas que se pueden encontrar en el filme.

Ciertamente pueden encontrarse rastros de adaptaciones cinematográficas anteriores de *Romeo y Julieta* como las de Cukor (1936) y Zaffrelli (1968). También hay algo de *West Side Story* al situar esta tragedia en medio de una riña entre bandos en una gran urbe. “Lo que se hizo fue situar *Romeo y Julieta* en el mundo de las películas, por lo que no todo tiene necesariamente una congruencia cronológica. Algunas partes parecen de los 70s y otras de los 40s”²¹. En la película vemos drásticas variaciones no sólo estilísticas sino también cronológicas.



2



3

14. Mark Mordue, “*Romeo + Juliet: Appear Thou in the Likeness of a Sigh...*” en *Baz Luhrmann. Interviews*, Ed. Tom Ryan (Jackson: The University Press of Mississippi, 2014), 16.

15. Malone, “Baz on the Bard,” 32.

16. Crowdus, “Shakespeare un the Cinema: A Cineaste Interview,” 39.

17. Crowdus, “Shakespeare in the Cinema: A Cineaste Interview,” 38.

18. Luhrmann en Mordue, “*Romeo + Juliet: Appear Thou in the Likeness of a Sigh...*”, 15.

19. Adamek, “Baz Luhrmann’s *William Shakespeare’s Romeo + Juliet*,” 24.

20. Cinpoes, “By Looking Liking”: Baz Luhrmann’s *William Shakespeare’s Romeo + Juliet*,” 15.

21. Craig Pearce en Brian Gibbons (ed.) *Romeo and Juliet* (Londres: Arden Shakespeare, 1996).

Imágenes 2-3:
Diferencias estilísticas en el vestuario de los Montesco y los Capuleto.

22. Luhrmann en Malone, "Baz on the Bard," 29.

23. Alejandro Luna, *Espacios isabelinos* (México: Paso de Gato, 2008), 24.

24. Luna, *Espacios isabelinos*, 25.

25. Pearce en Gibbons (ed.) *Romeo and Juliet*.

26. Catherine Martin en Gibbons (ed.) *Romeo and Juliet*.

27. Pearce en Gibbons (ed.) *Romeo and Juliet*.

28. Luhrmann en Mordue, "Romeo + Juliet: Appear Thou in the Likeness of a Sigh...", 14.

29. Baz Luhrmann en Erick Bauer, "Re-revealing Shakespeare: Baz Luhrmann on *Romeo + Juliet*," en *Creative Screenwriting* (sitio web), 7 de enero de 2015.

30. Malone, "Baz on the Bard," 29-30.

Imagen 4:

Vista del escenario original de The Globe entre 1599 y 1613.

Ciudad: Verona Beach

En busca de hacer su película tal como Shakespeare la hubiera hecho²², Luhrmann entiende que en *Romeo y Julieta* la ciudad de Verona resulta casi irrelevante para el desarrollo de la historia. Lo importante en esta adaptación cinematográfica no era entender la ciudad de Verona como el lugar en el que se desarrolla la acción, sino las perspectivas del autor sobre esta ciudad.

De acuerdo con el escenógrafo Alejandro Luna, "Shakespeare había escrito obras sobre personas, no sobre lugares. En The Globe, el público debía concentrarse totalmente en las palabras y en las acciones, debía ignorar el lugar donde se desarrollaban las acciones"²³. En el teatro de Shakespeare no importaba el lugar, sino el espacio para la acción. En otras palabras, no importaba si el lenguaje arquitectónico del Castillo de los Capuleto era gótico o renacentista para indicar que está en Verona, importaba que hubiera elementos que permitieran establecer una relación espacial entre los personajes de manera que, desde su balcón, Julieta pareciera inalcanzable para Romeo, por ejemplo.



En las puestas en escena del dramaturgo inglés no había escenografía que intentara emular la arquitectura de la ciudad en donde se situaba la acción. De hecho, no era común el uso ningún tipo de dispositivo escenográfico en el teatro isabelino. El balcón de Julieta, por ejemplo, tenía que resolverse espacialmente con los propios elementos constructivos del teatro. "La escenografía está en el texto y en la imaginación del público"²⁴. Todos los signos de referencia para entender la ubicación de la historia, en caso de ser necesarios, están dados por lo que dicen los actores y no de forma visual.

Shakespeare nunca viajó a Italia ni conoció Verona. Por lo tanto, el autor no era ni histórica ni geográficamente preciso en sus descripciones de Verona²⁵. La perspectiva que tenían Shakespeare y el público que asistía sus representaciones era la de una ciudad católica, exótica y con clima más cálido que el de las ciudades inglesas. Lo que hizo entonces el dramaturgo fue tomar Verona y exponerla como una ciudad italiana casi mítica en donde todas las personas eran pasionales y de sangre caliente,²⁶ así como con un fuerte arraigo en la tradición católica.

To Shakespeare and to Elizabethan audiences, Verona was a hot, sexy, violent, Catholic place.²⁷

De acuerdo con el director, "cada decisión tomada en la película surgió de un extenso y meticuloso análisis del mundo isabelino"²⁸. Se decidió crear un mundo que no estuviera basado en ninguna ciudad real contemporánea, la referencia principal fue el contexto del mundo isabelino en el que surgió la obra. Inglaterra gobernada por Isabel I se caracterizaba por ser una sociedad con muchos pobres y pocos ricos, en donde todos los caballeros cargan con un arma y "el tipo de arma que portas determina quién eres"²⁹.

Para trasladar esta estructura social a la época contemporánea se decidió hacerlo a través de "la cultura dominante en el mundo occidental: la estadounidense, especialmente a través de los medios de comunicación"³⁰. Con este universo creado se "buscaba ser socialmente exactos en términos del mundo en donde se desarrolla la historia, pero que al mis-

mo tiempo la gente tuviera un entendimiento directo sobre el mismo, de manera que no tuvieran que descifrar la intención”³¹. Verona Beach se convierte así en una “ciudad universal” que tiene resonancia con las ciudades estadounidense pero también con las ciudades latinoamericanas.

Los métodos de Baz Luhrmann no están encaminados hacia la búsqueda del realismo, pero al mismo tiempo tienen un fuerte interés por los mecanismos en los que opera el mundo real³². El universo creado para la película es entonces un mundo artificial, llamativo, ostentoso y excesivo regido por el honor y la sangre en donde los duelos y la violencia del mundo isabelino se mantienen.

La producción tenía entonces la tarea de encontrar un lugar que respondiera a la perspectiva mítica que tenía el mundo isabelino sobre Verona, pero trasladada al siglo XX; así como a las estructuras presentes en la sociedad inglesa de la época isabelina.

México como lugar de rodaje

Romeo + Juliet se filmó en los estudios Churubusco y en distintas locaciones de la Ciudad de México y del puerto de Veracruz. Hay varios motivos que impulsaron la decisión de realizar la filmación en México. Inicialmente se pensaba filmar en Miami, pero por razones financieras se vieron obligados a escoger la Ciudad de México. Por otro lado, el rodaje en México le otorgaba ciertas libertades a la producción. Baz Luhrmann ha confesado que en México pudieron hacer cosas que no hubieran podido hacer en ningún otro lugar en el mundo³³.

De acuerdo con la diseñadora de producción Catherine Martin, la Ciudad de México se convirtió en “toda una revelación”³⁴. La producción encontró en México un país que les resultaba exótico y violento, y que además está repleto de iconografía católica y otros elementos narrativos útiles para contar la historia. Catherine Martin afirmó que “todos los elementos clave que afectan a los personajes de Romeo y Julieta se encuentran en la Ciudad de México: el poder de los ricos, la corrupción, la población armada, la importancia de la religión en la vida cotidiana y el sacrosanto matrimonio”³⁵. Particularmente la iconografía católica resulta un elemento fundamental en el diseño de producción que permite comunicar a la audiencia que nadie en esta ciudad de fantasía cuestionaría

la religión ni el poder del matrimonio ante los ojos de Dios,³⁶ otorgándole fuerza y dramatismo al argumento de Shakespeare.

Tras el estreno de la película, el crítico de cine Carlos Bonfil escribió al respecto que la cinta “utiliza la Ciudad de México como una urbe apocalíptica que concentra y combina la voracidad modernista y el lastre de atavismos religiosos”³⁷. Describe el papel de la Ciudad de México en la película como una “ciudad frenética” y una “capital del desarraigo”. Bajo estos supuestos, asegura también que la filmación bien pudo haber sido realizada con los mismos resultados en “otros laboratorios urbanos del neoliberalismo” como Bogotá, Caracas o Sao Paulo³⁸. Si bien es cierto que muchos de los edificios de la Ciudad de México retomados en la película responden a un estándar de internacionalización producto de la globalización, hay otros que responden a la idiosincrasia de la cultura mexicana. Además, como sucedió con *Total Recall*, la combinación de arquitectura de proporciones masivas y una buena infraestructura cinematográfica de menor costo que la Hollywoodense es quizás el punto clave en el atractivo que tuvo la Ciudad de México como lugar de filmación para estas producciones extranjeras.



31. Luhrmann en Bauer, “Re-revealing Shakespeare: Baz Luhrmann on *Romeo + Juliet*” [mi traducción].

32. Tom Ryan, Ed. *Baz Luhrmann. Interviews* (Jackson: The University Press of Mississippi, 2014).

33. Malone, “Baz on the Bard,” 34.

34. Catherine Martin en Emilio Muñoz Ledo, “México es un lugar caliente y sexy,” *Reforma*, 17 de junio de 1996.

35. Martin en Muñoz Ledo, “México es un lugar caliente y sexy”.

36. Malone, “Baz on the Bard,” 32-33.

37. Carlos Bonfil, “Romeo + Julieta,” *La Jornada*, 19 de enero de 1997.

38. Bonfil, “Romeo + Julieta”.

Imagen 5:

Iconografía católica retomada en la decoración de set.

39. Adamek, "Baz Luhrmann's *William Shakespeare's Romeo + Juliet*," 24 [Mi traducción].

40. Cinpoes, "By Looking Liking": Baz Luhrmann's *William Shakespeare's Romeo + Juliet*," 14.

Glorieta

*"Two households, both alike in dignity
In fair Verona, where we lay our scene,
From ancient grudge break to new mutiny,
Where civil blood makes civil hands unclean.
From forth the fatal loins of these two foes
A pair of star-crossed lovers take their life."*

-William Shakespeare, Prólogo, *Romeo and Juliet*

En el prólogo Shakespeare retoma el coro de las tragedias griegas para presentar el contexto y resumir lo que va a suceder en la historia. En el prólogo se introduce el escenario en donde tiene lugar la acción, Verona; así como a las dos familias rivales, cuya ira es causante de enfrentamientos civiles en la ciudad y del fatídico destino que sufren los dos amantes pertenecientes a cada una de estas familias.

Con el prólogo, se da a conocer el final trágico de la historia desde el primer momento de la obra (y la película). Ahí radica el interés de la narrativa shakesperiana ya que no importa cuál es el desenlace de la historia, sino cómo se va desarrollando. Es decir, el valor de la historia no recae en su factor sorpresa, cuando por la naturaleza trágica de la historia bien lo pudo haber sido.

Baz Luhrmann interpreta la figura del coro como una comentarista dentro de una televisión que narra las disputas entre los Montesco y los Capuleto. Además de ser recitado por la comentarista en la televisión, buena parte del texto es presentado también de forma gráfica a través de encabezados de periódicos que resumen la disputa y se alternan con imágenes de incendios y persecuciones policiacas, estableciendo una atmósfera caótica y violenta.

*Para Luhrmann, la televisión es el coro de nuestras vidas modernas*³⁹.

Siguiendo la convención de la televisión, la ciudad de Verona Beach se nos presenta como si el director estuviera cambiando los canales, retrocediendo y haciendo *fast-forward* por la ciudad, para mostrar aquellos elementos de la ciudad que permiten sintetizar toda la historia en el prólogo.

Como lo señala Nicoleta Cinpoes, "la enemistad de las dos familias está representada por sus nombres en lo alto de los rascacielos que dominan la ciudad" ⁴⁰. La disputa familiar se traduce en una lucha entre estos grandes corporativos por dominar el *skyline* de la ciudad. El único otro elemento que destaca del panorama urbano es una monumental estatua representando la figura de Cristo al centro de la glorieta entre ambos edificios. De tal forma, la religión es presentada como el tercer gran poder que domina Verona Beach, lo único capaz de mediar la guerra entre familias.

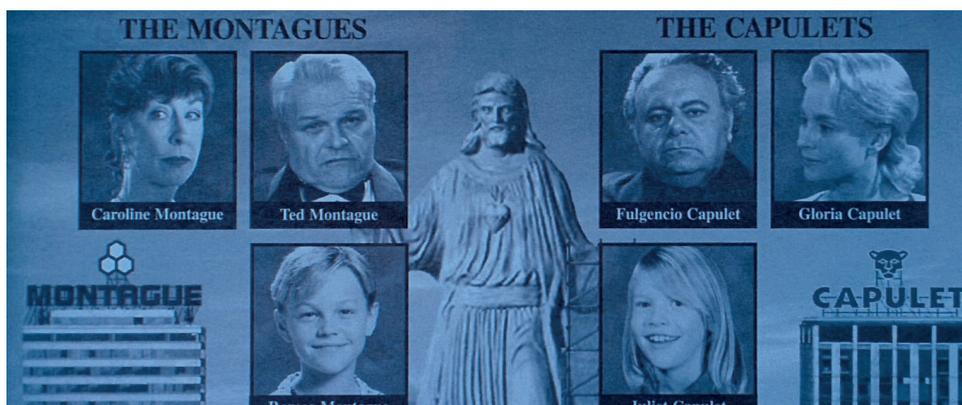
La interpretación de Baz Luhrmann del texto de Shakespeare da como resultado una realidad estilizada y, por lo tanto, una versión también estilizada de la Ciudad de México, su arquitectura y su iconografía. La glorieta en esta secuencia corresponde a una de las nueve glorietas del Paseo de la Reforma, la glorieta en cuyo centro se erige el Monumento o "Ángel" de la Independencia. Este monumento es totalmente transformado de forma digital en una estatua de Cristo de proporciones monumentales.

En el primer plano general de situación (Imagen 9), la avenida que conduce a la glorieta es la Calle Río Tíber, por lo que el edificio del lado izquierdo corresponde al hotel Sheraton María Isabel, diseñado por Juan Sordo Madaleno en colaboración con José Adolfo Wiechers y José Villagrán. Como lo señalan las grandes letras y logotipos que tiene como remate en la parte superior, este edificio se convierte en la torre sede del cuartel general de la familia Capuleto y el edificio del lado opuesto es la torre perteneciente a la familia enemiga, los Montesco. Éste corresponde a la Torre del Ángel diseñada por Eduardo Terrazas (antes de la remodelación realizada en el año 2000).

Ambos rascacielos son parecidos: tienen una silueta rectangular y sus fachadas están compuestas por grandes ventanales que responden a los cánones del estilo internacional. En la Torre Capuleto los ventanales son oscuros y forman una cuadrícula enmarcada por cancelería blanca. En la torre de los Montesco los ventanales reflejan el paisaje y forman franjas horizontales que atraviesan toda la fachada y se van alternando con elementos estructurales. Las fachadas de ambos edificios no tienen rasgos característicos que permitan distinguirlos con facilidad de otros edificios de estilo internacional en el mundo.



6



7



8

El estilo internacional de estos edificios contribuye a que Verona Beach se perciba como una ciudad global y universal. Además, la estandarización en sus fachadas permitió que se tuviera una mayor libertad en la modificación de los edificios durante la posproducción de la película. La imagen de estos rascacielos es transformada sin ningún tipo de restricción en cuanto a su forma original; en cambio, se hace en función de los requerimientos particulares de cada plano, al punto que hay tomas dentro de la misma secuencia que resultan contradictorias entre sí. Por ejemplo, en el primer plano general la planta en forma de “T” del Hotel Sheraton es completamente ignorada para generar una fachada continua, mientras que la volumetría se respeta cuando se ve desde otro ángulo (Imagen 14).

El desinterés en el tratamiento de la forma arquitectónica responde a la convención televisiva de la película en donde Baz Luhrmann “deja apretado el botón de *fast-forward*”⁴¹. Particularmente en el prólogo los planos cambian rápidamente por lo que no se pretende que los detalles sean apreciados con detenimiento. Esto permite, en palabras del director “atravesar la ciudad y saltarse las partes aburridas”⁴² e incluso modificarlas indistintamente.

Por lo tanto, en la película la forma arquitectónica de estos edificios se reduce a una fachada genérica de estilo internacional que permite expresar la competencia entre dos rascacielos corporativos por dominar el paisaje de esta ciudad globalizada y caótica bajo una estética desobligada de televisión.

El prólogo, además de establecer el panorama general de la historia, también establece la atmósfera caótica que domina Verona Beach. Cinpoes explica también el contraste de atmósferas que prevalecen en la película representadas por el agua y el fuego. El agua es elemento visible en las escenas que comparten Romeo y Julieta, caracterizadas por una atmósfera inundada de paz y silencio, en oposición al mundo exterior dominado por el caos y el fuego⁴³. Este fuego es visible en las imágenes violentas del noticiero del prólogo, así como en las persecuciones y los tiroteo entre pandillas en secuencias posteriores. La atmósfera de caos es además acentuada por el ritmo estrepitoso del *fast-forward* televisivo.

Además del prólogo, la glorieta del Cristo monumental y sus edificios corporativos son escenario recurrente para otras secuencias a lo

Imágenes 6-8:
Fotogramas del prólogo de la película: la comentarista de televisión recitando el prólogo (6) y primeras planas en una atmósfera dominada por el fuego del conflicto entre familias (7-8).

41. Adamek, “Baz Luhrmann’s *William Shakespeare’s Romeo + Juliet*,” 25 [mi traducción].

42. Adamek, “Baz Luhrmann’s *William Shakespeare’s Romeo + Juliet*,” 25 [mi traducción].

43. Cinpoes, “By Looking Liking”: Baz Luhrmann’s *William Shakespeare’s Romeo + Juliet*,” 12 [mi traducción].

Imagen 9:
Plano general de situación .

Imagen 10:
Fotografía aérea del Hotel Sheraton María Isabel en 1962.

Imagen 11:
Fotografía aérea de la Glorieta del Ángel de la Independencia y la Torre del Ángel en la década de 1980.

44. Lourdes Cruz González Franco, "Hotel María Isabel," en *Ciudad De México. Guía De Arquitectura*, Coord. Ernesto Alva Martínez (México y Sevilla: Gobierno de la Ciudad de México; Colegio de Arquitectos de la Ciudad de México; Junta de Andalucía, 1999), 176.



9

Hotel Sheraton María Isabel

Arquitecto: Juan Sordo Madaleno, José Adolfo Wiechers y José Villagrán
Año: 1961-1962

Ubicación: Colonia Cuauhtémoc

El Hotel María Isabel se ubica en la esquina de Paseo de la Reforma y Río Tíber, una de las esquinas más privilegiadas de la ciudad por estar frente a la Columna de la Independencia. El edificio de 21 niveles destacó durante varios años como uno de los mejores ejemplos de la industria hotelera en México. La solución de la planta arquitectónica tiene una composición asimétrica en forma de "T" que genera dos volúmenes y una gran plaza⁴⁴.

76

10



11



Torre del Ángel

Arquitecto: Eduardo Terrazas, Robert A.M. Stern (Remodelación)

Año: 1980, 1998-2000 (Remodelación)

Ubicación: Colonia Juárez

El edificio fue construido a principios de la década de los 80s frente al Monumento a la Independencia. Entre 1998 y el año 2000 el edificio tuvo una intervención a cargo del arquitecto Robert A.M. Stern. Según el arquitecto estadounidense la construcción original era "un edificio banal y torpemente detallado". La remodelación consistió en desmontar la envolvente original y revestir el edificio nuevamente con una fachada continua de vidrio⁴⁵.



12



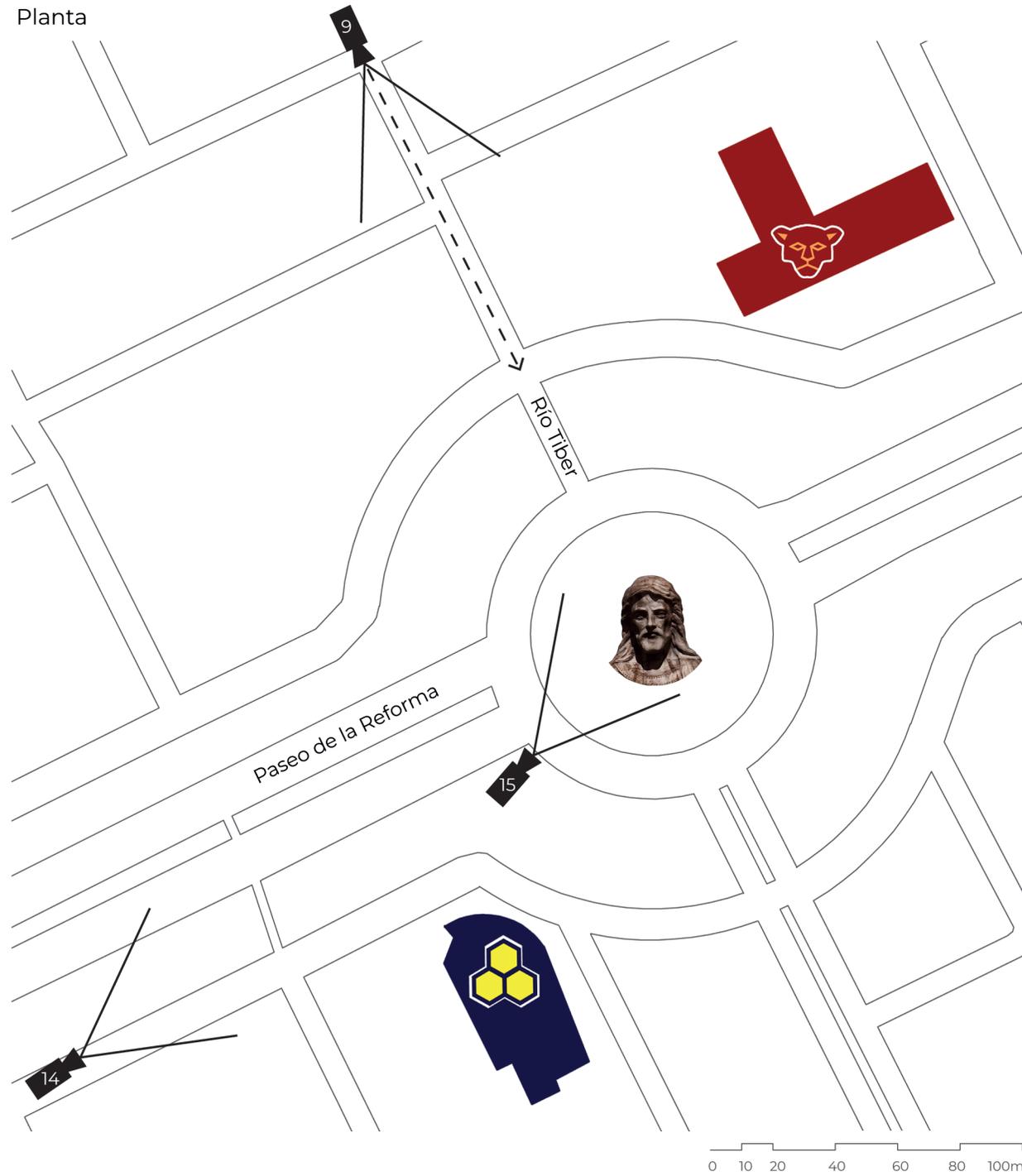
13



14



15



Simbología

-  Torre Capulet
-  Torre Montague
-  Estatua de Cristo

Cámara

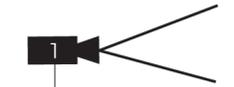


Imagen de referencia

Desplazamiento



Imágenes 12-14:
Fotogramas de la secuencia del prólogo filmada en la Glorieta del Monumento a la Independencia.

Imagen 15:
Plano general de situación en la secuencia desarrollada al interior de la Torre Capulet.

45. "Torre del Ángel," en *Robert A.M. Stern Architects* (sitio web), 2021, consultado 14 marzo 2021.

Imagen 16:
Plano cenital de la glorieta.

Imágenes 17-18:
Fotogramas de Sycamore Grove.

largo de la película. En el plano de establecimiento de otra secuencia (Imagen 15) vemos la escultura de Cristo con mayor detalle y desde otra perspectiva, vista desde abajo. La mano derecha del Cristo, en acto de bendición, pareciera estar señalando la Torre Capuleto, en cuyo interior se desarrollará la acción. Fulgencio Capuleto (Paul Sorvino) y Dave Paris (Paul Rudd) hablan sobre las intenciones de Paris con Julieta (Claire Danes) y del baile que habrá en la Mansión Capuleto esa misma noche.

Ni la orientación de la estatua ni la fachada del edificio que se muestra en este plano corresponden con la del prólogo. Aquí se respeta el paramento de mármol en el extremo del volumen principal del Hotel Sheraton, pero se ignora la composición en “T” y vemos el edificio con una fachada continua como si estuviera conformado por un único volumen. Una vez más, el tratamiento del edificio en la película no se preocupa por la continuidad con otras secuencias y mucho menos por respetar la configuración arquitectónica del edificio. La fachada de vidrio de este edificio se vuelve una pieza genérica e intercambiable en el mundo del caos y del *fast-forward* televisivo.

En otra secuencia los Montesco van en su auto después de salir de una reunión con el Capitán Prince y los Capuleto en relación con los disturbios causados por los enfrentamientos armados entre las pandillas de las familias rivales.

Durante este trayecto vemos un plano cenital de la glorieta con la estatua monumental Cristo que permite distinguir sus elementos con mayor detalle: una escalinata al frente que sigue la forma circular de la glorieta, taludes de vegetación y espejos de agua en los extremos (Imagen 16). Todos estos elementos constitutivos de la glorieta en realidad no corresponden a los de la glorieta del Ángel de la Independencia, sino que fueron elementos añadidos. Además, la filmación de esta secuencia y la secuencia de la muerte de Teobaldo no se realizó en el Paseo de la Reforma, sino en la glorieta de la Fuente de Cibeles en la Colonia Roma.

Durante la misma secuencia, al interior del auto los padres de Romeo (Christina Pickles y Brian Dennehy) comparten su preocupación por la tristeza de su hijo, que tiene el corazón roto por Rosalina. Llegan a “Sycamore Grove” y dejan ahí a Benvolio (Dash Mihok) para que intente hablar con Romeo (Leonardo DiCaprio). Sycamore grove se traduce como arboleda de sicomoros. Shakespeare retoma estos árboles por es-



16



17



18



19



20



21

tar asociados con la melancolía del amor (*sick-amour*), de manera que en la obra original la arboleda de sicomoros se convierte en un refugio para Romeo cuando sufre por amor. Para la adaptación cinematográfica este sitio se interpretó como el escenario y la boca escena de un enorme teatro destruido y abandonado en medio de las playas de Boca del Río, Veracruz (Imagen 17). Este espacio logra transmitir la misma sensación de melancolía planteada por Shakespeare en conjunto con la canción “Talk Show Host” de Radiohead que musicaliza esta secuencia. Al igual que la glorieta, este sitio es recurrente en la película y se convierte en el punto de encuentro para los Montesco.

El ambiente cálido y de ensueño de Sycamore Grove contrasta drásticamente con la frialdad y severidad de la glorieta y los edificios de la ciudad vistos en esta misma secuencia. Este cambio tajante contribuye a la estética MTV que la película plantea deliberadamente. Es claro cómo esta escena, al contrastar con el resto de la secuencia, pareciera convertirse en un video musical en donde lo esencial es el sentimiento que busca expresarse, en este caso, la intención dramática del texto. De tal forma, Luhrmann mezcla los recursos teatrales de la época de Shakespeare con recursos televisivos de la era de MTV.

La última -y más intensa- secuencia que tiene lugar en la glorieta es la muerte de Teobaldo Capuleto (John Leguizamo), primo de Julieta. Durante esta secuencia es de noche y está lloviendo, por lo que de inicio se genera una atmósfera muy distinta a las secuencias anteriores. La presencia del agua no trae tranquilidad sino tempestad. Romeo conduce lleno de ira con la intención de ir tras Teobaldo, responsable de la muerte de su amigo Mercucio (Harold Perrineau). Durante esta persecución de autos, “los cambios de velocidad y de ángulo en la cámara se convierten en referencias catafóricas que anticipan la tragedia, como sucede en el prólogo de la película”⁴⁶.

La secuencia termina con una muerte en cámara lenta. Los espejos de agua colocados en la glorieta adquieren una función al amortiguar la caída de Teobaldo al morir. También, el plano cenital de la glorieta cobra un sentido mucho más simbólico. La cámara adquiere la perspectiva de Romeo mientras se dirige directamente a la estatua mientras exclama: “*Oh, I am fortune’s fool!*” (Imagen 21). En el sentido opuesto, la vista cenital pareciera ser el punto de vista de Dios que ve a Romeo lamentarse por su mala fortuna desde las alturas (Imagen 19).

46. Cinpoes, “By Looking Liking”: Baz Luhrmann’s *William Shakespeare’s Romeo + Juliet*,” 13 [mi traducción].

Imágenes 19-21:

Fotogramas de la secuencia de la muerte de Teobaldo filmada en la glorieta de la Fuente de Cibeles.



Imagen 22:
(Arriba)
Plano general de situación
de la Mansión Capuleto.

Mansión Capuleto

La película presenta también la mansión que habita la familia de Julieta, los Capuleto. Este espacio es relevante porque aquí tiene lugar la fiesta de disfraces en la que los protagonistas se conocen y se enamoran. Para esta enorme y lujosa mansión rodeada por vegetación y aislada del caos de la ciudad la locación ideal fue el Castillo de Chapultepec, construcción neoclásica del siglo XVIII.

La primera secuencia en este espacio comienza con un plano general de establecimiento (Imagen 22) que nos muestra la fachada poniente del Castillo de Chapultepec. Al frente de esta fachada de piedra hay un

jardín, una fuente y esculturas. Incluso a la derecha del plano general se alcanza a distinguir parte de la escultura de piedra “La Patria agradecida a sus Hijos caídos” del escultor mexicano Ignacio Asúnsolo. La fachada tiene un cuerpo central que sobresale, ahí se ubica la puerta en el nivel inferior y el balcón principal en el nivel superior. Los vanos superiores tienen balcones de donde vemos que los sirvientes cuelgan pendones rojos con un escudo dorado, con motivo del baile que se celebrará esa noche.

Mientras los sirvientes están ocupados con los preparativos para la fiesta, Gloria Capuleto (Diane Venora) se está arreglando para la fiesta cuando sale al balcón y grita “Juliet” frenéticamente porque no encuen-



23

Castillo de Chapultepec

Año: 1784

Ubicación: Bosque de Chapultepec

Fue la residencia Virreinal de Matías de Gálvez entre 1785 y 1786. Francisco Bambitelli elaboró el proyecto y su planeación estuvo a cargo de Manuel Agustín Mascaró. A partir de 1842 se convirtió en la sede de la escuela militar. Para 1864 Maximiliano de Habsburgo se establece en el inmueble que ahora se llamaría “Castillo de Miravalle”. Maximiliano realizó una intervención en el inmueble a cargo de Ramón Rodríguez Arangoiti y los arquitectos austriacos Julius Hoffman y Karl G. Kaiser⁴⁷.

tra a su hija. Junto con la nodriza (Miriam Margolyes), busca a Julieta hasta que la encuentran y la llevan a la habitación de la madre para hablar sobre Paris, el pretendiente de Julieta, mientras Gloria termina de disfrazarse de Cleopatra para la fiesta.

Cae la noche y comienzan los fuegos artificiales en la mansión Capuleto y en Sycamore Grove. Todos los personajes están disfrazados. Romeo, vestido con armadura de caballero medieval, está solo en Sycamore Grove. Mercucio intenta convencerlo de ir a la fiesta en casa de los Capuleto y le da una pastilla. Cuando Romeo siente los efectos estallan fuegos artificiales y emprenden su camino a la mansión Capuleto.

En el exterior de la mansión hay escudos dorados en los extremos del balcón central, así como palmeras artificiales y series de focos que iluminan el jardín (Imagen 25). Romeo, Mercucio y compañía entran a la fiesta en la mansión Capuleto. El interior de la mansión, aunque no fue filmado al interior del Castillo de Chapultepec sino en un set construido en los Estudios Churubusco, retoma ciertos elementos de su lenguaje arquitectónico como las arcadas y balaustradas de piedra. Al interior de este castillo en medio de la naturaleza se encuentra un enorme vestíbulo que por la noche se transforma en un espectacular salón de baile iluminado por luces de colores, lo que Pauline Adamek considera en esta película “el set estelar de Catherine Martin”⁴⁸ por su exuberancia y atractivo visual, característicos del cine de Baz Luhrmann.

El elemento principal de este espacio es la escalera monumental de mármol delimitada por una balaustrada decorada con tela roja y ornamentos dorados que recuerdan a las máscaras utilizadas en los inicios del teatro en la Antigua Grecia. Hay también estatuas doradas en forma de sirena que funcionan como lámparas al pie de la escalera. Al fondo hay tres grandes pinturas de temática religiosa sobre un muro de color rojo que atrae la mirada del espectador.

Romeo está en un estado alterado por la pastilla que tomó. Por su parte Mercucio en drag, con vestido y peluca de color blanco, convierte la escalera central en un escenario para un espectáculo de *lipsync* con la canción “Young Hearts Run Free” de Kim Mazelle (Imagen 26). Cuando Romeo no puede más de este auténtico culto dionisiaco, se lava la cara y es entonces cuando verá por primera vez a Julieta a través de una enorme pecera (Imagen 27).

En esta secuencia se introduce el agua como elemento mediador presente en las escenas que comparten los dos enamorados, por ejemplo, en la escena del balcón donde ambos escapan sumergiéndose en agua (Imagen 29). De acuerdo con la diseñadora de vestuario Kym Barrett, la secuencia del baile permite “contrastar la simplicidad del amor entre Romeo y Julieta con la hostilidad del mundo a su alrededor, un mundo interesado en las apariencias [...] Ambos son ajenos en este lugar desbordante”⁴⁹. El agua se convierte en el *leitmotiv* de los momentos de paz y silencio entre los protagonistas en medio de un mundo violento y caótico.

Imagen 23:

Fotografía del Castillo de Chapultepec de 1910 (Guillermo Khalo).

47. Julián Santoyo García Galiano y María Luisa Torres Rionda, “El Castillo de Chapultepec “Miravalle” (1863-1867): una primera aproximación a la realidad arquitectónica,” *Lucens*, Vol. 4, no. 4. (2019): 6-21.

48. Adamek, “Baz Luhrmann’s *William Shakespeare’s Romeo + Juliet*,” 25 [mi traducción].

49. Kym Barrett en Gibbons (ed.) *Romeo and Juliet* [mi traducción].

Imágenes 24-29:

Fotogramas de la secuencia del baile en la Mansión Capuleto en donde se contrastan las atmósferas caóticas de la celebración dominadas por el fuego (24-26) y las atmósferas de paz mediadas por el agua en las escenas que comparten Romeo y Julieta (27-29).

Imagen 30
(Página siguiente):

Fotograma de la escultura de la Virgen María que remata la cúpula de la Parroquia del Purísimo Corazón de María.



24



27



25



28



26



29



Iglesia del padre Lorenzo

El último espacio importante dentro de la película es la iglesia del padre Lorenzo, escenario que presencia la unión secreta entre Romeo y Julieta, así como el final fatídico de los enamorados. Se utilizó como locación la Parroquia del Purísimo Corazón de María. Éste es el único edificio en la película utilizado en su totalidad, tanto el interior como el exterior. Esta construcción es uno de los primeros ejemplos de arquitectura religiosa en México producto del Movimiento Moderno. Esta arquitectura se basó en el uso de sistemas constructivos innovadores como el concreto armado, pero retomando rasgos tradicionales⁵⁰. De tal forma, esta mezcla fue

ideal para el edificio que simboliza el arraigo a la tradición religiosa en medio de una gran urbe contemporánea.

Después del gran baile en la mansión de los Capuleto, Romeo se dirige a la iglesia del padre Lorenzo para contarle de su encuentro con Julieta y pedirle que los case ese mismo día. Esta secuencia comienza con tomas de la cúpula de planta octogonal que corona a la iglesia. La escultura en concreto de la Virgen María que remata la cúpula se nos muestra desde distintos ángulos. Estos primeros planos de la secuencia están musicalizados por la canción “You and Me Song” de The Wannadies, retomando la estética MTV de la película.

50. Iván San Martín, *Estructura, abstracción y sacralidad. La arquitectura religiosa del Movimiento Moderno en la Ciudad de México* (México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2016), 33-34.

Imagen 31:

Fotografía aérea de la Parroquia del Purísimo Corazón de María.

51. San Martín, *Estructura, abstracción y sacralidad. La arquitectura religiosa del Movimiento Moderno en la Ciudad de México*, 45-48.

52. Luhrmann en Malone, "Baz on the Bard," 32-33.

53. Luhrmann en Malone, "Baz on the Bard," 32-33.



31

Parroquia del Purísimo Corazón de María

Arquitectos: Luis Olvera y Antonio Muñoz

Año: 1938-1953

Ubicación: Colonia Del Valle

La construcción de la parroquia inició en 1938 a cargo del ingeniero Miguel Rebolledo a partir del proyecto del arquitecto Luis Olvera. En 1947 el proyecto fue retomado por el arquitecto Antonio Muñoz, quien finalizó la obra del santuario en 1953. El resultado fue una monumental edificación de concreto armado con una cúpula rematada por una escultura del mismo material representando a la Virgen María⁵¹.

La colosal escultura de la Virgen con los brazos semi abiertos que corona a esta mole de concreto pareciera estar vigilando la ciudad desde las alturas. No es coincidencia que esta pose le haya ganado el apodo de "Nuestra Señora del Tránsito" por parecer estar dirigiendo a los automóviles circulando por las avenidas Gabriel Mancera y División del Norte. En el contexto de la película, esta pieza iconográfica tiene que ver con el poder indiscutible de la iglesia que rige sobre Verona Beach, tal como lo hacen los rascacielos corporativos de los Montesco y los Capuleto. La urgencia de Romeo por acudir a la iglesia del padre Lorenzo responde al hecho de que cuando alguien se casa en Verona Beach, está obligado a hacerlo ante los ojos de Dios sin cuestionárselo⁵². La monumentalidad

de la arquitectura y de la pieza iconográfica le funcionan al director para establecer un universo regido por reglas similares a las del mundo isabelino de Shakespeare, de manera que la historia pueda tener coherencia.

Las tomas aéreas de la escultura se alternan con planos a vista de pájaro (Imagen 32-33) a través de los cuales vemos a Romeo aproximándose a un espacio público frente a la fachada principal del templo, que funciona como atrio sin serlo propiamente. El auto convertible de Romeo pasa por grandes jardineras que separan este espacio de la avenida Gabriel Mancera, conteniendo el espacio que en realidad es el remate de la calle Torres Adalid. En uno de estos planos, la cámara gira para ver un pequeño invernadero rodeado de vegetación sobre la cubierta de uno de los edificios anexos a la iglesia (Imagen 34).

Además del interior del invernadero donde el padre Lorenzo (Pete Postlethwaite) prepara sus pociones, esta secuencia también presenta la sacristía y el altar al interior de la iglesia. La forma de la sacristía responde a la forma semicircular del ábside. Aquí el padre Lorenzo se alista para el rito mientras Romeo le pide que lo case con Julieta ese mismo día. El padre tiene una especie de epifanía y piensa que el amor de esa unión podría ser la solución para terminar con el rencor y la rivalidad de las familias. De acuerdo con el director, éste "es un punto clave en la trama de la obra, pero es débil dramáticamente a menos de que la audiencia crea que absolutamente nadie cuestiona la religión o la existencia de Dios"⁵³. Sin la presencia exagerada de esta iglesia en Verona Beach, la importancia del santo matrimonio sería inverosímil en este mundo globalizado y contemporáneo.

En seguida, el padre Lorenzo oficia la misa mientras el coro canta la canción "When Doves Cry" de Prince. En un paneo vertical (Imagen 37-38), la cámara nos presenta el altar de la iglesia, que sigue la forma semicircular del ábside. Al centro de la composición simétrica del altar hay una gran una escultura tallada en madera representando a la Virgen, obra de Antonio Ballester. Hay una luz azul dirigida hacia la escultura. El altar también incluye pinturas de pasajes bíblicos realizadas por Pedro Cruz.

El sagrario de bronce dorado de Francisco J. López, las inscripciones doradas sobre el mármol y los numerosos candelabros a cada lado de la mesa del altar contribuyen a un predominio de lo decorativo en el altar que se acopla bien a la estética recargada del cine de Baz Luhr-



32



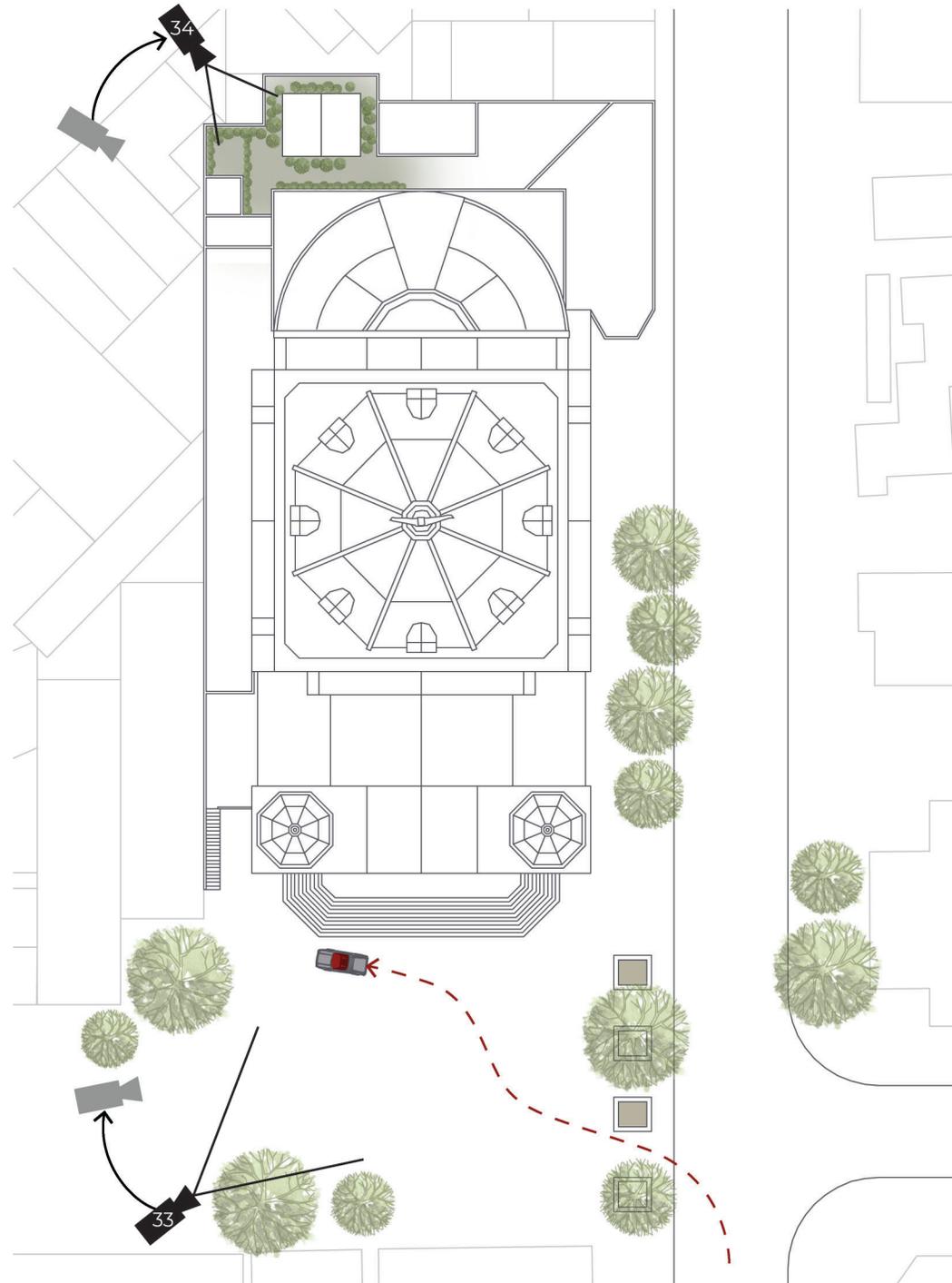
33



34



35



Simbología

Vehículos Desplazamiento



Cámara

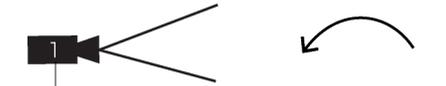


Imagen de referencia



Imágenes 32-33:
Planos a vista de pájaro que siguen a Romeo en camino a la Iglesia del padre Lorenzo.

Imágenes 34-35:
Invernadero del padre Lorenzo en la azotea de uno de los edificios anexos a la iglesia.

Imágenes 36-38:
Espacios interiores de la
Parroquia del Purísimo
Corazón de María: la sa-
cristía (36) y el altar (37-38).



36



37



38

mann. Además, la composición del altar se asemeja a la de los retablos novohispanos. De tal forma, los elementos del altar que se adhieren a características estéticas más tradicionales de la arquitectura religiosa mexicana, contrastando con los elementos exteriores de gran modernidad y masividad construidos en concreto armado. Por lo tanto, esta secuencia enfatiza la atemporalidad en el espacio que le interesa al director para contar la historia.

Después de matar a Teobaldo, Romeo es desterrado de Verona y Julieta es obligada a casarse con Paris. El padre Lorenzo se convierte en el único personaje que puede ayudarlos, por lo que idea un plan para que los enamorados puedan reunirse y escapar juntos. El plan consiste en que Julieta tome un brebaje que haga pensar a todos que está muerta, y que Romeo pueda encontrarse con ella cuando despierte. Sin embargo, Romeo no recibe la carta del padre Lorenzo sobre el plan que elaboró y sólo se entera de la supuesta muerte de Julieta.

En la obra de Shakespeare, Julieta yace aparentemente muerta en el mausoleo de la familia Capuleto. En esta adaptación cinematográfica, Julieta no se encuentra en la cripta sino en el altar de la iglesia del padre Lorenzo. La película no pretende simular que el espacio es uno distinto, ya que el monumental exterior de la iglesia conserva su presencia mientras es iluminado por las luces de búsqueda dirigidas desde los helicópteros de la policía que van tras Romeo por infringir la ley al estar en Verona Beach después de haber sido desterrado.

La fachada sigue una composición simétrica con una portada al centro rematada con un perfil octogonal que está flanqueado por un campanario a cada lado, siguiendo el esquema tradicional de las iglesias novohispanas. La planta de la iglesia también responde a un esquema tradicional de planta basilical, sin transepto y con una única nave rematada por un ábside. Tanto en la fachada como en la planta son visibles las ataduras a esquemas tradicionales que se siguieron en el diseño de esta iglesia, que al mismo tiempo fue uno de los primeros ejemplos de arquitectura religiosa en México que apostaban a una modernidad a través de la abstracción formal y el empleo de estructuras de concreto armado.

En esta secuencia, el interior del espacio se presenta poco a poco, generando tensión en la escena. Romeo cierra las puertas que dan al exterior y abre lentamente las puertas que dividen el nártex y la nave interior de la iglesia, en donde se encuentra Julieta.

El espacio interior destinado al culto religioso aparece transformado en un espacio consagrado a la muerte. Las luces de la iglesia están apagadas y el espacio permanece oscuro. A diferencia de la secuencia explicada antes, el espacio interior de la iglesia ya no se reduce al altar, sino que vamos descubriendo este amplio espacio conforme Romeo avanza hacia Julieta a través del pasillo central. Este lento recorrido realizado por Romeo se presenta por medio de planos simétricos alineados con el eje de la nave en dirección al altar (Imágenes 43, 45, 50), respondiendo a la propia simetría de la planta. Al centro de estas composiciones simétricas vemos a Julieta, alineada con el altar y su profusa decoración que queda opacada por las luces que lo iluminan. El camino a seguir está indicado por arreglos florales y una hilera de candelabros que delimitan el pasillo y apuntan hacia a Julieta, que no pierde su carácter de centralidad.

El lecho de muerte de Julieta ubicado en el área del altar está cubierto de sábanas y almohadas blancas con las iniciales J.C. bordadas (Julieta Capuleto). El espacio alrededor del altar está iluminado por velas de diferentes tamaños. También hay arreglos florales blancos y esculturas de ángeles que rodean a Julieta. Siendo una adaptación contemporánea, las velas no son necesarias, pero le otorgan un cierto dramatismo a la escena. También contribuyen a generar el ambiente anacrónico y ecléctico planteado por Luhrmann, al contrastar con otros elementos de la puesta en escena como la camisa hawaiana de Romeo, las luces neón azules que bordean arreglos florales en forma de cruz, o la propia arquitectura ecléctica de Muñoz.

Aquí es particularmente visible la importancia del trabajo de iluminación y de decoración de set como elemento que permite tener una percepción distinta de un mismo espacio y transformarlo en función de la trama. La decoración de set estuvo a cargo la diseñadora germano-mexicana Bigitte Broch, quien estuvo nominada al Óscar, junto con la diseñadora de producción Catherine Martin, por su trabajo en esta cinta.

El espacio litúrgico se transforma en el espacio de la muerte de estos amantes desventurados. Hacia el final de la secuencia, el carácter inmaculado Julieta en su lecho de muerte se vuelve trascendental y rosa en lo sobrenatural. La muerte inminente de estos enamorados se advierte mientras se escucha *Liebestod*⁵⁴ (Muerte del amor en alemán) de Richard Wagner. La cámara de Donald McAlpine se eleva lentamente un plano cenital (imagen 46-48), jugando nuevamente con la escala colosal



39



40



41

Imágenes 39-41:
Exteriores de la Parroquia del Purísimo Corazón de María durante la secuencia de la muerte de Romeo y Julieta.

54. *Liebestod* (Muerte del amor en alemán) es el aria final de la ópera *Tristán e Isolda*, estrenada en 1865 con música y libreto en alemán de Richard Wagner.

Simbología

Personajes

- Romeo
- Julieta

Desplazamiento



Cámara

Planos generales



Planos medios

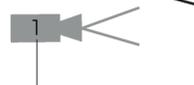
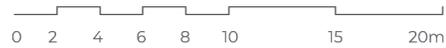


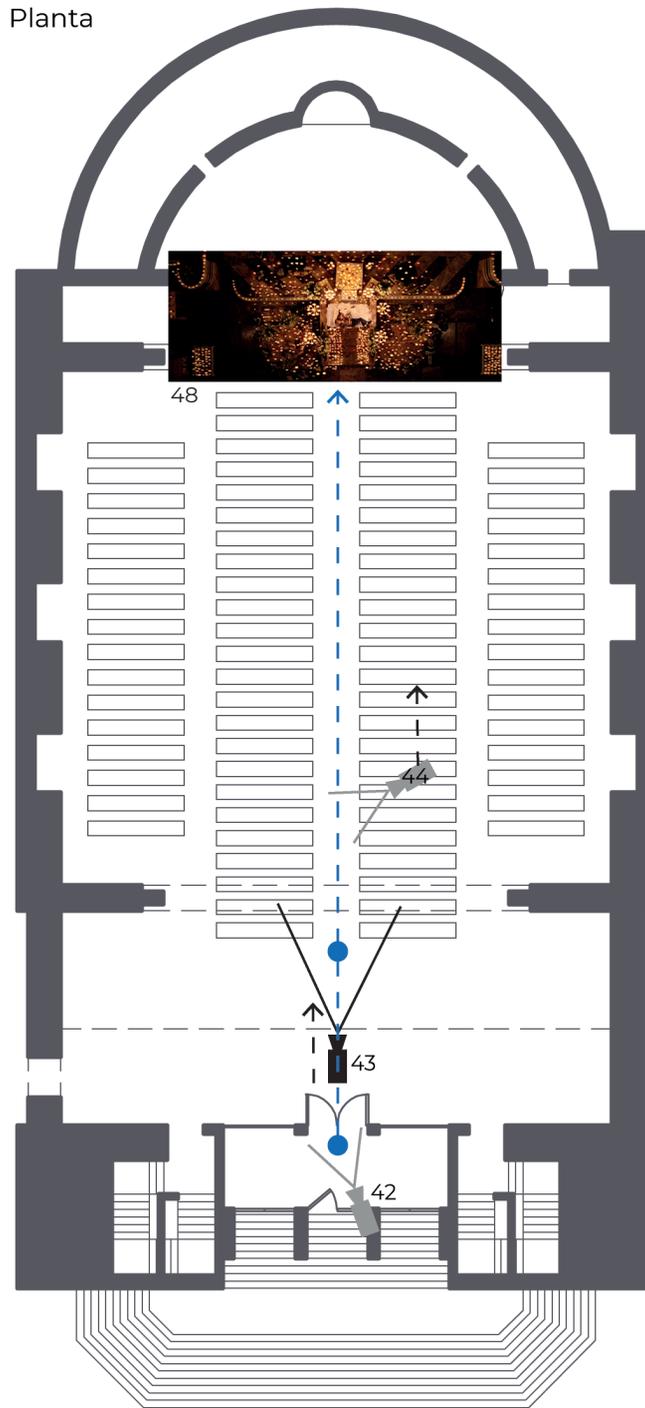
Imagen de referencia



Descripción

La policía persigue a Romeo mientras se acerca a la iglesia, pero logra acceder al interior del templo. Al entrar, Romeo se encuentra en el nártex, espacio intermedio entre la puerta que da a la calle y la puerta que da a la nave central del templo. Romeo abre las puertas y avanza lentamente por el pasillo hasta recostarse junto a Julieta para despedirse de su amada. La besa y se toma el veneno justo cuando Julieta despierta y ambos se lamentan. Al ver a Romeo muerto, Julieta toma el arma de Romeo y se dispara.

Planta



45



44



43



42



49



48

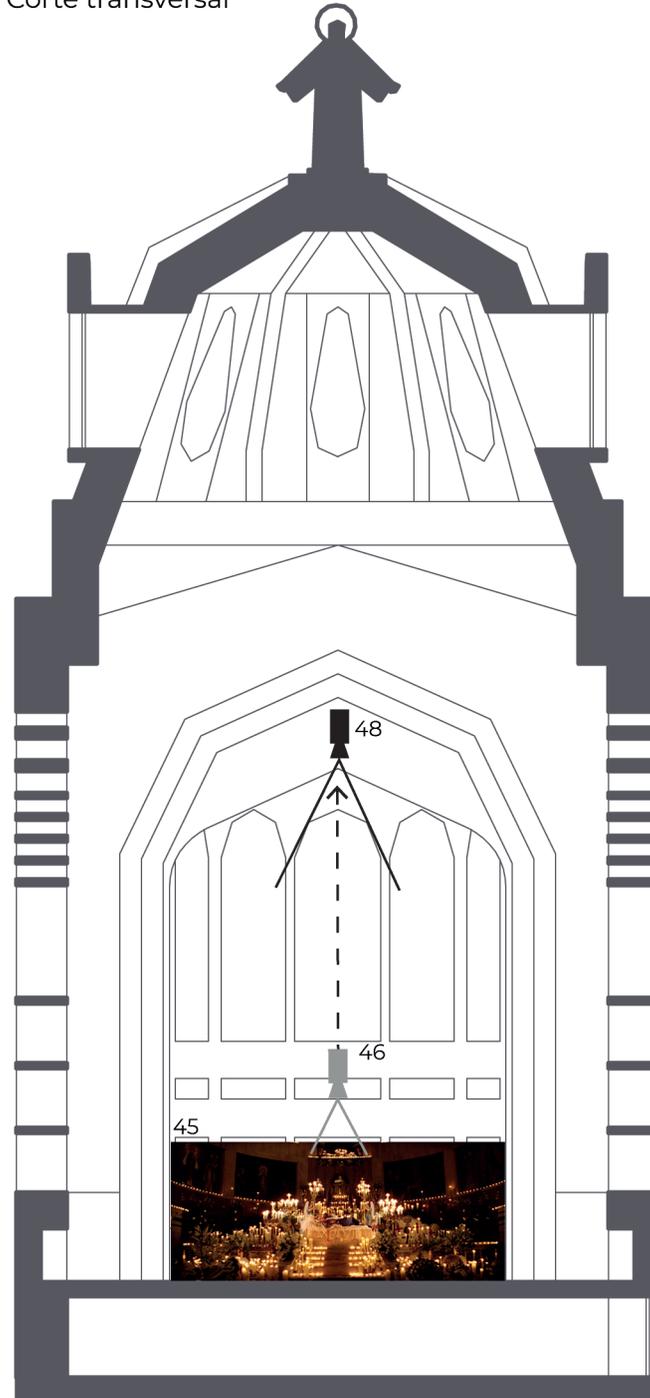


47



46

Corte transversal



Simbología

Cámara

Planos generales

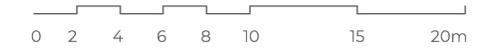
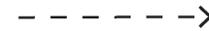


Planos medios



Imagen de referencia

Desplazamiento



Imágenes 42-45:
(Página anterior)
Fotogramas de la secuencia de la muerte de Romeo y Julieta al interior de la Parroquia del Purísimo Corazón de María.

Imágenes 46-48:
Fotogramas del plano cenital al final de la secuencia de la muerte de Romeo y Julieta.

Imagen 49:
Plano final de la secuencia de la muerte de Romeo y Julieta.





del templo, pero ahora desde el interior. Mientras que el recorrido de Romeo enfatiza el eje longitudinal de la nave, este plano cenital responde al eje vertical del templo que, además, adquiere una función narrativa. Conforme se eleva la cámara, parecieran elevarse las almas de Romeo y Julieta, inmortalizadas en un fundido hacia una última imagen en donde se besan bajo el agua que, en palabras de Baz Luhrmann, “es puro silencio”⁵⁵ (Imagen 49).

Como sucede en las ciudades del mundo real, la arquitectura es un símbolo de los poderes que rigen en Verona Beach. La lucha entre los Montesco y los Capuleto se traduce en edificios grandilocuentes y genéricos que responden a un contexto de globalización, pero también de mafias y corrupción. El poder religioso, a través de su representación arquitectónica, tiene una presencia en la ciudad tan importante como el de las familias rivales. La masividad de la arquitectura de la iglesia y las colosales estatuas de iconografía católica nos recuerdan que ni los Montesco ni los Capuleto están por encima de la ley de Dios, que además es el contrapeso regulador de la guerra entre estas dos familias.

Baz Luhrmann encuentra también espacios aislados del ardiente barullo que azota a la ciudad. Estos espacios que responden a la festividad y la ritualidad. Por un lado, la fantasía eurocentrista de un castillo en medio de un bosque, que a su vez está en medio de una enorme y caótica ciudad latinoamericana, se traduce sin dificultad a la fantasía planteada por Luhrmann. Por su parte, el interior de la iglesia se vuelve un espacio neutral contenido por una masiva envolvente de concreto que deja afuera la violencia de las disputas entre pandillas. Tanto la iglesia como el castillo se vuelven espacios mutables. La mansión Capuleto se vuelve el espacio del exceso, la opulencia y la fantasía; mientras que la iglesia adquiere un carácter profundamente místico y trascendental gracias a su atemporalidad.

Baz Luhrman construye una fantasía a través de elementos impregnados de una realidad y un pasado muy concretos. A través de la modernidad y la tradición de la Ciudad de México, Luhrmann plantea las reglas del juego de manera que el relato de *Romeo y Julieta* funcione en este universo que trasciende el tiempo.

Imagen 50:
Fotograma de la secuencia de la muerte de Romeo y Julieta al interior de la Parroquia del Purísimo Corazón de María.

55. Luhrmanne en Adamek, “Baz Luhrmann’s *William Shakespeare’s Romeo + Juliet*,” 24 [mi traducción].

4 2033

2009
México

Dirección

Francisco Laresgoiti

Guión

Jordi Mariscal

Dirección de Fotografía

Luis Sansans

Diseño de Producción

Marec Fritzingler y Francisco Laresgoiti



2033: La ilusión de un futuro mejor

La arquitectura de hoy tiene que tener algo de ayer; ¡pero mucho del mañana!

-Agustín Hernández

La arquitectura de Agustín Hernández es conocida por su reformulación de formas del pasado prehispánico que dan como resultado construcciones disruptivas que destacan de su entorno y parecieran pertenecer a otro tiempo. *2033* no es la primera película de ciencia ficción que retoma edificios de este arquitecto para trasladar a la audiencia a un tiempo distinto, pero en el futuro. A diferencia de *Total Recall*, *2033* toma como base la Ciudad de México para proyectarla hacia el futuro. Aquí el uso de la obra de Agustín Hernández no es el resultado de una búsqueda de edificios que se adaptaran a la visión que previamente tenía el equipo creativo, sino que es uno de los puntos de partida que permitieron comenzar a conceptualizar formalmente la utopía hipertecnológica en la que vive el cenit de esta ciudad futurista. Sin embargo, estos edificios de lujo quizás no terminan de encajar con la realidad de la otra cara de la ciudad, la que padece los verdaderos estragos de una distopía tecnológica dictatorial.

Sinopsis

2033: La ilusión de un futuro mejor es una película mexicana de ciencia ficción, ópera prima estrenada en el 2009 del director mexicano Francisco "Chisco" Laresgoiti. El título de la película alude al año en que se sitúa el relato, un futuro distópico que tiene lugar en lo que antes era la Ciudad de México, ahora llamada Villaparaíso.

La película presenta un país gobernado por un régimen militar autoritario encabezado por el líder supremo PEC (Alonso Echánove) y su sucesor, el General Jamaro (José Carlos Rodríguez), quien gobierna el país. Para garantizar el control sobre la población en medio del ambiente de

caos e inestabilidad social que prevalece, el régimen se alía con un magnate de la industria farmacéutica para producir una droga llamada *Pactia* que permite mantener dóciles a los habitantes y hacerlos trabajar de manera mecanizada al punto de deshumanizarlos. Además, el gobierno prohíbe y ejerce un control represivo sobre los cultos religiosos.

El argumento gira en torno a Pablo (Claudio Lafarga), un joven que pertenece a lo más alto de la élite, al ser hijo adoptivo y protegido del General Jamaro. La vida de Pablo dentro de la élite está rodeada de lujos y excesos, pero la historia toma un giro cuando Pablo conoce al padre Miguel (Marco Treviño), líder religioso que busca integrar a Pablo la resistencia. El padre Miguel está infiltrado como empleado en la misma oficina donde trabaja Pablo, pero secretamente es parte de la rebelión. Se dedica a ayudar a los desprotegidos y desarrollar un antídoto en contra del *Pactia* junto con Lucía (Sandra Echeverría). Gracias a las revelaciones de su abuelo (Farnesio de Bernal) y del padre Miguel, Pablo descubre que Coros (Raúl Méndez), su padre, no está muerto como él creía; sino que es un líder militar de la resistencia, pero el régimen lo tiene congelado en una cápsula de criopausa junto con otros políticos e intelectuales de la oposición. Con el anhelo de rescatar a su padre, Pablo deja su vida de privilegios para unirse a la rebelión en la lucha para derrocar al gobierno.

Imagen 1:
(Página anterior)
Plano general del panorama urbano de la Ciudad de México del año 2033, ahora llamada Villaparaíso.

1. Miguel García. “¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción”, *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXXIII, no. 259-260 (2017): 636.

2. Francisco Laresgoiti en entrevista con el autor, 11 de febrero 2021.

3. César Huerta, “2033: ¿El futuro de la Ciudad de México?”, *El Universal*, 5 de febrero de 2010.

4. García. “¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción”, 637.

5. García. “¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción”, 636.

6. Laresgoiti, en entrevista con el autor, 11 de febrero 2021.

7. Francisco Javier García Loeza, “La ciudad del futuro en el cine”, Facultad de Arquitectura UNAM (2012): 117.

8. Laresgoiti, en entrevista con el autor, 11 de febrero 2021.

9. Ignacio Bonifacino y Carlos Brum Stewart, “La metrópolis oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción”, *Anales de investigación en arquitectura*, Vol. 3 (2013): 36.

Influencias

2033 puede entenderse como una re-narración de la Guerra Cristera, episodio histórico en donde el gobierno cerró las iglesias y persiguió al clero. “De hecho, el título inicial de la película era VCR, una alusión al grito de batalla de los cristeros (¡Viva Cristo Rey!)”¹. Hay otras referencias a la Guerra Cristera en la película, por ejemplo, los nombres de algunos personajes. El nombre del dictador está conformado por las siglas PEC que hacen referencia a Plutarco Elías Calles, el presidente detrás de la política de intolerancia religiosa que dio origen a este conflicto bélico. Los nombres de otros personajes como Goros y el padre Miguel también están inspirados en personajes históricos de la Guerra Cristera.

Otra fuente de inspiración para la construcción de esta visión del futuro de la Ciudad de México fue la película *Romeo + Juliet* de Baz Luhrman filmada en México, en donde se trasladan elementos y personajes del pasado a un tiempo distinto en el futuro. El director reconoce que dicha película “fue definitoria y de mucha inspiración para moldear una ciudad que se sintiera distinta”².

Producción

La película tuvo un presupuesto grande para las producciones mexicanas en aquel entonces, del cual, buena parte se dedicó al diseño de producción. Sin embargo, esta inversión inicial resulta reducida al compararse con producciones extranjeras del género. Por lo tanto, para expresar un ambiente futurista verosímil la producción tuvo que recortar componentes del guion para conservar solo los detalles más esenciales, evitando elementos estrambóticos que elevaran los costos de producción. Por ejemplo, casi no aparecen automóviles ni calles. El diseñador de producción Marec Fritzenger dijo en una entrevista que “¡ese era el reto!, hacer una película que no se viera chafa con poco dinero”³. Para esto Fritzenger tomó como referentes películas de ciencia ficción que lograron una visión del futuro creíble a pesar de limitaciones en su presupuesto, como *Fahrenheit 451* (1966) y *Gattaca* (1997).

Hay además referencias a otras películas del género de ciencia ficción como *THX 1138* (1971), *1984* (1984), y *Matrix* (1999) con las que se comparte la representación de futuros distópicos con poblaciones so-

metidas a sistemas de control. Miguel García explica cómo “al recurrir a estas menciones, 2033 busca autolegitimarse inscribiéndose, gracias al seguimiento de los códigos hollywoodenses, dentro de la ciencia ficción ‘auténtica’”⁴. Es así como 2033 cumplió con su objetivo de insertarse en circuitos de distribución de cine de ciencia ficción y posicionarse como un representante mexicano del género⁵.

Si bien la película emplea convenciones propias del cine de ciencia ficción, también tiene rasgos que la distinguen de otras películas del género al mostrar un futuro más cercano a la realidad. Esto se debe, por un lado, a la relativamente corta diferencia temporal que hay entre el año de filmación y el año descrito (sólo 25 años), reduciendo la perspectiva que podría tenerse al visualizar un futuro más lejano. Por otro lado, esto también puede atribuirse al uso de la Ciudad de México y su arquitectura como escenario para la ficción.

2033 “es una película en la que la arquitectura aportó un 70% al diseño de la producción”⁶. Sólo se construyó un número reducido de sets. El resto de los espacios de Villaparaíso cobran vida a través de edificios existentes, dando como resultado una visión futurista basada en “un futuro posible par a la Ciudad de México”⁷.

Como principio básico para la construcción de este universo futurista, la arquitectura sirvió también para definición de líneas estéticas que se seguirían en el diseño de producción de toda la película. Laresgoiti partió de ciertos estilos arquitectónicos que tenía en mente para ir definiendo el aspecto que tendría Villaparaíso. Esto resultó en que el punto de arranque para la búsqueda de locaciones fuera un lenguaje arquitectónico en particular, específicamente el de la arquitectura de Agustín Hernández:

Me acerqué mucho a la arquitectura de Agustín Hernández. Yo ya lo conocía y decidí explotar la mayor cantidad de locaciones que pudiera de este gran arquitecto. Hicimos un scouting muy muy minucioso y logramos dar con varios de sus edificios, desde el taller de ballet de Amalia Hernández -que es una joya de la Ciudad de México- hasta filmar dentro de “La lavadora” [...] para mí era muy importante mostrar un futurismo en amalgama con un gran arquitecto (o una serie de arquitectos). Y así es cómo decidí, plasmar el futurismo y luego contrastarlo con lo que había en Tepito y en otras partes de la Ciudad México.⁸

Ciudad: Villaparaíso

La Ciudad de Villaparaíso es una proyección distópica a futuro de la Ciudad de México que toma fragmentos de la ciudad actual y los reformula para erigirse en medio de una devastación ecológica. El entorno está sometido a un deterioro ambiental que provoca intensas lluvias, vientos con velocidades de más de 150 km/h y temperaturas que superen los 40°. En Villaparaíso “el clima y la naturaleza son agentes de continuo conflicto y agresión,”⁹ característica de la ciudad distópica de acuerdo con Ignacio Bonifacio y Carlos Brum Stewart. Como consecuencia, la arquitectura de Villaparaíso no es un elemento que actúe en armonía con la naturaleza, por el contrario, puede ser vista como un instrumento para luchar en contra de la adversidad del entorno, especialmente en el caso de las clases más privilegiadas.

En Villaparaíso el ambiente hostil y adverso no se limita a lo natural, sino que impregna profundamente en la estructura social y urbana de la ciudad. Miguel García señala que existen oposiciones dialécticas a través de las cuales se organiza la Ciudad de Villaparaíso y la película en general. Algunas de estas oposiciones dialécticas son ricos/pobres, modernidad/primitivismo, opresores/libertadores, ateos/creyentes, etc.¹⁰

En este contexto de oposiciones dialécticas existen dos tipos de población. Un grupo, los *zenith*, está conformado por el gobierno y la élite. Al otro grupo pertenece la población de clase baja y los grupos rebeldes, quienes conservan sus prácticas religiosas y por lo tanto son perseguidos e incluso asesinados por el régimen. A cada uno de estos grupos le corresponden espacios diferenciados que se ubican en zonas claramente delimitadas dentro de la ciudad.

La estructura urbana de Villaparaíso contribuye a la segregación de estos dos grupos. “Mientras que en el centro habitan los trabajadores controlados por el *Pactia* y la élite gobernante, en las afueras de la urbe viven los pobres, que son perseguidos y cazados por deporte”¹¹. Estos espacios parecen no tener conexión unos con otros ya que la película no muestra redes viales que los comuniquen. En cambio, solo vemos trenes elevados (Imagen 3) y dirigibles (Imágenes 2 y 4) que transportan a las personas de lado a lado, sin necesidad de contacto alguno con las calles de la ciudad.



2

Estos espacios también pueden distinguirse por las características del lenguaje arquitectónico empleado en cada caso. Por un lado, los espacios de la élite y el régimen comparten características que establecen la estética futurista de la película. Estos espacios son ambientes artificiales determinados por el uso de la tecnología. En general son espacios bien iluminados en donde destaca el uso de materiales con texturas lisas y transparencias. La forma de estos espacios toma como base geometrías simples como círculos, triángulos, elipses, y trapecios. En cuanto al

10. García. “¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción”, 637.

11. García. “¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción”, 636.

Imágenes 2-7:
Diferentes vistas del
panorama urbano de
Villaparaíso



3



4



5



6

color, predominan el color blanco y los tonos neutros, así como colores fríos como el azul y el verde. En general en estos espacios se expresa un orden, ligado a la autoridad del régimen.

Para la filmación de estos espacios se usaron como locaciones edificios de la zona de Santa Fe, al poniente de la Ciudad de México. No es extraño que se haya escogido una zona en donde predominan edificios corporativos para representar los espacios del poder de Villaparaíso, una ciudad controlada no solo por un régimen autoritario sino también por las grandes corporaciones farmacéuticas y financieras. La elección de Santa Fe como base de las locaciones para el rodaje también resulta interesante por tratarse de un microhábitat aislado del resto de la Ciudad de México, en donde los grandes rascacielos conviven con barrios marginados divididos por barreras físicas, económicas y sociales.

Por otro lado, los espacios de los grupos en oposición al régimen son edificaciones viejas y con historia, vestigios de la ciudad que alguna vez existió antes de Villaparaíso. Las características de estos espacios “funcionan para mostrar un espacio menos artificial, donde la comunidad aún es posible”¹². El deterioro de estas construcciones ocasionado por el paso del tiempo es visible a través de óxido, humedad y grietas en las superficies de estos espacios. Los espacios interiores son oscuros y predominan los colores opacos y cálidos, así como los tonos cafés. Además, estas construcciones son las que se ven afectadas por los conflictos entre el ejército del régimen y los grupos rebeldes.

En estos espacios no impera el orden del régimen, sino la pobreza, derivada de una clara inequidad en la distribución no sólo de la riqueza sino también de la tecnología. Sobre la tecnología Miguel García señala que “si bien parece constituir parte fundamental de la vida de la ciudad, permanece fundamentalmente en las manos de la élite, que la usa para monitorear las actividades de la población”¹³. Esta ausencia de tecnología da como resultado espacios que parecen estar encapsulados en una temporalidad distinta a la que vive la élite.

La oposición entre estos espacios podría explicarse mejor con el término de “heterotopía” desarrollado por Michel Foucault. Foucault establece que hay en toda civilización lugares reales incompatibles “que son especies de contraemplazamientos [...] donde los emplazamientos reales que se pueden encontrar en el interior de la cultura están a la vez

representados, contestados e invertidos”¹⁴. La heterotopía de la resistencia surge como un lugar en oposición a la utopía de la élite.

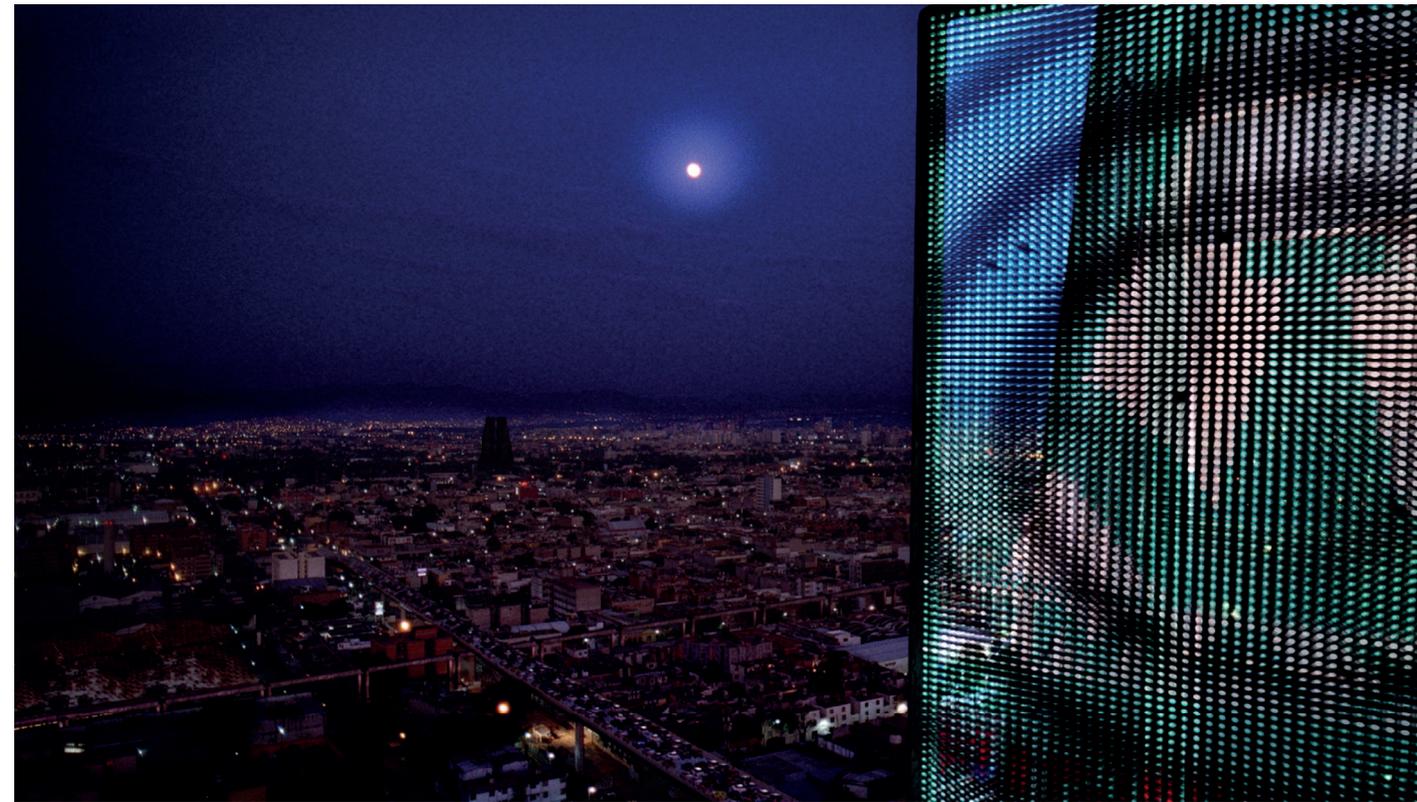
Bajo este concepto, los asentamientos de la resistencia funcionan como un contraemplazamiento de Villaparaíso, en donde “están colocados los individuos cuyo comportamiento es desviante en relación con el promedio o la norma exigida”¹⁵. Estos son los espacios de la oposición, de la resistencia, de la pobreza y de la religión, valores que se contraponen a los de las instituciones dominantes de Villaparaíso.

12. García, “¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción”, 637.

13. García, “¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción”, 639.

14. Michel Foucault, “Espacios Otros”, *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, no. 9 (1999): 19.

15. Foucault, “Espacios Otros”, 20.





8



9



10



Imágenes 8-10:

Espacios de la élite y el régimen, en donde predominan los colores fríos y los ambientes artificiales.



11



12



13



Imágenes 11-13:

Espacios de la resistencia, en donde predominan las texturas desgastadas y los colores opacos y cálidos.

Espacios del Régimen

De la misma forma en que el régimen domina Villaparaíso, los espacios del régimen también predominan sobre los otros espacios dentro de la película. Las secuencias desarrolladas en estos espacios conforman más del 60% del total de secuencias en la película. Hay una mayor variedad de espacios de la élite representados en la película que de espacios de la resistencia. Además, éstos son los edificios que sobresalen del paisaje urbano y le dan identidad a Villaparaíso como una ciudad regida por un gobierno autoritario.

Villaparaíso incorpora a su panorama urbano algunas obras icónicas y reconocibles del siglo XX en la Ciudad de México, dándole continuidad e identidad al régimen a través del pasado arquitectónico de la ciudad ligado a ideales de progreso y modernidad, donde los primeros rascacielos se alineaban con el discurso internacional de arquitectura moderna dentro de un contexto mexicano¹⁶.

Estos edificios que destacan del paisaje se insertan en el contexto futurista con ciertas alteraciones que de alguna manera los actualizan al año 2033. Para esto, el director Francisco “Chisco” Laresogiti adquirió también el papel de diseñador de producción y se valió de su formación como ingeniero civil para generar las ideas y diseños de estos edificios con la intención de mostrar en la pantalla una ciudad que ha mutado con el tiempo.

Arco Centro

El primero de estos grandes rascacielos que definen el paisaje urbano de la ciudad es la Torre Latinoamericana, un emblema de la Ciudad de México que funciona como un elemento para situarnos en un contexto urbano claramente reconocible. Desde su construcción, la torre se perfilaba como protagonista de una “escena dominada por algo fantástico”¹⁷ que desafiaba todo lo imaginado, al erigirse en medio de lo que antes era un lago. La torre expresa por sí misma el triunfo de la ciencia (¿ficción?), la ingeniería y la innovación tecnológica, por lo que su imagen no requiere modificaciones y permanece intacta en este contexto futurista.



Imagen 14:
El edificio Arco Centro rodeando la Torre Latinoamericana en uno de los planos generales de situación en 2033.

Imagen 15:
Fotografía de la Torre Latinoamericana a finales de la década de 1950.

16. Véase Catherine R. Ettinger, Coord. *Imaginarios de modernidad y tradición. Arquitectura del siglo XX en América Latina* (México: MA Porrúa, 2015).

17. Douglas Haskell citado en Catherine R. Ettinger, “De modernidades y regionalismos. El editor de Architectural Forum visita México”, en *Imaginarios de modernidad y tradición. Arquitectura del siglo XX en América Latina* (México: MA Porrúa, 2015), 70.

18. García Loeza, “La ciudad del futuro en el cine”, 117.

Torre Latinoamericana

Arquitecto: Augusto H. Álvarez
Diseño estructural: Leonardo Zeevaert
Año: 1948-1956
Ubicación: Centro Histórico

La Torre Latinoamericana es un icono arquitectónico de la Ciudad de México, un hito urbano y ha sido objeto de representación cinematográfica en un sinnúmero de películas. Con 182 metros y 44 pisos, fue el rascacielos más alto de México hasta 1972. Fue construido para la compañía de seguros “La Latinoamericana”. Fue un edificio pionero en su sistema estructural y de cimentación por estar en una zona de alto riesgo sísmico.





La actualización al año 2033 radica en una gran estructura añadida de forma elíptica que rodea la torre y le da dinamismo al panorama urbano. Esta edificación recibe el nombre de Arco Centro. Una de las principales influencias en el diseño este edificio fue la arquitectura de Norman Foster, particularmente el edificio 30 St Mary Axe en Londres. La influencia de la arquitectura paramétrica de este edificio es visible en su envolvente exterior triangulada que sigue la forma aerodinámica del arco. De acuerdo con Jhavier Loeza, realizador de las maquetas de estos edificios, "su plasticidad misma, provoca al ciudadano y convierte al edificio en un símbolo de poder y jerarquía en su contexto inmediato"¹⁸.

Torre REGPEC

Por su parte, la Torre Insignia de Mario Pani adquiere el nombre de Torre REGPEC, convirtiéndose en la sede del régimen totalitario que gobierna Villaparaíso. Este edificio aparece en el primer plano general de situación al principio de la película en el que se establece la ubicación espacial y temporal de la narración. Del panorama urbano mostrado destaca en primer plano la Torre REGPEC aunque también se alcanza a distinguir la Torre Latinoamericana y el Arco Centro al fondo a la izquierda (Imagen 16), así como una serie de estructuras especulativas de gran masividad al fondo a la derecha (Imagen 1).

La elección de la Torre Insignia para la película se basó principalmente en su forma triangular, misma que la distingue de su contexto inmediato y de la arquitectura moderna mexicana. De acuerdo con el director, esta forma daba la imagen del régimen militar que domina la ciudad dentro de la ficción. La torre fue modificada para enfatizar el dramatismo de su forma y que el resultado remitiera a las formas trapezoidales de la arquitectura prehispánica. Para esto, se duplicó el volumen original de la torre, generando un segundo volumen triangular pero invertido y de menor tamaño que se apoya sobre la cúspide del cuerpo original. Como resultado, el edificio adquiere una composición de dos trapecios encontrados. La materialidad de las fachadas es la misma que en el diseño de Mario Pani: muros cortina y mosaico en las fachadas laterales. Incluso se mantiene la composición del mural abstracto realizado en mosaico por el pintor Carlos Mérida en la parte superior de las fachadas laterales, integrándose a la nueva volumetría.

Torre Insignia

Arquitecto: Mario Pani
y Luis Ramos Cuningham

Mural: Carlos Mérida

Año: 1959-1964

Ubicación: Tlatelolco

La torre triangular forma parte del Conjunto Urbano Nonoalco Tlatelolco del mismo arquitecto. Con una altura de 127 metros y 25 pisos, fue por mucho tiempo el segundo edificio más alto de la ciudad, sólo detrás de la Torre Latinoamericana. Fue la sede del Banco Nacional de Obras y Servicios Públicos (BANOBRAS).



17

Hubo también una escena de la película filmada al interior de la Torre Insignia, en la parte superior en donde se encuentra un carrillón de campanas. Sin embargo, esta escena se mantiene inédita ya que quedó fuera del corte final. De cualquier manera, hay otras escenas situadas al interior de la Torre REGPEC a pesar de no haber sido filmadas al interior de la Torre Insignia.

En la primera secuencia de la película (después del prólogo) vemos el interior de la Torre REGPEC, en donde se encuentra la oficina del General Jamaro. Es un amplio espacio de doble altura elevado sobre una plataforma a la que se accede a través de unos escalones. Esta plataforma genera una división jerárquica entre el acceso y la oficina. Al fondo está el escritorio del general y detrás, una serie de pantallas en donde se ven imágenes de cámaras de vigilancia. En la pantalla principal se proyecta la imagen del líder supremo PEC, el gobernante que instauró el régimen militar con un golpe de estado, mientras se comunica con el general vía videollamada.

Del lado izquierdo aparece uno de los elementos más destacados del espacio. Se trata de un gran ventanal en forma de trapecio invertido. Es precisamente este ventanal el elemento que permite identificar la locación utilizada para esta escena. No es el interior de la Torre Insignia,

sino el vestíbulo principal de la Escuela del Ballet Folklórico de México diseñada por el arquitecto Agustín Hernández en 1968. Además, el ventanal fue también el elemento definitorio en la decisión para rodar la secuencia en esta locación¹⁹.

A pesar de la discrepancia entre el espacio interior y exterior, la forma de trapecio invertido del ventanal sugiere la misma forma trapezoidal que surge de la intersección de las dos formas triangulares de la volumetría exterior de la Torre Insignia.

El ventanal permite el paso de la luz natural filtrada a través de vidrios de forma de romboide colocados a canto. El color verde del vidrio está enfatizado con iluminación artificial de ese mismo color que complementa la iluminación cenital del espacio. Esta luz lateral, junto con el tono verde de las imágenes en las pantallas, le dan al espacio un aspecto tecnológico y artificial. Además, el color verde genera una atmósfera de frialdad, en resonancia con el mármol travertino que recubre espacio. Estos elementos le otorgan un tono de severidad y maldad a la escena que nos da un primer vistazo a los crueles procedimientos del régimen.

Escuela del Ballet Folklórico de México

Arquitecto: Agustín Hernández

Año: 1965-1968

Ubicación: Colonia Guerrero

El edificio fue diseñado con el objetivo de albergar la Escuela del Ballet Folklórico de México de Amalia Hernández, hermana del arquitecto. El diseño se caracteriza por tener una fuerte inspiración la arquitectura prehispánica, retomando elementos como taludes y celosías²⁰.

18



Imagen 16:
(Página anterior)

La Torre REGPEC en primer plano dentro del panorama urbano de Villaparaíso con el edificio Arco Centro al fondo a la izquierda.

Imagen 17:

Fotografía aérea de la Torre Insignia en la década de 1980.

Imagen 18:

Fotografía exterior de la Escuela del Ballet Folklórico de México a finales de la década de los 60.

19. Laresgoiti en entrevista con el autor, 11 de febrero 2021.

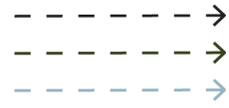
20. Louise Noelle, *Agustín Hernández. Arquitectura y Pensamiento* (México: UNAM, 1988), 38-47.

Simbología

Personajes

- General Jamaro
- Soldados
- Empleado

Desplazamiento



Cámara

Planos generales



Planos medios



Imagen de referencia

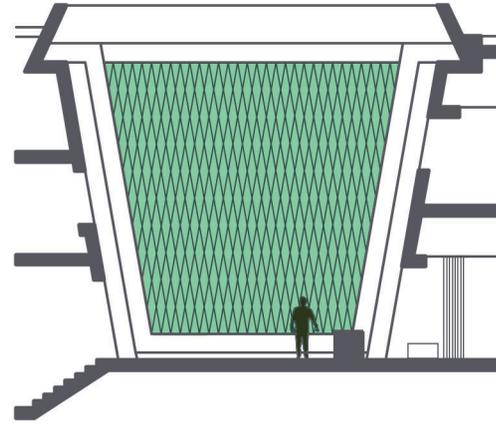
Descripción

Hay dos soldados flanqueando el acceso. El general recibe a uno de sus empleados y tras confrontarlo, enciende un puro y se lo ofrece al empleado. Pero cuando éste va a tomarlo, Jamaro le toma la mano y lo quema a manera de amenaza y como demostración de su poder.

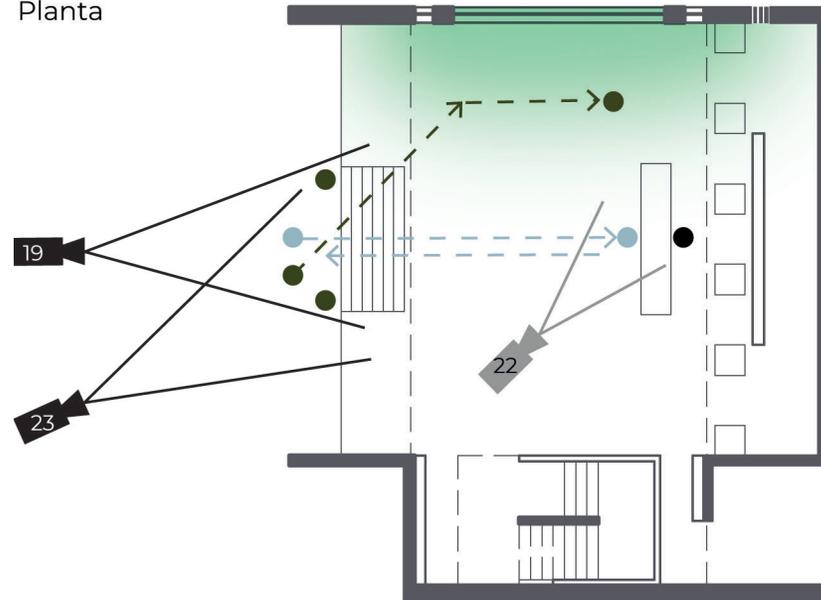
Imágenes 19-23:

Fotogramas de la secuencia de la oficina del General Jamaro al interior de la Torre REGPEC, filmada al interior de la Escuela del Ballet Folklórico de México.

Alzado



Planta



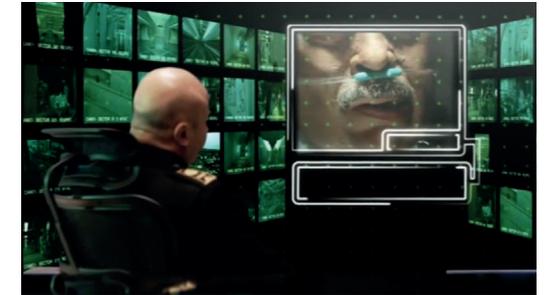
0 1 2 3 4 5 10m



19



20



21



22



Imagen 24:

La Torre Prex destacando del panorama urbano de Villaparaíso.

Imagen 25:

Fotografía de la Torre Pemex de Pedro Moctezuma Díaz Infante.

21. García Loeza, "La ciudad del futuro en el cine", 117.

Torre Prex

La Torre Prex es otro de los edificios que le dan forma al paisaje urbano de Villaparaíso. Este conjunto está conformado por dos torres, una de ellas es la Torre Pemex de Pedro Moctezuma Díaz Infante. La otra torre es un edificio gemelo, llamado Prex-II. Esta segunda torre no es exactamente igual que la primera. Es de mayor altura y tiene un quiebre en diagonal hacia la izquierda y luego continúa verticalmente de manera indefinida ya que el encuadre no permite ver el final del rascacielos que pareciera infinito. De acuerdo con el director, este gesto en el que el edificio gira chueco, hace referencia a la corrupción corporativa e institucional en Villaparaíso.

La elección de la Torre Pemex, a pesar de cualquier paralelismo con el corporativo Prex, radica más bien en la imagen sólida del edificio que permitió ampliarlo más fácilmente de manera digital. El resultado de esta reinterpretación de la Torre Pemex es un "edificio irreverente que manifiesta su poder al dominio con una altura monumental, aplastando con un gesto volumétrico a la pre-existencia" ²¹.

El edificio conserva una función similar a la de la Torre Pemex, al ser la sede de un gran corporativo íntimamente ligado al gobierno. Al interior de este edificio se encuentra la oficina en la que trabaja Pablo, uno de los pocos espacios construidos como set en un foro. El espacio es predominantemente blanco y tiene un gran ventanal de forma cuadrada con las esquinas achaflanadas con vistas a los rascacielos de Villaparaíso generadas a partir de una pantalla verde (Imagen 28).

Hay también una secuencia que sucede en una sala de juntas, en donde tiene lugar una reunión entre varios ejecutivos, entre ellos Pablo y el Lic. Lozada (que es en realidad el padre Miguel infiltrado). Esta secuencia se filmó en el vestíbulo del Edificio Calakmul del arquitecto Agustín Hernández. La secuencia comienza con una toma cenital que avanza por medio de una grúa para ir descubriendo el espacio, dominado por un piso de mármol de tonos blancos y azules (Imagen 29).

Otras secuencias de la Torre Prex fueron filmadas en la entrada y en el vestíbulo del Corporativo Arcos Bosques diseñado por Teodoro González de León, Francisco Serrano y Carlos Tejada. La entrada principal es de composición simétrica con un núcleo de elevadores al centro. Sobre los muros de concreto blanco cincelado con agregado de mármol del



24

Torre Ejecutiva Pemex

Arquitecto: Pedro Moctezuma Díaz Infante

Año: 1979-1982

Ubicación: Colonia Verónica Anzures

Es la obra más representativa del arquitecto. El proyecto surgió de la necesidad de aumentar las áreas de oficinas administrativas de la empresa Petróleos Mexicanos. La volumetría del edificio es sencilla, un prisma rectangular de más de más de 200m de altura con fachada de vidrio en todas sus caras. Fue uno de los primeros edificios corporativos y se considera un precursor de los "edificios inteligentes".

25





26

mismo color hay pantallas en donde se proyecta propaganda. Al fondo del núcleo de elevadores hay un mural, obra de Teodoro González de León, cuya composición (también simétrica) parte de las líneas de ambos muros adyacentes llevándolas hacia un punto de fuga que enfatiza la simetría del espacio (Imagen 26). Al interior, el vestíbulo tiene una composición simétrica parecida a la entrada exterior, con dos núcleos de elevadores que generan un espacio al centro. La simetría en el espacio se traduce a la composición cinematográfica y además, se vuelve recurrente a lo largo de la cinta.

Imagen 26:
Fotograma de la secuencia filmada en vestíbulo del Corporativo Arcos Bosques.

Imagen 27:
Fotografía exterior del Corporativo Arcos Bosques (Pedro Hiriart).

Imagen 28:
Oficina de Pablo al interior de la Torre Prex.

Imagen 29:
Escena de la sala de juntas filmada en el Edificio Calakmul de Agustín Hernández.

22. Miquel Adrià, *Teodoro González de León. Obra completa*. (México: CONACULTA, 2003), 298-309.



28

27

Corporativo Arcos Bosques

Arquitectos: Teodoro González de León,
Francisco Serrano y Carlos Tejada

Año: 1990-2009

Ubicación: Bosques de las Lomas

El proyecto, mejor conocido como “El Pantalón”, consiste en un desarrollo inmobiliario de alta densidad que incorpora oficinas y una zona comercial. El conjunto se compone de dos torres, una en forma de marco y otra en forma de H, aunque originalmente el proyecto planteaba dos torres idénticas originalmente ²².



29



Imagen 30:

Plano general de situación de la casa de Pablo en 2033.

Imagen 31:

Fotografía exterior de la Casa Amalia Hernández (Julius Suliman).

23. Noelle, Agustín Hernández. *Arquitectura y Pensamiento*, 38-47.

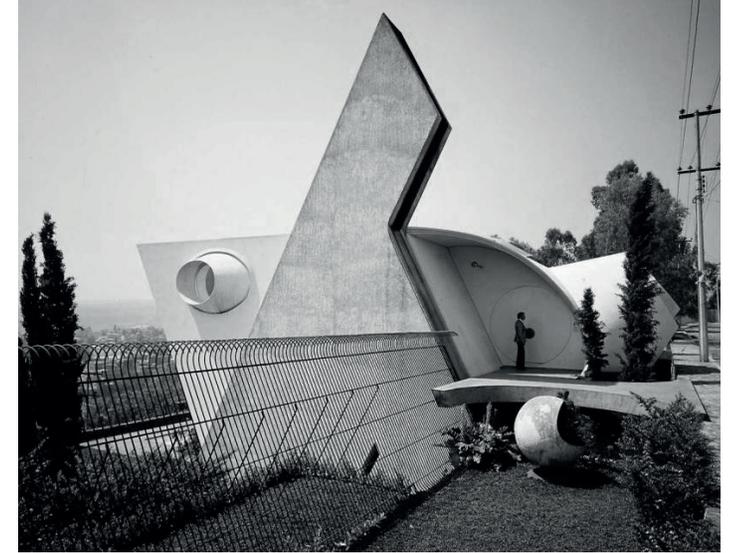
Casa de Pablo

Uno de los espacios principales dentro de la primera parte de la película es la casa que habita Pablo. Para la casa de Pablo se utilizó tanto el interior como el exterior de la Casa Amalia Hernández diseñada por el arquitecto Agustín Hernández.

Los espacios interiores de la casa aparecen en varias secuencias, pero el exterior solo aparece al inicio de la primera de éstas, como plano de situación. Se muestra la fachada trasera de la casa, que da al jardín. Está rodeada de vegetación y el encuadre hace que parezca una casa aislada en medio de la naturaleza. La fachada es atravesada por muros perpendiculares que siguen la inclinación del volumen, siendo más angostos en la parte inferior. Estos elementos triangulares invertidos hacen que la casa pareciera estar flotando, generando una sensación de ligereza y una evidente estética futurista.

La inclinación de la fachada responde al talud del terreno en el que se emplaza la casa, pero perpendicularmente; de tal forma que permite tener una visión hacia el Pueblo de Santa Fe y hacia el resto de la Ciudad de México desde un punto de vista más alto.

El arquitecto hace uso de la forma elíptica para las ventanas de la Casa Amalia Hernández porque asocia esta geometría con el campo de visión del ojo humano. De esta manera se establece un símil en el cual



31

Casa Amalia

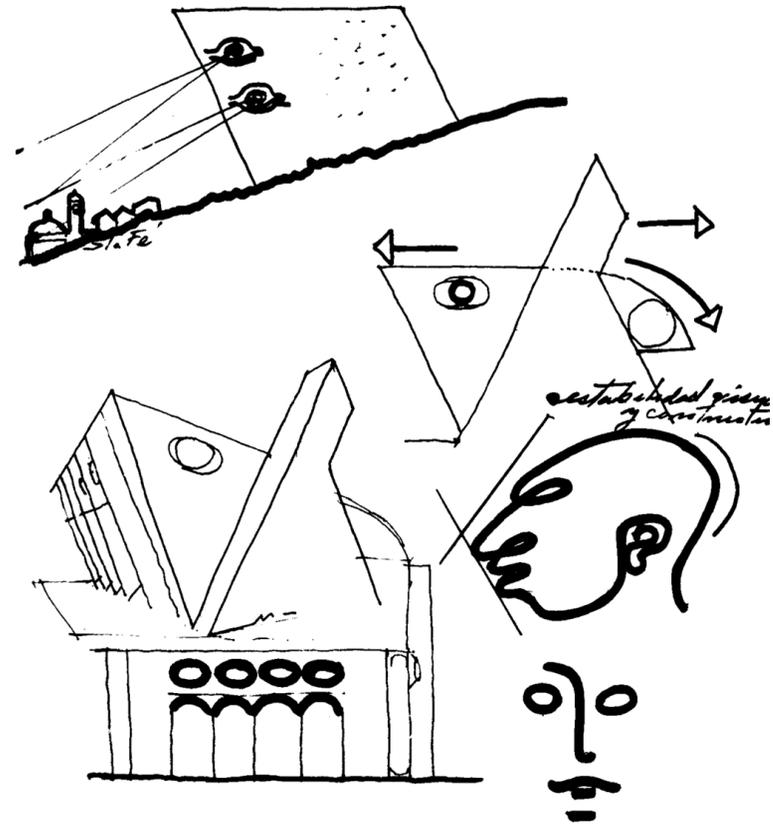
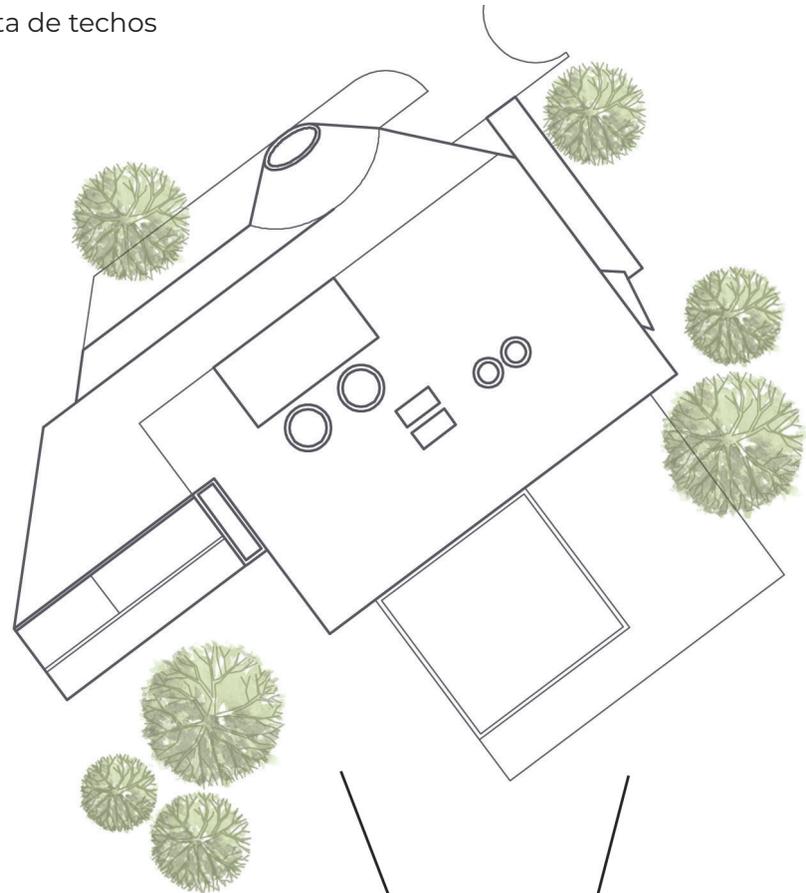
Arquitecto: Agustín Hernández

Año: 1971

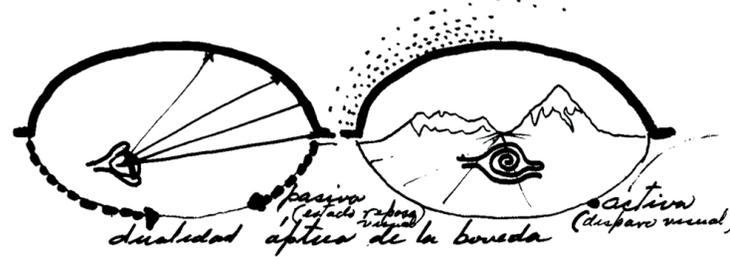
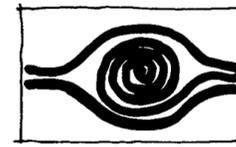
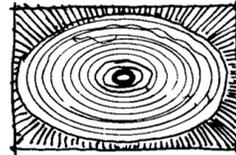
Ubicación: Lomas de Santa Fe

La casa fue diseñada para la bailarina y coreógrafa Amalia Hernández, hermana del arquitecto. La casa se concibió como un recinto en donde son esenciales el confort y la emoción que transmiten el espacio y su geometría. El uso de una geometría orgánica, basada en la ausencia de ángulos, contribuye a la fluidez en el espacio interior²³.

Planta de techos



• campo visual del ojo humano



Izquierda:

Emplazamiento de la cámara en planta para el plano general de situación

Derecha:

Croquis de análisis conceptual realizados por el arquitecto Agustín Hernández para la Casa Amalia Hernández en relación con la forma elíptica de las ventanas y la fachada inclinadas como elementos ligados a las vistas de la casa.

Imagen 32:

Pablo y el Gral. Jamaro frente a una ventana elíptica contemplando el paisaje de Villaparaíso.

Imagen 33:

Escena del comedor de la casa de Pablo, filmada en la Sala de Arte Público Siqueiros.

24. Anthony Vidler, "Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary", *Assemblage*, no. 21 (1993): 49.

la fachada de la casa es como un rostro humano, en donde las ventanas son los ojos que ven a la ciudad desde arriba. Para la película *El Golem* de 1920 la intención de Hans Poelzig, arquitecto a cargo del diseño de sets, era que las fachadas de las casas se convirtieran en rostros expresivos que gesticularan y hablaran²⁴. En este caso, la fachada de la casa no es parlante, sino vigilante.

La arquitectura de la casa es retomada a partir del uso de ventanas de forma elíptica en otra secuencia que no se filmó dentro de la Casa Amalia, sino que se recreó en foro. Pablo y el General Jamaro hablan mientras contemplan Villaparaíso desde la ventana en forma de elipse. Esta visión de la ciudad a través de la ventana puede tener una interpretación vinculada al poder político del régimen expresado a través de la vigilancia y el control que ejerce sobre la población; algo similar al ojo del Gran Hermano que vigila constantemente en la distopía planteada por George Orwell en *1984*.

En cuanto a los espacios interiores de la casa de Pablo, se utilizaron como locación los espacios interiores de la Casa Amalia Hernández, excepto en las secuencias que tienen lugar en el comedor. Las secuencias del comedor fueron filmadas en la Sala de Arte Público Siqueiros (antes de la intervención realizada en el 2010 por arquitectura 9|11 en colaboración con Esrawe). Este espacio aparece oscuro y está dominado por



32



33

un mural de David Alfaro Siqueiros al fondo. Estas escenas están inspiradas en la película *Children of Men* (2006) del director mexicano Alfonso Cuarón, en donde aparece un comedor con el *Guernica* de Picasso como fondo.

El color negro predomina en la composición, tanto del mural de Siqueiros como de los planos en estas secuencias. El predominio de este color está dado por el mobiliario y por el uniforme que porta el Gral. Jamaro. El general siempre está presente en estas secuencias, junto con Pablo y su madre (Ariene Pellicer). Por lo tanto, puede decirse que el negro contribuye a generar una atmósfera de severidad asociada al personaje del general. Una lectura adicional de la integración plástica del mural a la secuencia podría interpretarse como una alusión a la ideología socialista del muralista, en relación con el régimen militar. Si bien existe una relación entre el estado autoritario de la película con el imaginario del estado socialista, el interés del director radicaba más en la composición simétrica del mural que se traduce al plano cinematográfico y, además, enmarca la figura del general que ocupa no sólo la cabecera del comedor, sino también una posición central en la composición del plano y en el desarrollo de la escena.



34



35

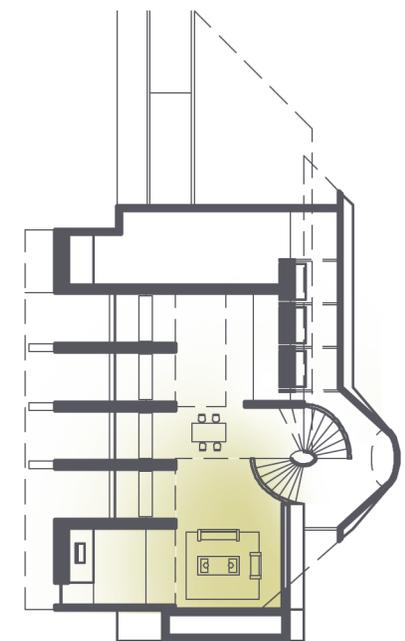
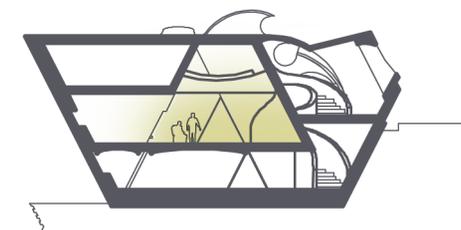
Si el comedor se puede asociar con el personaje del general, la estancia de la casa puede asociarse con el personaje del abuelo. Este espacio es presentado en tres secuencias diferentes, para las cuales se utilizó como locación la estancia de la Casa Amalia Hernández.

Este espacio es predominantemente blanco, excepto por el piso de madera y algunos detalles dorados. El espacio está delimitado por muros inclinados en dos de sus lados, generando que los otros muros tengan una forma trapezoidal en la parte de la estancia y una forma triangular, más chica, en la parte del comedor. Uno de los muros inclinados tiene amplias aberturas que corresponden a los ventanales remetidos de la fachada que da hacia el jardín. El muro trapezoidal del lado de la sala tiene un gran nicho de forma elíptica con iluminación indirecta que se refleja en el color dorado del fondo del nicho. En el extremo derecho del nicho hay un elemento de forma circular. Este elemento es relevante ya que fue uno de los casos en el que el guion se adaptó a la arquitectura, y no al contrario. Cuando el director vio este espacio, decidió que ese elemento de forma circular iba a ser utilizado como una televisión que ve el abuelo durante la primera de estas secuencias.

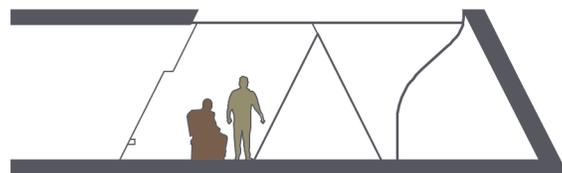
El final fatídico del abuelo en la tercera secuencia, que anticipan las dos primeras, también es la culminación de las advertencias del abuelo y cuando Pablo descubre finalmente la verdad sobre su padre. En esta secuencia Pablo tiene la percepción nublada, mientras que el abuelo goza de cierta lucidez. El espacio es un reflejo de este rasgo del personaje del abuelo. El abuelo se distingue por ser el único personaje perteneciente a la élite que conserva sus creencias religiosas, razón por la cual tienen que sedarlo constantemente. Igualmente, la calidez y el dorado presentes en el espacio hacen que se distinga del resto de los espacios de la élite en donde predominan los colores fríos. En el proyecto de Agustín Hernández, el dorado puede leerse como una connotación de espiritualidad, ligada a la idea de reclusión dentro de un convento. El dorado en estas secuencias de la película no solo se relaciona con la opulencia propia de la élite, sino que también puede tener esa lectura de espiritualidad, ligada siempre a la presencia del abuelo.

Imágenes 34-35:
Fotogramas de las secuencias filmadas en la estancia de la Casa Amalia Hernández de Agustín Hernández.

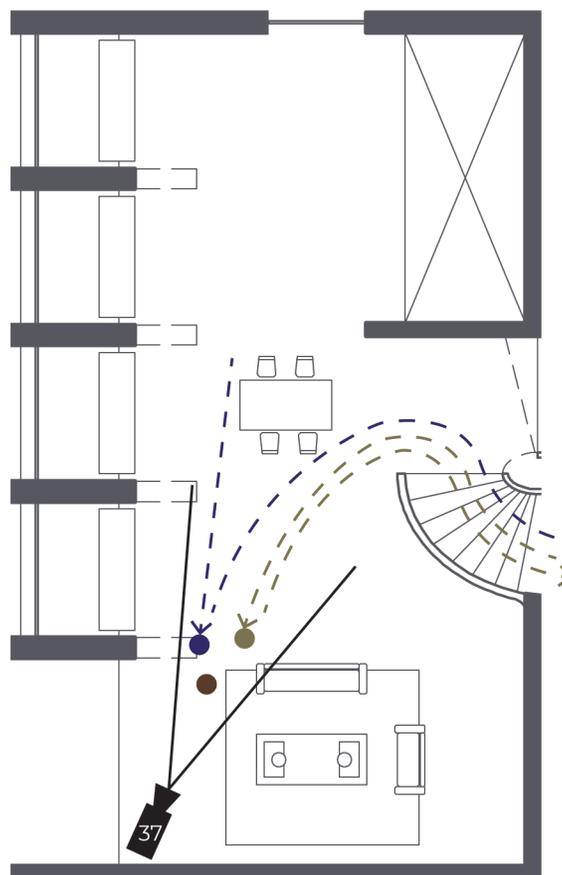
Casa Amalia Hernández



Alzado



Planta



Simbología

Personajes

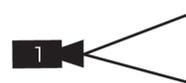
- Abuelo
- Madre
- Pablo

Desplazamiento

- >
- >
- >

Cámara

Planos generales



Planos medios



Imagen de referencia

Descripción (Secuencia 1)

En la primera secuencia el abuelo ve la televisión mientras la madre prepara la inyección que le va a poner. Después la madre baja el volumen haciendo un movimiento con la mano y aleja la silla de ruedas del abuelo de la televisión diciéndole al abuelo que se va a quedar sordo y ciego. Después Pablo baja por la escalera helicoidal que comunica la estancia con la entrada y la galería superior. Pablo vuelve a subir el volumen de la televisión y le dice a su madre que lo deje, argumentando que es lo único que le divierte. Pablo se despide y una vez que se fue, la madre le aplica la inyección al abuelo y lo deja solo. Las luces se apagan y la secuencia termina con música que acentúa el dramatismo del cambio de iluminación.



36



37



38



39

Imágenes 36-39:

Fotogramas de la primera secuencia filmada en la estancia de la Casa Amalia Hernández de Agustín Hernández.



40



41

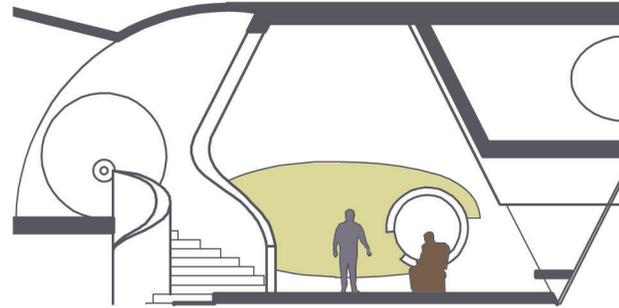


42

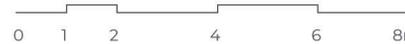
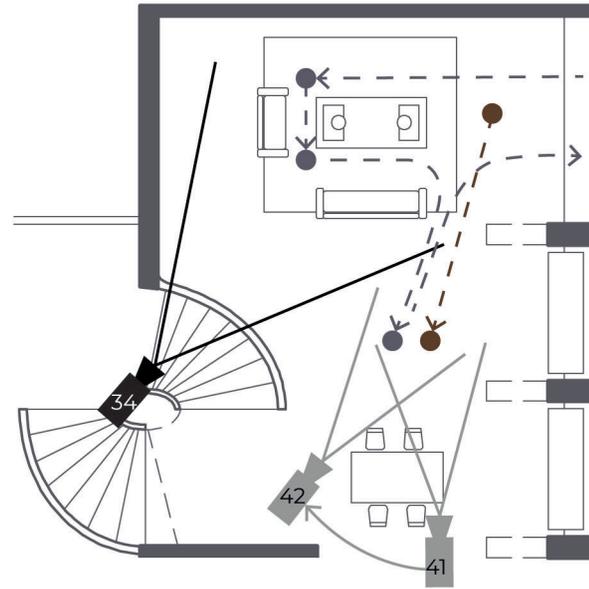


43

Alzado



Planta

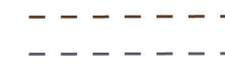


Simbología

Personajes

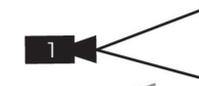
- Abuelo
- Pablo

Desplazamiento



Cámara

Planos generales



Planos medios

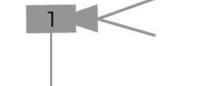
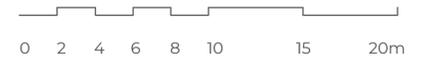
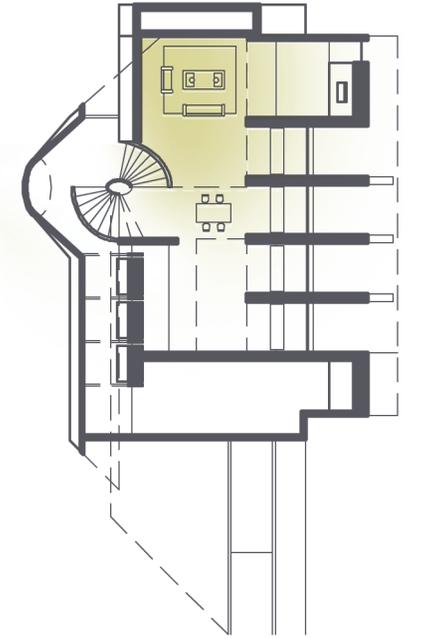
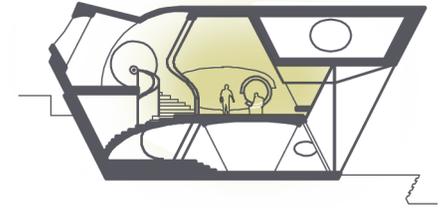


Imagen de referencia

Descripción (Secuencia 2)

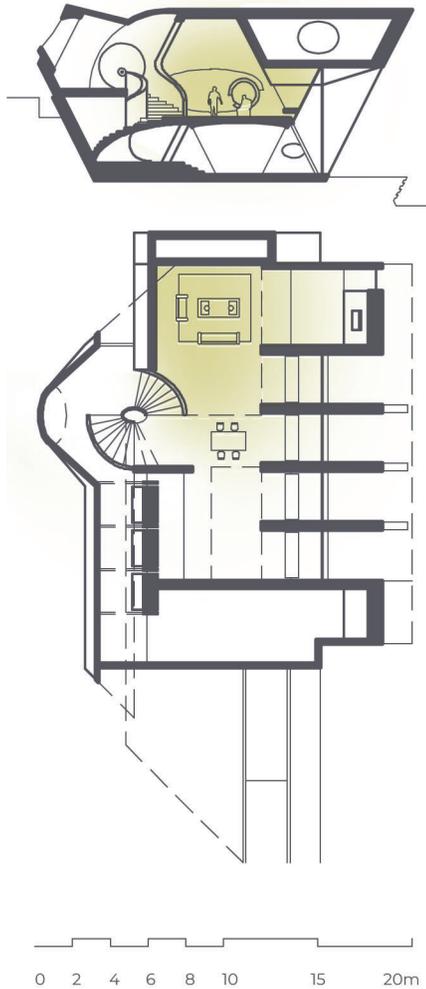
En la segunda secuencia destaca un plano general picado tomado desde las escaleras (Imagen 34). Esta toma enfatiza la amplitud de la estancia vista desde arriba, respondiendo a la forma triangular del espacio. En esta escena aparece el abuelo contemplando una flor amarilla. Pablo se dispone a inyectar a su abuelo, pero éste se resiste y le suplica que no lo haga. Pablo lo ignora y lo inyecta de todos modos. Finalmente, el abuelo se calma y sólo alcanza a advertirle a Pablo que “aún no ha entendido”. La secuencia termina, al igual que la anterior, en un tono funesto con la flor que sostenía el abuelo tirada en el piso.

Casa Amalia Hernández

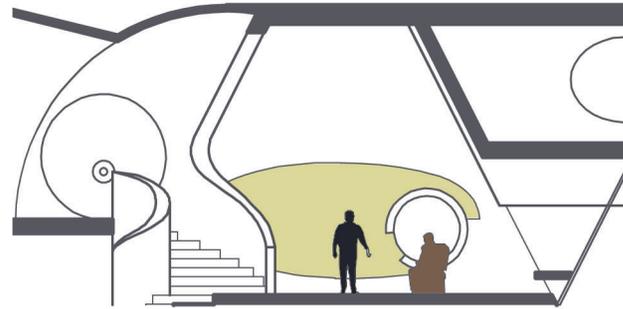


Imágenes 40-43:
Fotogramas de la segunda secuencia filmada en la estancia de la Casa Amalia Hernández de Agustín Hernández.

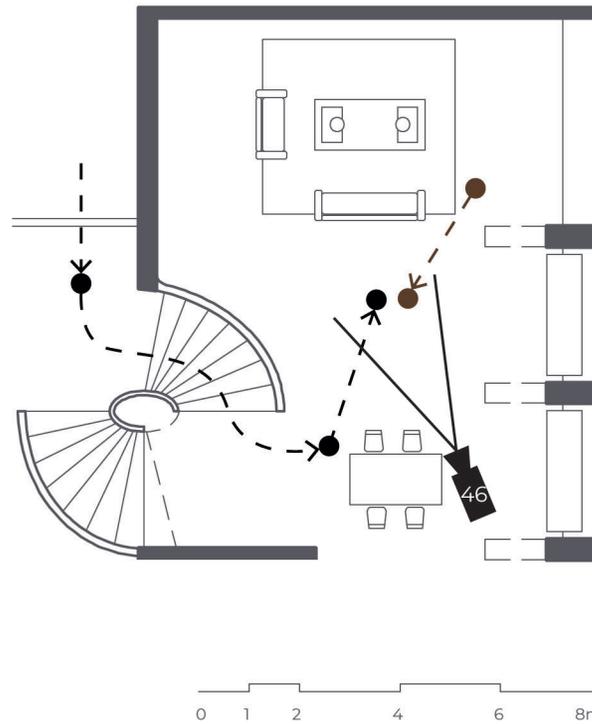
Casa Amalia Hernández



Alzado



Planta



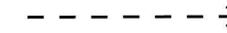
Simbología

Personajes

● Abuelo

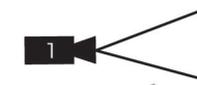
● Pablo

Desplazamiento



Cámara

Planos generales



Planos medios

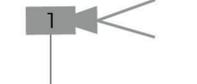


Imagen de referencia



44



45

Descripción (Secuencia 3)

En la tercera secuencia Pablo llega a su casa por la noche después de ir de carcería. Está borracho y tiene la cara demacrada. Su abuelo está viendo la televisión. Pablo se acerca a la estancia y rompe un florero. Su abuelo lo regaña y Pablo se molesta, por lo que toma la medicina. El abuelo le insiste que no es una medicina y que solo lo están sedando. Mientras le pide que no lo inyecte, le dice a Pablo que su padre está vivo. Pablo no le cree, por lo que discuten y forcejean hasta que el abuelo cae al piso. Pablo se acerca al abuelo para descubrir que tiene la cara sangrando por el golpe que se dio al caer. Antes de morir, lo último que le dice el abuelo a Pablo es que se vaya y busque a su padre.



46



47

Imágenes 44-47:

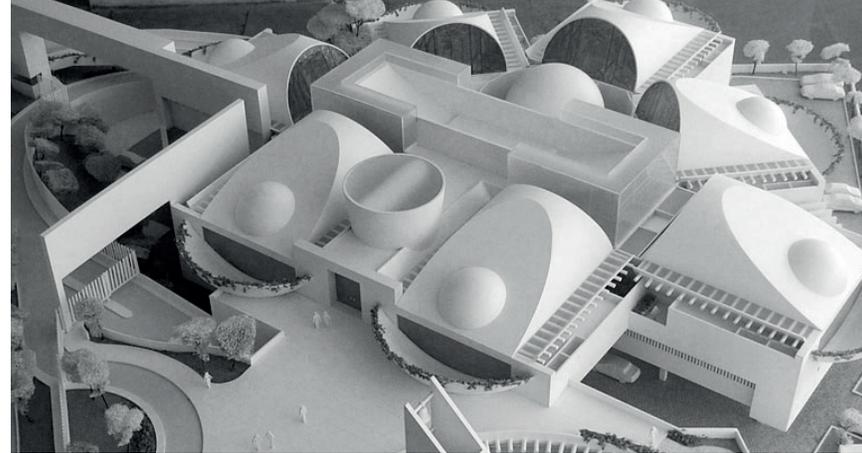
Fotogramas de la tercera secuencia filmada en la estancia de la Casa Amalia Hernández de Agustín Hernández.

Lomas Memorial

Inmediatamente después de la muerte del abuelo, viene la secuencia de su funeral. Éste tiene lugar en un edificio sustentado sobre una serie de pilotes a la orilla de un terreno rocoso. El edificio de superficies blancas se compone de prismas cuadrangulares y volúmenes con formas elípticas y esféricas que sobresalen a manera de cúpulas. Éste es el edificio Lomas Memorial diseñado por Pablo Martínez Lanz en colaboración con Jesús Jauregui, también ubicado en Santa Fe.

En el interior de la capilla predomina el color blanco y solo destaca una cúpula de color dorado al centro de la cubierta, una combinación similar a la de la Casa Amalia Hernández. Hay un gran ventanal al frente con una cascada artificial detrás. Los asistentes visten de negro y están sentados en bancas de forma curva organizadas en torno a un espacio central. En este espacio central hay una plataforma elevadora como parte de las instalaciones del edificio, la cual normalmente es utilizada para subir los féretros. En este caso, una mujer vestida de negro va subiendo desde abajo hasta llegar al nivel de la sala y colocar la urna con las cenizas del abuelo al centro del espacio, generando un resultado espectacular en concordancia con el ambiente futurista y tecnológico de la película (Imagen 50).

48



49

Imagen 48:
Plano general de situación que muestra la volumetría exterior del edificio Lomas Memorial.

Imagen 49:
Maqueta del proyecto de Lomas Memorial.

Lomas Memorial

Arquitecto: Pablo Martínez Lanz

Artista plástico: Jesús Jauregui.

Año: 2007

Ubicación: Cuajimalpa

El proyecto realizado por concurso para este complejo funerario con capacidad para 2,500 personas se compone de una iglesia y siete capillas articuladas alrededor de un espacio abierto al centro. También tiene servicios e instalaciones subterráneas. Incluye elementos escultóricos y vidrieras obras del artista plástico vasco Jesús Jauregui.

En esta secuencia la actitud de Pablo cambia y le reclama a su madre por haber estado sedando a su propio padre. Ambos salen de la sala y discuten en otro espacio del edificio (Imagen 51). Este otro espacio está dividido por gruesos muros (que no llegan al techo) con la forma de dos trapecios encontrados que contienen nichos. Estos nichos van formando pasillos paralelos con superficies lisas de color claro. Pablo y su madre discuten en uno de estos pasillos. La madre le ordena que sea más responsable ya que pronto será el sucesor del general. A esto Pablo responde preguntando por su padre. La madre le responde que él sabe de sobra que lo mataron los fanáticos.

Imagágenes 50-51:

Fotogramas de las secuencias filmadas al interior del edificio Lomas Memorial.

Finalmente, Pablo sale del edificio, atravesando un vestíbulo con paredes de tonos claros y con una textura casi imperceptible. Predominan las transparencias en los materiales; por ejemplo, en las puertas y los pretilos. En general el espacio conserva la sobriedad y limpieza de los espacios de la élite y a pesar de ser un edificio dedicado a ritos funerarios se mantiene al margen de lo religioso o lo espiritual.



50



51

Laboratorios Pharmax

Aunque no es un elemento definitorio del paisaje de Villaparaíso, los Laboratorios Pharmax representan uno de los espacios centrales en el régimen, al ser el lugar donde se produce el *Pactia*, la droga utilizada para ejercer poder sobre la población. Para conformar este espacio, se emplearon distintas locaciones, así como algunos sets interiores construidos en foro.

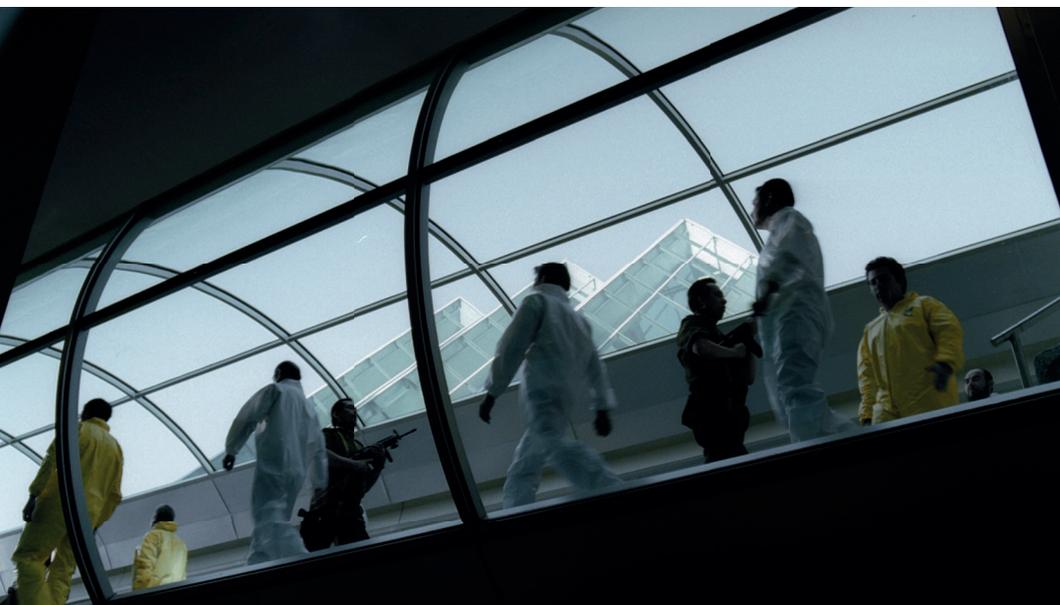
Los laboratorios son presentados desde el principio de la película, en una secuencia en la que se ve a los empleados entrando al laboratorio. El exterior de los laboratorios no se filmó en Santa Fe, sino en la planta de los Laboratorios Silanes en Toluca (Imagen 8). En este plano exterior, algunos empleados están vestidos con uniforme blanco y otros con overol amarillo. Los empleados atraviesan túneles y pasillos para llegar a su lugar de trabajo de manera casi automática, como si formaran parte de un engranaje.

Sin embargo, el espacio que más destaca de esta primera secuencia no es el exterior, sino el túnel por el que caminan los empleados. Este espacio pertenece al Edificio Calakmul de Agustín Hernández. El túnel tiene una sección de forma elíptica y su envoltente es de vidrio de un tono verde-azuloso con cancelería blanca. Las superficies curvas de la envoltente reflejan una imagen distorsionada de los empleados mientras pasan por el túnel. El piso también es de cristal y tiene un patrón de diagonales cruzadas que modulan todo el espacio. El túnel está atravesado por una circulación perpendicular que conecta los edificios del conjunto con accesos a cada lado del túnel. Los pocos muros que se ven son de color blanco. Al final del túnel se alcanza a ver una escalinata que conduce al nivel de calle.

En la secuencia el túnel es mostrado de dos formas distintas, desde el interior y desde el exterior. Desde el interior el túnel se encuadra con planos generales alineados con la dirección del túnel (Imágenes 52 y 55). Vemos a los empleados cruzando el túnel por la circulación perpendicular que lo atraviesa y en primer plano están dos soldados armados que vigilan a los empleados, manteniendo una posición firme que contrasta con el movimiento de los empleados. Por la posición de la cámara con respecto al espacio, estos planos acentúan la forma elíptica de la sección del túnel. Más allá de la estética tecnológica y futurista que se genera,



52



53



54

Edificio Calakmul

Arquitecto: Agustín Hernández

Año: 1989-1996

Ubicación: Santa Fe

Su nombre alude a la ciudad maya Calakmul en el estado de Campeche, aunque es más comúnmente conocido por su apodo "La Lavadora". Es un edificio de oficinas compuesto por dos volúmenes: una pirámide y un gran cubo con vanos circulares en cada cara y aberturas en las equinas.

la forma elíptica puede interpretarse también como un símbolo de la vigilancia permanente ejercida por el sistema. Una vez más es posible entablar una relación con el concepto del arquitecto Agustín Hernández en otros de sus proyectos en donde relaciona las formas elípticas con el campo visual del ojo humano. En este caso el punto de vista de los soldados está alineado con el eje del túnel (al igual que la cámara) de manera que su campo visual correspondería con la sección elíptica del espacio. Cuando vemos el túnel desde el exterior (Imagen 53), la atmósfera de vigilancia se mantiene presente, al igual que la presencia de los soldados armados. Aunque el movimiento de los empleados cambia de dirección y ahora es de manera paralela al túnel, en relación con el punto de vista de la cámara el movimiento sigue siendo de izquierda a derecha y viceversa. En este caso la percepción de la geometría elíptica se pierde, pero

Imágenes 52-53:
Fotogramas de la secuencia filmada en el túnel al interior de los Laboratorios Pharmax.

Imagen 54:
Fotografía exterior del Edificio Calakmul (Patricia Tamés).





56



57

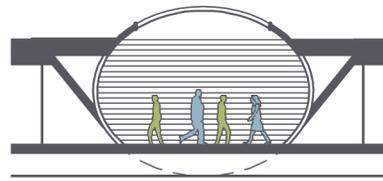


58

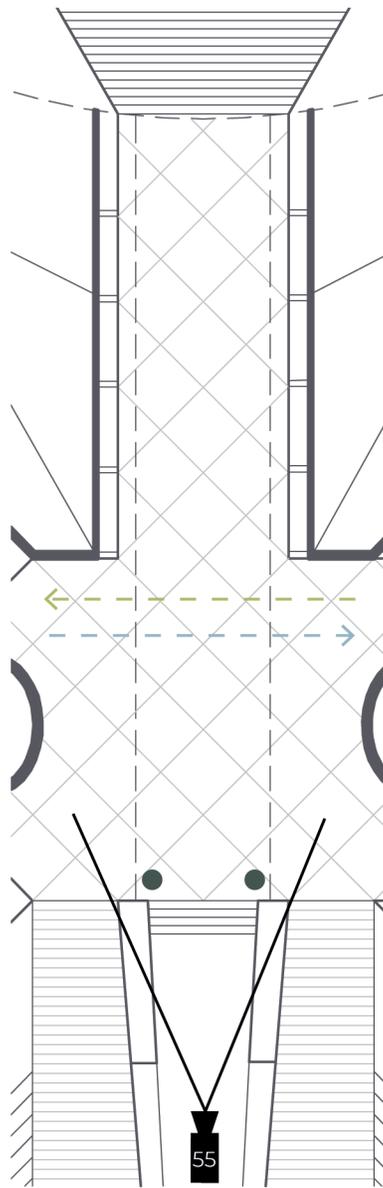


59

Alzado



Planta



0 1 2 3 4 5 10m

Simbología

Personajes

- Empleados
- Empleados
- Soldados

Desplazamiento



Cámara

Planos generales

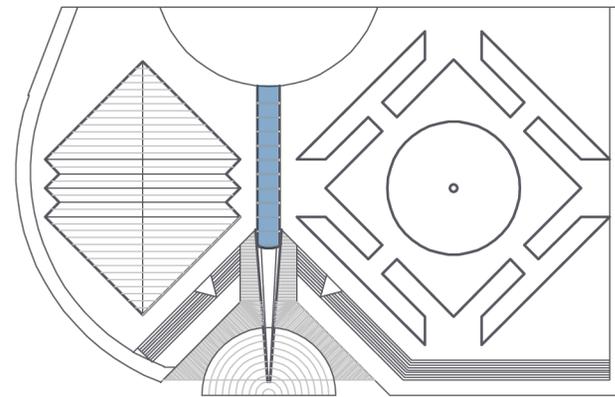
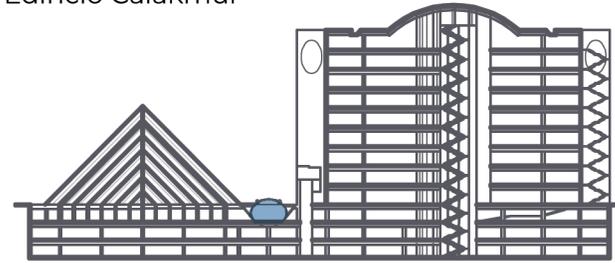


Planos medios



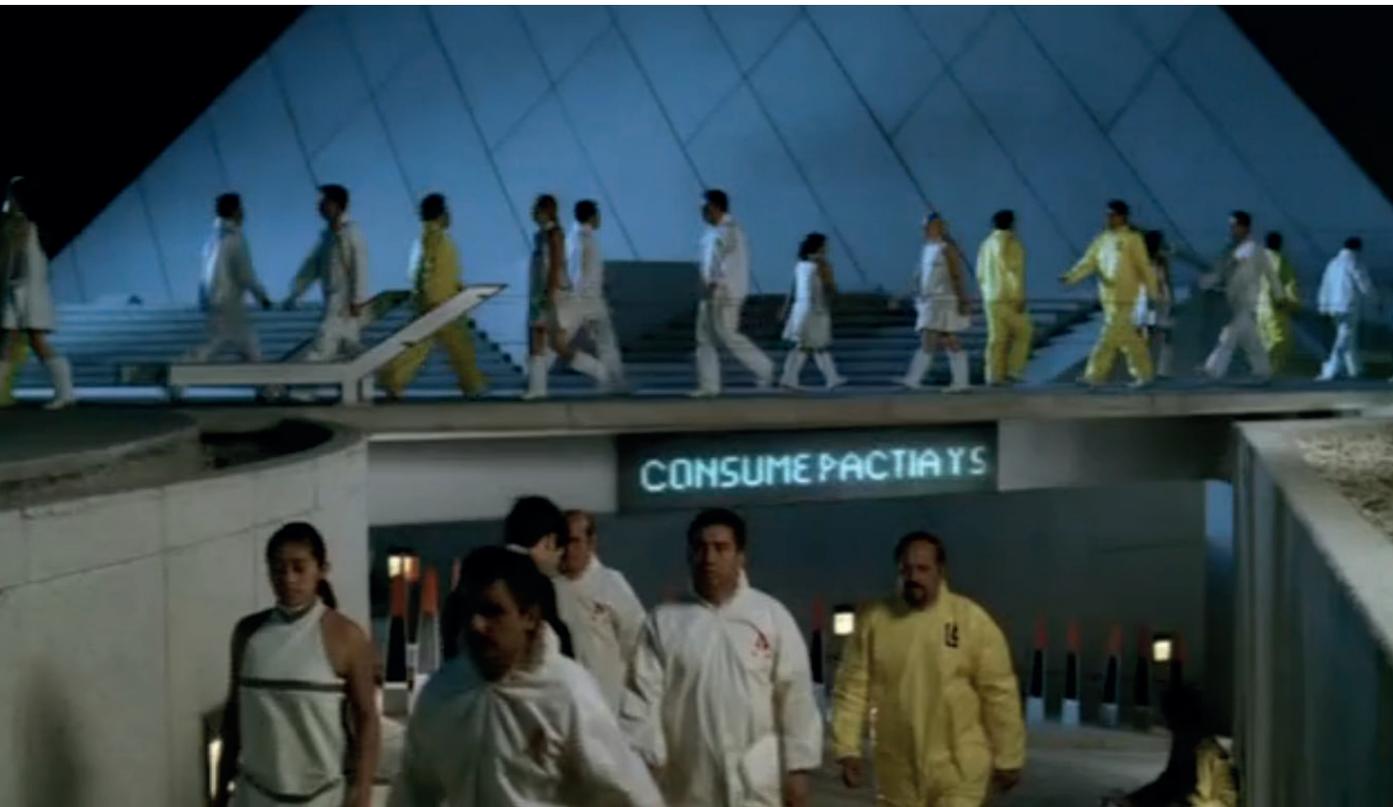
Imagen de referencia

Edificio Calakmul



0 10 20 40 60m

Imágenes 55-59:
Fotogramas de la secuencia filmada en el túnel al interior del Edificio Calakmul de Agustín Hernández.



60

25. García, "¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción", 639.

Imagen 60:

Fotograma de la secuencia filmada en el motor lobby del Edificio Calakmul de Agustín Hernández.

la vigilancia sigue presente a través de la transparencia de la envolvente, que hace al espectador partícipe de la vigilancia desde el exterior.

Esta secuencia resulta relevante por mostrar a los empleados que no son ni esclavos ni prisioneros, pero el *Pactia* los hace trabajar como robots, es decir, los deshumaniza. "La ausencia de religión, en el contexto de la película, también funciona como un elemento que reduce a los ciudadanos a meros obreros sin un propósito trascendental"²⁵. Además de estar constantemente vigilados por el régimen, todo esto es parte de los mecanismos de control ejercidos sobre la población como especie biológica, desarrollada por el régimen en conjunto con la industria farmacéutica. Miguel García en su artículo "¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción" ofrece una explica-

ción extensa en relación con las sociedades de control y la biopolítica de redes presentada en la película.

Otra secuencia fue filmada en la misma locación pero de noche, presentando una cara distinta del edificio. La cámara está emplazada frente a una rampa que conduce a un estacionamiento subterráneo (en este caso circulan personas y no vehículos). Los muros perimetrales de la rampa son de concreto blanco cincelado y tienen nichos para iluminación. Sobre la losa a nivel de calle que cubre la rampa hay un letrero luminoso anunciando el *Pactia* y por encima los trabajadores del laboratorio caminan de forma casi automática. Al fondo se ve la pirámide del conjunto Calakmul y la escalinata que la rodea. El lado de la pirámide que vemos es macizo de color blanco; mientras que el opuesto está cubierto de cristal.

Esta secuencia es un ejemplo de cómo algunos de los espacios más inhóspitos dentro de los edificios del régimen sirven como refugio para los habitantes externos a la élite. Estos espacios no son los espacios más lujosos ni tecnológicos de los edificios, sino los espacios de servicio o de paso; aquellos espacios a los que se les presta menos atención, normalmente oscuros, como la rampa de un estacionamiento subterráneo. Los miembros de la élite ven a estas personas como intrusos en estos espacios. En cambio, en esta escena en particular, Pablo está atravesando un momento de crisis tras la muerte de su abuelo y también encuentra refugio en este tipo de espacios. Es éste el punto de inflexión en el que comienza a sentir empatía por estas personas de condición distinta a la suya y funciona como una transición entre la primera mitad de la película y la segunda. En la primera parte Pablo sigue inmerso en los espacios del régimen, mientras que en la segunda el Padre Miguel lo lleva a la guarida de la resistencia y Pablo conoce cómo viven los rebeldes.

Los interiores de la Casa Amalia Hernández del arquitecto Agustín Hernández sirvieron como locación, no sólo para la casa de Pablo, sino también para otros espacios del laboratorio Pharmax, por ejemplo, la oficina del Dr. Sam (Miguel Couturier). Una secuencia que ilustra estos espacios de la Casa Amalia Hernández es durante la misión de la resistencia en la que Pablo se infiltra en la oficina del Dr. Stam mientras Miguel y Lucía van a los depósitos de *Pactia* para verter el antídoto que desarrollaron.



61



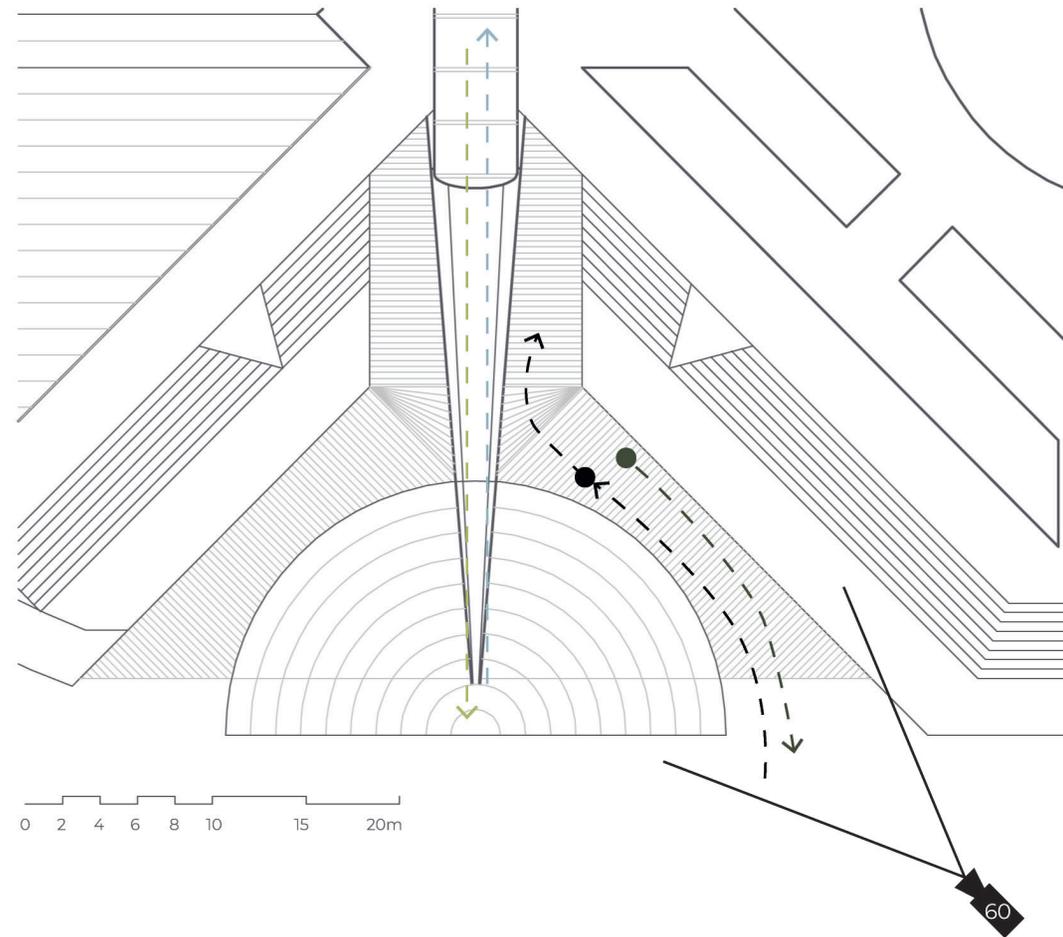
62



63



64



Simbología

Personajes

- Empleados
- Empleados
- Pablo
- Vendedor

Desplazamiento

- >
- >
- >
- >

Descripción

Pablo desciende por una rampa cuando se encuentra a un vendedor ambulante sentado en el suelo. Decide comprarle algo y apenas termina de pagarle llegan unos guardias a arrestarlo. Pablo y los trabajadores siguen su camino.

Imágenes 61-64:
Fotogramas de la secuencia filmada en el motor lobby del Edificio Calakmul de Agustín Hernández.



65

Imagen 65:
Pasillo de la Casa Amalia Hernández de Agustín Hernández.

Imagen 66:
Oficina del Dr. Stam filmada en el salón de baile en el nivel inferior de la Casa Amalia Hernández de Agustín Hernández.

La entrada a la oficina es una puerta blanca en forma de triángulo. Frente a la puerta hay un escritorio y detrás de éste hay unas pantallas colgantes. Al igual que en el resto de la casa, todos los elementos son blancos excepto el piso gris oscuro y el mobiliario, generando un ambiente monocromático de estética futurista. Este espacio corresponde al salón de baile en el nivel inferior de la Casa Amalia Hernández.

Además de la oficina, esta secuencia muestra el pasillo que conduce a dicha oficina, el cual también es parte de la Casa Amalia Hernández. La envolvente del pasillo, correspondiente a la fachada de la casa que da a la calle, conformada por una bóveda circunscrita en un módulo triangular. La bóveda está sustentada por diafragmas con formas curvas conectadas a elementos estructurales inclinados en el lado izquierdo que van generando un ritmo a lo largo del pasillo. Algunas tomas de este espacio enfatizan la tensión de los elementos inclinados al utilizar un plano



66

holandés (*dutch*) en el que la cámara se inclina con respecto a la horizontal generando una sensación de inestabilidad y dramatismo al momento de la huida (Imagen 74).

Algunos atributos de este espacio fueron añadidos o modificados digitalmente. Por ejemplo, la puerta metálica no pertenece al diseño de la casa, es un elemento añadido que le da a la escena un aspecto tecnológico e industrial. Algo interesante es que el pasillo no es tan largo como aparece en la película. En realidad, está conformado por sólo cuatro módulos estructurales, mientras que en los planos de esta secuencia se ve cómo el pasillo se prolonga indefinidamente después de la puerta. Esto se realizó por medio de una pantalla verde y efectos especiales en post-producción.



67



68

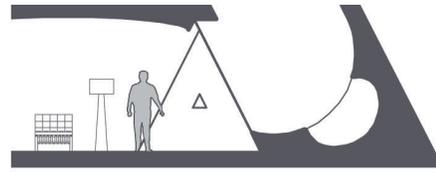


69

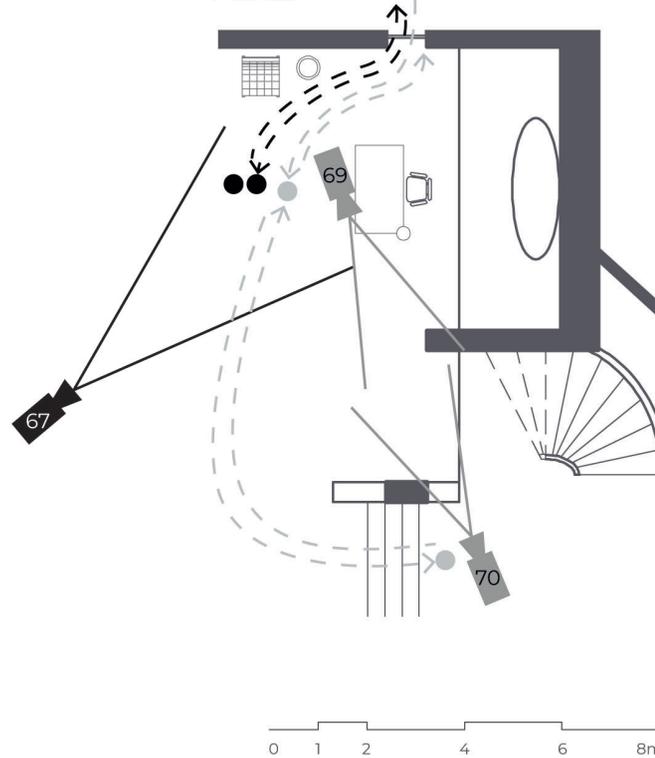


70

Alzado



Planta



Simbología

Personajes

- Pablo
- Dr. Stam y Milo

Desplazamiento



Cámara

Planos generales

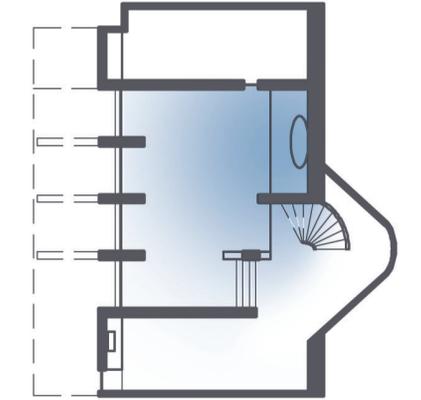
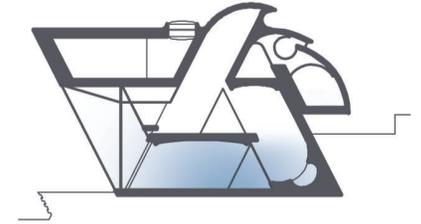


Planos medios



Imagen de referencia

Casa Amalia Hernández



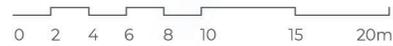
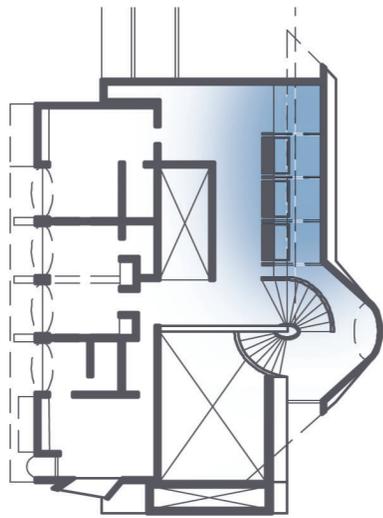
0 2 4 6 8 10 15 20m

Descripción

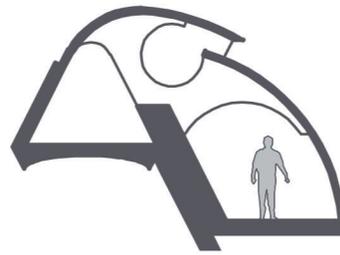
Una vez dentro de la oficina, Pablo hackea las pantallas de seguridad para evitar que descubran a Miguel y Lucía. Mientras esto sucede, Pablo ve en las pantallas a Milo (Luis Ernesto Franco) y al Dr. Stam dirigiéndose a la oficina y tiene que esconderse para que no lo descubran. Mientras Pablo está escondido, Milo nota que no está sucediendo nada en las pantallas de vigilancia, por lo que salen de la oficina para averiguar qué está pasando. Pablo sale de su escondite y ve la captura de Miguel y Lucía a través de las pantallas y finalmente huye de la oficina.

Imágenes 67-70:
Fotogramas de la escena al interior de la oficina del Dr. Stam filmada en la Casa Amalia Hernández de Agustín Hernández.

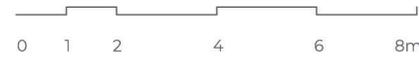
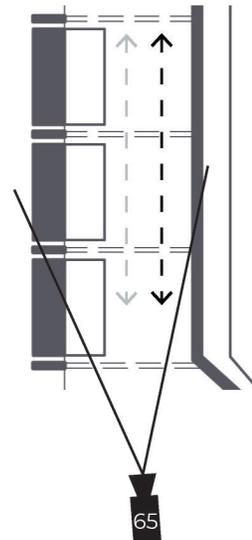
Casa Amalia Hernández



Alzado



Planta



Simbología

Personajes

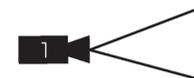
- Pablo
- Dr. Stam y Milo

Desplazamiento



Cámara

Planos generales



Planos medios



Imagen de referencia



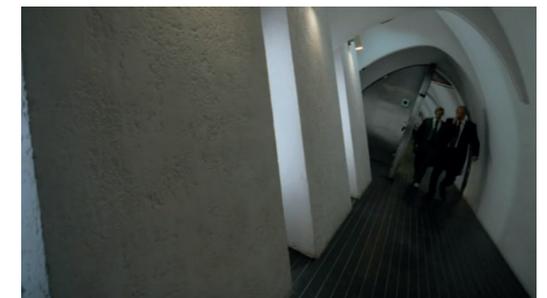
71



72



73



74

Imágenes 71-74:

Fotogramas de las escenas filmadas en la galería superior de la Casa Amalia Hernández de Agustín Hernández.

Espacios de la resistencia

A lo largo de la película son visibles las referencias a películas de ciencia ficción de directores como Stanley Kubrick y George Lucas, pero también hay algo de inspiración en *Los olvidados* de Luis Buñuel, al mostrar los espacios “otros”, en oposición a los espacios de la élite. Éstos aparecen en menor medida dentro de la película, representando menos del 40% de las secuencias del filme. Estos espacios son lugares aislados e incluso secretos, en donde la gente tiene que esconderse para no ser perseguidos y sometidos al régimen. Además, casi no aparecen los edificios vistos desde el exterior, por lo que predominan las tomas interiores de estos espacios cerrados.

El prólogo de la película da un primer vistazo a los espacios fuera del régimen, alternados con imágenes o *footage* como sacadas de un noticiero en donde se alcanzan a distinguir escenas de protestas armadas y represión militar. En esta secuencia aparecen Goros y otros personajes que están entrando rápidamente a un edificio a través de una puerta metálica para resguardarse en el interior. Goros advierte a su compañero y éste corre a cargar a un niño perdido justo antes de que estalle una explosión fuera del edificio.

Este espacio consiste en el exterior de un edificio bajo de dos niveles que da a una calle cerrada, parecido al interior de una vecindad. Esta escena fue filmada al interior de la construcción que originalmente albergaba una fábrica de vitrales ubicada en el barrio de la Lagunilla.



75



76



77



78

Antigua fábrica de Claudio Pellandini

Año: Finales S. XIX
Ubicación: La Lagunilla

El inmueble ubicado en los números 48-58 de la calle Comonfort esquina con Jaime Nunó, albergaba el taller de vitrales y emplomados de Claudio Pellandini, vitralista de origen suizo. Aquí se fabricaron vitrales para edificios como el Castillo de Chapultepec y el Palacio Nacional. Actualmente el inmueble está fraccionado en distintas viviendas²⁶.

Imágenes 75-77:

Fotogramas del prólogo de la película, filmado al interior de la antigua fábrica de vitrales en la Lagunilla.

Imagen 78:

Fotografía exterior de la Antigua fábrica de vitrales de Claudio Pellandini en la esquina de Comonfort y Nunó en la Lagunilla (Ethel Herrera Moreno).

26. Ethel Herrera Moreno, “Reutilización de una fábrica en el Barrio de Santa Ana de la antigua Ciudad de México,” *Boletín De Monumentos Históricos*, n.º 4 (agosto 2005): 75-84.

Imagen 79:

Fotografía exterior del Conjunto Habitacional Nonoalco-Tlatelolco en 1966 (Armando Salas Portugal).

Imágenes 80-83:

Diferentes vistas del Conjunto Habitacional Nonoalco-Tlatelolco a lo largo de la película.

Esta mirada fragmentada y a través de imágenes de noticieros refuerza el sentido de otredad que tienen estos espacios, como si se mostraran vistos desde la perspectiva del régimen. Después del prólogo, la mirada externa a través de la cual se conocen estos espacios la adquiere Pablo. Durante la primera parte de la película predominan los espacios de la élite en la que él está inmerso, y poco a poco vamos conociendo los otros espacios conforme son vistos o visitados por el protagonista.

Tlatelolco

Las secuencias de los espacios de la resistencia se alternan con diferentes vistas exteriores del Conjunto Urbano Nonoalco Tlatelolco. Estos edificios conservan su aspecto original al no presentar modificaciones o añadidas en su volumetría exterior como los edificios del régimen. Algunos de los edificios del conjunto se ven deteriorados y algunos incluso aparecen derruidos, con huecos que abarcan varios pisos, como si hubieran sufrido un bombardeo.

A pesar de ser parte del mismo conjunto arquitectónico diseñado por Mario Pani, la Torre Insignia y los edificios de vivienda tienen una distinción formal fundamental que la película retoma y lleva al extremo. La geometría de la torre tiene una forma triangular distintiva que, como una pirámide, señala en el núcleo de la ciudad al albergar el cuartel general del régimen dictatorial. Por su parte, los bloques rectangulares de vivienda, producto de los preceptos del Movimiento Moderno, aparecen destruidos por los conflictos armados de la rebelión en este contexto futurista. El fracaso de la utopía prometida por la modernidad arquitectónica se



79

Conjunto Habitacional Nonoalco-Tlatelolco

Arquitecto: Mario Pani y asociados

Año: 1960-1965

Ubicación: Tlatelolco

El proyecto se realizó con una intención de regeneración urbana en la zona. Basado en los postulados del Movimiento Moderno, particularmente en las unidades habitacionales de Le Corbusier, el conjunto integra una variedad de edificios con distintos tipos de viviendas con la finalidad de albergar habitantes de distintos niveles económicos. El conjunto también contempla instalaciones complementarias comerciales, educativas y hospitalarias.



80



81



82



Imagen 84:

Vista aérea del cráter volcánico en medio de la mancha urbana.

Imágenes 85-89:

Fotogramas de la secuencia de la cacería filmada en el volcán Xico.

magnífica rozando en la devastación, como una expresión de la distopía dictatorial. Las formas rectangulares, además, prevalecen en el resto de los espacios de la resistencia. Esta distinción formal sólo enfatiza el contraste que se buscaba para presentar partes de un mismo conjunto, de una misma ciudad y de una misma sociedad.

Asentamiento limítrofe

Otra muestra de estas heterotopías en oposición a los espacios del régimen aparece en la secuencia en la que Pablo y Milo van de cacería. Ellos van volando dentro de un helicóptero mientras vemos vistas aéreas de un asentamiento urbano conformado por construcciones sencillas de pocos niveles, en contraste con los grandes rascacielos de la ciudad. Es claro que estas manzanas representan el límite de la ciudad, incluso en uno de los planos se ve cómo terminan las construcciones de manera tajante y comienza una zona de terreno natural deshabitado. Es en esta zona donde Pablo y Milo acechan animales desde un helicóptero en vuelo. Esta escena representa también una de las muestras más incisivas de la crueldad del régimen y sus subordinados. En medio la adrenalina provocada por las drogas que consumen vía ocular, de un momento a



85



86



87



88



84



89



90

otro, dejan de perseguir animales y comienzan a ir tras personas que se cruzan en su camino.

Esta secuencia fue filmada en el volcán Xico, cerca de Chalco en el Estado de México. Este cráter volcánico no está rodeado de un entorno natural, sino que está engullido por la mancha urbana. Los límites marcados entre lo construido y lo natural funcionan en la película para producir la sensación de estar en un territorio limítrofe de Villaparaíso.

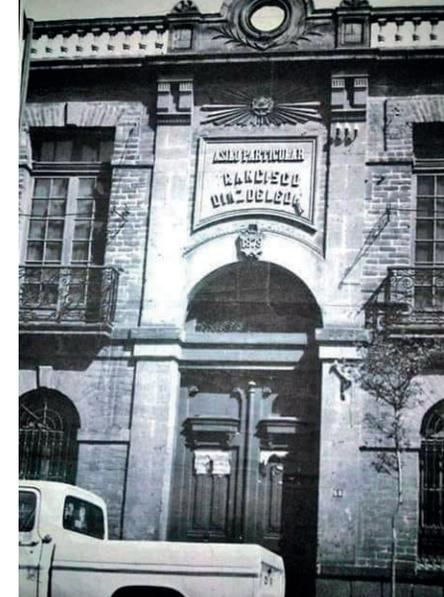
Guarida rebelde

De los espacios de la resistencia, el que se presenta a mayor detalle es la guarida rebelde que lideran Goros y el padre Miguel. Este espacio, al igual que los laboratorios Pharmax, se integra a partir de varios espacios con funciones diferentes. Sin embargo, nunca alcanzamos a distinguir la forma externa del edificio. Únicamente se muestra el acceso principal, el cual es una especie de puerta secreta que no da ningún indicio de lo que sucede al interior (Imagen 12).

Como parte de la resistencia religiosa, uno de los espacios centrales del cuartel es la iglesia. Éste es un espacio amplio de gran altura utilizado tanto para oficiar misa como para fines militares de la resistencia. Los



92



91

Capilla del Antiguo Asilo Particular de Mendigos

Año: 1879

Ubicación: Colonia San Rafael

El Asilo Particular de Mendigos fue fundado por iniciativa de un grupo de empresarios, impulsados por un interés en “erradicar” la pobreza urbana que no emanaba precisamente de la voluntad pública. El proyecto fue encabezado por Francisco Díaz de León. Se realizó el acondicionamiento de una finca ubicada en la calle Sur número 7 de la colonia De los Arquitectos (Actualmente Sadi Carnot número 68). El inmueble actualmente alberga la residencia estudiantil del Pentatlón Deportivo Militar Universitario²⁷.



93

Imagen 90:
Goros en el templo de la Guarida Rebelde.

Imagen 91:
Fotografía exterior del Antiguo Asilo Particular de Mendigos en la Colonia San Rafael (Bob Schalkwijk).

Imágenes 92-93:
Fotogramas de las secuencias en el templo al interior de la guarida rebelde.

27. María Dolores Lorenzo Río, “¿De quién son los pobres? La experiencia del Asilo Particular de Mendigos”, en *Instantáneas de la ciudad de México. Un álbum de 1833-1884*, Coords. Alicia Salmerón y Fernando Aguayo (México: Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa, 2013), 37-54.

Imágenes 94-96:

Fotogramas de las secuencias en el sanatorio al interior de la guarida rebelde.

Imágenes 97-99:

Fotogramas de las secuencias en la biblioteca al interior de la guarida rebelde.

muros tienen manchas ocasionadas por el deterioro mientras que piso tiene un acabado cuadriculado en donde se alternan losetas blancas y negras como en un tablero de ajedrez. Al fondo hay un confesionario con estructura de madera y junto a éste hay un letrero de luz neón con forma de pez (*ictus*) atravesado por una cruz. Aquí se usó como locación la capilla del Antiguo Asilo Particular de Mendigos ubicado en la colonia San Rafael.

Otro de los espacios de la guarida es el sanatorio, en donde se encargan de cuidar y curar a las personas enfermas y afectadas por los efectos del Tecpanol, componente principal del *Pactia*. Este espacio está organizado de manera lineal, como una especie de claustro en torno a un patio, pero las ventanas de este espacio están bloqueadas con madera por lo que no recibe mucha luz. Las camas de los enfermos están dividi-



94



95



96



97



98



99

das por muros bajos agrietados. Hay otros elementos como televisiones viejas que contribuyen al aspecto deteriorado y anacrónico con respecto al futurismo predominante en la ciudad.

El corazón de la guarida rebelde es, sin duda, la biblioteca. Aquí la película muestra un futuro similar al de *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury en donde por órdenes del gobierno los libros debían quemarse y conservarlos era un acto de rebeldía. Este espacio está completamente rodeado por estanterías repletas de libros. Incluso la puerta de acceso es una estantería, por lo que también es una especie de lugar escondido. Al final de la película, los soldados entran a la guarida y siguen a Pablo y a Goros que se dirigen a la biblioteca por el diario del padre Miguel, así como los mapas de los campamentos rebeldes en la sierra, que están resguardados en el escritorio. Antes de escapar con los documentos, dejan unos dispositivos explosivos en los estantes que explotan cuando los soldados entran a inspeccionar el espacio.

Futuros que no fueron

Al final del filme los héroes no logran su objetivo. No vemos caer al régimen ni vemos la reinstauración de la religión. Pablo, Goros y los sobrevivientes de la resistencia huyen a la sierra para reagruparse, con la esperanza de planear un nuevo ataque en contra del régimen. Esta resolución inconclusa de la trama se explica porque la película se pensó como la primera parte de una trilogía. La segunda película sería una precuela que narraría eventos anteriores a la rebelión y la tercera sería la resolución reivindicadora y esperanzadora de la historia en donde los rebeldes dan el ataque final contra el régimen. La idea de la tercera película era crear un mundo completamente virtual, en donde los creativos tendrían “más libertad para crear ambientes que no iban a ser físicos, sino virtuales”²⁸ al no depender de la materia física para ser construidos.

A pesar de que las otras dos películas aún no se realizan y dejan la trilogía inconclusa, podemos intentar imaginar cómo se verían a partir de las propuestas conceptuales de arquitectura especulativa pensada para aparecer en estas películas, diseños de Jhavier Loeza en colaboración con el director. Uno de estos edificios consistía en un mirador detrás del Monumento a la Revolución, una especie de columna que superaba en altura al monumento y remataba en forma de zepelín. Otro era un acuario en Cuernavaca llamado *Axolotl*. Inspirado en los ajolotes, este pretendía ser un edificio vivo y metamórfico, como un anfibio que sale del lago de Xochimilco.

28. Jhavier Loeza en entrevista con el autor. 5 de febrero 2021.

Imágenes 100-102:
Modelo digital y bocetos del mirador detrás del Monumento a la Revolución proyectado por Jhavier Loeza para las secuelas de la película.



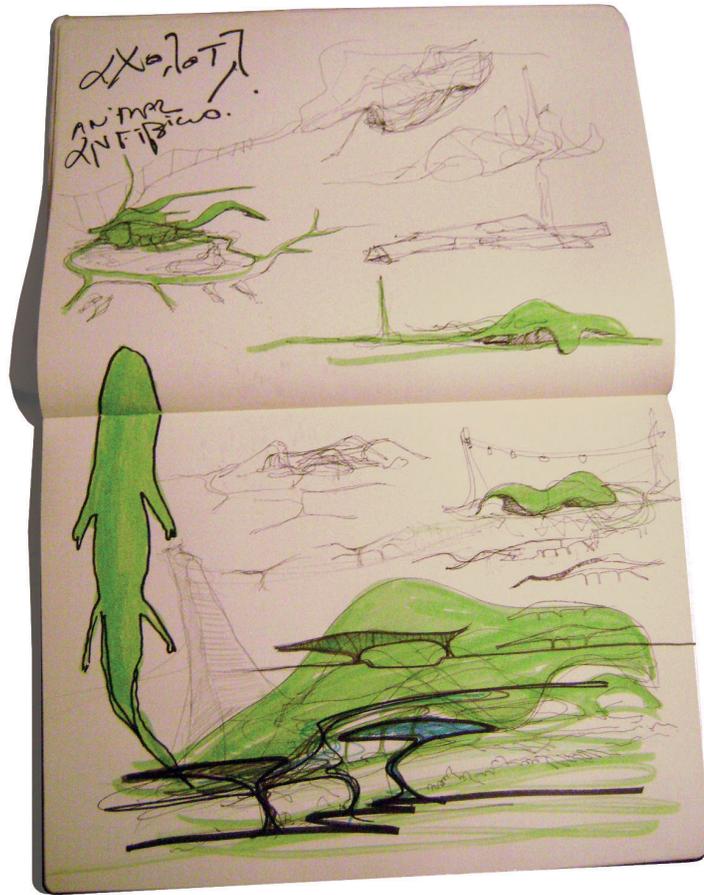
100



101



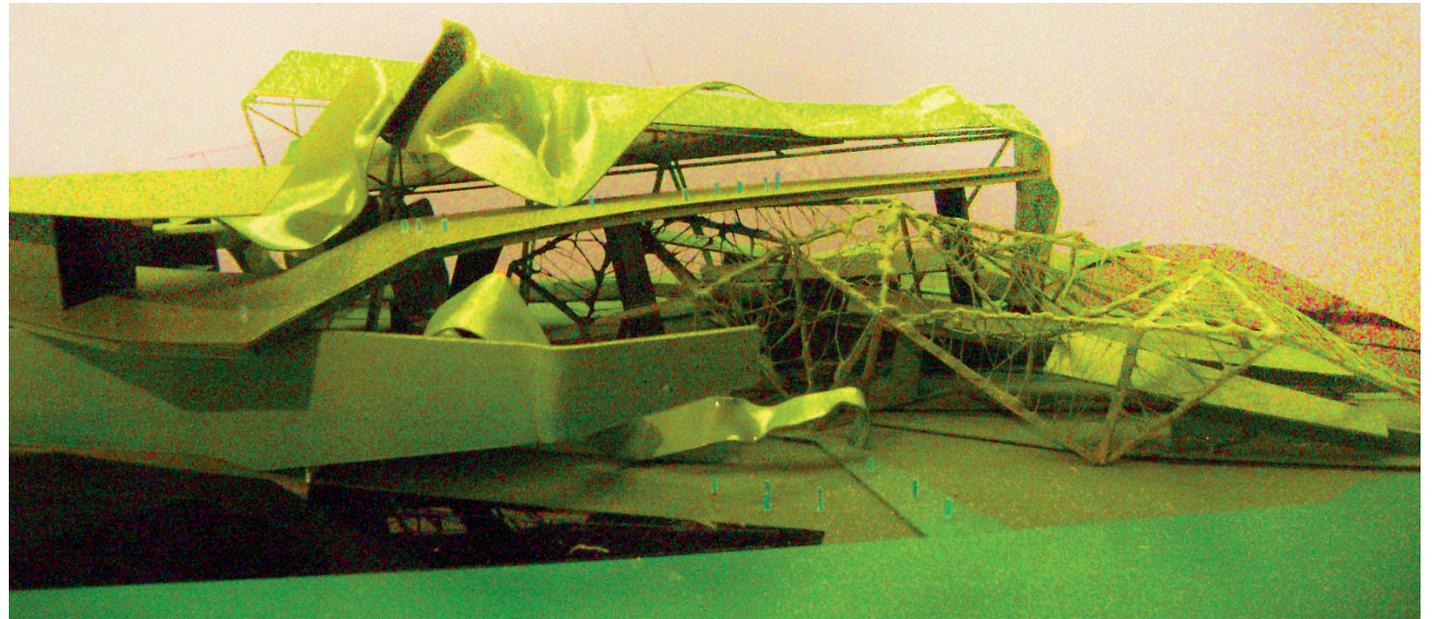
102



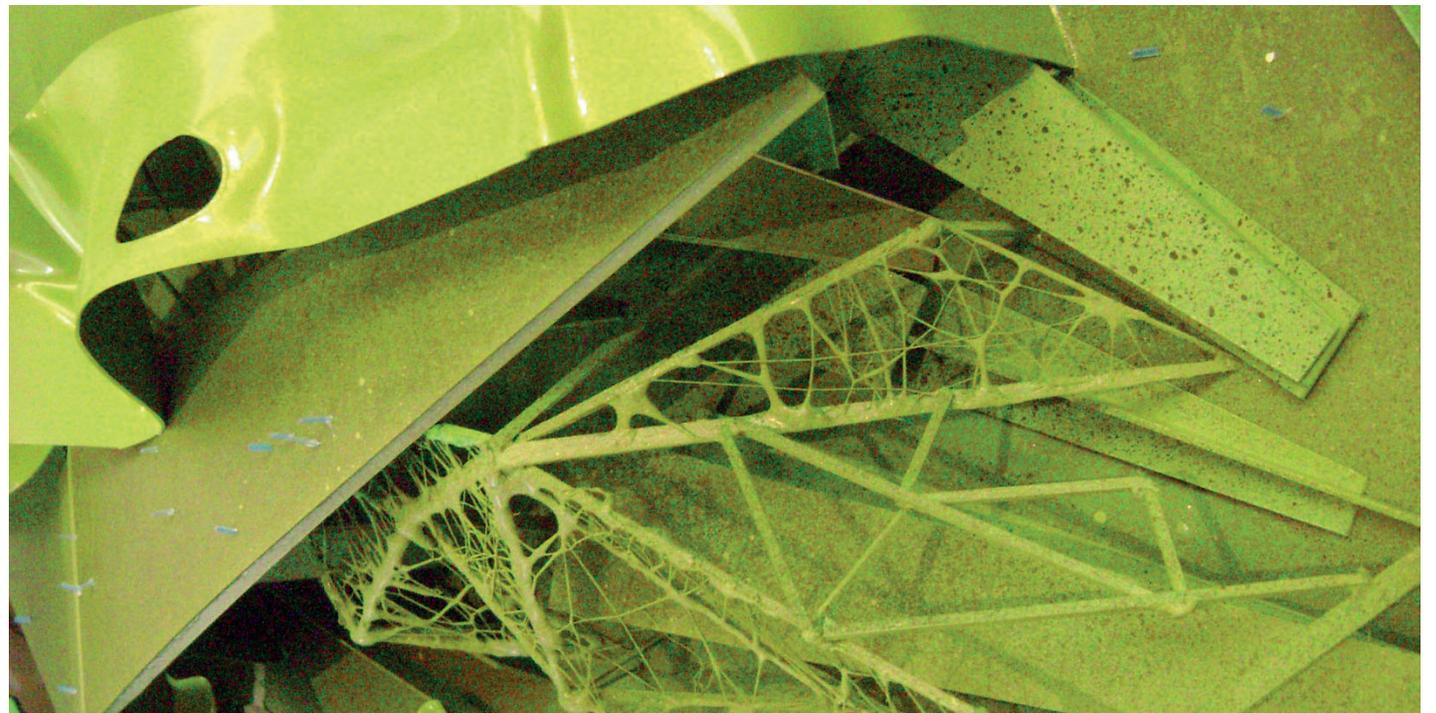
103

Imagen 103:
Croquis de Jhavier Loeza
para el acuario *Axolotl* en
Xochimilco.

Imágenes 104-105:
Vista lateral y superior
de la maqueta realizada por
Jhavier Loeza para el acuario
Axolotl en Xochimilco.



104



105

En 2033 el futuro se concibe desde la metrópolis y al intentar representar el futuro de una ciudad particular, es inevitable hacerlo a través de su arquitectura. La película hace uso de la arquitectura como iconografía, estableciendo un antecedente arquitectónico, geográfico e histórico para Villaparaíso. Sin embargo, esta arquitectura es modificada, particularmente los edificios institucionales y corporativos que dominan esta ciudad. Para articular la distopía, estos edificios se exageran y engrandecen a una escala casi monstruosa.

Al igual que la arquitectura, esta distopía tecnológica dictatorial lleva al extremo las diferencias sociales, económicas y culturales de la población. Esta heterogeneidad se traduce a ambientes y espacios diferenciados. Para establecer estas distinciones Francisco Laresgoiti tomó puntos de partida igualmente diferenciados.

Para los espacios de la élite, la película explora distintas etapas de la arquitectura de Agustín Hernández a lo largo de su carrera, en donde las constantes son la abstracción geométrica y la trascendencia temporal: desde las formas abstractas y pesadas de inspiración prehispánica que permiten representar la dureza y severidad del régimen, pasando por los ambientes interiores inspirados en la arquitectura conventual que evocan una atmósfera de espiritualidad, hasta el ambiente tecnológico del Edificio Calakmul, que junto con otros edificios de Santa Fe permitieron definir el mundo en el que vive la élite de este futuro distópico. Destacan las formas triangulares de reminiscencias piramidales en estos espacios a los cuales, tanto en la película como en las culturas prehispánicas, sólo una élite podía tener acceso. La abstracción de las formas de estos edificios genera atmósferas artificiales, aisladas e indiferentes a su entorno y a la realidad social que se vive en los barrios bajos de Villaparaíso.

En los espacios en donde aún se resiste al régimen, prevalece la pobreza y el deterioro. Para estos espacios no se recurrió al futurismo, sino a locaciones con historia: desde un antiguo asilo de mendigos hasta Tlatelolco. En estos espacios, las formas arquitectónicas no son triangulares sino rectangulares, presentes en los esquemas compositivos tanto de los preceptos modernistas de la unidad habitacional de Mario Pani hasta en la antigua fábrica después convertida en vecindad. A esta contraposición formal se suma un tratamiento distinto que se aleja de los elementos de la ciencia ficción hollywoodense retomados en otras par-

tes de la película para acercarse a la crudeza de la realidad y la desilusión de la utopía de la modernidad visibles en *Los olvidados* de Luis Buñuel. Dentro del ambiente futurista, estos espacios parecieran anacrónicos y olvidados en el pasado, pero al mismo tiempo no muy alejados de los contrastes que se experimentan de manera cotidiana en el presente de la Ciudad de México.

5 De día y de noche

2010
México

Dirección

Alejandro Molina

Guión

Alejandro Molina y Roberto Garza

Dirección de Fotografía

Germán Lammers

Diseño de Producción

Edgar Orlaineta



De día y de noche

El resguardo del domo sigue protegiéndonos. Quizá en poco tiempo ya no exista la posibilidad de vida en el exterior de la gran metrópoli. Solo espero que pronto se reestablezca el equilibrio de la naturaleza. Las normas populares fueron aceptadas por la ciudadanía, ahora son practicadas sin discordia alguna. Me atemoriza pensar en el futuro.

- Doctor Prol, 1600 días antes del Nuevo Orden
(*De día y de noche*, Alejandro Molina y Roberto Garza)

Creo que ese es el principio: la arquitectura y el cine están hermanadas porque trabajan con tiempo y espacio. La arquitectura con un tiempo presente, el cine con un tiempo inventado.

-Alejandro Molina¹

El cine de ciencia ficción se compone en buena parte de futuros distópicos que son la expresión de un auténtico temor por el futuro. Este temor se expresa muchas veces a través de grandes estructuras arquitectónicas ligadas a la modernidad, quizás por ser la arquitectura cronológicamente más cercana al futuro. En *De día y de noche*, este temor no está arraigado únicamente en la modernidad arquitectónica, sino que se recurre también al pasado y a la tradición para imaginar un futuro ambiguo y atemporal.

La historia sucede en un tiempo expresamente indeterminado en el futuro que presenta construcciones del siglo XX en la Ciudad de México cargadas de atemporalidad, gracias al uso de formas y simbolismos prestados del arte y arquitectura prehispánicos. En *De día y de noche* la ambigüedad coquetea tanto con el tiempo como con el espacio, tal como lo hacen el cine y la arquitectura.

Sinopsis

De día y de noche es una película de ciencia ficción mexicana estrenada en el año 2010, ópera prima del director mexicano Alejandro Molina. La

película plantea un futuro en el que la sobrepoblación imposibilita que toda la población coexista en el mismo tiempo y espacio, por lo que el gobierno establece un “Nuevo Orden” en el que se separa a los habitantes por turnos. Algunas personas son programadas para funcionar de noche y otras durante el día, sin encontrarse nunca. Esta programación de turnos se realiza de manera genética por medio de una enzima, desarrollada años atrás por el Dr. Prol (personaje aludido) y Abraham (Juan Carlos Colombo).

El contexto de este futuro distópico es explicado por medio de escritos dejados por el Dr. Prol que son leídos por Abraham. El Dr. Prol se autoexilió años atrás al exterior del domo tras intentar crear un antídoto para contrarrestar la enzima y acabar con los turnos, pero nunca hubo un antídoto realmente, solo lograron obtener una sustancia que cambia el turno de vida.

La trama gira en torno a Aurora (Sandra Echeverría) y Urbano (Manuel Balbi). Aurora tiene a su cargo a una “infante” (ya no se les llama hijos por la ausencia de lazos afectivos), pero son separadas por el cambio de turnos. Por la noche, Urbano encuentra a la niña (Gala Montes) y decide adoptarla, ya que ambos pertenecen a la última generación de naci-

1. Alejandro Molina en entrevista con el autor, 15 de marzo 2021.

Imagen 1:
(Página anterior)
El Espacio Escultórico, Ciudad Universitaria.

2. Molina en entrevista con el autor, 15 de marzo 2021.

3. Alejandro Molina en Juan Patricio Riveroll, "De día y de noche: el mundo dividido" en *Letras Libres* (sitio web), 26 de octubre de 2011, consultado el 29 de enero de 2021.

4. Molina en entrevista con el autor, 15 de marzo 2021.

5. Molina en entrevista con el autor, 15 de marzo 2021.

6. Molina en Riveroll, "De día y de noche: el mundo dividido".

7. Molina en entrevista con el autor, 15 de marzo 2021.

8. Matthew Lee, "Grimm Up North 2011: *By Day and By Night* review" en *Screenarchy* (sitio web), 23 de octubre de 2011, consultado el 22 de marzo de 2021 [mi traducción].

9. Lee, "Grimm Up North 2011: *By Day and By Night* review" [mi traducción].

10. Lee, "Grimm Up North 2011: *By Day and By Night* review" [mi traducción].

mientos por procreación natural. Eventualmente Aurora y Urbano logran comunicarse y deciden que la única forma de que Aurora se reencontre con su hija es escapando de la gran metrópoli.

Producción

Alejandro Molina venía trabajando esta historia desde muy joven, cuando leyó una nota en el periódico en la que el gobierno del, en aquel entonces, Distrito Federal planteaba que los camiones de carga circularan sólo por las noches. Esto nunca llegó a implementarse, pero fue el detonante de la tesis fundamental de la película. Esta nota le hizo preguntarse al director qué pasaría en un mundo en donde se dividiera la vida de los habitantes por turnos².

Otros temas como la sobrepoblación, la contaminación y la fragmentación de la célula familiar se fueron agregando como ingredientes extras a esta narrativa que fue tomando la forma de una historia de amor imposible. Esta imposibilidad no está dada por un tema social como en *Romeo y Julieta*, sino por la misma premisa de la película: el cambio de turnos que divide a la población. En palabras del director, "la ciencia-ficción es una excusa para hablar de problemas actuales"³.

De acuerdo con el director, "para ser una ópera prima en México, y de ciencia ficción, tenía que ser un relato muy contundente y atractivo"⁴. Era importante evidenciar que se trata de una ciencia ficción hecha en México. Por estas razones, desde un inicio la película se concibió más como cine de arte que como cine comercial. Un factor que facilitó el apoyo institucional del Fondo para la Producción Cinematográfica de Calidad (FOPROCINE) y del Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) para la producción de la película fue la propuesta planteada desde el guion de realizar parte del rodaje en Ciudad Universitaria, ícono del patrimonio cultural en México.

La película se estrenó en el Festival Internacional de Cine de Morelia y se presentó también en varios festivales internacionales en distintos países como Reino Unido, Uruguay y Corea. La película tuvo una mejor recepción en el extranjero que en México, probablemente debido a que para las audiencias internacionales resultaba interesante por ser una ciencia ficción basada en elementos muy mexicanos que no se parecen a los típicamente vistos en el cine de ciencia ficción.

De día y de noche no es una película efectista ni pretende competir con el tipo de ciencia ficción que se ha hecho durante años en Hollywood basado en temáticas como viajes espaciales, extraterrestres o inteligencia artificial. En la ciencia ficción planteada por Molina no vemos los interiores de naves espaciales como en *2001: A Space Odyssey* (1968), ni arquitectura interplanetaria de galaxias ficticias como en *Star Wars* (1977-2005), ni mundos artificiales de realidad virtual como en *Tron* (1982). Por el contrario, la película incorpora una tradición arquitectónica y artística en donde es evidente "que hay una antigüedad, que hay unos dioses, que hay un pensamiento prehispánico"⁵. En otras palabras, se recurre al pasado más remoto para visualizar el futuro de México.

Los habitantes de esta ciudad no son oprimidos de forma violenta, sino que tienen un convencimiento casi religioso ante el régimen. Estos gobernantes se vuelven una suerte de ídolos o dioses omnipresentes que nunca son vistos, por lo que encuentran su representación ideal en grandes monolitos de piedra.

La ausencia de un régimen visible contribuye a una sensación solitaria, pero que no deja de ser opresiva y asfixiante. El director, junto con el diseñador de producción Edgar Orlaineta y el director de arte Diego Graf, plantearon un "estado casi militarizado y una atmósfera fría"⁶. Esta atmósfera se plasmó, por un lado, en los sets interiores como en los dormitorios en donde habitan los personajes (Imágenes 4 y 5) y la morgue en donde trabajan (Imagen 3). En estos espacios construidos predominan la oscuridad, el color gris, los materiales artificiales y las geometrías abstractas. Por otro lado, para las secuencias exteriores el director buscaba generar la sensación de una gran pesadez sobre estos personajes,⁷ de forma que se buscaron locaciones pesadas y contundentes, espacios rocosos y con una pesadez de piedra.

El crítico británico Matthew Lee escribió al respecto de la película que las monumentales estructuras rocosas parecieran no cumplir una función práctica dentro del filme, más allá de contribuir a la creación de "un ambiente visual inmersivo,"⁸ para el cual el espectador debe ser capaz de suspender su incredulidad ya que se trata de "un relato situado en un mundo que no es precisamente real"⁹. Finalmente, refiriéndose a la estética de la película, añade que "es retro como algo extraterrestre y de otro mundo"¹⁰.



2



3



4



5

Imágenes 2-5:
Sets interiores: dormitorios
en donde habitan los per-
sonajes (4-5) y la morgue
en donde trabajan Aurora
y Urbano (3).

La gran metrópoli bajo el domo

11. Molina en Riveroll, “*De día y de noche: el mundo dividido*”.

12. Molina en Riveroll, “*De día y de noche: el mundo dividido*”.

13. Molina en entrevista con el autor, 15 de marzo 2021.

14. Alejandro Molina en “Alejandro Molina debuta en Morelia con *De día y de noche*” en *ABC Guionistas* (sitio web), 21 de octubre 2021, consultado el 14 de febrero de 2021.

Imagen 6:

Plano a vista de pájaro sobre el Espacio Escultórico y la Cúpula, sede del gobierno.

Imagen 7:

Interior de la cúpula.

Imagen 8:

(Página siguiente)

Plano general de la gran metrópoli rodeada de volcanes y cubierta por un domo.

La película está dividida en dos partes. La primera tiene una carga narrativa importante y contiene mucha información referente al planteamiento de este universo en el futuro. Esta primera parte sucede al interior de la gran metrópoli mientras que en la segunda parte los personajes salen del domo que resguarda a la ciudad y quedan a la deriva del entorno natural del mundo exterior. El director y el fotógrafo Germán Lammers decidieron “filmar la parte de la ciudad en planos cortos para sentir la asfixia de la Cúpula y la vida interior de los personajes,”¹¹ mientras que en la segunda parte sucede lo contrario y predominan los planos y secuencias largas¹². La primera parte fue filmada en la Ciudad de México mientras que para la segunda se utilizaron como locaciones las costas de Acapulco y Manzanillo.

A diferencia de *2033*, en esta película no se plantea una fecha en particular en el futuro y la ciudad no se llama ni Ciudad de México ni Villaparaíso. La ciudad no recibe un nombre más allá de la gran metrópolis. De acuerdo con el director, si la ciudad hubiera recibido un nombre o se hubiera especificado una fecha, “se hubiera hecho otra vez una ciencia ficción tipo norteamericana”¹³. En conjunto, esto da como resultado una ubicación temporal y espacial ambigua, pero cargada del sentido de monumentalidad y ritualidad del México prehispánico.

La película plantea una metrópoli aislada de su entorno gracias a un enorme domo. La vida dentro de la metrópolis está regida por un gobierno que controla “el pensamiento, la ética y la moral a tal grado que se han difuminado todas las emociones y sentimientos humanos”¹⁴. El régimen también controla los medios para hacerle creer a la población que la vida se extingue poco a poco al exterior de domo y sólo dentro de la metrópoli podrán vivir plenamente.

En la gran metrópoli siempre se hace referencia al sistema de poder como “la Cúpula”, aludiendo al elemento arquitectónico que alberga a este gobierno opresor. Esta gran cúpula es de color blanco tanto en su exterior como en su interior. El interior de la cúpula es un espacio completamente blanco e iluminado, pero sin vanos. Al igual que el domo, la cúpula genera un espacio interior completamente aislado del exterior.



6



7



Imagen 9:

Domo sobre Manhattan, Richard Buckminster Fuller y Shoji Sadao (1960).

Imagen 10:

Domo geodésico del proyecto Biosfera 2 en Tuscon, Arizona.

15. Molina en entrevista con el autor, 15 de marzo 2021.

16. Christopher Reznich, "R. Buckminster Fuller. Dome Over Manhattan" en *Medium* (sitio web), 3 de abril de 2017, consultado el 23 de marzo de 2021.

17. Kara Rogers, "Biosphere 2" en *Britannica* (sitio web), 20 de febrero 2014, consultado el 14 de abril de 2021.

18. Miguel García en "Visitando el mañana: las representaciones futuristas en el cine mexicano contemporáneo" en *Cineteca Nacional* (sitio web), 25 de noviembre de 2015, consultado el 22 de marzo de 2021.

El domo que cubre la ciudad es una extrapolación de la forma arquitectónica de la sede del gobierno, pero a una escala urbana. Esta enorme estructura sobre la metrópoli hace "sentir el peso de la Cúpula, de este gobierno que nunca está presente pero que todos siguen sus reglas" ¹⁵.

La idea de un gran domo que cubre toda una ciudad encuentra sus orígenes en el gran domo geodésico sobre Manhattan propuesto por Richard Buckminster Fuller y Shoji Sadao en 1960. Este proyecto utópico nunca llegó a realizarse, pero persiste en el imaginario arquitectónico. Este domo de 3 km de diámetro se basaba tanto en la eficiencia energética, como en una concepción más holística del entorno construido, más allá de una separación tajante con la realidad exterior¹⁶. En la gran metrópoli de la película, la utopía del domo de Buckminster Fuller se mantiene en apariencia, pero en el fondo el significado se subvierte ya que en realidad encierra a los habitantes, tanto física como ideológicamente. Otro referente utópico, heredero de Fuller, es el proyecto Biosfera 2. A diferencia del domo geodésico de Manhattan, este proyecto no se quedó en la utopía y sí se llevó a cabo. Se trata de un centro de investigación en Arizona diseñado en la década de 1980 por el ingeniero estadounidense John P. Allen. La estructura es principalmente de vidrio y sigue un lenguaje arquitectónico similar al de los años sesenta. La intención del proyecto era emular distintos ecosistemas terrestres en un entorno artificial, como un experimento para un hábitat humano artificial en el espacio¹⁷. El proyecto encierra en su interior un mundo artificial dentro del mundo real, tal como sucede en la gran metrópoli de la película.

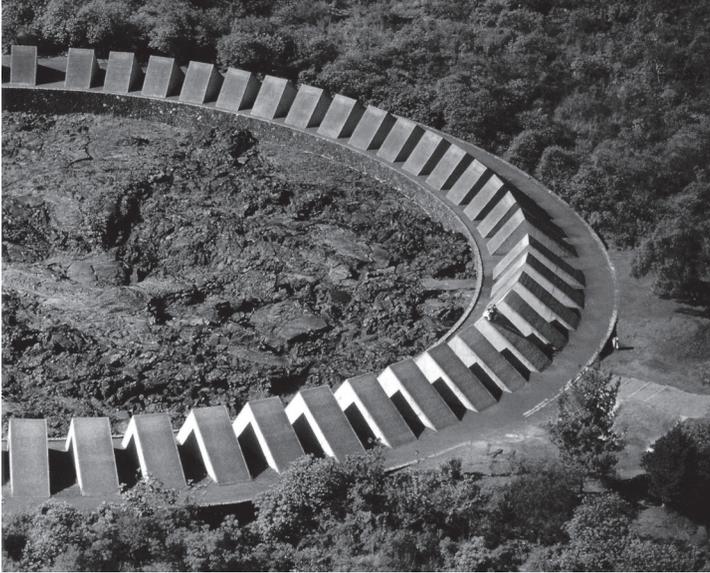
Sin duda la ciudad juega un papel fundamental no sólo durante la primera parte, sino en el planteamiento completo de este futuro distópico. De acuerdo con Miguel García, tanto *2033* como *De día y de noche* "tienen en común la idea de representar el futuro desde la metrópoli [...] y ultimadamente lo presentan como algo frío, artificial, monstruoso. Además, añaden un elemento de encierro que sugiere la pérdida de la libertad" ¹⁸. El domo es la clara representación arquitectónica de esta condición de encierro que limita la libertad de toda una ciudad.



9



10



11

Espacio Escultórico

Escultores: Mathias Goeritz, Manuel Felguérez, Sebatián, Helen Escobedo, Hersúa y Federico Silva

Año: 1979

Ubicación: Ciudad Universitaria

El Espacio Escultórico consiste en un proyecto escultórico realizado en Ciudad Universitaria para conmemorar el cincuentenario de su autonomía. Esta obra monumental fue realizada por un equipo de artistas vinculados estrechamente a la UNAM encabezados por Mathias Goeritz. El Espacio Escultórico surge con la intención de ser un espacio de investigación y experimentación en medio del terreno natural. La estructura consta de 64 módulos geométricos colocados en disposición radial sobre una plataforma de desplante que delimita de forma circular el espacio interior¹⁹.

Espacio Escultórico

Después de los títulos iniciales, la secuencia comienza con la cámara adentrándose al interior del Espacio Escultórico. De la mano con el movimiento de la cámara, la música le permite al espectador introducirse progresivamente de una forma casi inmersiva en el espacio y en la ficción. Al igual que el resto de la película, esta secuencia está musicalizada con composiciones originales del islandés Jóhann Jóhannsson, quien años más tarde sería nominado en dos ocasiones al Premio Óscar a la mejor banda sonora original.

El director quería comenzar la película con esta locación por la pesadez y simetría del espacio²⁰ que permiten establecer el tono de opresión que se experimenta en esta urbe. Los personajes se encuentran al centro de este espacio y por la escala del conjunto aparecen casi imperceptibles dentro de la composición del plano.

La escena sucede al centro de un espacio circular sobre terreno natural al aire libre. El espacio central está delimitado por una plataforma de desplante con forma de anillo construida con piedra volcánica y una

19. Lily Kassner, *Mathias Goeritz. Una biografía 1915-1990* (México: UNAM, 2007), 225-231.

20. Molina en entrevista con el autor, 15 de marzo 2021.

Imagen 11:

Fotografía aérea del Espacio Escultórico (Michael Calderwood).

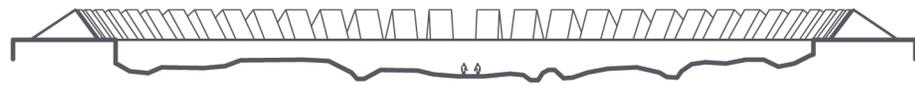
Imagen 12:

Fotograma de la secuencia filmada en el Espacio Escultórico con los personajes al centro, casi imperceptibles por la escala del espacio.

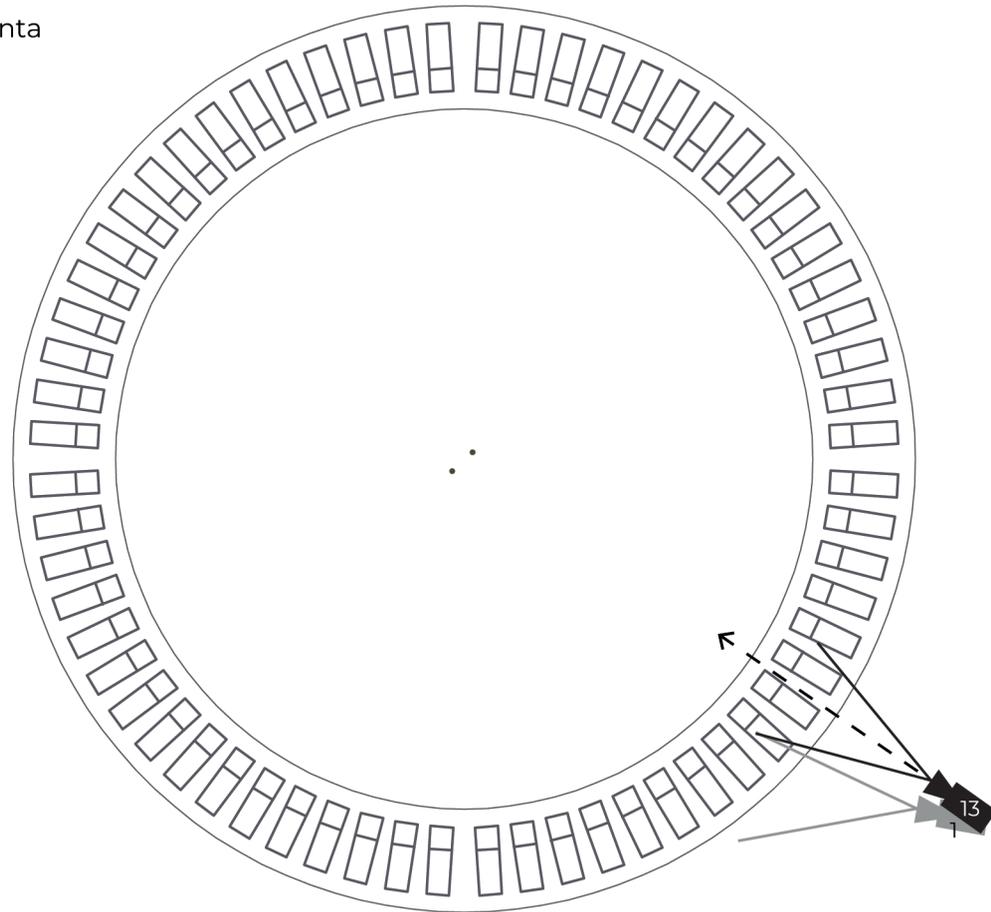
12



Corte



Planta



Simbología

Cámara

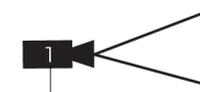
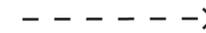


Imagen de referencia

Desplazamiento



Descripción

La cámara avanza por una de las calles de separación entre los módulos geométricos del Espacio Escultórico. Al centro del espacio circular están Abraham (Juan Carlos Colombo) y el "El Señor" (Fernando Becerril). Los personajes hablan sobre el supuesto antídoto para contrarrestar la encima que controla el cambio de turnos. El Señor cuestiona a Abraham sobre sus convicciones y su lealtad a la Cúpula. Lo amenaza asegurándole que su vida pende de un hilo.



13



14



15



16

serie de 64 volúmenes encima con forma de prisma triangular. La disposición de estos módulos es radial y por cuadrantes; en cada cuadrante están dispuestos 16 módulos separados entre sí por un andador. Los andadores de separación entre cuadrantes que corresponden a los cuatro puntos cardinales son más anchos.

Este espacio es producto de lo que se conoce como movimiento escultórico geométrico monumental, iniciado a finales de la década de los cincuenta. Este movimiento artístico buscaba la modernización del arte, pero al mismo tiempo toma como base la gran tradición de arte público en México²¹. Esta tradición mexicana de arte público abarca desde los grandes conjuntos ceremoniales prehispánicos hasta el movimiento muralista de principios del siglo XX. De acuerdo con la historiadora del arte Lily Kassner, el equilibrio de masas y volúmenes visible en el Espacio Escultórico “rememora los antiguos centros ceremoniales indígenas, así como la precisa geometría de las plazas coloniales”²². Esta geometría que le pone orden al caos de la naturaleza del espacio, tal como lo pretende hacer este régimen con la Cúpula.

El Espacio Escultórico comparte rasgos comunes con la arquitectura prehispánica como el juego de los volúmenes y la simplificación de las formas²³ pero interpretados desde una perspectiva moderna. Su forma circular y concéntrica tiene resonancias con la pirámide de Cuicuilco, estructura vecina que además es la más antigua del Valle del Anáhuac²⁴. Estas características compartidas con el arte precolombino le permitieron al director encontrar en este espacio la locación ideal para representar la solidez y pesadez de este futuro distópico que al mismo tiempo tiene un fuerte arraigo en las tradiciones ancestrales mexicanas.

El ritmo lento y contemplativo de la película recalca el carácter de este espacio como “epicentro de tiempo detenido,”²⁵ traducido en un futuro atemporal. La ambigüedad que emana del espacio no es sólo temporal, sino que presenta también una anfibiología que oscila entre la escultura y la arquitectura, que además es de autoría colectiva. Este carácter anónimo de la obra se relaciona con las monumentales estructuras prehispánicas de autoría colectiva pero desconocida ante los ojos contemporáneos.

La intriga de esta construcción también está dada por su abstracción geométrica, la cual puede relacionarse con aquello que es impene-

trable y cuya inteligibilidad no es inmediata²⁶. En este futuro no es claro el motivo ni la autoría detrás de estas estructuras que parecieran estar dedicadas a una deidad.

El Espacio Escultórico no fue la única locación de Ciudad Universitaria que sirvió como escenario para la película. Otras locaciones usadas en la película son el Jardín Botánico (Imagen 18) y la Torre de Ingeniería, diseñada por Sánchez Arquitectos y Asociados, la cual terminó su construcción en el año 2000. A pesar de ser una adición contemporánea al campus universitario construido a mediados de siglo, conserva elementos de abstracción geométrica que contribuyen a una atmósfera de orden (Imágenes 20-21).

Posteriormente en otra secuencia, la cámara hace un recorrido a nivel urbano por la gran metrópoli. Vemos desde un plano a vista de pájaro que va sobrevolando la estructura principal del Espacio Escultórico rodeada de vegetación. Sin embargo, el contexto no corresponde precisamente a Ciudad Universitaria; en cambio, vemos este espacio natural rodeado de una formación urbana densa atravesada por largos túneles. Destaca también el edificio sede del gobierno: una gran cúpula blanca cuyo diámetro es casi tan grande como el del anillo del Espacio Escultórico (Imágenes 6 y 17).



21. Kassner, *Mathias Goeritz. Una biografía 1915-1990*, 225.

22. Kassner, *Mathias Goeritz. Una biografía 1915-1990*, 229.

23. Kassner, *Mathias Goeritz. Una biografía 1915-1990*, 225.

24. Lily Kassner, “El Espacio Escultórico. Mito e historia,” en *El Espacio Escultórico*, Coord. Lily Kassner (México: UNAM, 2009), 15.

25. Guillermo Soberón en Kassner, “El Espacio Escultórico. Mito e historia,” 13.

26. Ángel Borrego Cubero, “Espías y Ciencia Ficción: Represión y explotación de las construcciones de superpoderes en la arquitectura moderna”, *Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid* (2006): 118.

Imágenes 13-16:
(Página anterior)

Fotogramas de la secuencia filmada en el Espacio Escultórico.

Imagen 17:

Plano a vista de pájaro sobre el Espacio Escultórico y la Cúpula.

Imágenes 18-21:

Otras locaciones de Ciudad Universitaria: El Jardín Botánico (18) y la Torre de Ingeniería (19-21).



18



19



20



21

Anahuacalli

Esta secuencia nos presenta una ciudad cargada de ritualidad y tradición, en donde se desenvuelve la vida pública de los habitantes. Tal como Diego Rivera concibió el Anahuacalli, el espacio se presenta como una obra que le pertenece al pueblo, una Ciudad de las Artes en la que convivieran la naturaleza y la tradición artística.

La evocación a la ritualidad que presenta la película no necesariamente busca conservar viva una tradición artística popular, como pretendía Rivera. Aquí la ritualidad es parte de los mecanismos de opresión de una sociedad muy Orwelliana en donde todos obedecen religiosamente sin cuestionarse por qué²⁷. Como una doctrina religiosa, la Cúpula establece una ética a seguir que brinda tranquilidad a los habitantes, pero aniquila su espíritu. Los habitantes de esta gran metrópoli son programados para ser despojados de sus lazos afectivos, de sus sentimientos y de su sentido crítico. En esta sociedad alienada regida por una opresión silenciosa, quebrantar las normas sería sacrilegio.

Acompañada de la música de Jóhann Jóhannsson, la secuencia comienza presentando la fachada del edificio en un paneo vertical que desciende hasta revelar la plaza cuadrada en donde se encuentran los personajes. En la plaza hay también una estructura tubular blanca que replica la forma del edificio y funciona como un juego para niños.

22



23

Anahuacalli

Arquitecto: Diego Rivera, concluido por Ruth Rivera y Juan O'Gorman

Año: 1945-1964

Ubicación: San Pablo Tepetlapa, Coyoacán

Este edificio fue ideado por Diego Rivera con la finalidad de albergar su vasta colección de piezas arqueológicas. El proyecto retoma características de la arquitectura prehispánica como elementos en talud y el uso de piedra volcánica. La composición del edificio imita la de un basamento piramidal, un teocalli o “casa de los dioses”.

Imagen 22:

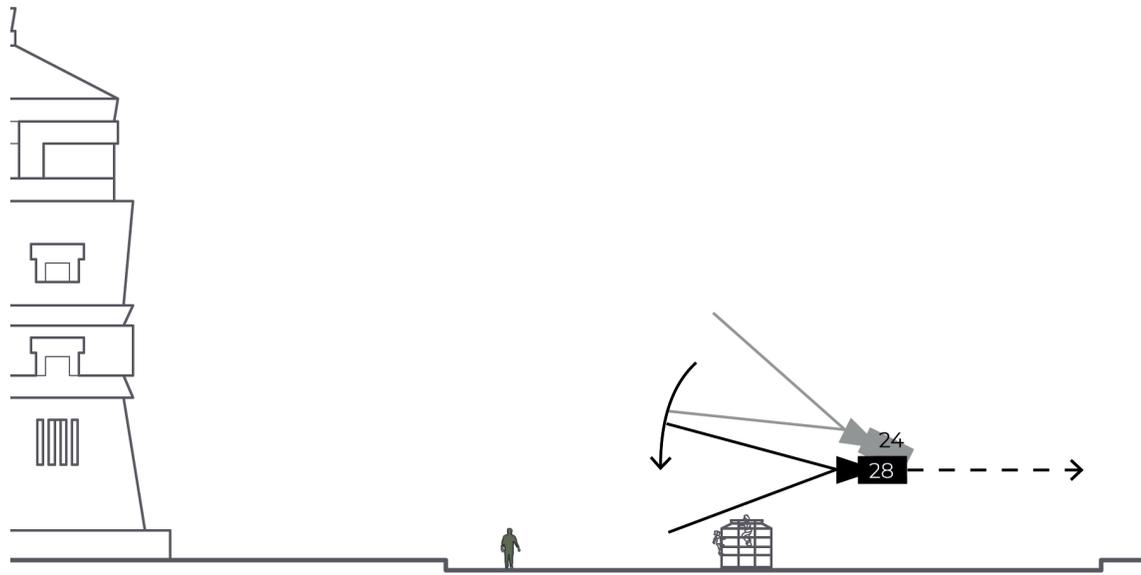
Fotograma de la secuencia filmada en la plaza al frente del Anahuacalli.

Imagen 23:

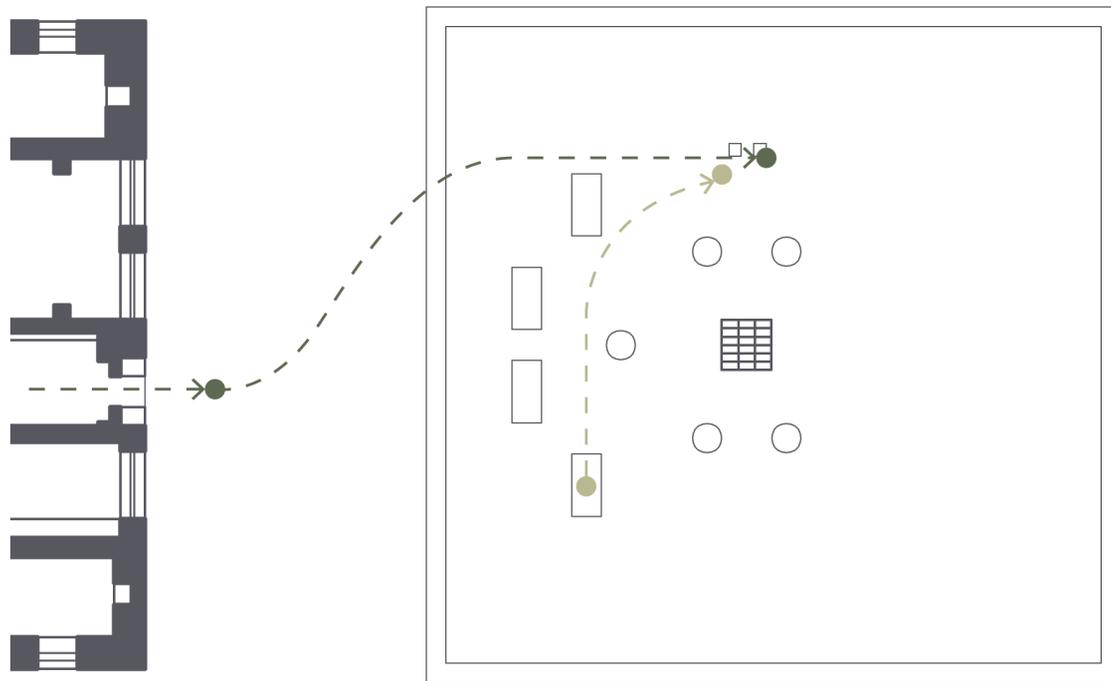
Fotografía aérea del Anahuacalli.

27. Molina en entrevista con el autor, 15 de marzo 2021.

Corte



Planta



Simbología

Personajes

- Aurora
- Abraham

Desplazamiento



Cámara

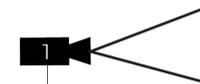


Imagen de referencia



Descripción

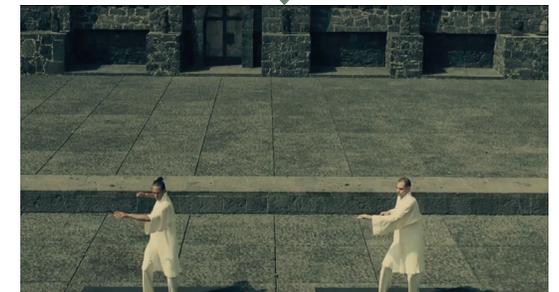
Aurora está practicando una especie de yoga junto con otras personas en la plaza frente a la fachada del edificio. Todos están vestidos de blanco. Abraham sale por la única puerta que se ve del edificio. Se sienta en un banco y Aurora lo ve, se acerca y se sienta junto a él. Hablan sobre lo eterno y lo instantáneo, de cómo la verdadera vida, bajo el cambio de turnos, se manifiesta sólo en el momento en el que la luz y la oscuridad se encuentran.



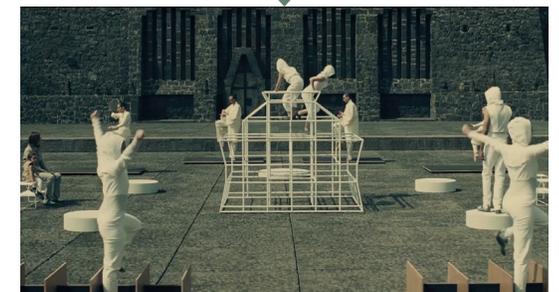
24



25



26



27

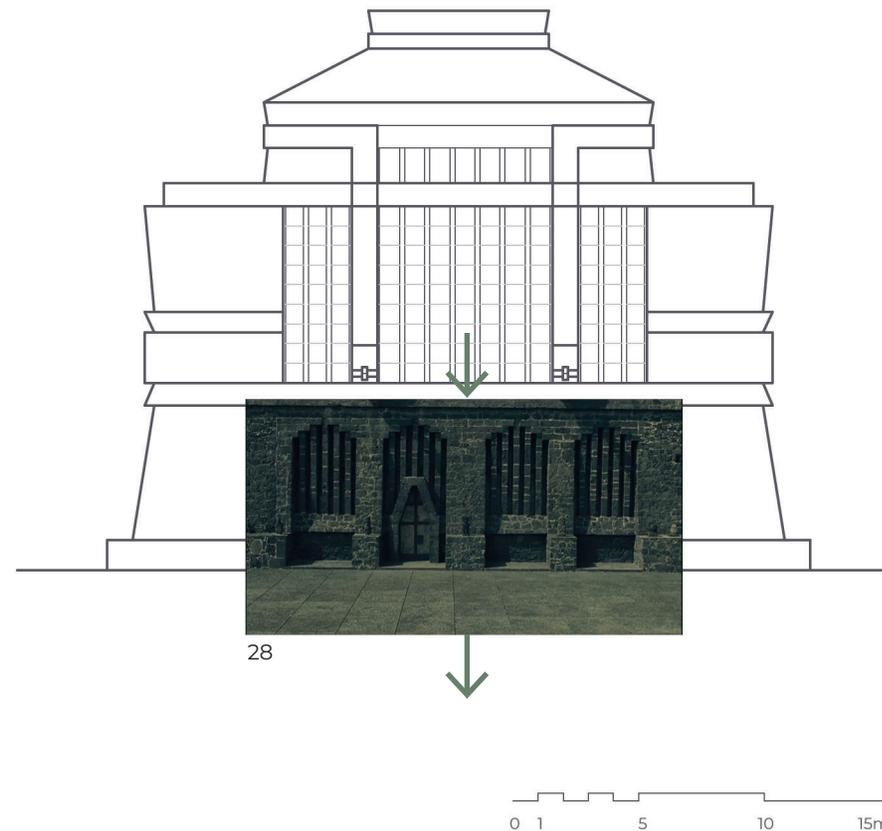
De la misma forma en la que la película presenta un rechazo al tratamiento típico del cine de ciencia ficción hollywoodense, el proyecto del Anahuacalli surge tras un desencanto frente a la arquitectura del Movimiento Moderno en México. De acuerdo con la arquitecta Ruth Rivera, la construcción “se fincó con la idea de formar una unidad con las piezas que iba a contener”²⁸, razón por la cual se retoman elementos de las expresiones artísticas prehispánicas en el diseño del edificio. El volumen consiste en una caja maciza cuya composición simétrica y materialidad rocosa se inspiran en los basamentos piramidales precolombinos. La evocación a la tradición prehispánica se mezcla con elementos típicos de la modernidad arquitectónica como los tres grandes ventanales en el nivel medio de la fachada. Estos ventanales no son de vidrio sino de piedra ónice de color ámbar. Este material se ve opaco desde el exterior, pero traslúcido desde el interior.

El edificio se divide en tres niveles que se reflejan en la fachada y que además tienen una connotación simbólica. La planta baja está dedicada a la colección de piezas arqueológicas prehispánicas. En esta planta está el acceso desde la plaza a través de un pequeño arco ojival, otorgándole escala humana al imponente y monumental volumen. En el nivel medio se encuentra expuesta parte del trabajo de Diego Rivera. Hay también una terraza que funciona como mirador que simboliza el reino de los dioses, mientras que el nivel inferior y medio representan el inframundo y la tierra, respectivamente.

El edificio, además de cumplir su función práctica de resguardar piezas arqueológicas, fue concebido como una forma expresiva de la emoción estética. El arquitecto Juan O’Gorman, quien terminó la obra tras la muerte de Diego Rivera junto con su hija Ruth Rivera, afirmaba que las construcciones prehispánicas “eran tanto arquitectura como pintura como escultura monumentales, en tan inseparable armonía”²⁹. De igual manera, el Anahuacalli sintetiza la arquitectura, escultura y pintura en una sola forma de expresión plástica.

El carácter solemne y misterioso de la edificación evoca al de los grandes vestigios de templos prehispánicos que, en palabras de Juan O’Gorman, “se han convertido en un enigma para el hombre podrido en civilización, quien no puede comprender su significado”³⁰. En el contexto de deshumanización mecanizada de los habitantes de la gran metrópoli

en la película, esta obra se vuelve igual de enigmática ya que evoca un tiempo pasado en el que la ritualidad y la contemplación de expresiones plásticas era lo que regía la vida en sociedad y no los mecanismos biológicos o tecnológicos de un estado autoritario.



28. Ruth Rivera en *Diego Rivera, Arquitecto* (México: Instituto Nacional de Bellas Artes, Departamento de Arquitectura, 1964), 7.

29. Juan O’Gorman en *Diego Rivera, Arquitecto*, Coord. Ruth Rivera (México: Instituto Nacional de Bellas Artes, Departamento de Arquitectura, 1964), LXVII.

30. O’Gorman en *Diego Rivera, Arquitecto*, LXVII.

Imágenes 24-28: Fotogramas del paneo vertical de la fachada del Anahuacalli.

31. Molina en entrevista con el autor, 15 de marzo 2021.

Imagen 29:

Fotografía de la Fuente Mito del Agua (Enrique Abe).

Imágenes 30-34:

Fotogramas del plano móvil filmado en la Fuente Mito del Agua.

Fuente Mito del Agua

A pesar de haber cumplido con lo acordado, la Cúpula ha condenado a Abraham a quedar ciego para siempre por haber cometido sacrilegio al intentar revertir el sistema de turnos. Tras recibir su sentencia, Abraham se queda inmóvil, pero avanza con respecto al espacio, aunque podría parecer que es el espacio que lo rodea lo que avanza y lo deja atrás.

Aunque no se especifican -ni se muestran- los métodos para ejecutar dicho castigo, pareciera una práctica de barbarismo en una sociedad en donde no se ejerce violencia para someter a los habitantes (o por lo menos no es visible). Por el espacio en donde se desenvuelve la secuencia, es inevitable asociar la sentencia con la crueldad sagrada que era parte de la ritualidad en civilizaciones prehispánicas. Para esta escena se utilizó como locación la fuente Mito del Agua ubicada en Chapultepec diseñada por el Ingeniero Emilio Lavín Revilla. Este largo muro continuo está precedido por monolitos de concreto referentes a la cultura Olmeca y esculturas monolíticas de peces y figuras alusivas a Tláloc, el dios mexicana de la lluvia. La fachada está recubierta de tezontle, así como de glifos prehispánicos que narran el proceso de la vida, tema también representado por Diego Rivera en su mural “Origen de la Vida” en el Cárcamo de Dolores.

Gracias al movimiento de la cámara y del actor, la fachada adquiere un carácter cinético que, además, juega con el paso del tiempo. Los cambios en la iluminación en el fondo provocan que este plano pareciera comenzar de día y terminar de noche. Mientras avanza hacia la oscuridad, el personaje se mantiene firme ante lo inevitable, tan inevitable como el paso del día y la noche.

La iconografía del mundo prehispánico de la fuente se mezcla con otros elementos del espacio como los postes de alumbrado público que podrían resultar inoportunos para la cámara, pero que finalmente forman parte de la composición y reflejan la cotidianidad propia de la ciudad en donde se realizó la filmación. La historicidad y cotidianidad del espacio se mezclan con el futurismo del vestuario del personaje en una síntesis del presente, el pasado y el futuro. De acuerdo con el director, en este plano “están los tiempos de México”³¹.

Mientras la música de Jóhannsson va en *crescendo*, la secuencia adquiere una atmósfera trágica. La caída de la noche avanza hasta la oscuridad total cuando la secuencia concluye con un fundido en negro mientras se escucha la voz en off del personaje recitando las palabras de su colega el Dr. Prol: “Desde un abismo contemplo un mundo en donde la búsqueda por la perfección ha separado nuestras almas, abandonándonos en un desierto emocional”.

Fuente Mito del Agua

Ingeniero: Emilio Lavín Revilla

Año: 1964

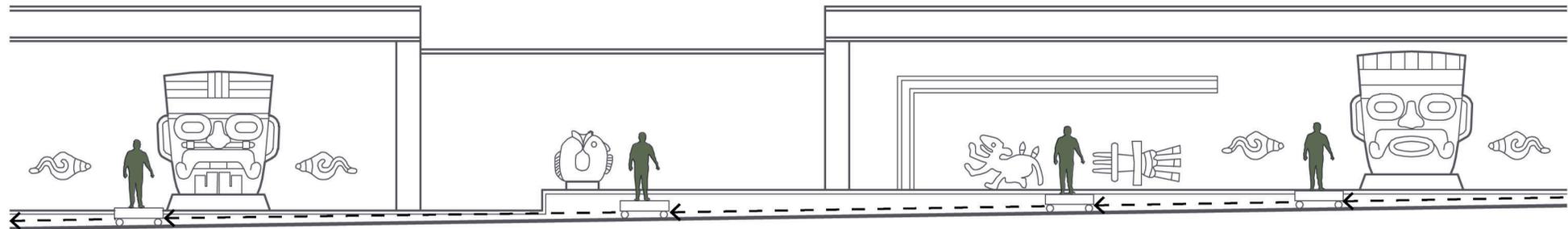
Ubicación: Bosque de Chapultepec

Fuente Mito del Agua fue diseñada por el Ingeniero Emilio Lavín Revilla y se inauguró en 1964. Se ubica en el circuito principal de la Segunda Sección del Bosque de Chapultepec. El conjunto está conformado una fachada alargada de tezontle y espejos de agua al frente alternados con grandes monolitos de concreto referentes a la cultura Olmeca.

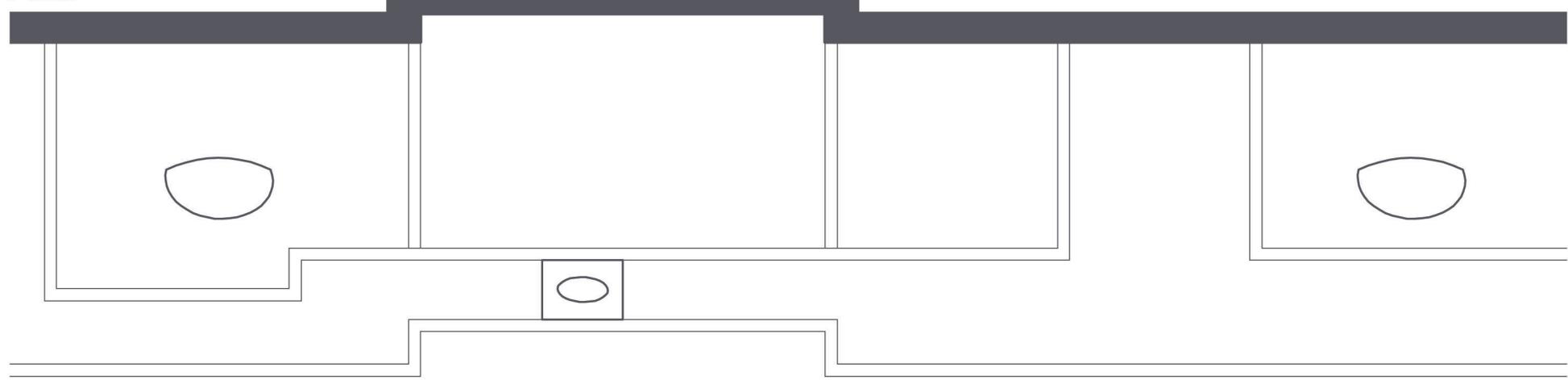
29



Alzado



Planta



Simbología

Personajes

● Abraham

Cámara

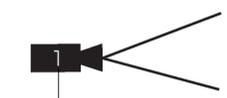


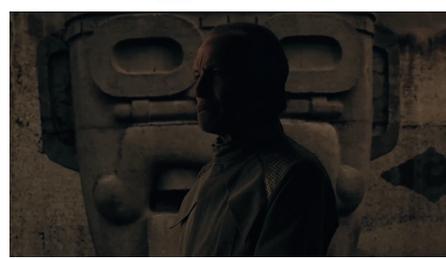
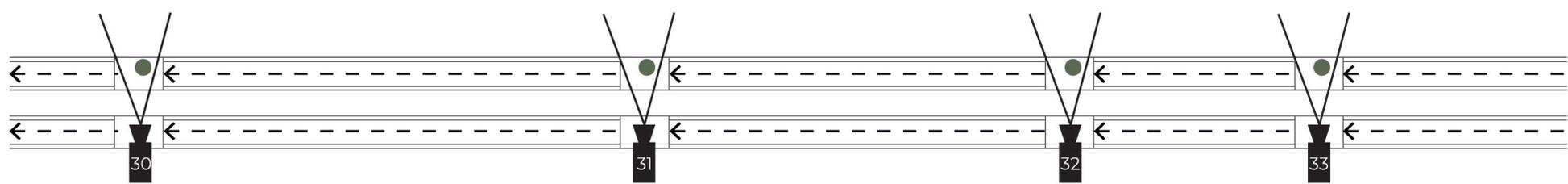
Imagen de referencia

Desplazamiento

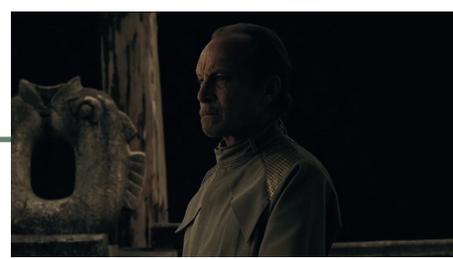


Descripción

Para el rodaje de este plano móvil, se colocaron dos rieles (*dolly*) de forma paralela. En uno va el actor junto con una luz que mantiene su rostro iluminado, mientras que en el otro va la cámara acompañando al actor en un travelling paralelo a la fachada. La iluminación del fondo va cambiando en función de la exposición controlada por la cámara.



30



31



32



33

De día y de noche no plantea una ciencia ficción con un componente de acción y violencia como sucede en *Total Recall*. Por el contrario, es una película más íntima y contemplativa con tintes filosóficos que presenta un vistazo hacia un futuro atemporal y ambiguo que deja al espectador con más preguntas que respuestas.

La película tiene un ritmo lento que dialoga con las secuencias de volúmenes y vacíos del espacio construido. Otro instrumento del espacio escenográfico cinético es su materialidad, que contribuye a la plástica de la obra cinematográfica. De la misma forma en que Juan O 'Gorman aseguró que "no se puede ser arquitecto propiamente dicho sin ser pintor y escultor"³², quizás es posible decir también que no se puede hacer cine sin hacer de alguna manera arquitectura también ya que en el lenguaje visual del cine igualmente "va involucrada la necesidad de la forma plástica eficiente"³³.

En *De día y de noche* el espacio construido denota un equilibrio casi utópico con la naturaleza, así como un sentido ritual que resulta incuestionable. En esta película la distopía no es representada a través de grandes rascacielos estridentes que dominen el panorama urbano, sino que resulta casi invisible. No es claro quién está detrás de la construcción de obras de tales proporciones: si fue un tlatoani mexicana, alienígenas milenarios o arquitectos y escultores nostálgicos del siglo XX. De cualquier forma, la opresión del régimen totalitario está presente a pesar de no ser visible, de una forma casi omnipresente, a través de arquitectura con formas reminiscentes de un sistema teocrático, y no por eso menos violento o cruel.

De acuerdo con Juan O 'Gorman, la construcción proyectada por Diego Rivera para el Anahuacalli reivindica "el verdadero valor de la arquitectura como arte plástico" y demuestra "la dirección que debe seguir en el futuro la arquitectura verdaderamente regional y por lo tanto verdaderamente mexicana, lo que le dará el valor universal"³⁴. En esta película, la arquitectura cumple la misma función: la de subrayar el valor del cine como arte plástico, así como apuntar hacia un futuro verdaderamente mexicano para otorgarle un valor universal.

32. O 'Gorman en *Diego Rivera, Arquitecto*, LXX.

33. O 'Gorman en *Diego Rivera, Arquitecto*, LXX.

34. O 'Gorman en *Diego Rivera, Arquitecto*, LXXII.

Conclusiones

Arquitectura y ficción

Analizar la arquitectura desde la ficción permite recalcar ciertas cualidades incuestionables de los edificios, así como develar significados nuevos, quizás inadvertidos antes de pasar por los ojos del cineasta. Estos significados se vuelven instrumentos narrativos que permiten contar una historia. En estas películas la propuesta escenográfica, de la cual forma parte la arquitectura, es un acto creativo por completo en el que se imaginan espacios para la acción e incluso se materializan ciudades y épocas ficticias a partir de la real.

Durante los procesos de diseño de producción, se definen directrices a seguir en la búsqueda de locaciones, como fue en el caso de *Total Recall*. Sin embargo, el proceso puede ser también a la inversa como en *2033*, en donde buena parte de la definición visual de la película se hizo en función de la arquitectura y el director supo adaptar su visión a las locaciones. De cualquier forma, quedan en evidencia las similitudes entre los procesos creativos y el lenguaje visual de la arquitectura y del diseño de producción en cine. Este lenguaje visual compartido abarca elementos compositivos como la forma, el color, la textura y la materialidad que en el cine propician distintos ambientes narrativos. También es fundamental la escala que va desde la urbana, que permite fotografiar la volumetría exterior de los edificios que en ocasiones es modificada, hasta el detalle de la decoración de set en espacios más íntimos. La ausencia o profusión de decoración puede generar ambientes distintos que van del vacío atemporal a lo camp e incluso transgresor. Aunque son disciplinas distintas que funcionan de modos diferentes, entender el papel de la arquitectura en el cine desde la perspectiva de diseño de producción permite encontrar puntos comunes y ampliar la discusión.

Elementos de la arquitectura como la escala y la espacialidad le conciernen no sólo al diseño de producción sino también (o incluso aún más) a la fotografía. La escala urbana puede capturarse a través de pla-

nos generales y panorámicas amplias. A otras escalas, cámara permite establecer una relación entre los espacios y los personajes de manera que la historia pueda ser contada. La fotografía captura también elementos propios del espacio como la textura y la materialidad que le otorga plasticidad a la imagen fílmica, así como la simetría que muchas veces se traduce en la composición de los planos o los movimientos de la cámara. Las exploraciones de la cámara en el espacio fueron limitadas en este estudio, por lo que queda abierta la posibilidad a una indagación posterior con mayor profundidad.

A pesar de la especificidad de cada proceso creativo, las películas comparten algunos puntos de partida y estrategias comunes para la construcción de espacios y metrópolis alternas a partir del espacio construido de la Ciudad de México. Es posible agrupar la selección de cintas en dos enfoques principales: el de la ciencia ficción y el de una perspectiva de autor muy particular que roza en lo teatral.

Ciencia ficción

En primer lugar, *Total Recall*, *2033* y *De día y de noche* pertenecen al género de ciencia ficción y comparten una visión pesimista con respecto al futuro. En estos casos, la arquitectura puede entenderse como la expresión del poder de los distintos regímenes totalitarios que dominan estas visiones futuristas distópicas. Estas visiones coinciden en la representación de una arquitectura pesada y masiva, cuya escala monumental propicia una visión casi entomológica en la que la escala humana se pierde dentro de un ambiente opresivo.

Pese a las coincidencias, no debemos olvidar que estas distopías provienen de trasfondos distintos que responden a intereses muy diferentes. La visión pesimista del futuro en *Total Recall* tiene que ver con el

lema del *cyberpunk* “*low life, high tech*” al contrastar la tecnología que desborda a la humanidad con la decadencia de la vida en otro planeta. Incluso podría decirse que también *2033* de alguna u otra forma retoma algo del lema del *cyberpunk* en su contraste de experiencias del futuro.

A pesar de sus referencias al cine de ciencia ficción hollywoodense, la distopía que plantea *2033* está arraigada en algo mucho más local, en resonancia no solo con la tradición cinematográfica mexicana sino también con la realidad misma que se vive en México. Más allá de una representación hipertecnológica del futuro, muchos elementos de la realidad son palpables en la ficción planteada en *2033*, tal como sucede en *La montaña sagrada* al retomar la brutalidad de la realidad para mezclarse con imágenes oníricas en un discurso que igualmente rechaza la modernidad y su utopía prometida.

Por su parte, *De día y de noche* resulta un punto intermedio entre ambos enfoques al rechazar convencionalismos de la ciencia ficción comercial estadounidense en búsqueda de una visión propia y particular, mucho más de autor, pero al mismo tiempo con raíces en lo mexicano reflejadas a través de la arquitectura. Esta cinta, por acercarse al cine de arte, tiene además un cuidado particular en la plástica de la imagen fílmica, presentando una coherencia visual casi monocromática que contrasta con la saturación de otros ejemplos.

Perspectiva de autor y teatralidad

Ni *La montaña sagrada* ni *Romeo + Juliet* pertenecen a una perspectiva de ciencia ficción distópica sobre el futuro. Ambas películas surgen a partir de perspectivas de autor que son particulares, pero a la vez coincidentes. Tanto Alejandro Jodorowsky como Baz Luhrmann provienen del mundo de las artes escénicas, dando como resultado un lenguaje cinematográfico distinto, basado en convenciones casi teatrales que no pretenden representar al mundo tal cual es. De tal forma, los universos cinematográficos de estos autores son únicos y operan bajo reglas propias. En ese sentido, el uso del espacio arquitectónico es lo que permite la articulación de estos mundos fantásticos en función de una dramaturgia muy específica. En estas películas, ejemplos de arquitectura mexicana del siglo XX como las Torres de Satélite o la Parroquia del Purísimo Cora-

zón de María no pretenden ser la representación de un régimen opresivo, sino que cumplen una función muy particular dentro de la puesta en escena que ayuda a contar la historia a través de la cámara.

Estos casos de perspectiva de autor coinciden también en locaciones en donde lo arquitectónico se entrelaza con lo escultórico, actuando el carácter expresivo y escenográfico de las estructuras. Se da un juego de escala interesante cuando un personaje se confronta directamente con un objeto escultórico-arquitectónico de escala monumental que además adquiere un carácter teatral cuando la estructura representa una fuerza antagónica que debe ser superada, o incluso una deidad que trasciende al concreto o a la piedra. En estos casos las estructuras destacan y adquieren protagonismo como si fueran piezas de escenografía sobre un escenario, por lo que quizás el resto de la ciudad sobra. Como en el teatro, estas películas invitan al espectador a participar en un acto colaborativo de construcción de la ficción a partir de estas obras arquitectónicas que asumen su propia artificialidad como elementos en una relación retórica con el resto de la puesta en escena.

Ficción desde la metrópoli

A pesar de la descontextualización de la arquitectura en el cine, las piezas tomadas de la realidad logran unirse para conformar una ciudad distinta a la real. Esta nueva ciudad le otorga una realidad estructurada a la ficción, completando una imagen más grande y compleja del contexto que condiciona a los personajes que lo habitan, articulando así el discurso narrativo.

En los ejemplos de ciencia ficción, idea del futuro se plantea muy claramente desde la metrópoli en *2033* y en *De día y de noche*, ya sea una ciudad con nombre y apellido o una ciudad con unos límites muy concretos que la definen. Por su parte, *Total Recall* quizás carece de planos amplios que describan el futuro a una escala urbana. La producción liderada por Verhoeven llegó a México como un platillo volador, de una forma casi circunstancial, por lo que estos *aliens* carecían del arraigo al territorio que tiene *De día y de noche*, por ejemplo. Aunque en realidad tampoco existía un interés por profundizar en la dinámica territorial de

esta ciudad del futuro ya que su contraposición no es otro territorio sino otro planeta distinto.

En el caso de *Romeo + Juliet*, aunque el director y parte del equipo creativo también eran extranjeros, la ciudad sí cobra cierta importancia. No es la Ciudad de México, pero es una ciudad ficticia que también tiene nombre y apellido, así como una dinámica social muy particular. Una serie de planos muy abiertos ilustran aquellas edificaciones -los rascacielos y la iglesia- que articulan las reglas del juego bajo las cuales opera esta ciudad de fantasía.

En contraste con estas geografías ficticias, algunas veces la ciudad se experimenta de una forma directa y cruda, desde las calles y los espacios más mundanos que pueden identificarse fácilmente como referentes de la vida real. Tal es el caso de *La montaña sagrada* o *2033*, que retoman un discurso de crudeza urbana muy buñueliano.

Esta experiencia callejera también llega a contrastarse con puntos de vista externos. Al final de *2033*, Villaparaíso se ve desde fuera, como el lugar que se deja atrás. Otras veces, aunque no se voltee a ver la ciudad que se deja, sí se experimenta la sensación de estar fuera de los límites de la ciudad. Este contraste a veces se realiza con espacios naturales, tal como sucede hacia el final de las películas *La montaña sagrada* o *De día y de noche* en donde el entorno natural contrasta con el entorno construido explorado antes. En *Total Recall* sucede algo parecido, sólo que este espacio natural no está en la Tierra, sino en Marte. Incluso cuando Romeo es desterrado de Verona Beach se experimenta esa sensación de estar fuera de la urbe, que además va acompañada de la sensación de extrañeza y exilio.

Este contraste entre la experiencia directa de la ciudad con la sensación de estar en un lugar distinto muchas veces contribuye a construir la idea de una ciudad infernal. Esta ciudad infernal es evidente en *La montaña sagrada* y *Romeo + Juliet*, en donde el caos de la ciudad se contrasta después con otras atmósferas dominadas por el silencio y la paz de una forma casi paradisiaca. En las distopías también está presente esta idea de la ciudad, en donde el infierno puede ser explícito a través de la devastación como en *2033* o menos aparente como en *De día y de noche*. La realidad de la Ciudad de México se presta para representar la idea de una ciudad que avanza al ritmo de la modernidad y se convierte

origen del sufrimiento de los personajes en una ficción cinematográfica, tema que se ha explorado antes en el cine mexicano en películas como *Los olvidados* (1950) de Luis Buñuel, *Maldita ciudad* (1954) de Ismael Rodríguez o *Del brazo y por la calle* (1956) de Juan Bustillo de Oro. Además, la crudeza de la realidad permite el contraste con entornos hipertecnológicos de ciencia ficción, como se hace en *2033* e incluso en otras películas no contempladas en este trabajo como *Elysium* (2013) de Neill Blomkamp que abren las posibilidades de una discusión futura.

Posibilidades escenográficas de la Ciudad de México y su arquitectura

La realidad sólida que estructura estas ficciones se alimenta de la fantasía inherente que subyace a la fundación de cualquier ciudad y la construcción de sus edificios. Es esa fantasía la que permite imaginar realidades posibles, pero también ficticias o imposibles. Estas películas hacen uso de fragmentos pertenecientes al contexto -geográfico, arquitectónico o incluso social o político- real de la ciudad, a veces exagerándolos o tergiversándolos, pero al mismo tiempo uniendo las piezas como si fuera un rompecabezas para integrar un universo ficticio que opera bajo reglas específicas. A través de estas interpretaciones cinematográficas de la arquitectura de la ciudad, es posible develar parte la multiplicidad de universos que encierra la Ciudad de México. El trabajo hace visible la vocación escenográfica de la arquitectura mexicana para representar una variedad de universos que van de futuros distópicos a fantasías descabelladas.

Como bien se planteó en un inicio, la arquitectura del siglo XX, en sus distintas facetas, tiende a apuntar a la modernidad y hacia el futuro, pero convive con un pasado cargado de misticismo y ritualidad. Más allá de las referencias directas a iglesias novohispanas o centros ceremoniales prehispánicos, las propuestas escenográficas estudiadas toman arquitectura del siglo XX que mezclan la modernidad con elementos reminiscentes del pasado. La Parroquia del Purísimo Corazón de María se inserta en el esquema de una iglesia tradicional novohispana a pesar de la modernidad de su estructura. Las Torres de Satélite mezclan la vanguardia y una espiritualidad de tiempos ancestrales. Las formas geométricas triangulares y trapezoidales presentes en obras de Agustín Hernández

como el Colegio Militar o el Ballet Folklórico, evocan a las construcciones piramidales prehispánicas y permiten representar espacios basados en la severidad. También destacan los esquemas basados en una geometría circular, como en el caso del Espacio Escultórico e incluso las glorietas de la ciudad, en donde se enfatiza la centralidad y la concentración de poder que caracterizan a la capital mexicana desde que era una isla en donde convergían caminos cardinales.

La selección de cintas permite también identificar edificios que comparten una escala monumental, característica que va más allá del tiempo y trasciende los cambios estilísticos e incluso políticos del país. La monumentalidad advierte una tendencia a la tradición más remota del territorio, que contradictoriamente encaja bien en los imaginarios futuristas, propiciando igualmente un ambiente atemporal e incluso reafirmando la brutalidad y severidad de las distopías planteadas en los filmes. En otros casos, esta monumentalidad funciona como una grandilocuencia casi teatral, en donde los edificios parecieran haber sido elegidos por los directores en una audición para interpretar un personaje.

Las calles y los edificios de la ciudad contienen más historias de lo que podemos imaginar. Desde místicos alquimistas hasta personajes shakespearianos o dictadores del futuro. La mezcla de tiempos, formas y escalas da como resultado ambientes atemporales y ambiguos, propensos a una multiplicidad de interpretaciones desde puntos de vista distintos que reinventan lo real como ficción y cuentan una nueva historia de cada edificio e incluso de la ciudad misma. El presente estudio explora sólo cinco de esos posibles universos ficticios creados a través del cine, por lo que quedan abiertas las posibilidades a estudiar bajo esta perspectiva el uso del espacio construido de la Ciudad de México en otros ejemplos de cine fantástico como *La mansión de la locura* (1973) de Juan López Moctezuma o *Santa Sangre* (1989) de Alejandro Jodorowsky, así como en cintas de ciencia ficción mexicana contemporánea como *Depositarios* (2011) de Rodrigo Ordóñez. Cuando la ciudad que habitamos trasciende mundos y tiempos, la ficción se convierte en un vehículo que permite conocerlos.

Is it the reality of a dream? Is this life reality? No. It is a film.

Si bien todas estas películas presentan una realidad distorsionada, el juego con la noción de realidad no se limita a la reinterpretación de la arquitectura de la ciudad. La noción de la realidad se retoma también como línea temática dentro de la trama en *La montaña sagrada* de Alejandro Jodorowsky y *Total Recall* de Paul Verhoeven. En estos casos la Ciudad de México y su arquitectura se cuestionan como un viaje o una realidad virtual que se construye a través de imágenes implantadas en la mente del espectador que ve la película.

Quizás una ciudad construida sobre un lago es el lugar propicio para cuestionarse si la realidad puede superar a la ficción.

Bibliografía específica por capítulo

1. La montaña sagrada

Agustín, José. *La contracultura en México*. México: Penguin, 2027.

Ayala Blanco, Jorge. *La condición del cine mexicano, 1973-1985*. México: Posada, 1986.

Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica, 1972.

Cobb, Ben. *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*. Nueva York: Creation, 2007.

Fierro Gossman, Rafael. "La casa Cusi / Del Valle en Paseo de la Reforma y Río Guadalquivir". *Blog Grandes casas de México*. Publicado el 20 de mayo de 2020 (consultado el 14 de enero de 2021) <https://grandescasas-demexico.blogspot.com/2020/05/la-casa-cusi-del-valle-en-paseo-de-la.html>.

García, Estevão, and Sylvie Debs. "Le Mexique d'Alejandro Jodorowsky Dans La Montagne Sacrée." *Cinémas D'Amérique Latine*, no. 20 (2012): 4-23.

García Gómez, Angélica. *Entrevista a Manuel Felguérez*, México: INBAL/CITRU; Fondo de Investigación Jodorowsky, 2005.

García Riera, Emilio. *Historia documental del cine mexicano, Volumen 16: 1972-1973*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 1995.

Garza Usabiaga, Daniel. "Las Torres de Satélite: ruina de un proyecto que nunca se concluyó". *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, núm. 94 (2009): 127-152.

Huidobro Chacón, Ducel Ariadna. "La ciencia ficción en la revista Crononauta: relación y ruptura con la idea de science fiction hegemónica en los años sesenta". Tesis, Universidad Nacional Autónoma de México, 2012.

Jácome Moreno, Cristóbal Andrés. "Fábrica de imágenes arquitectónicas. El caso de México en 1968". *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, núm. 96 (2010): 77-107.

Jodorowsky, Alejandro. *Le Théâtre de la guérison*. Paris: Albin Michel, 2001.

Jodorowsky, Alejandro. *La danza de la realidad*. Madrid: Siruela, 2010.

Noelle, Louise. *Agustín Hernández. Arquitectura y pensamiento*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1988.

Medina, Cuauhtémoc. *La era de la discrepancia: arte y cultura visual en México 1968-1997*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2014.

Melnyk, George. "The Transcontinental Cinema of Alejandro Jodorowsky." *Film International*, no. 4 (diciembre 2018): 59-70. Consultado el 7 de octubre de 2020.

Santos, Alessandra. *The Holy Mountain*. Nueva York: Wallflower Press, 2017.

Trujillo Muñoz, Gabriel. *Biografías del futuro: la ciencia ficción mexicana y sus autores*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California, 2000.

2. Total Recall

Adrià, Miquel. *Teodoro González de León. Obra completa*. México: CONACULTA, 2003.

Augé, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 2017.

Berry, Craig. "Dystopian Utopias. Brutalism in Popular Culture." *Medium* (sitio web). Artículo publicado el 19 de septiembre 2009 (consultado el 23 de septiembre de 2020) <https://craigberry93.medium.com/dystopian-utopias-1c4a7d3ecc69>.

Fortin, David T. *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*. Nueva York: Routledge, 2016.

Hanson, Matt. *Building sci-fi moviescapes: the science behind the fiction*. East Sussex: Rotovision, Focal Press, 2005.

Krieger, Peter. "Reciclaje del pasado construido: notas sobre Agustín Hernández". *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, no. 89. (2006): 213-228.

Liebling Rick. "The Aesthetics of Science Fiction. What does SciFi Look Like After Cyberpunk," *Medium* (sitio web). Artículo publicado el 19 de julio 2018 (consultado el 23 de septiembre de 2020) <https://medium.com/adjacent-possible/the-aesthetics-of-science-fiction-what-does-scifi-look-like-after-cyberpunk-ba9f1991e75c>.

Noelle, Louise. *Agustín Hernández. Arquitectura y pensamiento*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1988.

Medina, Cuauhtémoc. "La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger". *Arquine*, no. 23, (2017): 68-85.

Portella Lezáun, Irene. "La evolución de la arquitectura a través del cine". Tesis, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2019.

Samuel, Lawrence R. *Future: a recent history*. Austin: University of Texas Press, 2009.

Schwarz, Jeffrey (director). *Imagining Total Recall: The making of Total Recall*. 2001; Estados Unidos: Automat Pictures.

Siegel, Alan, "Arnold Schwarzenegger's Mission to Mars." *The Ringer* (sitio web). Artículo publicado el 4 de junio 2020 (consultado el 11 de febrero de 2021) <https://www.theringer.com/movies/2020/6/4/21278539/arnold-schwarzeneggers-mission-to-mars>.

Solano Rojas, Aldo. "Los glifos mayas del Metro Insurgentes." *La Tempestad* (sitio web). Artículo publicado el 12 de enero 2018 (consultado el 3 de marzo de 2021) <https://www.latempestad.mx/metro-insurgentes-glifos/>.

Stalder, Laurent. "New Brutalism, Topology and Image: some remarks on the architectural debates in England around 1950". *The Journal of Architecture*, 22:5 (2017): 949-967.

3. Romeo + Juliet

Cinpoes Nicoleta. "By Looking Liking": Baz Luhrmann's William Shakespeare's Romeo + Juliet." *Messages, Sages, and Ages*, Vol. 3, No. 1. (2016): 7-16.

Luna, Alejandro. *Espacios isabelinos*. México: Paso de Gato, 2008.

Ryan, Tom, Ed. *Baz Luhrmann. Interviews*. Jackson: The University Press of Mississippi, 2014.

San Martín, Iván. *Estructura, abstracción y sacralidad. La arquitectura religiosa del Movimiento Moderno en la Ciudad de México*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2016.

Santoyo García Galiano, Julián y María Luisa Torres Rionda. "El Castillo de Chapultepec "Miravalle" (1863-1867): una primera aproximación a la realidad arquitectónica". *Lucens*, Vol. 4, no. 4. (2019): 6-21.

Shakespeare, William. Brian Gibbons (ed.) *Romeo and Juliet*. Londres: Arden Shakespeare, 1996.

4. 2033

Adrià, Miquel. *Teodoro González de León. Obra completa*. México: Conca-culta, 2003.

Bonifacino, Ignacio y Carlos Brum Stewart. "La metrópolis oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción". *Anales de investigación en arquitectura*, Vol. 3. (2013): 27-40.

Ettinger, Catherine R., Coord. *Imaginaios de modernidad y tradición. Arquitectura del siglo XX en América Latina*. México: MA Porrúa, 2015.

Foucault, Michel. "Espacios Otros". *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, no. 9. (1999): 15-26.

García, Miguel. "¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción". *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXXIII, no. 259-260. (2017): 629-643.

García Loeza, Francisco Javier. "La Ciudad del Futuro en el Cine". Tesis, Facultad de Arquitectura UNAM, 2012.

Herrera Moreno, Ethel. "Reutilización de una fábrica en el Barrio de Santa Ana de la antigua Ciudad de México". *Boletín De Monumentos Históricos*, n.º 4 (agosto 2005): 75-84.

Krieger, Peter. "Reciclaje del pasado construido: notas sobre Agustín Hernández". *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, no. 89. (2006): 213-228.

Noelle, Louise. *Agustín Hernández. Arquitectura y pensamiento*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1988.

Santa María González, Rodolfo. *Inventario de edificios del Siglo XX: Centro Histórico de la Ciudad de México*. México: INAH, 1997.

5. De día y de noche

Borrego Cubero, Angel. "Espías y Ciencia Ficción: Represión y explotación de las construcciones de superpoderes en la arquitectura moderna". Tesis doctoral, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2006.

García, Miguel. "Visitando el mañana: las representaciones futuristas en el cine mexicano contemporáneo." *Cineteca Nacional* (sitio web). Publicado el 25 de noviembre de 2015 (consultado el 22 de marzo de 2021) <https://www.cinetecanacional.net/controlador.php?opcion=noticias&id=577>.

Kassner, Lily. *Mathias Goeritz. Una biografía 1915-1990*. México: UNAM/INBA/CONACULTA, 2007.

Kassner, Lily. Coord. *El Espacio Escultórico*. México: UNAM, 2009.

Lee, Matthew. "Grimm Up North 2011: *By Day and By Night* review." *Screenarchy* (sitio web). Publicado el 23 de octubre de 2011 (consultado el 22 de marzo de 2021) <https://screenanarchy.com/2011/10/grimm-up-north-2011-by-day-and-by-night-review.html>.

Reznich, Christopher. "R. Buckminster Fuller. Dome Over Manhattan." *Medium* (sitio web). Publicado el 3 de abril de 2017 (consultado el 23 de marzo de 2021) <https://medium.com/designscience/1960-750843cd705a>.

Rivera, Ruth. Coord. *Diego Rivera, Arquitecto*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes, Departamento de Arquitectura, 1964.

Riveroll, Juan Patricio. "De día y de noche: el mundo dividido." *Letras Libres*. Publicado el 26 de octubre de 2011 (consultado el 29 de enero de 2021) <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/cinetv/dia-y-noche-el-mundo-dividido>.

Rogers, K.. "Biosphere 2." *Encyclopedia Britannica*. Publicado el 20 de febrero de 2014 (consultado el 17 de abril de 2021) <https://www.britannica.com/topic/Biosphere-2>.

Bibliografía general

Libros

Alva Martínez, Ernesto, Coord. *Ciudad De México, Guía De Arquitectura*. México y Sevilla: Gobierno de la Ciudad de México; Colegio de Arquitectos de la Ciudad de México; Junta de Andalucía, 1999.

Amiel, Vincent. *Estética del montaje*. Madrid: Abada, 2005.

Bandini, Baldo y Glauco Viazzi. *La escenografía cinematográfica*. Traducido por Alfonso de Lucas. Madrid: Rialp, 1959.

Bordwell, David y Kristin Thompson. *El arte cinematográfico*. Traducido por Yolanda Fontal Rueda. Barcelona: Paidós, 1995.

Foster, David William. *Mexico City in Contemporary Mexican Cinema*. Austin: University of Texas Press, 2002.

García, Patricia. *Space and the Postmodern Fantastic in Contemporary Literature. The Architectural Void*. Nueva York: Routledge, 2015.

Gorostiza, Jorge. *Cine y Arquitectura*. Las Palmas de Gran Canaria: ETS de Arquitectura y Filmoteca Canaria, 1990.

Gorostiza, Jorge. *Panorámicas urbanas. 50 películas esenciales sobre la ciudad*. Barcelona: UOC, 2017.

Konigsberg, Ira. *Diccionario técnico de cine*. Traducido por Enrique Herrando Pérez y Francisco López Martín. Madrid: Ediciones Akal, 2004.

Lara Chávez, Hugo. *Ciudad de cine*. México: Cineteca Nacional, 2011.

Martínez Assad, Carlos. *La Ciudad de México que el cine nos dejó*. México: Océano, 2010.

Samuel, Lawrence R. *Future: a recent history*. Austin: University of Texas Press, 2009.

Vila Mustieles, Santiago. *La escenografía: cine y arquitectura*. Madrid: Cátedra, 1997.

Artículos

Bonifacino, Ignacio y Carlos Brum Stewart. "La metrópolis oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción". *Anales de investigación en arquitectura*, Vol. 3. (2013): 27-40.

Tuñón, J. "La ciudad actriz: la imagen urbana en el cine mexicano 1940-1955". *Historias*, no. 27 (1991): 189-198.

Gorostiza, Jorge. "La difícil posición intermedia: investigar sobre Cine y Arquitectura en la actualidad." *REVISTARQUIS*, Vol. 3, no. 5 (2014): 2-8.

Vidler, Anthony. "Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary". *Assemblage*, No. 21, (Aug., 1993): 44-59.

Tesis

García Loeza, Francisco Javier. "La Ciudad del Futuro en el Cine". Tesis, Facultad de Arquitectura UNAM, 2012.

Gorostiza, Jorge. "La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio cinematográfico". Tesis doctoral, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2015.

Portella Lezáun, Irene. "La evolución de la arquitectura a través del cine". Tesis, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2019.

Películas

Jodorowsky, Alejandro (director). *The Holy Mountain*. 1973; Estados Unidos-México: ABKCO Records.

Laresgoiti, Francisco (director). *2033: La ilusión de un futuro mejor*. 2009; México: La Casa de Cine.

Luhmann, Baz (director). *William Shakespeare's Romeo + Juliet*. 1996; Estados Unidos: 20th Century Fox.

Molina, Alejandro (director). *De día y de noche*. 2010; México: Arte 7.

Verhoeven, Paul (director). *Total Recall*. 1990; Estados Unidos.: Carolco.

Imágenes

1. La montaña sagrada

Todas las imágenes son fotogramas tomados de Jodorowsky, Alejandro (director). *The Holy Mountain*. 1973; Estados Unidos-México: ABKCO Records, excepto:

10. *Iglesia del señor de la Humildad, fachada*. 1950-1955. Colección Casasola, Fototeca Nacional, Instituto Nacional de Antropología e Historia. Consultado el 25 de abril de 2021. Mediateca INAH.

11. *Templo de Montserrat en la primera década del siglo XX*. s.f. El Bable. Consultado el 1 de mayo de 2021. <http://vamonosalbable.blogspot.com/2014/03/10-tempos-del-centro-historico-de-la.html>.

16. *Satellite City Towers*. s.f. Avery/GSAPP Architectural Plans and Sections, Columbia University. Consultado el 1 de mayo de 2021. Artstor.

28. Fierro Gossman, Rafael. *Fachada de la Casa Cusi*. s.f. Blog grandes casas de México. Consultado el 1 de mayo de 2021. <https://grandescasas-demexico.blogspot.com/2020/05/la-casa-cusi-del-valle-en-paseo-de-la.html?showComment=1620438427354#c130862984302796191>.

30. Lanzagorta, José Ignacio. *Templo del ex convento de Santa Teresa la Antigua, Ex Teresa Arte Actual, Ciudad de México - Portadas*. 2013. Flickr. Consultado el 2 de mayo de 2021. <https://www.flickr.com/photos/jjicito/11096445204>.

31. *Palacio de los Deportes*. s.f. Avery/GSAPP Architectural Plans and Sections, Columbia University. Consultado el 1 de mayo de 2021. Artstor.

36. *Casino Español de México*. s.f. Sistema de Información Cultural, Gobierno de México. Consultado el 1 de mayo de 2021. https://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=centro_cultural&table_id=1433#.

41. Suliman, Julius. *Amalia Hernández House*. 2020. Archeyes. Consultado el 1 de mayo de 2021. <https://archeyes.com/amalia-hernandez-house-agustin-hernandez-navarro/>.

47. Schalkwijk, Bob. *La Alberca Olímpica “Francisco Márquez”, el Gimnasio Olímpico “Juan de la Barrera” y sus alrededores*. 1968. La Ciudad de México en el tiempo. Consultado el 1 de mayo de 2021. <https://www.facebook.com/laciudaddemexicoeneltiempo/photos/>.

2. Total Recall

Todas las imágenes son fotogramas tomados de Verhoeven, Paul (director). *Total Recall*. 1990; Estados Unidos: Carolco Pictures, excepto:

3. Wilson, Richard Guy. *Salk Institute for Biological Studies, detail of concrete blocks*. 1985. UVA: Richard Guy Wilson Architecture Archive. Consultado el 23 de abril de 2021. Artstor.

4. *Salk Institute*. s.f. Avery/GSAPP Architectural Plans and Sections, Columbia University. Consultado el 23 de abril de 2021. Artstor.

5. *Indian Institute of Management*. s.f. Avery/GSAPP Architectural Plans and Sections, Columbia University. Consultado el 23 de abril de 2021. Artstor.

6. Fotograma de Verhoeven, Paul (director). *RoboCop*. 1987; Estados Unidos: Orion Pictures.

7. Fotograma de Kubrick, Stanley (director). *A Clockwork Orange*. 1971; Reino Unido-Estados Unidos: Warner Bros./Hawk Films.

9. Shulman, Julius. *Oficinas centrales del INFONAVIT*. s.f., en Adrià, Miquel. *Teodoro González de León. Obra completa*. México: CONACULTA, 2003. (p. 139).

14. ICA. *Heróico Colegio Militar*. 1976. Fundación ICA, México. Consultado el 23 de abril 2021. Google Arts & Culture.

30. Strunk, Roger. *The Metro Visual Identity*. 26 de octubre 2017. Speculative Identities. Consultado el 25 de abril 2021. <https://speculativeidentities.com/research/metro>.

32. *Glorieta de los Insurgentes*. 30 de julio 1975. Periódico Impacto, Hemeroteca Nacional. Consultado el 3 de marzo de 2021. *Dememoria*, <https://www.dememoria.mx/ciudad/avenida-insurgentes-antes-del-metrobus/>.

40. *Expo 70 Takara Pavilion*. 1970. Avery/GSAPP Architectural Plans and Sections, Columbia University. Consultado el 23 de abril de 2021. Artstor.

41. *Nakagin Capsule Tower*. 1971. Avery/GSAPP Architectural Plans and Sections, Columbia University. Consultado el 23 de abril de 2021. Artstor.

3. Romeo + Juliet

Todas las imágenes son fotogramas tomados de Luhrmann, Baz (director). *William Shakespeare's Romeo + Juliet*. 1996; Estados Unidos: 20th Century Fox, excepto:

2. *Leonardo DiCaprio, centre, as Romeo in Baz Luhrmann's Romeo + Juliet (1996)*. 1996. Allstar/20th Century Fox. Consultado el 23 de abril de 2021. The Guardian, <https://www.theguardian.com/stage/gallery/2019/jun/25/romeo-and-juliet-franco-zeffirelli-in-pictures>.

4. *View of the stage of the original Globe Playhouse, 1599-1613*. s.f. Kislak Center for Special Collections, Rare Books and Manuscripts, University of Pennsylvania. Consultado el 26 de abril de 2021. Artstor.

10. ICA. *Hotel Sheraton María Isabel*. 1962. Fundación ICA, México. Consultado el 23 de abril 2021. Google Arts & Culture.

11. *Foto aérea de la Glorieta del Ángel de la Independencia y la Torre del Ángel en los años 80s*. s.f. México maxico. Consultado el 18 de marzo de 2021. <http://www.mexicomaxico.org/ParisMex/resumen.htm>.

23. Khalo, Guillermo. *Trabajadores dan mantenimiento a los prados del "Castillo de Chapultepec"*. 1910. Colección Familia Álvarez Bravo y Urbajtel, Fototeca Nacional, Instituto Nacional de Antropología e Historia. Consultado el 25 de abril de 2021. Mediateca INAH.

31. *Foto aérea de la Parroquia del Purísimo Corazón de María*. s.f. Parroquia del Purísimo Corazón de María. Consultado el 1 de mayo de 2021. <http://purisimocorazon.org.mx/noticia/extracto-de-la-cronica-claretiana-decreto-de-fundacion-de-la-parroquia-a-21-de-septiembre-de-1931/53>.

4. 2033

Todas las imágenes son fotogramas tomados de Laresgoiti, Francisco (director). *2033: La ilusión de un futuro mejor*. 2009; México: La Casa de Cine, excepto:

15. *Fotografía tomada desde la Alameda Central, en la que se aprecia la Torre Latinoamericana a finales de la década de los 50*. s.f. El Universal. Consultado el 3 de marzo de 2021. El Universal, <https://www.eluniversal.com.mx/entrada-de-opinion/colaboracion/mochilazo-en-el-tiempo/nacion/sociedad/2016/04/29/la-latino-quiso>.

17. *La Torre Insignia de Tlatelolco en una fotografía aérea cercana a 1980*. s.f. Colección Villasana-Torres. Consultado el 3 de marzo de 2021. El Universal, <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/metropoli/cdmx/2017/03/19/la-torre-insignia-de-tlatelolco>.

18. *Escuela del Ballet Folklórico de México*. 1960. Imagen del archivo personal Louise Noelle en Krieger, Peter. "Reciclaje del pasado construido: notas sobre Agustín Hernández". *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, no. 89. (2006): 22.

25. *Paisaje de la ciudad, Torre Pemex*. s.f. Acero BVS. Consultado el 18 de marzo de 2021. <https://acerobsv.com/blog/torre-pemex.html>.

27. Hiriart, Pedro. *Oficinas centrales del INFONAVIT*. s.f., en Adrià, Miquel. *Teodoro González de León. Obra completa*. México: CONACULTA, 2003. (p. 309).

31. Suliman, Julius. *Amalia Hernández House*. 2020. Archeyes. Consultado el 3 de marzo de 2021. <https://archeyes.com/amalia-hernandez-house-agustin-hernandez-navarro/>.

49. Martínez Lanz, Pablo y Jesus Jauregui. *Lomas Memorial, maqueta*. 2007. Jesus Juaregui. Consultado el 3 de marzo de 2021. <https://www.jes-usjauregui.com/lomas-memorial-mexico/>.

54. Tamés, Patricia. *Edificio Calakmul*. s.f., en Alva Martínez, Ernesto, Coord. *Ciudad De México, Guía De Arquitectura*. México y Sevilla: Gobierno de la Ciudad de México; Colegio de Arquitectos de la Ciudad de México; Junta de Andalucía, 1999. (p. 260).

78. Herrera Moreno, Ethel. Antigua fábrica de Claudio Pellandini. junio 2004., en “Reutilización de una fábrica en el Barrio de Santa Ana de la antigua Ciudad de México”. *Boletín De Monumentos Históricos*, n.º 4 (agosto 2005): 78.

79. Salas Portugal, Armando. Vista panorámica del Conjunto Urbano Nonoalco-Tlatelolco. 1966., en “Las construcciones de la imagen. La serie del Conjunto Urbano Nonoalco-Tlatelolco de Armando Salas Portugal”. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, vol. XXXI, núm. 95 (2009): 103.

84. *Volcán Xico*. 18 de febrero de 2021. Google Earth.

91. Schalkwijk, Bob. *Antiguo Asilo Particular de Mendigos, portada*. s.f. Pentathlón Deportivo Militarizado Universitario. Consultado el 1 de mayo de 2021. <https://www.facebook.com/Pentathl%C3%B3n-Deportivo-Militarizado-Universitario-San-Miguel-Ajusco-382141242255089/>.

100-105. Archivo personal de Jhavier Loeza “Biophillick”.

5. De día y de noche

Todas las imágenes son fotogramas tomados de Molina, Alejandro (director). *De día y de noche*. 2010; México: Arte 7, excepto:

9. Fuller, R. Buckminster. *Manhattan Bubble*. 1960. Avery/GSAPP Architectural Plans and Sections, Columbia University. Consultado el 1 de mayo de 2021. Artstor.

10. David Hurn. *USA. Arizona. Tuscan. Biosphere 2. Arizona. Tuscon. White geodesic domes called 'lungs' stabilise air pressure in the Biosphere 2*. 1994. Magnum Photos. Consultado el 1 de mayo de 2021. Artstor.

12. Calderwood, Michael. *Fotografía aérea del Espacio Escultórico*. s.f., en *El Espacio Escultórico*, Coord. Lily Kassner. México: UNAM, 2009. (p. 5).

23. Compañía Mexicana Aerofoto. *Museo Anahuacalli*. 1953. Fundación ICA, México. 23 de abril 2021. Google Arts & Culture.

29. Abe, Enrique. *Fuente Mito del Agua*. s.f. SEDEMA. Consultado el 23 de abril 2021. <https://chapultepec.org.mx/actividad/fuente-mito-del-agua-y-monolitos/>.

Todos los planos y gráficos son elaboración propia del autor.

Índice de locaciones

Centro

Antigua Fábrica de Claudio Pellandini	125
Antiguo Asilo Particular de Mendigos	129
Antiguo Oratorio de San Felipe Neri (Biblioteca Lerdo de Tejada)	19
Antiguo Convento de Montserrat	21
Capilla del Señor de la Humildad	20
Casa Cusi	27
Casino Español de México	30
Conjunto Habitacional Nonoalco-Tlatelolco	126
Estación Metro Chabacano	57
Estación Metro Insurgentes (Glorieta de los Insurgentes)	60
Escuela del Ballet Folklórico de México	103
Fuente de Cibeles	78
Hotel Sheraton María Isabel	76
Iglesia Santa Teresa la Antigua	28
Panteón Francés de la Piedad	37
Torre del Ángel	76
Torre Insignia	103
Torre Latinoamericana	101

Oriente

Palacio de los Deportes	29
-------------------------	----

Poniente

Casa Amalia Hernández	32, 108
Castillo de Chapultepec	81
Corporativo Arcos Bosques	107
Edificio Calakmul	106, 117
Fuente Mito del Agua	150
Lomas Memorial	115
Sala de Arte Público Siqueiros	110
Torre Ejecutiva Pemex	106

Norte

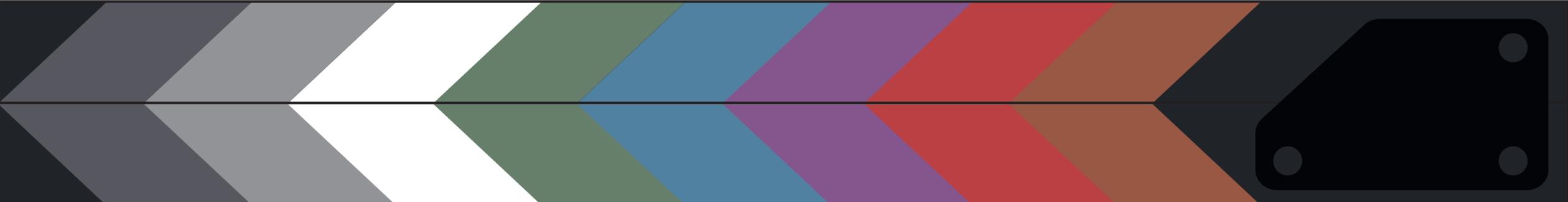
Conjunto Religioso del Tepeyac (Villa de Guadalupe)	19
Torres de Satélite	23
Unidad Habitacional Cuitláhuac	34

Sur

Anahuacalli	147
Espacio Escultórico	143
Gimnasio Olímpico Juan de la Barrera	34
Heróico Colegio Militar	53
Jardín Botánico del Instituto de Biología de la UNAM	145
Oficinas Centrales del Infonavit	50
Parroquia del Purísimo Corazón de María	84
Torre de Ingeniería, Ciudad Universitaria	145

Locaciones fuera de la Ciudad de México

Acapulco, Guerrero	140
Boca del Río, Veracruz	79
Chichén Itzá, Yucatán	37
Laboratorios Silanes, Toluca	116
Manzanillo, Colima	140
Parque Nacional Iztaccíhuatl-Popocatepetl	38
Volcán Xico, Estado de México	128
Yagul, Oaxaca	36



Esta investigación supone una exploración sobre el papel escenográfico de la Ciudad de México y su arquitectura dentro de universos cinematográficos cuyas narrativas se alejan de la realidad cotidiana de la ciudad como los futuros distópicos planteados en *Total Recall* (1990) de Paul Verhoeven, *2033* (2009) de Francisco Laresgoiti o *De día y de noche* (2010) de Alejandro Molina, o bien, interpretaciones de autor que trasladan la ciudad a universos de fantasía como en *La montaña sagrada* (1973) de Alejandro Jodorowsky o en *Romeo + Juliet* (1996) de Baz Luhrman. La aproximación a la arquitectura se hace desde la ficción, entendiendo el espacio construido de la ciudad como componente del espacio escenográfico cinematográfico sujeta a la visión del director, así como a los procesos de diseño de producción y posproducción que transforman estos espacios. Cuando la arquitectura se vuelve cómplice del cine incluso en los casos de fantasía más extrema puede añadirse una capa de lectura adicional a la complejidad que representa la imagen de la Ciudad de México, trascendiendo mundos y tiempos.

