

CLAUDIA PEÑARANDA FUENTES:
*La poética de la ciudad
futurible. Blade Runner y
Código 46*



102

Resumen: Las películas futuristas *Blade Runner* y *Código 46* son analizadas aquí como obras capaces de iluminar algunas problemáticas urbanas contemporáneas. El artículo sugiere que la capacidad de ambas películas para revelar aspectos de la ciudad actual, se debe a su eficaz empleo de un conjunto de recursos poéticos. La poética de la ciudad a través del cine altera los significados que habitualmente asociamos a la urbe y a sus arquitecturas. En el caso de los filmes analizados, que imaginan un futuro insólito pero creíble, esta transformación poética contiene una especie de alarma sobre determinados hechos urbanos que amenazan el equilibrio de nuestra vida presente. Así, la mirada del cine sobre la ciudad, es capaz de mostrarnos, a ciudadanos y arquitectos, realidades ocultas bajo el manto de la cotidianidad.

Palabras clave: Arquitectura, urbanismo, cine, ciudad, poética

Abstract: Two futuristic films, *Blade Runner* and *Code 46*, are analysed in their ability to shed light upon on-going urban phenomena. The paper relates the competence of both films at exposing urban problems to their use of poetic techniques. The “poetics of cities” in *Blade Runner* and *Code 46* involves changing the meaning usually coupled with towns – and their architecture. The result is an uncanny but convincing urban future, and a refined warning over a number of facts that threaten the fragile balance of our present-day metropolitan lives. Both films demonstrate that cinema can be remarkable at revealing realities obscured by the everyday routine of architects, planners, and citizens.

Keywords: Architecture, cities, cinema, poetics, town planning

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3189>

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

www.uc3m.es/semiosfera

EISSN: 2341-0728

CLAUDIA PEÑARANDA FUENTES:

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

103

En una escena de la película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), dos personajes de cabellos rubios fulguran bajo una luz de halogenuros metálicos sobre un fondo nocturno y eternamente lluvioso. En segundo término se percibe el fragmento de un edificio: un capitel robusto, extraño y brillante, vagamente art déco, que corresponde al edificio preindustrial que alberga el laboratorio ultra-futurista del ingeniero genético J.F. Sebastian (Figura 1). El diálogo entre los dos personajes –una replicante y un inventor de extraños seres vivientes- es vigoroso y tiene connotaciones metafísicas. Pero el fondo y el capitel actúan como un tercer personaje: nos murmuran, gritan o sugieren que un mundo de pesadilla gravita sobre estas criaturas. Como sucede generalmente en los filmes, el entorno refuerza la historia centrada en los personajes; la escenografía actúa en función del guión. Sin embargo, a nadie escapa que estas imágenes de fondo –la lluvia perpetua, la oscuridad del cielo, el capitel monstruoso- hablan indirectamente pero con fuerza de un mundo particular, de una ciudad enigmática pero creíble. El fondo de una escena no es solamente un eficaz vehículo de la historia y la psicología de los personajes, es también una poderosa herramienta significativa en sí misma que nos advierte de una manera probable y temible de habitar la tierra futura bajo una opresión difusa. Determinado cine contiene, de manera indirecta, sugerencias potentes para vislumbrar distintas formas de nuestra habitación en la tierra.

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

www.uc3m.es/semiosfera

EISSN: 2341-0728



Figura 1. Captura de pantalla de Blade Runner. Scott, R. (Director). (2007). [DVD] California: Warner Home Video (Copia en vídeo de la película Blade Runner, 1982. Estados Unidos: Warner Bros.)

El poder significativo de la escena deriva de la perturbación del mundo de imágenes que estamos habituados a ver. La lluvia con vapores tóxicos que impregna con insistencia la ciudad de *Blade Runner* es uno de ellos. El capitel colosal es otro, pero la perturbación de esta pieza de arquitectura canónica no es una perturbación cualquiera: su dimensión desmesurada y su deformidad acentúan el vigor del relato y descubren una metrópolis donde la arquitectura aún siendo reconocible (el edificio es el *Bradbury Building* que G.H. Wyman construyó en Los Ángeles en 1893) adquiere dimensiones ciclópeas. Esta es la poética de la ciudad futurible a la que nos referimos en el título del artículo: refinadas alteraciones de la ciudad presente capaces de mostrarnos realidades ocultas bajo el manto de la cotidianidad. La mirada poética del cine sobre la ciudad nos revela así el potencial significativo de las formas de la arquitectura, una fuerza y una belleza secreta que pasan desapercibidos a nuestros ojos distraídos de ciudadanos o arquitectos.

La mayor limitación del cine para referirse a la arquitectura y a la ciudad está en la imposibilidad de transmitir con imágenes bidimensionales una experiencia que sobrepasa la imagen y que está construida de distancias tridimensionales. La percepción directa del espacio es insustituible: la ciudad y la arquitectura también se palpan, se huelen y se sienten en el frío o la humedad de la piel. Las impresiones del espacio, y de las actividades que en éste se desarrollan, son corporales y múltiples. Franco Purini comentó esta restricción:

En realidad, el cine no es capaz de representar el espacio urbano y el arquitectónico con una convincente aproximación. Aunque el cine –arte metonímico, como recordaba Pier Paolo Pasolini- representa el espacio urbano con el mismo espacio urbano, y el arquitectónico siempre con el arquitectónico, en el desplazamiento entre realidad y su simulacro, producto de un lenguaje diverso, hay algo que no puede ser transferido. Este proceso es “intransitivo”¹

Sin embargo, de la misma manera que la ciudad tiene dimensiones que no pueden transmitirse a través del cine, éste puede descubrirnos aspectos, puntos de vista, condensaciones de imágenes, velocidades perceptivas, experiencias e invenciones imposibles para el urbanita, limitado en sus desplazamientos, en su ubicuidad y en su imaginación.

Recursos poéticos.

Blade Runner, nos presenta un Los Ángeles desarrollado totalmente en altura, coches que no van por las calles sino por el aire, un par de inmensos rascacielos piramidales y un hombre que tras ser interrogado resulta ser un androide. Nada de lo que vemos coincide con la idea que asociamos a su forma o a su nombre. Más que a ver, se nos obliga a descubrir, pues de la manera en que se nos presentan las cosas, no podemos ya reconocerlas. Se trata de un recurso característico en la obra de arte moderna, y muy efectivo para liberarnos del automatismo de la percepción. Victor Shklovsky lo describe así a partir de la poesía:

El poeta efectúa un desplazamiento semántico, arranca con violencia el concepto de la secuencia en que habitualmente se encuentra y, con la ayuda del trozo, lo traspone a otra serie semántica, de manera que advertimos la novedad al percibir el objeto en una serie nueva²

De este modo, los elementos no se diluyen en la totalidad sino que consiguen permanecer como entes de interés singular, puesto que al mirarlos en la extraña ubicación que se nos propone, pierden su identificación habitual y resaltan del contexto.

La desviación de sentido, aplicada a la arquitectura y a la ciudad, es recurrente en *Blade Runner*. La enorme sala de la estación de tren *Union Station* de Los Ángeles se utilizó en el filme para representar el espacio de la estación de policía. El extrañamiento que produce el cambio radical de uso de las edificaciones en este pronóstico de la ciudad porvenir elimina la neutralidad con que se mira lo ya visto, y genera una demora en la percepción del espacio. Éste, recupera entonces atributos comúnmente pasados por alto y sustituidos por el reconocimiento de una utilidad específica. El magnífico atrio dedicado al hogar del control, y ya no a la celebración de la movilidad, dice mucho sobre las prioridades de la ciudad

¹ Franco Purini, “La città delle città”, en AAVV, *Il cinema, l’architettura, la città*, Marco Bertozzi, coord., Roma, Librerie Dedalo, 2001, Pag. 108.

² Victor Shklovsky, *Cine y lenguaje*, Barcelona, Anagrama, 1971, pág. 37.

representada en el filme, pero también nos muestra un atributo propio de la edificación escogida: en cierta arquitectura, el paso del tiempo descubre que continente y utilidad inicial pueden desligarse (Fig. 2). Ciertas estructuras poseen un sentido independiente, un esplendor propio que además evoca otros tiempos.

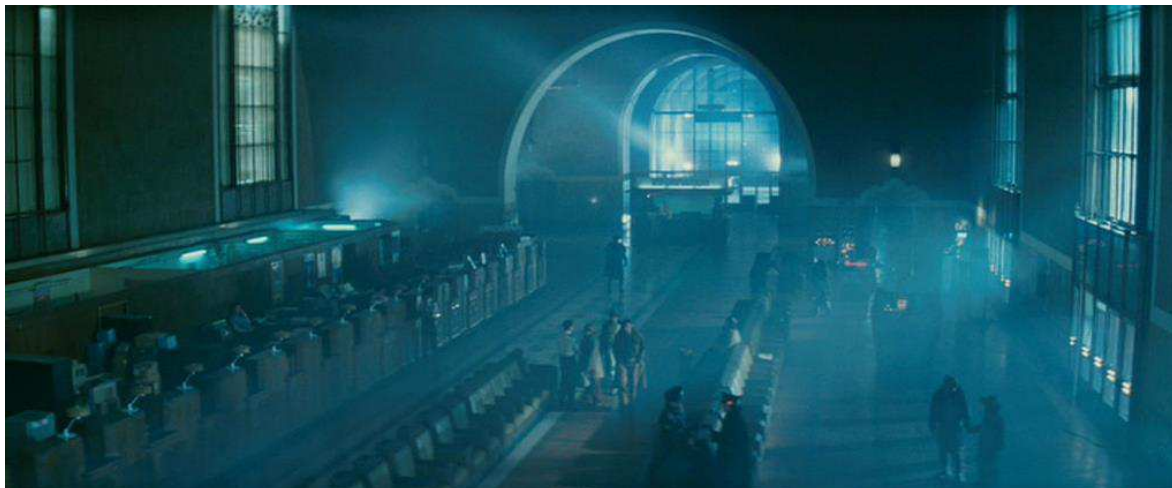


Figura 2. Captura de pantalla de Blade Runner. ibíd.

Hay también en *Blade Runner* una perturbación de la visión habitual que consiste en presentar lo moderno arruinado y esto estimula nuestro interés, aunque de otra manera. En el edificio *Bradbury*, las goteras, el abandono a la corrosión de la lluvia perenne y el desgaste de la materia con el tiempo, disminuyen el ritmo de la acción y hacen que el espacio cobre importancia. El patio central, el ascensor y los pasillos se muestran bajo los tenues rayos de una luz indirecta (Fig. 3). Nunca se ve el exterior desde este lugar en penumbras que recuerda los sugerentes grabados de *Las cárceles* de Piranesi. En *El lenguaje de la poesía*, J.Cohen ofrece una explicación sobre la cualidad poética de las ruinas: “La ruina es un oxímoro hecho piedra. Es presente-pasado, mixto de ahora y antaño. (...)Para captar la poeticidad de las ruinas, no es preciso tener grandes pensamientos. Solo dejarse invadir por esa extraña presencia de la ausencia y de su nostálgica pateticidad”³. Es así como en el edificio *Bradbury* se genera una atmósfera extrañamente seductora, cuyos aires decadentes exhalan el misterio y el encantamiento de lo ruinoso. Una sensación que no forma parte de la percepción habitual de un espacio moderno, y que al experimentarla, genera en nosotros una nueva visión del edificio.

³ Jean Cohen, *El lenguaje de la poesía*, Madrid, Gredos, 1982, Pag. 240.



Figura 3. Captura de pantalla de Blade Runner. ibíd.

En su libro *The Act of Creation*, Arthur Koestler comenta: “Los absolutos son tan inhumanos y elusivos que se vuelven intolerables, a menos que estén conectados con alguna experiencia en el mundo tangible de lo finito.”⁴ *Blade Runner* muestra un mundo futuro completamente metropolizado, donde no existe ya naturaleza porque todo ha sido colonizado y explotado sin limitación alguna. Pero en la ciudad infinita y mecanizada, que produce réplicas exactas de humanos y animales, coexiste el rascacielos monumental -y sus pulcros interiores- con la calle saturada y desorganizada que ha obligado al transporte privado a colonizar también el aire. Esta ciudad collage, en que las cosas se reúnen de manera extraña, incluye tanto la visión atroz desde las alturas como la dimensión mundana del nivel cero. Así, la frialdad tecnológica de las imágenes aéreas se infiltra en nosotros cuando aquél orden absoluto se conecta con el entresijo palpitante y típicamente humano que impera en la calle. Allí no hay rastros de un orden convencional, pues el suelo público funciona como un inmenso mercadillo, rodeado de locales comerciales, colmado de ventas ambulantes y estructuras efímeras, y poblado de multitudes movilizándose trabajosamente a pie, en bicicleta, o en coche (Fig. 4). Ridley Scott demuestra su agudeza al construir un mundo brutal de manera compleja, con ambigüedades, dotado de una fuerte carga trágica pero sin olvidar la presencia de lo trivial. Un mundo de relaciones en las que podemos hallar resonancias con nuestra experiencia profunda.

⁴ Arthur Koestler, *The Act of Creation*, London, Hutchinson, 1964, pág. 364.

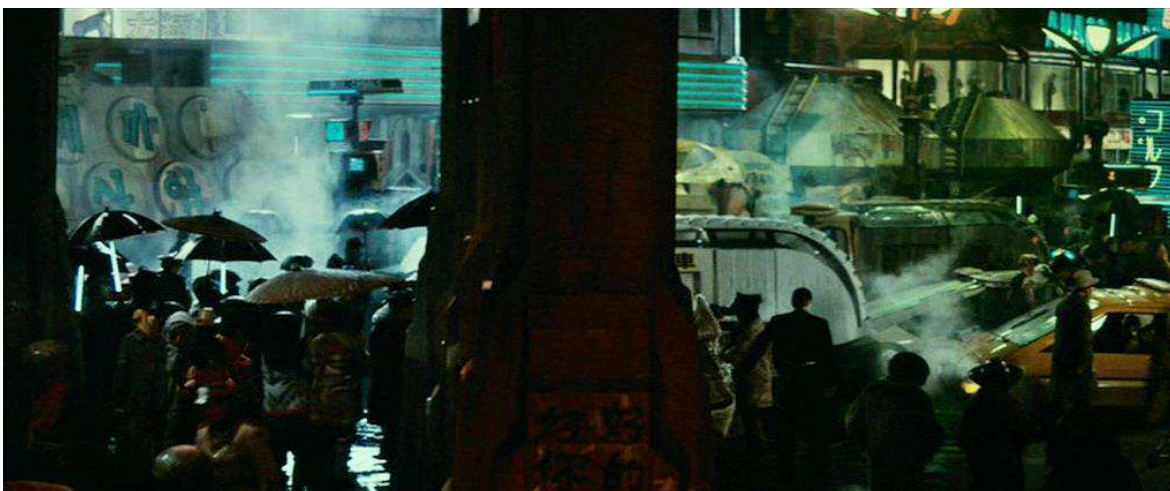


Figura 4. Captura de pantalla de Blade Runner. ibíd.

La ciudad futurible.

Estas operaciones poéticas -además del extrañamiento y la demora perceptiva que intensifica la visión del espacio- tienen un segundo sentido: nos alarman sobre el posible desarrollo de algunos mecanismos, perversos y excluyentes, de la ciudad moderna. La creciente dimensión de los organismos de control social, y el abandono inescrupuloso de las estructuras y las personas que han quedado fuera de los procesos de producción de capital, se reflejan de manera desviada con el atrio policial y las ruinas voluntarias de un pasado demasiado reciente. La presencia de dos pirámides imponiéndose sobre todo el panorama de Los Ángeles, es otro ejemplo de desplazamiento semántico. La escogencia de la forma piramidal como metáfora de la concentración de poder es muy efectiva: genera una imagen insólita y sin embargo cargada de ecos (Fig. 5). Aquellos asombrosos rascacielos resumen la proyección exagerada de una problemática presente -la monopolización del poder- en una figura que nos remite a sociedades arcaicas, en las que ya reinaba un poder ilimitado y de tintes religiosos.

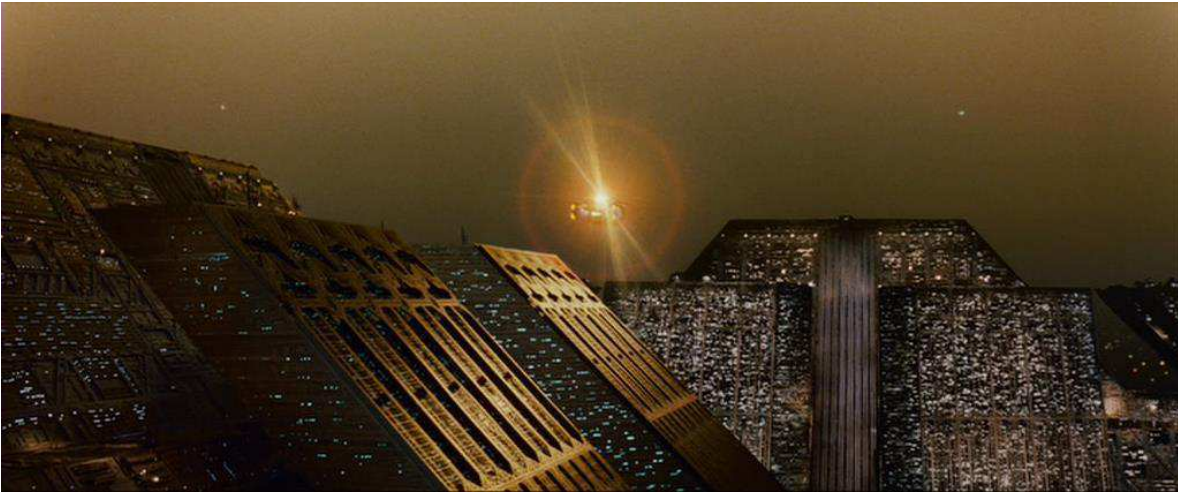


Figura 5. Captura de pantalla de Blade Runner. ibíd.

La ciudad de *Blade Runner*, plena de artificios, contiene sin embargo un carácter familiar y por tanto verosímil. Percibimos en ella los ecos, no de una metrópolis particular, sino de toda metrópolis. En *Blade Runner*, el hombre y sus intrincadas relaciones, carentes de interés para la corporación que reina, sobrevive sin ningún apoyo más que el de sus semejantes, igualmente olvidados, en la *calle tomada*. La población es una gran mezcla de diversas culturas y, en consecuencia, el idioma de la calle es una lengua desconocida, resultante de la combinación de muchas otras. Esto sugiere que de las migraciones y los mestizajes emerge una nueva sociedad polí étnica, donde la exclusión racial parece abolida. Pero lo que en su lugar se plantea es una jerarquización mucho más contundente, es el derrumbe total de la democracia urbana, la insalvable escisión entre el poder –tecnológico y productivo- y el resto del mundo: los abandonados a su propia suerte. Se trata de un futuro creíble, futurible, construido sobre la perspectiva de nuestra continuada indiferencia ante los conflictos y dilemas de la ciudad de hoy.

Código 46.

Al comienzo de la película *Código 46* (Michael Winterbottom, 2003), la voz en off de una mujer relata el viaje a Shanghái de un investigador establecido en Seattle. Éste tiene la misión de encontrar a la persona que falsifica permisos de viaje (y estancia) desde Shanghai a otras ciudades del mundo. En el trayecto en avión de Seattle a Shanghái vemos al investigador mirar por la ventanilla: la aproximación al destino muestra kilómetro tras kilómetro de desierto (Figura 6). El aeropuerto de Shanghái despliega avanzadas tecnologías de diseño y construcción, ventanales de piso a techo y grandes distancias cubiertas con un delgado

esqueleto estructural. Pero la salida del aeropuerto muestra que éste se encuentra en el desierto y que aún queda un tramo final por atravesar en coche hasta llegar a las verdaderas puertas de la ciudad. Antes de entrar a Shanghái, el coche donde viaja el investigador se detiene y varias personas harapientas, sin permiso de entrada, le ruegan tanto al pasajero como al conductor que les ayuden a colarse en la ciudad (Figura 7). Ya en Shanghái, el paisaje cambia radicalmente para convertirse en un tupido bosque de rascacielos e infraestructuras de transporte. La voz en off nos explica que, al ser de día, el investigador ha de quedarse varias horas en el hotel, durmiendo o simplemente esperando a que oscurezca para poder salir, puesto que todos temen exponerse a la luz solar (Figura 8).



Figura 6. Captura de pantalla de Código 46. Winterbottom, M. (Director). (2005). [DVD] Barcelona: Manga Films (Copia en vídeo de la película Código 46, 2003. Reino Unido: BBC, Revolution Films.)



Figura 7. Captura de pantalla de Código 46. ibíd.



Figura 8. Captura de pantalla de Código 46. ibíd.

En *Código 46*, así como en *Blade Runner*, el recurso poético de alteración del sentido habitual se aplica a la arquitectura y a la urbe. La historia se desarrolla en un futuro cercano, en el que ha desaparecido radicalmente todo lo que no es ciudad. Shanghái ya no colinda con el río Yangtsé, la bahía de Hangzhou, ni con otras provincias: fuera de la ciudad sólo hay desierto. Las actividades diurnas y nocturnas se han invertido para resguardar a los ciudadanos de una capa de ozono arruinada, mientras buena parte de la vida urbana se desarrolla en el interior de grandes edificios con elaborados detalles constructivos estilo high tech. La idea del mestizaje generalizado, acompañado de una jerga mixta de calle, reaparece en *Código 46* con más refinamiento que en *Blade Runner*. No se trata ya de un dialecto hermético a nuestros oídos, sino de un inglés contaminado con palabras de otras lenguas, y que, sorprendentemente, comprendemos a cabalidad. Son palabras intrusas que no desmoronan la sintaxis del idioma base. Es el idioma que se habla tanto en Shangai como en Seattle, y suponemos que en cualquier gran metrópolis de este futuro cercano: un inglés que finalmente se extiende por completo a fuerza de renovarse constantemente.

El edificio escogido como sede de *La Esfinge* (Fig. 9), la entidad con poderes totalitarios que gobierna tanto en Shanghái como en Seattle y para la cual trabaja el investigador protagonista, carece de la fuerza evocadora de las pirámides *Tyrell* de *Blade Runner*, pero es suficiente para indicarnos la presencia de este tipo de gigantismo arquitectónico en el área metropolitana.

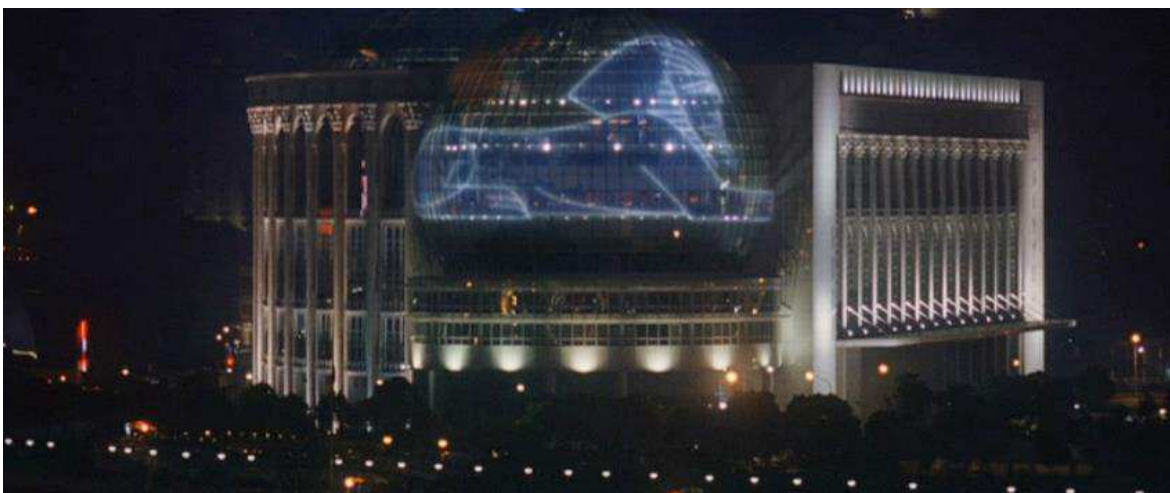


Figura 9. Captura de pantalla de Código 46. ibíd.

Ciudad collage.

Quizás lo más sorprendente sea que la metrópolis futura de *Código 46* se ha elaborado con un collage de imágenes de lugares existentes re-contextualizadas. El Shanghái de la película está compuesto de imágenes urbanas propias, así como de otras tomadas de diferentes metrópolis como Hong Kong, Londres y Dubái, mientras la arquitectura mostrada también se armó como un puzzle con piezas de varios edificios sin reparar en concordancias con la realidad, y sin embargo logrando el alto grado de coherencia formal que resulta en la atmósfera verosímil de la película.

La ciudad collage high tech de *Código 46* recuerda las críticas a la simplificación de la arquitectura y el urbanismo modernos que Jaques Tati expone en *Playtime* (1967). En una de las escenas más hilarantes de la película francesa, vemos a una de las turistas americanas que visita París entrar en una agencia de viajes y detenerse frente a los pósteres de promoción de diferentes lugares. Estocolmo, México, Hawai y Estados Unidos: en todos se repite exactamente el mismo motivo, la foto de un edificio de estilo internacional, idéntico al edificio donde la turista ya se encuentra, e idéntico a los que puede ver al otro lado de la calle. Lo único que cambia en los afiches es el nombre de la ciudad (Fig. 10). *Código 46* nos presenta un Shanghái futuro hecho de imágenes reales de diferentes metrópolis, y su representación de un porvenir dominado por la alta tecnología resulta perfectamente creíble. Pero este dato nos dice más que la habilidad del autor para construir con imágenes reales un futuro verosímil. Entre los escenarios de las secuencias que tienen lugar en un supuesto Seattle (Fig. 11) y los de Shanghái (Fig. 8) tampoco se nota ninguna disonancia. El perfecto encaje continuo de determinadas formas de una ciudad con las de otra, y de los acabados interiores de un edificio

con el exterior de otro, expone un fenómeno que ya tiene dimensiones extra continentales: no se trata sólo de la similitud generalizada de las formas de un determinado tipo de arquitectura dentro de una misma ciudad; sino de la uniformidad que padecen todas las grandes metrópolis entre sí. Tres décadas y media después de *Playtime*, *Código 46* parece sugerirnos que asistimos a la comprobación de las preocupaciones de Jacques Tati.



Figura 10. Captura de pantalla de *Play Time*. Tati, J. (Director). (2003). [DVD] Barcelona: DeAplaneta. (Copia en vídeo de la película *Play Time*, 1967, Francia, Italia: Jolly Film, Specta Films)



Figura 11. Captura de pantalla de *Código 46*. ibíd.

En la ciudad histórica, los antiguos tejidos y edificaciones singulares tienen una enorme tendencia a la permanencia, pues constituyen una presencia muy difícil de borrar. En realidad, lo que hallamos parecido en la arquitectura de las diferentes ciudades son las formas que normalmente obedecen a un mismo momento histórico; en el caso de *Playtime*, el estilo internacional, y en el de *Código 46*, el diseño high tech. Este es un hecho que acompaña a las ciudades en una medida limitada, y es la consecuencia natural del movimiento del hombre por el mundo. Sin embargo, la alerta a la repetición es muy pertinente en nuestros días, pues los avances tecnológicos y el tránsito de capital la permiten en cantidades cada vez mayores. El problema no es la existencia de estas similitudes, sino qué ofrecen a la ciudad donde se posan, ya que las cualidades espaciales y significantes de los edificios dependen en gran medida de la manera en que se relacionan con su contexto. Si las formas se repiten aquí y allá sin enriquecer el espacio urbano en que aterrizan, su reproducción debería ser muy alarmante.

Nuevo feudalismo urbano.

En su proyección de Shanghai, pero también de Seattle y de toda metrópolis desarrollada, *Código 46* sugiere que el poder ejercido sobre los ciudadanos es total. Los permisos de salida, entrada, y el período de estancia concedido en las ciudades protegidas, es decidido por *La Esfinge* en función de los riesgos que tales movimientos impliquen para el solicitante. Los embarazos se terminan sin el consentimiento de los padres si los entes de control descubren riesgos genéticos, y el recuerdo de tal embarazo y de la persona copartícipe es borrado de la memoria de los agravados.

El libre albedrío se limita a una estricta normativa de comportamiento, avalada por el desarrollo de la ingeniería genética. El poder de este conocimiento científico, la información que facilita sobre cada persona y las predicciones que de ella pueden extraerse, protegen a los ciudadanos de experiencias dolorosas. Esta existencia exenta de riesgos convierte a la ciudad en un lugar muy seguro y exclusivo, codiciado por todos pero donde pocos tienen derecho a entrar. Las barreras de acceso no son ya nacionales, sino urbanas. Sólo los elegidos obtienen visados, y la peor condena es ser expulsado al mundo de los olvidados, *afuera*, un territorio abandonado a su propia suerte. Esta idea, con claras referencias al destierro y al errante de la tragedia griega, tiene también un fuerte símil morfológico en la ciudad medieval amurallada. Podría hablarse no sólo de semejanzas morfológicas, sino de un nuevo feudalismo urbano, aunque sólo como símil de ciertas condiciones. La estructura jurídica y el sistema económico de las ciudades medievales del occidente europeo tienen claros paralelismos con la ciudad imaginada por *Código 46*, pero también contrastes evidentes. Ciertamente, la ciudad amurallada medieval tenía un régimen jurídico propio distinto del de los feudos agrarios exteriores. Los ciudadanos gozaban de cierta protección y ciertas libertades negadas a los siervos atados a la

gleba y al señor feudal por fuertes lazos de dependencia personal y económica. La ciudad medieval era también el lugar anhelado por motivos de libertad y seguridad en un régimen de sometimientos y en un mundo de general inseguridad como el de la Alta Edad Media. La ciudad de *Código 46* es anhelada por seguridad y comodidad, la libertad ha perdido importancia.

En la ciudad futura que propone el filme, las leyes traspasan los límites de la regulación de la vida en sociedad y condicionan las decisiones que sobre su propia existencia pueden tomar los ciudadanos. La ciudad, se convierte así en una burbuja que además de proteger al hombre de los peligros de un medio ambiente hostil *afuera*, lo protege también de las posibles consecuencias de su propia voluntad. Es un totalitarismo algo distinto del que G. Orwell intuyera en *1984* porque parece emanación voluntaria de la misma población. La *ciudad sueño* que tantos desean habitar es un lugar confinado que ha canjeado libertad por seguridad.

Se trata de una alarma de gran pertinencia dentro del panorama urbano contemporáneo. No hace falta viajar en el tiempo para presenciar cómo los resorts, pero sobre todo los guetos ricos en tantas ciudades de todos los continentes, han levantado murallas entre el mundo protegido y preparado que albergan, y lo real que le rodea y amenaza con quebrantar su orden. El futuro próximo de *Código 46* nos resulta creíble porque parece una ficción realizable a corto plazo. Es más: se ha convertido ya en un problema de notable magnitud con la reciente implosión urbana en casi todos los países. Hasta tal punto que en un informe del Programa de las Naciones Unidas para los Asentamientos Humanos se afirma que “en todo el mundo los ricos han creado una arquitectura del miedo al refugiarse en enclaves residenciales fortificados”⁵, barrios gueto que se oponen a los principios fundamentales del desarrollo urbano sostenible, porque ocupan una notable porción de terreno y de recursos para una ínfima parte de la población, pero especialmente, porque las nuevas murallas suponen una manera temerosa y excluyente de habitar que cede la libertad al poder protector de la ciudadela, sean las pirámides *Tyrell* o *La Esfinge* de Shangai.

Las dos caras de la pos metrópolis.

La separación entre los de arriba y los de debajo propuesta por *Blade Runner* se ha depurado en la representación de la ciudad futura de *Código 46*: aquí se trata de los de dentro y los de fuera. A diferencia de *Blade Runner*, donde nunca vemos otras alternativas de habitar La Tierra, en *Código 46* se muestra un *afuera* como contraparte a la ciudad desarrollada. Aunque el confort y la seguridad es lo que todos codician, los protagonistas, que viven un amor fuera de la norma, deciden huir a un asentamiento caótico llamado Jebel Ali. Allí se mezclan calles, canales y caminos de tierra con intrincados barrios ancestrales, trozos urbanos de desarrollo

⁵ *El estado de las ciudades en el mundo*. Informe de la ONU. La Vanguardia, 17 Junio 2006

moderno y favelas recientes (Fig. 12). Aparece entonces una dualidad potente entre las ciudades “protegidas” por *La Esfinge* y el descontrol de las áreas subdesarrolladas. Ambos polos se presentan como las dos caras de una misma moneda. Por un lado, el establecimiento de un orden rígido e imperturbable ha generado la homogenización de la vida en la ciudad, cuyo escenario se compone de rascacielos high-tech. En el otro lado, *afuera*, está el lugar sin reglas, representado con un repertorio formal mucho más rico, pero donde las vidas carecen de proyecto y la existencia se limita a una mera subsistencia.



Figura 12. Captura de pantalla de Código 46. ibíd.

Con respecto a la configuración urbana de uno y otro lado, no nos interesa una reflexión simple que asocie belleza con pobreza y glorifique la precariedad. Interesa la ambigüedad de reconocer simultáneamente la fuerza de la metrópolis contemporánea, el peligro de su creciente uniformidad, y el valor de la complejidad social y formal, capaces de albergar diferencias y sorpresas. *Código 46* no toma partido entre una estructura y otra, pero detecta el poder de cada mundo y se pronuncia contra la indiferencia entre ambos a través de la metáfora del cerco urbano con que la ciudad protegida se separa físicamente del resto.

Podemos ver en las ciudades intuitas en *Blade Runner* y en *Código 46* una progresión de la preocupación por las profundas desigualdades socioeconómicas, planteadas ya desde los inicios del cine que toma la ciudad como tema fundamental. *Metropolis*, de Fritz Lang (1926), *Berlín, sinfonía de una gran ciudad*, de Walter Ruttmann (1927), *El hombre de la cámara*, de Dziga Vertov (1929), *A propósito de Niza*, de Jean Vigo (1929-30), entre otras, muestran de manera contundente el obscuro desequilibrio en la repartición de las riquezas que se ve en las ciudades. Posteriormente, aparecen las películas que se desarrollan en guetos, donde la polaridad se muestra entre los barrios, uptown-downtown, exponiendo que no se trata de fenómenos

sueltos (un mendigo, un limpia botas o un niño trabajador), sino de masas importantes de gente que comparten, además de las carencias, un espacio definido de la ciudad.

En una escala mayor, el cine ha mostrado estas desigualdades entre países o entre continentes, y ha retratado también las propias barreras físicas construidas sobre los límites entre uno y otro mundo. *In this world*, de Michael Winterbottom (2002), narra el drama de un adolescente que emigra de Afganistán a Londres, sin papeles, cruzando las fronteras de Pakistán, Irán, Turquía, Italia y Francia; y el documental *D'autre côté* de Chantal Ackerman (2002), muestra historias de personas que han cruzado la frontera de forma ilegal entre México y Estados Unidos, intercaladas con largos planos secuencia del muro, que a trozos se transforma en cerco, y otras en una especie de celosía que separa ambos países.

Los perpetuos mecanismos de autoridad de unos sobre otros y la forma en que esta separación se materializa se han transformado en un motivo explotado por el imaginario futurista. A este respecto, nos interesa el cine que nos habla de un futuro creíble y próximo - aunque no exento de rareza- donde el poder se refleje en la forma de la ciudad de manera sorprendente pero verosímil. Una especie de alarma, en que la ciudad por venir, atada de manera refinada al presente, se manifieste como metáfora concentrada de lo que ya acontece.

Poética de la ciudad futurible.

En el arte, lo implícito es una virtud contra el pecado de lo explícito, y nace también de un uso perturbado de los lenguajes; Arthur Koestler escribió que el arte se encuentra en el cruce del plano trivial con el plano trágico. El encuentro entre lo cotidiano y lo excepcional, lo vulgar y lo sublime, la norma y su vulneración que tantas veces se ha atribuido a la creación literaria son otras tantas expresiones de la misma idea; la economía de recursos, la desnudez radical o principio de parsimonia son también máximas de la poética rastreables en las mejores obras de diversos campos del arte. Aplicados al mejor cine, estos recursos contienen el potencial de desvelarnos fragmentos de una realidad oculta, y de entre esta realidad, fragmentos de ciudades posibles, a veces enigmáticas, otras pavorosas, en ocasiones bellísimas. En este artículo nos hemos referido a dos obras que describen un futuro más o menos cercano. A diferencia de las películas de ficción científica limitadas a una historia fantástica alejada de la realidad que hoy conocemos, la fuerza de la poética de la ciudad futurible radica en su arraigo en nuestro presente, que se ha estilizado en un proceso de intensificación del significado hasta el punto de convertir este futuro en un estado inminente y creíble, en una poderosa señal de alarma con numerosas implicaciones históricas, sociales y emocionales. La eficiencia de estas películas no está tanto en una más o menos acertada clarividencia futurista, sino en el hecho de que, a través del mañana, se nos habla del presente; reconocemos en la

profecía a corto término tendencias subterráneas contemporáneas que en la mayoría de los casos parecen arrastrar a la ciudad hacia devenires de pesadilla.

BIBLIOGRAFÍA

- AAVV, *Blade Runner*, Barcelona, Tusquets, 1988.
- AAVV, *Il cinema, l'architettura, la città*, Marco Bertozzi Ed, Roma, Librerie Dedalo, 2001.
- Baxandall, Michael, *Patterns of intention: On the historical explanation of pictures*, New Haven, Yale Up, 1985.
- Cohen, Jean, *El lenguaje de la poesía. Teoría de la poeticidad*, Madrid, Gredos, 1982.
- Koestler, Arthur, *The Act of Creation*, London, Hutchinson, 1964.
- Shklovsky, Víctor, *Cine y lenguaje*, Barcelona, Anagrama, 1971.
- Valéry, Paul, *Teoría poética y estética*, Madrid, Visor, 1998.
- Peñaranda, Claudia, *Crisis del lugar urbano contemporáneo. Sinergias entre urbanismo y cine*, Caracas, Bid & Co, 2013.

PELÍCULAS CITADAS

- Blade Runner*, Ridley Scott (Director), Estados Unidos, 1983.
- Código 46*, Michael Winterbottom (Director), Reino Unido, 2003.
- Play Time*, Jaques Tati (Director), Francia, Italia, 1967.
- Metropolis*, Fritz Lang (Director), Alemania, 1926.
- Berlín, Sinfonía de una gran ciudad*, Walter Ruttmann (Director), Alemania, 1927.
- El hombre de la cámara*, Dziga Vertov (Director), Unión Soviética, 1929.
- A propósito de Niza*, Jean Vigo (Director), Francia, 1929-30.
- In this world*, Michael Winterbottom (Director), Reino Unido, 2002.
- D'autre côté*, Chantal Ackerman (Director), Francia, Bélgica, Australia, Finlandia, 2002.