

Facultad de  
**Información y  
Comunicación**



UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY

**Maestría en Información y Comunicación**

Tesis para defender el título de la Maestría en  
Información y Comunicación

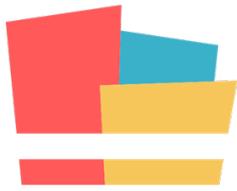
**El discurso espacial de las arquitecturas del poder en el cine  
prospectivo y totalitario.**

Autor: Ángel Armagno Gentile

Director de tesis: Dr. Federico Beltramelli Montero

Montevideo, Uruguay

24 de febrero, 2023



Facultad de  
**Información y  
Comunicación**



**UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY**

El Tribunal docente integrado por los abajo firmantes, aprueba la Tesis:

“El discurso espacial de las arquitecturas del poder en el cine prospectivo y totalitario.”

Tesista: Ángel Armagno Gentile

Maestría en Información y Comunicación

Fallo:

Tribunal:

Profesor: Eduardo Álvarez Pedrosian.

---

Profesor: Luis Dufuur.

---

Profesor: Jorge Tuset Souto.

---

## Tabla de Contenidos

TABLA DE CONTENIDOS .....	3
RESUMEN .....	5
PALABRAS CLAVE .....	6
DESGLOSE .....	6
INTRODUCCIÓN .....	7
1. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL .....	8
Conceptos clave.....	11
Correspondencia .....	11
Intertextualidad.....	12
Recontextualización.....	13
Resemiotización.....	14
Homología cultural .....	14
Yuxtaposición.....	15
Codificación.....	16
2. ANTECEDENTES .....	16
3. MARCO METODOLÓGICO.....	18
3.1. Herramientas .....	19
3.1.1. Multimodalidad .....	19
3.1.2. Écfrasis .....	22
4. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	23
5. DESARROLLO .....	27
5.1. <i>Triumph des Willens</i> (Leni Riefenstahl, 1935).....	29
5.1.1. Análisis visual.....	30
5.1.1.1. Representación.....	30
5.1.1.2. Modalidad.....	31
5.1.1.3. Composición.....	32
5.1.1.4. Dinámica.....	33
5.1.2. Análisis Intertextual.....	35
5.1.2.1. Duelo estilístico-ideológico.....	35
5.1.2.2. Monumentalidad <i>Plus Ultra</i> .....	39
5.1.2.3. Mitos y rituales.....	42

5.2. <i>Blade Runner</i> (Ridley Scott, 1982) .....	46
5.2.1. Análisis visual.....	48
5.2.1.1. Representación.....	48
5.2.1.2. Modalidad.....	48
5.2.1.3. Composición.....	49
5.2.1.4. Dinámica.....	50
5.2.2. Análisis Intertextual.....	52
5.2.2.1. <i>Welcome to Los Angeles</i> .....	52
5.2.2.2. Sobresaturación y estratificación.....	55
5.2.2.3. La residencia de los dioses.....	59
5.3. <i>Brazil</i> (Terry Gilliam, 1985) .....	64
5.3.1. Análisis visual.....	66
5.3.1.1. Representación.....	66
5.3.1.2. Modalidad.....	66
5.3.1.3. Composición.....	67
5.3.1.4. Dinámica.....	68
5.3.2. Análisis Intertextual.....	70
5.3.2.1. Sincretismo espacio-tiempo.....	70
5.3.2.2. La burocracia sacralizada.....	74
5.4. <i>Equilibrium</i> (Kurt Wimmer, 2002) .....	77
5.4.1. Análisis visual.....	79
5.4.1.1. Representación.....	79
5.4.1.2. Modalidad.....	79
5.4.1.3. Composición.....	80
5.4.1.4. Dinámica.....	81
5.4.2. Análisis Intertextual.....	83
5.4.2.1. Romanità Decó.....	83
5.4.2.2. <i>Kabbalah</i> y misticismo.....	86
6. RESULTADOS.....	90
7. CONCLUSIONES .....	92
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	96
APÉNDICE.....	104
ANEXOS .....	109

## Resumen

El siguiente trabajo de tesis plantea el estudio del correlato entre el lenguaje cinematográfico y el discurso espacial arquitectónico del poder —tanto político-ideológico, como económico-corporativo y religioso— desde sus recursos semióticos y asociaciones conceptuales. Se busca el entendimiento del fenómeno arquitectónico, urbano y territorial, abordado desde los efectos que genera —individual y colectivamente— focalizándose en las tensiones espaciales y sociales en tanto cualidades que moldean la manera de habitar de sus individuos. Se propone como objeto de estudio la relación entre la Arquitectura del poder y el cine prospectivo y totalitario. Este vínculo es abordado desde un enfoque discursivo de los estudios de la comunicación, a partir de la adopción y aplicación de constructos propios de dicha perspectiva tales como: intertextualidad, recontextualización y resemiotización.

Se seleccionan —mediante un proceso de visionado en etapas— cuatro filmes significativos: *Triumph des Willens* (Riefenstahl, 1935), *Blade Runner* (Scott, 1982), *Brazil* (Gilliam, 1985) y *Equilibrium* (Wimmer, 2002), en los cuales se aplica un análisis cualitativo multimodal en dos etapas. En una primera fase de índole descriptiva, se ensayan de forma sistemática las herramientas del método de análisis visual planteado por Kress y van Leeuwen (2006), —aplicadas a la representación de actores sociales en el análisis de imágenes— organizando gráficamente los datos extraídos. Luego, en una segunda etapa de interpretación sociológica intertextual —considerando el contexto histórico y marco cultural en los cuales se inscriben los filmes—, se generan asociaciones conceptuales relacionadas con los distintos recursos semióticos relevados en la primera fase.

*The following thesis work puts forth the study of the correlation between the cinematographic language and the architectural spatial discourse of power —political-ideological, economical-corporative and religious— from its semiotic resources and conceptual associations. The understanding of the architectural, urban and territorial phenomenon is approached from the effects it generates —individually and collectively— focusing on spatial and social tensions as forces that shape the way its individuals inhabit it. The relationship between the Architecture of Power and prospective and totalitarian cinema is proposed as the main studied object. This relationship is focused from a discursive approach to communication studies, based on the adoption and application of constructs typical within this perspective such as: intertextuality, recontextualization and resemiotization.*

*Through a process of viewing in stages, four significant films were selected: Triumph des Willens (Riefenstahl, 1935), Blade Runner (Scott, 1982), Brazil (Gilliam, 1985) and Equilibrium (Wimmer, 2002), in which a multimodal qualitative analysis was applied in two stages. In a first phase, of a descriptive nature, the tools of the Visual Analysis Method proposed by Kress and van Leeuwen (2006), —applied to the representation of social actors in image analysis— were systematically tested, graphically organizing the extracted data. Then, in a second stage of intertextual sociological interpretation —taking into account the historical context and cultural framework in which the films are inscribed—, conceptual associations related to the different semiotic resources surveyed in the first phase were generated.*

### **Palabras clave**

*Cine, Arquitectura del Poder, análisis crítico del discurso, multimodalidad, intertextualidad.*

*Cinema, Architecture of Power, crytical discourse analysis, multimodality, intertextuality.*

### **Desglose**

El trabajo se estructura de la siguiente forma: en un primer apartado se expone el contexto temático disciplinar, el marco teórico-conceptual —donde se profundiza en los conceptos y teorías ordenadoras— y el estado actual de desarrollo de las líneas relacionadas de investigación, así como una exposición exhaustiva de los antecedentes más cercanos identificados. Luego se presentan las herramientas, y técnicas metodológicas implementadas, para finalizar con la delimitación del problema de investigación donde son definidos los principales términos utilizados.

En un segundo apartado se desarrolla el trabajo de campo efectuado sobre los casos de estudio seleccionados en orden cronológico, para finalmente arribar a las conclusiones, seguidas por la bibliografía referenciada y consultada (ordenada por categorías), junto con un apéndice —una matriz metodológica y dos capítulos excluidos— y los anexos, donde se incluyen tablas de referencia de estudios vinculados y ejemplos de aplicación en cursos de grado.

## Introducción

Estamos acostumbrados a hablar de arquitectura en términos de su relación con la historia del arte, o como un reflejo del cambio tecnológico, o como una expresión de antropología social (...) Pero ya no nos sentimos tan cómodos cuando se trata de entender las dimensiones políticas más amplias de un edificio, por qué existe en realidad, más que cómo existe. Es una omisión que resulta sorprendente, dada la proximidad de la relación entre arquitectura y poder (Sudjic, D. 2007, p. 12).

Desde sus orígenes, el cine ha sido un catalizador de oportunidades en el campo de la anticipación. El medio audiovisual habilita, mediante artificios y técnicas, la creación de nuevos mundos y visiones diferentes sobre la realidad espacial y social en que vivimos. A lo largo de su historia, el cine, ha obtenido sus principales insumos arquitectónicos de variadas fuentes; desde el remoto pasado clásico, a las vanguardias artísticas de principios del siglo XX promovidas por los avances técnicos, la devastación bélica y la contaminación y hacinamiento actuales; todo ello ha generado un cúmulo de perspectivas que retroalimentan la realidad de la arquitectura a fuerza de imitación.

A su vez, el sueño por construir edificaciones que despierten asombro y temor es universal y atemporal. La arquitectura siempre ha ejercido una profunda fascinación en los personajes ególatras, que se desviven por usarla para glorificarse a sí mismos. Sean cuales sean las intenciones retóricas originales del proyectista, se estrellan en definitiva con los impulsos que conducen a ricos y poderosos a intentar dar forma al mundo:

La arquitectura ha sido forjada por el ego, así como por el temor a la muerte, además de por impulsos políticos y religiosos. Y, a su vez, les da forma. Intentar dar sentido al mundo sin reconocer el impacto psicológico de la arquitectura en él es pasar por alto un aspecto fundamental de su naturaleza. Sería como no tener en cuenta el efecto de la guerra en la historia de la tecnología, y viceversa (Sudjic, D. 2007, p. 10).

La ejecución nunca ha estado en manos de los arquitectos, sino de los que tienen acceso a los hilos del poder. Si durante el Egipto de los faraones se asignó el excedente de las cosechas a la construcción de monumentos, en lugar de infraestructura, no fue gracias a un impulso creativo de los arquitectos de palacio.

En términos académicos, la formación en arquitectura y urbanismo requiere, exige y desarrolla una mirada multisemiótica e interdisciplinaria al abordaje tanto del proyecto edilicio como del estudio de un eje temático complejo, como en el presente caso. Los estudios multimodales hacen posible la relación cruzada con otras disciplinas con las que comparten el mismo objeto

de estudio. La incorporación de conocimiento, teorías y metodologías de otras disciplinas presenta muchos problemas, entre los cuales destaca la concepción de herramientas adecuadas para emprender investigaciones que trascienden los límites disciplinares tradicionales. Resulta primordial la hibridación teórico-metodológica a la hora de abordar ejes temáticos de un espesor conceptual multinivel como los propuestos en esta instancia (arquitectura - comunicación - cine).

Al no existir en el medio local muchos trabajos de naturaleza transdisciplinar enfocados al estudio del hecho arquitectónico y urbano en su adaptación cinematográfica como objeto empírico, desde un punto de vista multisemiótico —y entendiendo que es relevante aportar desde múltiples perspectivas y abordajes a una temática compleja como es la propuesta— considero relevante su desarrollo, dada el área de vacancia, como un aporte desde mi formación al campo de la investigación.

### **1. Marco Teórico-conceptual**

Las primeras bases conceptuales se remontan a lo que el teórico cultural y sociólogo jamaicano Stuart Hall identifica en su ensayo del año 2010 «Sin garantías: trayectorias y problemáticas en estudios culturales», como variante discursiva del enfoque constructivista de la representación.

Como concepto fundamental para el entendimiento de los mecanismos de producción de sentido e intercambio cultural a través del lenguaje, entendemos la representación en términos generales de la siguiente forma: «...usar el lenguaje para decir algo con sentido sobre el mundo, o para representarlo de manera significativa a otras personas. (...) implica el uso del lenguaje, de los signos y las imágenes que están en lugar de las cosas, o las representan» (Hall, S. 2010, p. 447).

El enfoque constructivista de la representación del lingüista, semiólogo y filósofo suizo Ferdinand de Saussure, reconocía el carácter público y social del lenguaje y lo abordaba por primera vez más allá de las cosas y las personas: El significado —producido en un marco cultural e histórico— de las cosas se construye a partir del uso de sistemas representacionales.

Los lenguajes pueden usar signos para simbolizar, estar en lugar de, o referenciar objetos, personas y eventos en el llamado mundo «real». Pero pueden también referenciar cosas imaginarias y mundos de fantasía o ideas abstractas que no son de manera obvia parte de nuestro mundo material (Hall, S. 2010, p. 457).

Sin embargo, el estudio del lenguaje como sistema estático y cerrado; aislado del hombre, las cosas y los eventos del mundo, no es aplicable a estudios interactivos y dialógicos en ámbitos culturales en constante cambio. Eclosionan entonces, dos grandes enfoques, ampliando el modelo a una manera más flexible y abierta en lugar de una científica y estructuralista; el semiótico —a partir de la labor del semiólogo francés Roland Barthes— aplicado al estudio de los símbolos en la cultura, y el discursivo —asociado al filósofo e historiador francés Michel Foucault— en torno a las relaciones de poder.

Desde esta última teoría entendemos por discurso: «Un conjunto de enunciados que permiten a un lenguaje hablar —un modo de representar el conocimiento sobre— un tópico particular en un momento histórico particular (...) El discurso es sobre la producción de conocimiento por medio del lenguaje» (Hall, S. 2010, p. 469). El discurso define el modo como se puede hablar y razonar acerca de una temática. Un análisis de discurso necesariamente contaría entre otros con los siguientes elementos: enunciados (definiciones de conocimiento), reglas expresivas (prescripciones y exclusiones de ciertos modos, relacionadas a un contexto histórico y cultural) sujetos (construcciones discursivas), la idea de una verdad oficial, prácticas institucionales y, por último, la certeza de que, en un futuro, un nuevo discurso reemplazará al existente, generando una nueva «formación discursiva»<sup>1</sup>.

Es en este punto final que este trabajo se separa en cierta medida de la idea de Foucault —a diferencia del sesgo ahistórico de la corriente semiótica— en contra de la repetición o constancia de los mismos fenómenos discursivos a través de sucesivos períodos históricos. «El filme de ficción tiene tendencia a escoger como argumento épocas históricas o momentos de actualidad cuyo tema tiene ya un «discurso común». (...) Aquí es donde se transforma en vehículo para la ideología» (Aumont et Al. 1983, pp. 175-176). Lo que se plantea como transversal son las formas heredadas, producto de orígenes simbólicos en común: «El arquitecto debe supercodificar sus edificios redundando en signos populares y en metáforas si desea que su obra se comunique como quería y así sobrevivir a la transformación de los siempre cambiantes códigos» (Jencks. C. 1981, p. 50).

Se reconocen elementos recurrentes de la expresión espacial del poder como lo son entre otros; la adopción de formas geométricas y de estilos de un pasado considerado legendario, la manipulación hacia la despersonalización del individuo y el tratamiento urbano de masas. Estos sobreviven a los cambios generacionales discursivos y son transferidos como un elemento estructural.

---

<sup>1</sup> Cuando varios eventos discursivos coexistentes refieren sobre el mismo objeto y comparten el mismo estilo.

La construcción no sólo tiene la finalidad práctica de dar cobijo, ni la de crear las infraestructuras modernas de un estado (...) Es un medio de hinchar el ego humano a la escala de un paisaje, una ciudad o incluso una nación. Refleja las ambiciones, las inseguridades y las motivaciones de los que construyen y, por eso, ofrece un fiel reflejo de la naturaleza del poder, sus estrategias, sus consuelos y su impacto en los que lo ostentan. Lo que hace la arquitectura - como no puede ninguna otra forma cultural- es glorificar y magnificar al autócrata individual y confundir al individuo con la masa. Puede considerarse la primera y aun así una de las más poderosas formas de comunicación de masas (Sudjic, D. 2007, p. 290).

Posteriores desarrollos (en las décadas de 1980 y 1990) hacia un análisis del discurso multimodal —reconociendo que la comunicación es inherentemente plural y que la alfabetización no se limita al lenguaje oral— siguiendo la teoría del lenguaje como semiótica social del lingüista y filósofo australiano Michael Halliday (1978), dan forma al potencial de significado de las palabras, los sonidos y las imágenes como conjuntos de sistemas interrelacionados (O'Halloran, 2012).

Este nuevo campo de estudio en constante desarrollo, requiere de marcos teórico-metodológicos y de herramientas específicas que, a su vez, puedan ser aplicadas de manera transversal a diversas disciplinas y campos de estudio. Surgen así perspectivas paralelas tales como; el enfoque contextual (multimodalidad socio-semiótica de los lingüistas Gunther Kress y Theo van Leeuwen), de orientación ideológica y derivado de principios generales del diseño visual; y el enfoque gramatical (análisis del discurso multimodal del lingüista Michael O'Toole) utilizado muy a menudo en el análisis urbano, edilicio y artístico.

Adentrándonos en el campo de la arquitectura, es ineludible el aporte de autores canónicos que han sentado las bases teóricas sobre la arquitectura moderna tales como Kenneth Frampton («Historia crítica de la arquitectura moderna») y Leonardo Benevolo («Historia de La Arquitectura moderna») ambos arquitectos e historiadores, y posmoderna en el caso del arquitecto paisajista, teórico e historiador de la arquitectura norteamericana Charles Jencks («El lenguaje de la arquitectura posmoderna», «Heterópolis») y Reyner Banham («El Brutalismo en la Arquitectura, ¿Ética o estética?»), escritor británico y crítico de arquitectura.

En cuanto a la bibliografía relativa a las artes, su representación, historia y relacionamiento, se tienen como referentes los escritos de Walter Benjamin<sup>2</sup> («La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica»), Erwin Panofsky<sup>3</sup> («El Significado en las artes visuales»), Étienne Souriau<sup>4</sup> («La correspondencia de las artes»), Ernst Gombrich<sup>5</sup> («La historia del arte», «Arte e Ilusión: Estudio Sobre la Psicología de la Representación Pictórica»), y Jacques Aumont<sup>6</sup> («Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje»). En esta línea, un trabajo bisagra es el de 1993 de Anthony Vidler («La explosión del espacio: Arquitectura e imaginario fílmico») relacionando el lenguaje arquitectónico con el cinematográfico.

Se incluyeron estudios relevantes relativos al análisis crítico del discurso de Mijaíl Bajtín, («Estética de la creación verbal»), Valentín Volóshinov<sup>7</sup> («El signo ideológico y la filosofía del lenguaje»), Norman Fairclough («Análisis crítico del discurso»), Stuart Hall («Sin garantías») y Juana Marinkovich<sup>8</sup> («El análisis del discurso y la intertextualidad»).

### **Conceptos clave**

Del mencionado corpus bibliográfico (en el apartado precedente) se extraen y adoptan los siguientes constructos y teorías que dieron forma al estudio:

#### ***Correspondencia***

Todo el arte pasa por un proceso de creación similar, las etapas pueden intercambiarse, pero son similares entre sí. En general, hay tres etapas de creación: conceptualización, diseño y producción. La arquitectura y el cine están cerca de representar la realidad o de crear la ilusión de la realidad del mundo real y también de crear el mundo de fantasía. En su ensayo de 1947 «La correspondencia de las artes. Elementos de estética comparada» el filósofo francés Étienne Souriau, parte de un supuesto parentesco acerca de las semejanzas, afinidades, leyes en común y diferencias congénitas entre las artes y propone:

---

<sup>2</sup> Filósofo, crítico literario, traductor y ensayista alemán de origen judío.

<sup>3</sup> Historiador, teórico de la crítica del arte y ensayista alemán.

<sup>4</sup> Filósofo francés, especialista en estética.

<sup>5</sup> Historiador de arte británico de origen austriaco.

<sup>6</sup> Teórico y crítico de cine francés.

<sup>7</sup> Lingüista ruso, padre de la teoría del signo ideológico.

<sup>8</sup> Lingüista Chilena.

(...) penetrar hasta el corazón de cada una de las artes, captar las correspondencias capitales, las consideraciones cuyos principios son idénticos en las técnicas más diversas, o incluso — ¿quién sabe? — descubrir unas leyes de proporción, o esquemas de estructura, válidos por igual para la poesía y la arquitectura, la pintura o la danza (Souriau, E. 1947, pp. 13-14).

Luego, en la década del 90, el historiador y crítico de arquitectura británico Anthony Vidler, plantea en uno de sus ensayos: «De todas las artes, la arquitectura ha tenido la más privilegiada y dificultosa relación con el cine. Un obvio modelo de experimentación espacial, el cine también ha sido criticado por sus perjudiciales efectos en la imagen arquitectónica» (Vidler, A. 1993, p. 45). La interrelación entre cine y arquitectura se remonta a las primeras experiencias de este arte, donde la arquitectura era utilizada para darle contexto y escala a la narrativa. Luego este vínculo evoluciona hasta crear un determinado espíritu arquitectónico que nutre y se fusiona con el filme.

Es innegable que el cine tiene una marcada influencia en la arquitectura moderna; a su vez, la arquitectura moderna le devuelve su faceta artística al cine. La arquitectura (moderna) no sólo sirve de decorado, sino que estampa su carácter en la puesta en escena; desborda del encuadre, la arquitectura es protagonista (Mallet-Stevens, R. 1925, p. 288).

El cine de prospectiva, se ha valido a lo largo de su vasta producción, de recursos como la reformulación del presente o la reversión del pasado para especular con el devenir, tal como se ha arraigado en el imaginario de la ciencia ficción, donde la estética arquitectónica futurista se retrotrae usualmente a estilos del pasado: «Espacio y tiempo son una vez más los componentes esenciales de la arquitectura, aquí no solo en las acepciones cinematográficas de espacio y tiempo fílmicos, que pertenecen al lenguaje propio del cine, sino en las distintas combinaciones que lugares, épocas e historias producen en las imágenes del porvenir» (Cabezas Garrido J.A., 2014, p. 378).

### ***Intertextualidad***

En un ensayo de 1966 consagrado a Mijaíl Bajtín (Historiador, crítico literario, teórico y filósofo del lenguaje de la unión soviética), titulado «La palabra, el diálogo y la novela», Julia Kristeva expresa que el texto se construye como un mosaico de citas, siendo éste la absorción y transformación de otro texto. En 1995, uno de los fundadores del análisis crítico del discurso aplicado a la sociolingüística, el británico Norman Fairclough, retoma esta línea acuñando otra definición: «la propiedad que tienen los textos de estar llenos de fragmentos de otros textos».

Por un lado, no hay presente que no esté poblado por un pasado y un futuro, no hay un pasado que no se reduzca a un antiguo presente, no hay un futuro que no consista en un presente por venir. La simple sucesión afecta a los presentes que pasan, pero cada presente coexiste con un pasado y un futuro sin los cuales él mismo no pasaría. Al cine le toca captar este pasado y este futuro que coexisten con la imagen presente (Deleuze, G. 1987, p. 60).

El conjunto de textos con los que se vincula explícita o implícitamente, un texto constituye un tipo especial de contexto, que influye tanto en la producción como en la comprensión del discurso. Esto permite comprender el modo en que los textos influyen unos en otros. Se adapta dicha teoría aplicada al caso de piezas audiovisuales en relación a la producción arquitectónica. Estas ideas sobre cómo se transforma en el tiempo y el espacio un discurso, nos proporcionan la posibilidad de documentar continuidades y discontinuidades en los discursos dándonos una perspectiva dinámica del proceso de construcción del significado, más allá de la instancia particular de producción.

Las imágenes son polifónicas, entretejiendo elecciones de diferentes sistemas significantes. Cualquier imagen, no solo representa el mundo, sino que también participa en alguna interacción y constituye un tipo de texto reconocible (una pintura, un cartel político, un anuncio de revista, etc.). En el análisis cultural, los textos no necesitan ser lingüísticos, en absoluto; cualquier artefacto cultural (una pintura, una película, una composición musical) puede ser considerado texto. En el caso del cine —un texto multi-semiótico— combinando lenguaje oral con imágenes visuales y efectos sonoros (Fairclough, 1995).

### ***Recontextualización***

El concepto se origina en trabajo del sociólogo Basil Bernstein (2000) sobre el discurso pedagógico y ha sido trasladado a otros campos, aplicado al proceso mediante el cual, un discurso producido en un contexto particular de tiempo y espacio, es utilizado en otro contexto. Luego del proceso de adaptación, pueden aún leerse las formas de reconocimiento que lo unen al contexto de producción original. Nuevamente, Fairclough (1995) discrimina entre varias formas de adaptación y circulación de los discursos en el tiempo (intertextualidad) y el espacio (interdiscursividad), permitiendo explorar como a nivel estructural existen —apelando a formas previamente establecidas— formas de regular y legitimar discursos.

El de recontextualización es un concepto de transposición, pero no en relación lineal de preexistencia temporal (intertextualidad), sino en la conformación de redes horizontales de significado: un proceso que consiste en trasladar un discurso —o texto (multi-semiótico en el caso de un filme)— o un enunciado de un contexto a otro: cadenas de relación entre distintos momentos —de manera que ciertos discursos se mantienen— permitiendo lecturas o interpretaciones en relación a otros.

Quizás los límites de este constructo, nos permitan rastrear la identificación de los mismos elementos discursivos en modos semióticos emparentados (como lo son el cine y la arquitectura) e interpretar, una vez identificadas, las transformaciones que se suceden en el traspaso intermedial.

### ***Resemiotización***

Una noción complementaria al proceso de recontextualización, la resemiotización considera la necesidad de integrar la resignificación<sup>9</sup>, a los procesos previamente definidos de recontextualización. La resemiotización «trata sobre cómo el significado cambia de contexto a contexto, de una práctica a otra, o de una etapa de una práctica a la siguiente» (Iedema, R. 2003, p. 41).

Así como la recontextualización nos invita a mirar cómo los argumentos, temas, narrativas, eventos y valoraciones, cambian en la medida que se transmiten de generación en generación, la resemiotización se refiere a los mismos fenómenos, pero tomando en consideración los cambios en su representación en diferentes modos semióticos (Achugar y Oteiza, 2014). El concepto de resemiotización está íntimamente ligado al de intersemiosis: la interacción de diferentes modos semióticos. Este tipo de análisis (intersemiótico) conlleva el reto de extraer el potencial semiótico estructural de cada modo y estudiar el vínculo existente entre ambos.

### ***Homología cultural***

Dicho concepto parte, en primera instancia, de la base formulada por el sociólogo contemporáneo francés Pierre Bourdieu a fines de la década del 70, acerca de la relación entre gustos y desigualdad social. Considerando el consumo cultural como un factor de distinción social para la definición del *modus vivendi* de las clases, plantea una relación estrecha entre gustos, prácticas de consumo y estilos de vida en relación a estas. De forma que la clase hegemónica se perpetúa en el campo económico, pero se legitima en el cultural.

Esta concepción es extendida, complementada y también debatida por aportes como los de Jean Baudrillard, quien plantea una dinámica del consumo basada en la adquisición de signos antes que de objetos. No un objeto en relación a su función empírica, sino a través de su significado colectivo: prestigio, opulencia económica, estar a la moda, pertenecer a cierto grupo social, entre otros.

---

<sup>9</sup>Trasladar el significado de un modo semiótico a otro.

También Zygmunt Bauman y Gilles Lipovetsky, reconocen el deseo de bienestar sensual de la existencia individualista y la estetización del consumo, como los motores de nuestro tiempo: Diferenciación en contraposición a Distinción (Bourdieu). Por su parte el británico Mike Featherstone aportando un enfoque hedonista; la vida misma como una obra de arte, una búsqueda constante de nuevas sensaciones y experiencias. Los bienes materiales como «comunicadores» y no meras utilidades; valorados como significantes del estilo de vida y el gusto.

Estas teorías y constructos propios de la Sociedad de Consumo (distinción social, gusto, significado y diferenciación), que desarrollan distintos aspectos y singularidades de los aspectos material y cultural-estético, enriqueciendo y discutiendo la teoría clasista de Bourdieu, ofician de marco complementario para la interpretación del universo ficcional de la unidad particular de observación: *Blade Runner* (Scott, 1982).

### ***Yuxtaposición***

Como marco teórico complementario transversal, se incluirán conceptos y teorías adoptadas por la antropología, tales como el de «Ciudad análoga» de Aldo Rossi. La yuxtaposición de arquitecturas que presenta dicha figura, no sólo permite entender la extensa duración en que se resuelve la historia material de la ciudad, sino también el modo en que se superponen sus representaciones como productos culturales y figuraciones de la ciudad ya no como meras arquitecturas (Gorelik, 2004).

Se incorpora la necesidad de agregar diferentes planos de sentido en la comprensión de lo urbano, poner en juego simultáneamente la ciudad real, la ideal, y la idealizada —advirtiendo la necesidad de deconstruir sus figuraciones naturalizadas, así como las diferentes cualidades temporales y espaciales— revelándonos cómo los acontecimientos están grabados en los objetos, condensando valores arquitectónicos y culturales. Autores contemporáneos como el ya citado Adrián Gorelik, revisitaron este concepto como caja de herramientas aplicado al análisis urbano, desentrañando los modos de representación persistentes y omitidos, convirtiendo la figura de Rossi en un buen instrumento para entender la articulación entre formas materiales y formas culturales.

## **Codificación**

Dentro de los estudios semiológicos de arquitectura posmoderna, destacan los trabajos de Charles Jencks<sup>10</sup>: «El lenguaje de la arquitectura posmoderna» (1981) y «Heterópolis» (1993). En el primero, el autor propone una codificación visual, un sistema de ordenación semántica de las distintas obras de arquitectura posmoderna en diferentes grupos semióticos a partir de su forma y materialidad (Jencks, 1981). Y en el segundo, presenta a la megalópolis global de Los Ángeles como el *non plus ultra* del pluralismo étnico y multicultural.

Hablando en general hay dos códigos. uno popular y tradicional que al igual que el lenguaje hablado cambia lentamente, está lleno de clichés y está enraizado en la vida familiar; y en segundo lugar uno moderno lleno de neologismos y que responde a cambios rápidos en la tecnología, arte y moda, además de los cambios de la propia vanguardia de la arquitectura (Jencks, C. 1981, p. 130).

También incorpora los términos: signo icónico —forma igual a contenido— y signo simbólico —significados aprendidos—<sup>11</sup>, ambos vinculados a la rama de estudios semiológicos de la comunicación. Dado que el presente trabajo se estructura dentro de los estudios discursivos, no se adoptan directamente dichos conceptos en el desarrollo, en el entendido que, aun estando relacionados, no son específicos del estudio de las relaciones de poder. De todas formas, se reconoce al autor como un referente en el estudio de la semántica y sintaxis de los signos populares y metáforas, o dicho en otras palabras: el lenguaje simbólico arquitectónico.

## **2. Antecedentes**

Ya sea para verificar los espacios de conocimiento o miradas ya exploradas, proporcionar las claves para el rastreo y armado de una bibliografía coherente y completa, o como complemento teórico-metodológico, se realizó una búsqueda y sistematizó el estado del arte de las distintas líneas de investigación (tanto a nivel de tesis doctoral y maestría, así como en artículos académicos) vinculadas estrechamente a la temática propuesta.

---

<sup>10</sup> Discípulo de Reyner Banham.

<sup>11</sup> Ambos desarrollados por Robert Venturi, Denise Scott Brown y Steven Izenour, en su libro «Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica» del año 1972, bajo la forma de «Arquitectura pato» y «tinglado decorado» respectivamente.

El origen de los distintos aportes es variado, habiéndose hallado trabajos a nivel europeo: Universidad de Porto, Instituto Universitario de Lisboa, Universidad de Sevilla, Universidad politécnica de Madrid, y Universidad de Deusto (Bilbao), De Turquía (Universidad Técnica de Medio Oriente, Ankara), así como de América (Universidad de Arizona (EEUU) y Escuela de Ingeniería de San Carlos de Brasil.

Se identificaron como antecedentes más cercanos a nivel internacional, las tesis: «La Arquitectura en el cine de ciencia ficción» (Cabezas Garrido J.A., 2014), «*A beleza do desastre. uma análise arquitetónica de Blade Runner*» (Contessoto, 2019), «*O mundo novo*» (Afonso, 2013), «*Reconstruction of architectural image in science fiction cinema: A case study on new york*» (Haciömeroglu, 2008) y «*The city in the image of science fiction cinema*» (Beck, 1986).

No se hallaron antecedentes directos en el medio local. Los dos más cercanos a nivel de tesis doctoral (vinculando la arquitectura con otros medios gráficos y audiovisuales), son trabajos de arquitectos uruguayos realizados en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura (ETSAM) de la Universidad Politécnica de Madrid. Uno es «El otro lado del espejo: arquitectura y cómic, la obra de schuiten y peeters» de Jorge Tuset Souto en 2011, y el otro es la publicación de 2015 en dos tomos «La mirada obscena: del espacio fílmico al espacio profílmico», resultado de la tesis doctoral de Carlos Pantaleón Panaro.

En cuanto a artículos académicos de contenido temático y abordaje afín destacan: «*Future architecture in science fiction movies*» (Abouhela, Al-Gohary y Dewedar, 2007), «Futuro en pretérito. Apropiaciones visuales del pasado en la ciencia ficción» (Jackson-Martín, 2013), «Interpretación histórica de la ciencia ficción» (Fernández, 2008), «La metrópolis oscura. influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción» (Bonifacino y Brum Stewart, 2013), «Nueva York, al otro lado del espejo. el cine y la ciudad futura como texto» (Lus Arana, 2016).

Un referente donde se aplica una metodología similar —de forma multimodal (complementariedad de medios)— es el trabajo de investigación: «La dictadura uruguaya en la cultura popular: recontextualizaciones de “A redoblar”» (Achugar, Fernández y Morales, 2014), en el cual se describen y analizan escenas escogidas del audiovisual documental «Hit» (2010) de las directoras Claudia Abend y Adriana Loeff, así como testimonios varios. También se tuvo en cuenta un estudio multimodal de la universidad de Ottawa: «Re-presentando el poder: una lectura multimodal de algunos medios electrónicos» (Williamson y Resnick, 2003). Otro ejemplo regional, es el del artículo del investigador uruguayo Federico Beltramelli (2007) «Cine y

nazismo: El teatro de operaciones» dentro de la publicación «Cine y Totalitarismo» coeditada por la profesora, lingüista, e investigadora uruguaya Lisa Block de Behar y el filósofo, politólogo y educador argentino Eduardo Rinesi. En este caso se hace énfasis en los elementos visuales simbólicos y escenográficos de la producción visual documental del Tercer Reich.

### **3. Marco metodológico**

Para el estudio se ensayó una metodología cualitativa. Los resultados en este enfoque no son generalizables, su fuerza radica en su validez interna, concentrada en un número relativamente reducido de casos de estudio —escogidos intencionadamente— no representativos estadísticamente, sino significativos dentro del universo documental. La principal razón de esta decisión se desprende de la naturaleza interpretativa, estética y social de las disciplinas que motivan la indagación: El cine y la Arquitectura, así como la intención de conocer, explorar y profundizar en el vínculo existente entre ambas.

Un punto sensible, al hablar de análisis cualitativo es el de la validación de procedimientos o control de calidad. El origen del estigma se puede rastrear en la imprecisión y falta de sistematización de muchos de los análisis existentes, resultando en una falta de credibilidad en la investigación cualitativa, que —en contraste con los procedimientos de análisis cuantitativos (fuertemente sistematizados y formalizados)— resulta por momentos dispersa, inconsistente y basada en la intuición y pericia del investigador. Es fundamental, en este proceso —de ida y vuelta— la regular revisión de la coherencia interna del estudio y sus componentes: que las unidades y categorías escogidas hayan decantado naturalmente de los conceptos y problemas iniciales, así como la consistente sistematización en la selección muestral y obtención de datos.

Se trata de una investigación fundamentalmente descriptivo-analítica, cuyo abordaje implica inicialmente observar y describir al objeto de estudio con profundidad y en detalle, centrándose en el ¿Cómo?, para luego intentar establecer, en términos de sus aspectos menos evidentes — en una instancia interpretativa final— el ¿por qué? es así y ¿cómo? llegó a serlo.

La principal referencia bibliográfica formal para el estudio fue «Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura» de Umberto Eco (1977). Se consultó «Precisiones metodológicas sobre la unidad de análisis y la unidad de observación» (Azcona, Manzini y Dorati, 2013) para la definición conceptual del problema de investigación.

### 3.1. Herramientas

#### 3.1.1. Multimodalidad

Configurando un nuevo paradigma en los estudios del discurso en fenómenos multisemióticos (como el material impreso, los videos, los sitios web etc.), este tipo de análisis, extiende el examen del lenguaje en sí mismo, al estudio del lenguaje en relación a otros recursos semióticos. Dichos recursos son a la vez el producto de la historia cultural y los recursos cognitivos que utilizamos para crear significado en la interpretación de la producción de mensajes visuales y de otro tipo:

(...) se utilizará la expresión recurso semiótico para describir los recursos (o modos) (es decir el lenguaje, las imágenes, la música, la gestualidad y la arquitectura) que se integran en forma transversal en modalidades sensoriales (por ejemplo, visual, auditiva, táctil, olfativa, gustativa, quinésica) en los textos, discursos y actividades multimodales, a los que llamaremos colectivamente fenómenos multimodales (O'Halloran, K. 2012, p. 76).

Dado que el objeto principal de este trabajo es el espacio en sí, se reemplaza el modo verbal por el modo espacial-arquitectónico para el estudio de su intersemiosis con el modo visual y la producción de significados que sucede en la interacción entre ambos y con los demás recursos de interés para la investigación.

El mayor reto de la multimodalidad gira en torno a la dificultad que requiere el proceso de anotación, análisis, investigación y recuperación de los patrones semánticos, que los fenómenos multimodales integran y que, son articulados de forma transversal entre esos mismos fenómenos en rangos temporales y entornos espaciales diversos.

Como base metodológica sobre la multimodalidad, la principal fuente es el libro «*Reading images the grammar of visual design*» (Kress y Van Leeuwen, 2006), complementado con los trabajos; *Discourse and Practice* (Van Leeuwen, 2008), «Análisis del discurso multimodal» (O'Halloran, 2012), «*Multimodality, resemiotization*» (Rick Iedema, 2003), «*The language of displayed arts. Semiotics of architecture*» (O'Toole, 1994) y «*Visual Meaning. A social semiotic approach*» (Jewitt, Oyama, 2001).

## Recursos semióticos

Hay dos tipos de patrones sintácticos visuales en términos de su función de relacionar a los participantes visuales entre sí (Kress y van Leeuwen, 2006); Las representaciones narrativas relacionan a los participantes en términos de «hechos» y «sucesos»; y los patrones conceptuales representan a los participantes en términos de sus «esencias» más generalizadas, estables o atemporales. No los representan como haciendo algo, sino como siendo algo, o significando algo (como es el caso de la espacialidad).

La decisión de representar algo de manera narrativa o conceptual proporciona una clave para comprender los discursos que median su representación. En cuanto a la relación entre los interactuantes y la audiencia, en este caso se impone la relación de «oferta»<sup>12</sup> por sobre la de «demanda», donde existe una interpelación directa y un reconocimiento del espectador.

### *Representación*

Las relaciones simbólicas no son relaciones reales, y es precisamente esto lo que hace del «punto de vista» un recurso semiótico. Este recurso permite representar personas, lugares y cosas desde arriba, desde abajo o a horizonte normal y desde el frente, el costado o detrás. El punto de vista también crea un potencial de significado. En los modos semióticos basados en el espacio, como las imágenes y la arquitectura, se trata de relaciones espaciales, de «dónde están las cosas» en el espacio semiótico y de si están conectadas o no mediante rimas visuales de color y forma.

En el caso del ángulo vertical la relación simbólica es de poder. Un ángulo de toma alto, hace que el sujeto parezca pequeño e insignificante. El ángulo cenital, es el ángulo de máximo poder por excelencia. Contempla el mundo desde un punto de vista divino, lo pone a sus pies, en lugar de al alcance de sus manos. En el caso de la dimensión horizontal, la relación es de involucramiento o desapego con lo representado.

La frontalidad permite la creación de una participación máxima. Si algo se representa desde un lado, el espectador permanece al margen. Los autores hacen una equivalencia entre el encuadre cinematográfico y las relaciones interpersonales. Un primer plano (cabeza y hombros o menos) sugiere una relación íntima / personal; un plano medio o americano (cortando la figura humana

---

<sup>12</sup> Se erige una barrera real o imaginaria entre representados y público, una sensación de desconexión, en la que el espectador debe tener la ilusión de que los participantes representados no saben que los están mirando, y en la que los participantes representados deben fingir que no están siendo observados (Kress y van Leeuwen, 2006, p.120).

en algún lugar entre la cintura y las rodillas) alude a una relación social; un plano general (que muestra la figura completa, ya sea que encaje en el encuadre o incluso más distante) sugiere una relación impersonal (Ibid. p. 124) y un plano panorámico donde no se reconocen individuos, es utilizado mayormente para dar contexto.

Las dimensiones de estudio de la representación son: el encuadre (*Frame Size*), la perspectiva (central o angular), el ángulo de toma (cenital, picado, normal, contrapicado, nadir o aberrante y horizontes elevado y bajo).

### *Modalidad*<sup>13</sup>

Tan pronto como una imagen muestra más nitidez, más saturación de color o una perspectiva más profunda que lo habitual, su modalidad disminuye y comienza a verse «irreal», dependiendo de la forma en que este potencial de significado particular —de lo que Kress y van Leeuwen (2006) llaman modalidad sensorial— se actualiza en el contexto específico.

Sobre el tratamiento modal del color, la cualidad clave de la saturación radica en su capacidad para expresar «temperaturas» emotivas. Una escala que va desde la máxima intensidad de sentimientos, a la atenuación y neutralización de sensaciones. La alta saturación puede ser positiva y exuberante, pero también grotesca. La baja saturación puede ser elegante y sutil, pero también fría y reprimida, o directamente inquietante. En este caso se analizaron: el color (tono, saturación, modulación y paleta), la contextualización (profundidad de campo<sup>14</sup> y exposición), la profundidad (ángulo de visión)<sup>15</sup> y el brillo (claves alta media o baja)<sup>16</sup>, el cual se puede visualizar fácilmente a partir de la incorporación de histogramas<sup>17</sup> generados por un software de análisis de imágenes.

---

<sup>13</sup> El término proviene de la lingüística y se refiere al valor de verdad o credibilidad de afirmaciones (Ibid. p. 155).

<sup>14</sup> Característica técnica de la imagen que se puede modificar haciendo variar la focal del objetivo (...) y que se define como la profundidad de la zona de nitidez (Aumont et Al. 1983, p. 48-49).

<sup>15</sup> Ojo de pez (<16mm), gran angular (18-35mm), normal (~50mm), teleobjetivo (>70mm), geometral (∞).

<sup>16</sup> La diferencia entre el área más oscura y la más clara de una imagen puede ser muy grande (negros profundos, blancos brillantes), o mínima, de modo que se crea un efecto brumoso (Ibid. p. 162).

<sup>17</sup> Representación gráfica de la distribución de los distintos tonos de una imagen. El eje horizontal representa los diferentes tonos de gris desde el negro al blanco. El eje vertical representa el número de píxeles que contiene la imagen para cada tono representado en el eje horizontal.

## *Composición*

El papel de cualquier elemento en particular de un conjunto, dependerá de su posición en la imagen. La dirección de la lectura de un texto otorga diferentes valores culturales: los elementos colocados a la izquierda (en las sociedades que utilizan la escritura romana) se presentan como «dados», los elementos colocados a la derecha como «nuevos». Por lo tanto, lo nuevo es problemático, discutible, la información en cuestión, mientras que lo dado se presenta como de sentido común y evidente por sí mismo. Los elementos compositivos relevados fueron: la distribución (*information value*)<sup>18</sup>, prominencia (*salience*)<sup>19</sup> y Enmarcado (*framing*)<sup>20</sup>.

## *Dinámica*

El movimiento de la cámara puede representar relaciones sociales dinámicas, flexibles y cambiantes. La distancia y el ángulo se pueden dinamizar de dos formas: iniciado por el sujeto —con los participantes representados iniciando el cambio— o iniciado por la cámara, con el creador de la imagen iniciando el cambio. La relación entre «dado» y «nuevo» se puede enfatizar mediante paneos horizontales de cámara. En una imagen en movimiento, los personajes pueden moverse en el espacio de los demás y deshacer el encuadre entre ellos. Y todas estas formas de dinamizar la composición pueden ser iniciadas por el sujeto o por la cámara (Kress y van Leeuwen, 2006). Se registraron; seguimiento, zoom, paneo (horizontal), inclinación vertical (tilt) y cámara estacionaria.

### **3.1.2. Écfrasis**

Como principal herramienta intermedial de transposición del medio audiovisual al textual, se adoptó el procedimiento retórico de la écfrasis que el crítico de literatura, arte e historiografía James Heffernan (1993) define como: «La representación verbal de una representación visual». Surgida a partir de la relación directa entre la literatura y la pintura, se transfiere como herencia de las artes plásticas a la fotografía y el cine: «Este tipo de experiencias pueden ser analizadas como nuevos formatos de la función que antes incumbía a la crítica de arte, (...) ya que elaboran un comentario crítico a través de una imagen audiovisual» (Tomas, S. I. 2015, p. 4).

---

<sup>18</sup> La distribución de los elementos les confiere los valores comunicacionales atribuidos a las distintas zonas de la imagen: izquierda y derecha, arriba y abajo, centro y margen (Ibid. p. 177).

<sup>19</sup> El grado en el que un elemento atrae la atención a sí mismo, debido a su tamaño, lugar en el plano, superposición, color, valores tonales, nitidez o definición, y otras características (Ibid. p. 210).

<sup>20</sup> El grado en que un elemento es visualmente separado de otros elementos a través de marcos, dispositivos de encuadre pictórico, espacio vacío entre elementos, discontinuidades de color y forma, y otras características (Ibid. p. 210).

Esta definición dota de un carácter relacional al texto verbal con respecto al objeto plástico, lo cual permite extender el texto a una relación intersemiótica e intertextual, puesto que el texto verbal asume la representación del objeto plástico, al que lee como si fuera un texto. Por otra parte, la écfrasis misma, en tanto que lectura/escritura del texto visual modifica nuestra percepción del objeto plástico, reorganiza nuestra mirada y la jerarquiza de acuerdo con los valores establecidos por el texto verbal. Un momento de performance retórica en el que el impulso narrativo o persuasivo del comentador les da vida a las obras, como una voz ventrilocua que anima las imágenes. (Pimentel, 2003).

El análisis de un filme, por poco preciso que sea, implica referencias concretas al objeto; estas referencias suponen en sí mismas una transcripción de las informaciones visuales y sonoras aportadas por la proyección. Pero, la transcripción no es automática, lo que implica una verdadera transcodificación de un medio al otro, en el que entra en juego la subjetividad del «transcriptor» (Aumont et Al. 1983, p. 376).

Las fuentes metodológicas sobre la écfrasis se rastrearon en: «*Reading Pictures*» (Heffernan, 2019), «De la pintura al audiovisual» (Tomas, 2015), «Écfrasis y lecturas iconotextuales» (Pimentel, 2003) y «Écfrasis. Pensar lo pictórico desde lo poético» (Tognetti, 2016).

#### **4. Problema de investigación**

A continuación, se delimita el problema de investigación a modo de interrogante y se definen los principales términos que serán utilizados<sup>21</sup>:

##### **Pregunta de investigación**

¿Cuáles son las relaciones entre el discurso espacial de las arquitecturas del poder y el cine prospectivo y totalitario?

##### **Pregunta subsidiaria**

¿A partir de qué recursos discursivos se construye la representación espacial del poder?

---

<sup>21</sup> Ver esquematización del proceso a modo de guía orientativa en apéndice.

## **Hipótesis de entrada**

Existe un correlato intertextual entre el discurso arquitectónico del poder y los modos de representación cinematográficos.

## **Objetivo General**

Explorar e interpretar las relaciones intertextuales entre el discurso espacial de las arquitecturas del poder y el cine prospectivo y totalitario.

## **Objetivo secundario**

Identificar y describir los recursos y asociaciones del discurso espacial utilizados en la representación cinematográfico-arquitectónica.

## **Universo**

El cine de prospectiva y totalitario.

## **Unidad de análisis**

Se define el objeto de estudio cómo: la representación discursiva de la *Arquitectura del poder*<sup>22</sup> en el cine prospectivo y totalitario. Se identificó para su interpretación, este tópico o tema recurrente a lo largo de la historia de la arquitectura, que ha sido transferido y reinterpretado sucesivamente desde el ámbito cinematográfico. La categoría se plantea a modo de orientador inicial y delimitador conceptual del alcance y foco del trabajo.

## **Categorías de análisis**

Dado que la unidad de análisis es una unidad de significado (condición que dificulta su observación directa), fue necesaria su categorización para la confección de los instrumentos y técnicas aplicados. Estas cualidades deben ser claras, replicables —por parte de otro investigador— y consecuentes en relación a los objetivos del estudio.

## ***Recursos semióticos***

- Representación, modalidad, composición, dinámica.

---

<sup>22</sup> Arquitectura que sirve de instrumento para reforzar el alcance ideológico de la dominación (Sudjic, 2007).

### *Asociaciones conceptuales*

- Estilo: Arquitectónico, cinematográfico.
- Referencias simbólicas: históricas, legendarias, míticas.

### **Unidades de observación**

#### *Recorte*

La selección primaria de la muestra se hizo mediante el procedimiento de lectura flotante<sup>23</sup>, orientada a la búsqueda de casos significativos en la temática central de la categoría de análisis previamente definida. A continuación, se estipulan los criterios de delimitación del corpus:

#### *Definición Conceptual*

Filmes donde destaque el rol de la espacialidad en la construcción de significado:

Más que tratarse de escenarios inertes, telones de fondo de las prácticas de quienes habitan el lugar, la dimensión sobre la que trabaja la arquitectura hace a la misma forma de existencia de los seres y entidades que la pueblan (...) La aprehensión del fenómeno arquitectónico, urbano y territorial puede ser provechosa en tanto se la aborde desde los efectos que generan en uno mismo, individual y colectivamente, focalizándose en las espacialidades en tanto cualidades que diseñan nuestra propia manera de estar-en-el-mundo en tales circunstancias (Álvarez Pedrosian, E. 2019, p. 88).

- *Cine de ciencia ficción*: Género que utiliza representaciones especulativas y ficticias basadas en la ciencia, de fenómenos que no son totalmente aceptados por la ciencia convencional.

Preponderancia por el subgénero blando o *soft*<sup>24</sup> por sobre el duro o *hard*<sup>25</sup>: las distopías (como lo son varios de los filmes seleccionados) pertenecen a este primer subgénero. Se establece esta distinción para enfocar la búsqueda, tanto por la estrecha vinculación de la disciplina arquitectónica con las humanidades, como por la tendencia existente —dentro del género prospectivo-distópico— por explotar las relaciones espaciales donde se construyen y son representadas arquitecturas protagónicas.

---

<sup>23</sup> Familiarización con los documentos por visionados sucesivos.

<sup>24</sup> Descripción de las sociedades en las que surgen las tecnologías, y las consecuencias de éstas.

<sup>25</sup> Caracterizado por el interés y cuidado con el que se describen teorías científicas y artefactos tecnológicos.

El género prospectivo ha proporcionado abundantes oportunidades para el desarrollo y la construcción de proyectos arquitectónicos que en la práctica de la profesión habrían sido imposibles, conformando un campo de pruebas para las visiones arquitectónicas innovadoras (Neumann, 1996), donde se ven reflejadas las sociedades que las promueven, en tanto los edificios son el modelo de una sociedad, y los alojamientos un espejo de la organización social: «Éstos son edificios que pueden ser muy reveladores acerca de nuestros miedos y nuestras pasiones, acerca de los símbolos que sirven para definir una sociedad y acerca de nuestra manera de vivir» (Sudjic, D. 2007, p. 14).

- *Cine de prospectiva*: «Cine conceptual cuyo contexto, motivaciones o entramado traten de prever o explorar aquello que nos deparará el futuro (...) encuadramos este tipo de cine dentro del amplio espectro de la ciencia-ficción» (Bango, J. P. (2004). Diccionario de constantes en el cine prospectivo).

- *Cine totalitario*: Cine propagandístico relacionado a los regímenes políticos totalitarios de principios del siglo XX. Se lo incorpora al estudio, al ser —la era totalitarista— una de las mayores influencias en la literatura distópica y por consiguiente en el cine de prospectiva.

- Se excluye el cine de animación, en el entendido de que el cómic, aunque fuertemente relacionado, tiene su lenguaje propio que antecede al cine y su estudio escapa por completo el alcance de este trabajo.

### *Definición espacial*

Se consideraron piezas donde son representadas conformaciones urbanas y espacialidades interiores de diversas índoles.

### *Definición Temporal*

Se efectuó un corte diacrónico (fenómeno a través del tiempo), expandiendo el rango temporal de obras admisibles para enriquecer la comparación, al vincular contextos geopolíticos y sociales variados.

La muestra final se conformó por cuatro filmes que cumplieron de forma satisfactoria con los criterios de selección —donde la representación de las arquitecturas del poder sea central en la construcción de la narrativa— y en relación con la temática predefinida, en un rango temporal extendido para generar una perspectiva que recorra representaciones fermentales, posmodernas

y contemporáneas del tópico. Cuatro piezas donde se ven representadas de forma sólida cada una de las tres formas de poder más comúnmente asociadas a la espacialidad en el cine: político-ideológica —*Triumph des Willens* (Riefenstahl, 1935) y *Equilibrium* (Wimmer, 2002)— institucional-burocrática —*Brazil* (Gilliam, 1985)— y económico-corporativa —*Blade Runner* (Scott, 1982)—<sup>26</sup>.

### **Unidades de contexto**

Secuencias o escenas seleccionadas de la muestra de piezas cinematográficas, en referencia a la categoría de análisis, que contienen las unidades de registro.

### **Unidades de registro**

Al definir unidades de registro cortas (cuadros o fotogramas), éstas y las unidades de contexto no coinciden. Sobre estas últimas, se aplicó un tratamiento estático para el análisis geométrico visual. El criterio de selección omitió las tomas reiterativas<sup>27</sup>, que no aportaban elementos emergentes a la narrativa visual.

## **5. Desarrollo**

En una primera etapa se ensayaron de forma sistemática sobre los textos escogidos, las herramientas y constructos del método de análisis visual planteado por Kress y van Leeuwen (2006) aplicados a la representación de actores sociales en el análisis de imágenes. La fase — un análisis textual que abandona la obra total del cineasta para dedicarse a un fragmento de un filme en particular— se estructuró en cuatro secciones: representación, modalidad, composición y dinámica elaboradas a partir de la bibliografía citada.

Para facilitar y ordenar los resultados, se confeccionaron tablas inspiradas y adaptadas a partir del modelo sistémico de Tan (2009) para la creación de gráficos aplicado en el análisis multimodal «Documentos del gabinete que se filtraron» realizado por el *Digital Media Institute*

---

<sup>26</sup> La cantidad podrá ser modificada a lo largo de la investigación, añadiendo o restando según su relevancia, unidades originalmente desestimadas —o ignoradas—, hasta alcanzar el estado de saturación (punto a partir del cual la información obtenida resulta redundante).

<sup>27</sup> Para evitar errores, se tomó en cuenta la totalidad de tomas de la escena para su numeración en las tablas de análisis visual.

(DMI) de la *National University of Singapore* sobre de un segmento de un debate televisivo de la ABC<sup>28</sup>, emitido el jueves 29 de marzo de 2008<sup>29</sup>. Como referente metodológico, se tomó el estudio del 2003 de la universidad de Ottawa «Re-presentando el poder: una lectura multimodal de algunos medios electrónicos» de Rodney Williamson y Allison Resnick.

El método de análisis visual de Kress y van Leeuwen (2006) proporcionó el marco descriptivo para la primera etapa de extracción de la información del medio —canal a través del que se materializan los fenómenos multimodales. Es decir, los periódicos, la televisión, la computadora o diversos objetos y hechos materiales (O'Halloran, 2011)— pero no ofreció, por sí solo, lo necesario para la interpretación sociológica de las imágenes. Para esto fue necesario dar el salto de escala intertextual hacia el contexto histórico y marco cultural en los cuales se inscribe el texto, e internarse en el grueso de la lectura bibliográfica para, mediante la écfrasis, interpretar y dar forma a las asociaciones conceptuales relacionadas con los distintos recursos semióticos relevados en la primera fase.

En los siguientes apartados se aplicaron mediante el análisis visual, las teorías, herramientas y técnicas de recolección del análisis crítico del discurso, y se interpretaron intertextualmente los recursos semióticos y asociaciones conceptuales del discurso espacial del poder, presentes en las representaciones cinematográfico-arquitectónicas, seleccionadas en orden cronológico. Se reconocieron, representados en la ficción, los diferentes elementos, tanto materiales como simbólicos y se interpretaron los fenómenos de comportamiento social e individual asociados a ellos.

---

<sup>28</sup> *Australian Broadcasting Commission.*

<sup>29</sup> Ver Anexos.

### 5.1. *Triumph des Willens* (Leni Riefenstahl, 1935)

(...) Albert Speer había diseñado ese patio (el Patio de Honor de la Cancillería, que por sí mismo era una suerte de representación del estado nazi), un preludio a la propia Cancillería, como un mundo dentro de un mundo, del que sólo se podía salir bajo las condiciones de Hitler. Sus paredes lisas e iluminadas con focos lo aislaban de la ciudad para crear un espacio hueco y abierto al cielo donde los guardias de Hitler, desfilando de un lado al otro, proyectaban gigantescas sombras sobre un fondo de proporciones sobrehumanas. El vacío del patio se llenaba con gritos de órdenes y el sonido de las botas al marchar sobre la piedra (Sudjic, D. 2007, p. 17).



**Figura 1:** Fotograma de *Triumph des Willens* con Adolf Hitler.

En *Triumph des Willens* (El triunfo de la voluntad) la monumentalidad implica un cierto enfoque político, las obras arquitectónicas monumentales tienen un impacto visual masivo y una gran perdurabilidad que lleva al dominio y la manipulación del ámbito público. Aquí vemos una demostración práctica de la utilización de la espacialidad como medio de expresión política simbólica con fines muy concretos. Estableciendo desigualdades y jerarquías, el futuro, presente y pasado —nociones que proveen de identidad y pertenencia— se despliegan en su máximo esplendor, son espacios de ritualización, dispositivos simbólicos de memoria a través de los cuales el poder imprime sus duraderos e intencionados mensajes (moldeados a su propio beneficio) aplicando al cine un rol activo en la sociedad. «El cine está concebido como vehículo de las representaciones que una sociedad da de sí misma. En la medida en que el cine es apto para reproducir sistemas de representación o de articulación social se puede decir que ha tomado el relevo de los grandes relatos míticos» (Aumont et Al. 1983, p. 166).

Para los nazis, el cine era —creando a veces el acontecimiento y no siendo sólo un documento— un medio para generar una cultura paralela a través de la imagen amaestrada en movimiento. Un cine que articula la esencia de la estética nazi (Beltramelli, 2007). La difícilmente traducible noción de *völkisch*<sup>30</sup>, unida a la exaltación de un mito, el de Hitler (*Führerprinzip*), conforman los cimientos del documento en el que la directora puso en práctica su talento cinematográfico a favor del nacionalsocialismo.

Desde la toma inicial, una cámara que sobrevuela, que mira desde lo alto, para luego descender sobre el suelo de la Alemania nazi, desde las alturas baja el líder, el único, Hitler, situación sostenida durante toda la película: desde la arquitectura, los planos, el montaje ideológico, herencia directa de Eisenstein, se sostiene la sinergia en torno a Hitler (Beltramelli, F. 2007, p. 89).

Se tuvo como principal pieza de estudio el registro documental de 1935, de la Convención del Partido Nazi en Nuremberg del 30 de agosto al 3 de septiembre de 1934, dirigido por Leni Riefenstahl. La unidad de contexto seleccionada<sup>31</sup> consiste en un fragmento durante en el cuarto día de filmación, el clímax de la película, donde se presenta la más memorable de las imágenes; Adolf Hitler, flanqueado por Heinrich Himmler y Viktor Lutze, caminando a través de una amplia extensión con más de 150.000 soldados de las SA y las SS en posición de firmes, a días de la muerte de Paul Von Hindenburg<sup>32</sup>, para luego pasar revista a los hombres de las SA y las SS que desfilan ante la *Ehrentribüne* (tribuna de honor). Dicho fragmento se subdividió en 23 tomas, con 8 cuadros destacados para efectuar el análisis visual<sup>33</sup>.

### **5.1.1. Análisis visual**

#### **5.1.1.1. Representación.**

Leni Riefenstahl fue pionera en el desarrollo de avances técnicos de producción y de postproducción, aportando innovaciones, marcando un antes y un después en la historia del cine. Las técnicas utilizadas por la cineasta —como cámaras en movimiento, teleobjetivos para

---

<sup>30</sup> «El concepto de *Volk* supera, pues, a la noción de pueblo y se caracteriza por un sentido antiprogresista y de vuelta al pasado. Su sentido no se encuentra en la civilización como elemento destructor del pasado, sino en la fusión pura entre el hombre y la tierra» (Sánchez Alarcón, M, I. 1996, p. 307).

<sup>31</sup> <https://vimeo.com/623022848>

<sup>32</sup> Presidente de Alemania y mariscal de campo.

<sup>33</sup> Ver Tabla de análisis visual al final del capítulo.

crear una perspectiva distorsionada o la fotografía aérea— han hecho que *Triumph des Willens* sea considerado como el documental político mejor consumado en la historia cinematográfica.

En adelante, los diseños de Albert Speer<sup>34</sup> estuvieron determinados tanto por criterios arquitectónicos como por los ángulos de la cámara (Frampton, 1980). Riefenstahl también usó un equipo de filmación desmedido para lo habitual en su época. Este estaba formado por 172 individuos<sup>35</sup>, varios de sus camarógrafos se vistieron con uniformes militares para mezclarse con la multitud sin llamar la atención.

Existe a lo largo del documental, un mismo lenguaje simbólico, Hitler suele ser retratado desde abajo —el contrapicado transmite una sensación de superioridad—, como si la cámara estuviera adorándolo (jamás en una situación de igualdad simbólica<sup>36</sup>) desde una distancia social lejana. La connotación simbólica es evidente, el *Führer* se muestra como el salvador frente a la masa anónima. Excepto él mismo, y los rostros de algunos de sus líderes, rara vez alguien se distingue de entre la multitud. En cada plano medio y largo, el ángulo de cámara dificulta la identificación de cualquier rostro humano. En los planos cortos, el espectador queda imbuido entre banderas, esvásticas y uniformes que constituyen el punto focal.

#### **5.1.1.2. Modalidad.**

El documental tiene un tratamiento de modulación alta (tendiente al realismo). No podemos hablar en este caso de temperaturas de color asociadas a efectos emotivos, dado que la cinta fue registrada en su totalidad en blanco y negro, que más allá de ser una elección consciente que desciende la modalidad —como suele suceder en ciertos filmes modernos<sup>37</sup>, donde se apela al recurso para hacer referencia al pasado o para maximizar los efectos estético-visuales—, se trata de una limitación técnica propia de la época.

Se utilizan inteligentemente las diferentes longitudes focales para esquematizar e incluso miniaturizar ciertos encuadres, tales como el de la caminata frontal de los tres jefes (toma nº.2), así como de los grandes angulares, aumentando la espacialidad en los planos panorámicos y potenciando la escala de las multitudes formadas. No se reconoce un claro favoritismo por

---

<sup>34</sup> Arquitecto alemán que ejerció como ministro de Armamento y Producción de Guerra de la Alemania nazi durante gran parte de la Segunda Guerra Mundial.

<sup>35</sup> Incluidos 10 técnicos, 36 camarógrafos y asistentes (que operaban en 16 equipos con 30 cámaras), nueve fotógrafos aéreos, 17 hombres de noticieros, 12 equipos de noticieros, 17 hombres de iluminación, dos fotógrafos, 26 conductores, 37 agentes de seguridad personal, cuatro trabajadores del servicio laboral y dos auxiliares de oficina.

<sup>36</sup> A la altura de los ojos.

<sup>37</sup> *Young Frankenstein* (Mel Brooks, 1974); *Eraserhead* (David Lynch, 1977); *Manhattan* (Woody Allen, 1979); *Sin City* (Frank Miller, Robert Rodríguez, 2005).

un tratamiento lumínico específico, sino que se alterna entre las diferentes claves de forma aparentemente inintencionada, resultando en una imagen fiel al brillo real y espontáneo de las diferentes tomas. Tampoco se hace uso de la profundidad de campo para aislar los distintos elementos simbólicos o personajes principales, lo cual se logra mediante el recurso compositivo del enmarcado, descrito en el próximo punto.

### 5.1.1.3. Composición.

En el lenguaje visual existen varias maneras de destacar un elemento. Un punto consistente de esta pieza es la centralidad a menudo simétrica de las tomas, apuntalando y equilibrando esta última, reforzando el protagonismo indiscutible de los distintos sujetos en cuestión. En el caso de la esvástica se produce un enmarcado<sup>38</sup> natural con la corona de laureles que la rodea.

La prominencia<sup>39</sup> intencionada de la marcha del líder de las SS Heinrich Himmler, Adolf Hitler y el líder de las SA Viktor Lutze, hacia la terraza frente al *Ehrenhalle* (Salón de Honor) para celebrar su *Totenehrung* (homenaje a los muertos<sup>40</sup>), se da por el avance del trio rodeado de la más absoluta quietud de formaciones humanas a los laterales. Por último, en la toma nº.3, se puede apreciar un claro encuadre de los estandartes al centro dado por la *columnata*<sup>41</sup> la cual secciona el recorrido lateral de la cámara. Se da una distribución simbólica en horizontal en la toma nº.12, con el homenaje a los caídos hacia la izquierda fuera de cuadro, como elemento conocido del pasado, y a la derecha la *Ehrentribüne* —con sus con 2 águilas de oro de 6 metros de altura en cada extremo y tres colosales estandartes detrás del centro— enfatizada por las fugas, en una representación del destino de grandeza.

En análisis visual, si algunos de los constituyentes se colocan en la parte superior y otros en la parte inferior, entonces lo primero se presenta como lo que Kress y van Leeuwen (2006) llaman lo «ideal» y lo segundo como lo «real». La utilización simbólica de la dimensión vertical es muy potente en un momento particular: En la toma de Hitler (nº.16) sobre el pedestal central de la *Ehrentribüne*. El tratamiento es el de un elemento aislado por completo del contexto, cuyo fondo es el cielo, una línea horizontal separa lo terrenal y perecedero, del mundo eterno de los ideales divinos encarnados en la figura del *Führer*.

---

<sup>38</sup> El término «enmarcado» indica que los elementos de una composición pueden recibir identidades separadas o representarse como pertenecientes a la misma. Enmarcar conecta o desconecta elementos (Kress y van Leeuwen, 2006, p.176).

<sup>39</sup> «Prominencia» se utiliza para indicar que algunos elementos pueden resultar más llamativos que otros. (Ibid. p. 120).

<sup>40</sup> Consistiendo en depositar una ofrenda floral en homenaje a los caídos en la primera guerra mundial, en la terraza de piedra frente al *Ehrenhalle*.

<sup>41</sup> Sucesión de columnas dispuestas en una o varias filas y separadas regularmente.

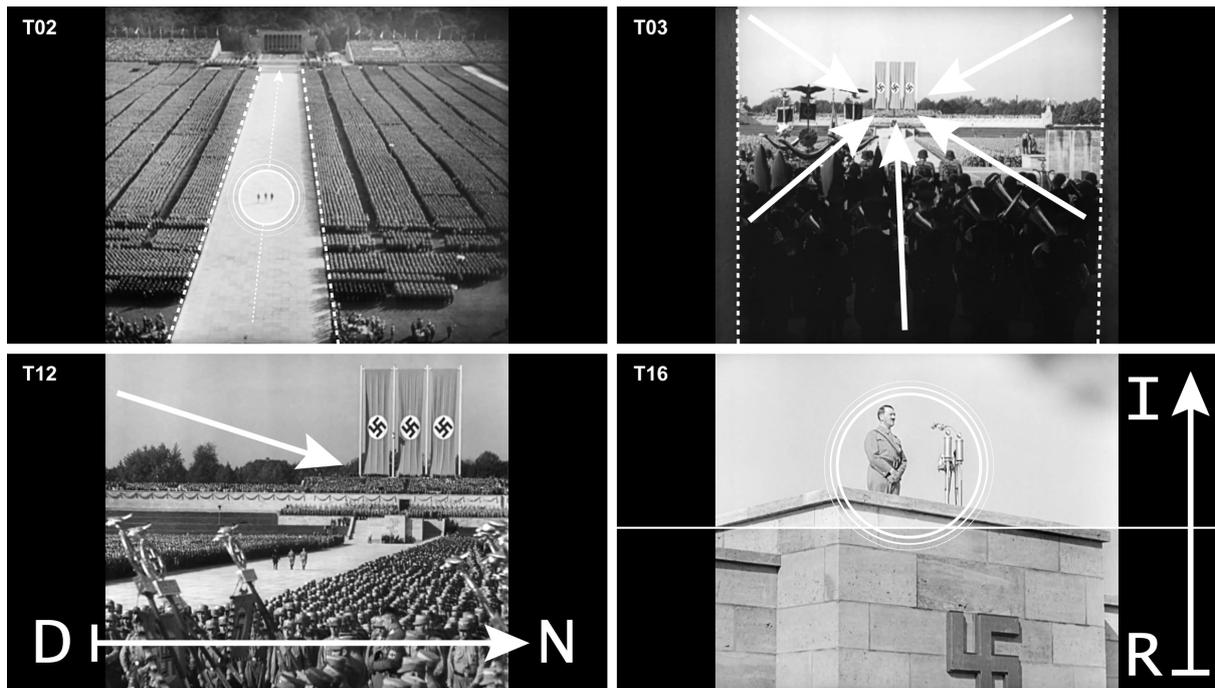


Gráfico 1: Análisis de composición de *Triumph des Willens*.

#### 5.1.1.4. Dinámica.

A lo largo de todo el segmento escogido se sucede una dinámica similar: La cámara muestra primero a la masa, siempre en perfecto orden —asemejándose a hierba recién cortada, o a franjas de alfombra de lana— en plano panorámico, connotando una distancia pública que introduce el escenario, donde predomina el anonimato. Posteriormente, se desvía hacia los símbolos sagrados (esvásticas o águilas imperiales) para regresar a la multitud y luego, rematar mostrar a Hitler ubicado en construcciones impresionantes en posiciones panópticas<sup>42</sup>. El efecto narrativo es una total amalgama entre el *Führer* y sus fanáticos seguidores.

<sup>42</sup> Tipo de arquitectura carcelaria ideada por el filósofo utilitarista Jeremy Bentham hacia fines del siglo XVIII. Su objetivo era permitir al celador, ubicado en una posición central, observar a todos los prisioneros, recluidos en celdas individuales alrededor de la torre. El efecto más importante del panóptico es inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantizaría el funcionamiento automático del poder (Foucault y Del Camino, 1975).

Nº Toma	01	02	03	04	08	10	12	16	23
<b>Cuadro Destacado</b>									
<b>Representación</b>									
<i>Encuadre</i>	Plano medio (Distancia personal lejana)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano general (Distancia social lejana)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano medio (distancia personal lejana)	Primer plano (Relación íntima)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano general (Distancia social lejana)	Plano panorámico (Distancia pública)
<i>Perspectiva</i>	Angular (Desapegado / tensión)	Central (Involucrado / equilibrio)	Central (Involucrado / equilibrio)	Central (Involucrado / equilibrio)	Central (Involucrado / equilibrio)	Angular (Desapegado / tensión)	Angular (Desapegado / tensión)	Angular (Desapegado / tensión)	Central (Involucrado / equilibrio)
<i>Ángulo</i>	Contrapicado (Sometimiento)	Picado (Grán poder)	Horizonte normal (Igualdad)	Picado (Grán poder)	Horizonte descendido (Sometimiento)	Horizonte normal (Igualdad)	Horizonte elevado (Leve poder)	Horizonte descendido (Sometimiento)	Picado (Grán poder)
<b>Modalidad</b>									
<i>Color</i>  Paleta predominante	Escala de grises, modulación alta (Naturalismo)	Escala de grises, modulación alta (Naturalismo)	Escala de grises, modulación alta (Naturalismo)	Escala de grises, modulación alta (Naturalismo)	Escala de grises, modulación alta (Naturalismo)	Escala de grises, modulación alta (Naturalismo)			
<i>Contextualización</i>	Integrado (Específico)	Integrado (Específico)	Integrado (Específico)	Integrado (Específico)	Integrado (Específico)	Integrado (Específico)	Integrado (Específico)	Integrado (Específico)	Integrado (Específico)
<i>Profundidad</i>	Normal (50mm) (Natural)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Normal (50mm) (Natural)	Teleobjetivo (>70mm) (Esquemmatización)	Teleobjetivo (>70mm) (Esquemmatización)	Teleobjetivo (>70mm) (Esquemmatización)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Normal (50mm) (Natural)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)
<i>Brillo</i>	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave media (Neutral)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave alta (Levedad)	Clave media (Neutral)	Clave media (Neutral)	Clave media (Neutral)	Clave alta (Levedad)	Clave media (Neutral)
<b>Composición</b>									
<i>Distribución</i>	Central (Protagonismo)	Central (Protagonismo)	Simetría Central (Protagonismo, máximo equilibrio)	Simetría Central (Protagonismo, máximo equilibrio)	-	Central (Protagonismo)	Horizontal (Dado vs Nuevo)	Central / Vertical (Protagonismo, Ideal vs Real)	-
<i>Prominencia</i>	Águila y esvástica (Posición central)	Himmler, Hitler, Lutze (Posición central, movimiento)	Estandartes verticales (Posición central, fugas)	Himmler, Hitler, Lutze (Posición central, seguimiento)	-	Esvástica (Posición central)	Estandartes verticales (Fugas visuales)	Hitler (Posición central)	Estandartes (Proximidad, Movimiento)
<i>Enmarcado</i>	-	Jerarcas enmarcados por formaciones de soldados	Fondo enmarcado por columnata	Jerarcas enmarcados por formaciones de soldados	-	Símbolo enmarcado por corona dorada de laureles	-	División horizontal Masa vs Cielo	-
<b>Dinámica</b>	Tilt descendente	Estacionaria	Seguimiento lateral	Tilt descendente, seguimiento	Estacionaria	Estacionaria	Paneo horizontal	Estacionaria	Estacionaria

Tabla 1: Análisis visual de *Triumph des Willens*.

## 5.1.2. *Análisis Intertextual*

### 5.1.2.1. **Duelo estilístico-ideológico.**

El gran programa de construcción es un tónico contra el complejo de inferioridad del pueblo alemán. Quien desee educar al pueblo debe darle razones visibles para enorgullecerse, no a fin de alardear sino a fin de dar seguridad a la nación. Una nación de ochenta millones de habitantes tiene el derecho a poseer semejantes edificios, y nuestros enemigos y seguidores deben saber que estos edificios refuerzan nuestra autoridad. Adolf Hitler (Sudjic, D. 2007, p. 37).



**Figura 2:** Fotograma de *Triumph des Willens* durante el discurso final en el *Kongresshalle*.

La relación entre el nazismo y la arquitectura comenzó —pues consideraban que la cultura y la sociedad alemana tenían que hacerse ver en una arquitectura específicamente nacionalsocialista— con la aprobación del programa de edificación del régimen. Pero, «¿En qué estilo podía expresarse semejante entusiasmo por el «progreso»? Por supuesto que no en los estilos historicistas de ese poder europeo en declive; pero en realidad tampoco podía adoptar la moda vanguardista de la nueva Europa» (Frampton, K. 1980, p. 222).

Tanto la formación academicista, de la mayoría de los arquitectos de la época y el énfasis ideológico puesto en la arquitectura oficial durante este tiempo, conspiraron en separar —y la mayoría de las veces este aislamiento parecía ser consciente— esta nueva corriente, de los

anhelos progresistas del Movimiento Moderno y su mayor exponente, la *Bauhaus* de Dessau<sup>43</sup>. La opción de la entonces creciente Arquitectura Moderna, para representar el poder y la ideología de un estado nacional, su folklore y su mítica particulares, se vio descartada (salvo en los casos —como las fábricas de aviones del Reich— donde la producción industrial eficiente demandaba un enfoque funcionalista) por su tendencia a reducir todas las formas a la abstracción, por su represión de la metáfora y el simbolismo (Jencks, 1981) y su evidente desarraigo histórico-territorial, llevándola a ser rechazada por considerársela degenerada y cosmopolita en exceso.



**Figura 3:** Edificio de la *Bauhaus* de Dessau, Walter Gropius (1926). Fuente: <https://architecturephotography.nu/building/bauhaus-dessau-sachsen-anhalt-germany/>

Las primeras propuestas dentro de las altas esferas del partido (Joseph Goebbels y Hermann Göring) promulgaban el Neoclasicismo o el Neo-Románico para los edificios estatales, siempre dentro de las variantes del *revival* historicista. Pero en última instancia la palabra final la tendría el propio Hitler, resumida en ocho mandatos fundamentales:

---

<sup>43</sup> En la reunión del consejo municipal del 21 de enero de 1932, el NSDAP exigió la demolición del edificio, el cual sería reconstruido en 1983.



**Figura 4:** Kongresshalle (sala del congreso) del Campo Zeppelin en Nüremberg. Fuente: [https://de.wikipedia.org/wiki/Kongresshalle\\_%28N%C3%BCrnberg%29](https://de.wikipedia.org/wiki/Kongresshalle_%28N%C3%BCrnberg%29)

1. La grandeza cultural de Alemania deberá expresarse a través de sus logros arquitectónicos.
  2. Alemania dejará de ser «un vertedero para charlatanes astutos, imbéciles morbosos» y «estúpidos imitadores del pasado».
  3. Los edificios de carácter privado y público deberán mostrar diversos estilos; estos últimos serán monumentales, pero no pomposos.
  4. El diseño y la construcción deberán ajustarse a la norma: el máximo efecto con absoluta minimización de medios.
  5. Las estructuras guardarán un aspecto «definido y carente de ambigüedades», consecuentes con su función, un teatro tendrá el aspecto de un teatro y no de una granja.
  6. Una construcción moderna debe requerir medios modernos; por tanto, los arquitectos no eludirán el uso de materiales nuevos.
  7. Para poder hacer gala de su preeminencia ideológica, los edificios estatales y del partido deberán sobrepasar otras estructuras y mostrar un esplendor comparable al de las grandes construcciones del pasado.
  8. «El credo fundamental de la misión cultural del Nacional Socialismo» es el de ignorar consideraciones de carácter comercial tanto en los edificios del estado como en los del partido.
- (Spotts, F. 2011, pp. 443-444).

El resultado de estos lineamientos es una suerte de clasicismo colosal —el clasicismo fomentado por Hitler y Speer no tenía ningún contacto con la modernidad «Miesiana»<sup>44</sup>— un academicismo faraónico fuera de proporción y escala, una desmesura efectista al servicio del poder, que descarta el característico esqueleto estructural esbelto, liviano y libre —que había desarrollado el Estilo Moderno en aquellos días— para revertir hacia el ladrillo y la piedra<sup>45</sup>, confiriéndole a la nueva ideología arquitectónica nazi su deseada cohesión estilístico-discursiva. Los individuos que presenciaban estos gigantescos objetos de piedra se topaban con una hostilidad fría, el mensaje de la arquitectura no dejaba margen a dudas: aquellos eran lugares reservados para los dioses.

«Aunque desaparezcan todos los documentos, de todos modos, los historiadores podrían leer la intención de Hitler de dominar el mundo en los edificios del III Reich, escribió Speer» (Sudjic, D. 2007, p. 44). Si el *Führer* hubiese demandado a Speer un estilo arquitectónico abstracto, éste se lo habría dado. Pero Hitler deseaba la antigua Roma<sup>46</sup>, y Speer hizo cuanto pudo para recreársela.



**Figura 5:** Panteón de Agripa en Roma. Fuente: <https://www.viajaraitalia.com/panteon-de-agripa/>

---

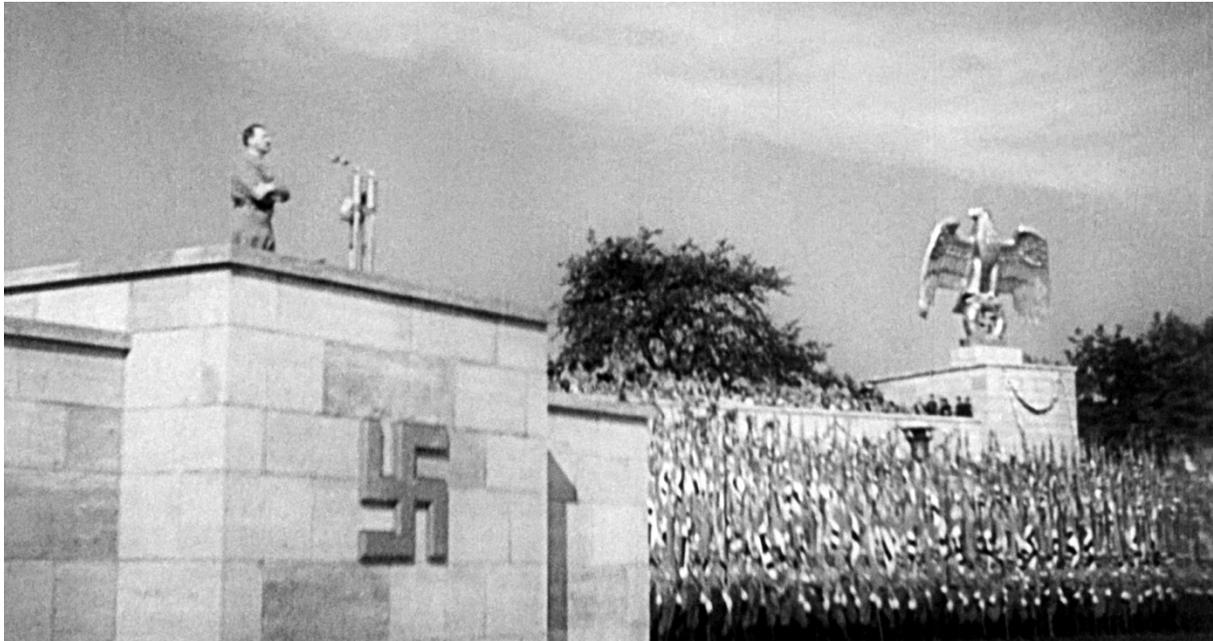
<sup>44</sup> Por el Arquitecto Ludwig Mies van der Rohe, uno de los pioneros del Movimiento Moderno.

<sup>45</sup> Albert Speer era un fanático de la piedra para erigir arquitecturas que conservarían su dignidad, aún convertidas en ruinas.

<sup>46</sup> La mismísima tumba del *Führer* debía ser un mausoleo con un diseño inspirado en el Panteón romano.

### 5.1.2.2. Monumentalidad *Plus Ultra*.

Se siente uno casi como una hormiga al pasear por Roma entre sus enormes pilares. Fueron esas ruinas, en efecto, las que hicieron imposible que los siglos posteriores olvidaran la grandeza que tuvo Roma (Gombrich, E.H. 1950, p. 93).



**Figura 6:** Fotograma de *Triumph des Willens* con Hitler sobre la *Ehrentribüne*.

El recurso de la monumentalidad ha sido utilizado por los poderosos desde el nacimiento de la arquitectura, como una forma de autorrepresentación frente al pueblo. «Toda capital con una larga historia contiene lugares, monumentos, obras y huellas que son, a un mismo tiempo, «memorias» y soportes de poderosos simbolismos» (Balandier, G. 1994, p. 132). Su resistencia al paso del tiempo, su imagen imperecedera y alcance masivo, genera por momentos una mixtura de terror y fascinación.

La monumentalidad no sólo exhibe al poder, sino que lo crea en el mismo acto. La arquitectura y el urbanismo han servido de vehículos de esta expresión, no sólo en la «realidad» cotidiana sino también en las distintas «ficciones» de regímenes autoritarios. Para muchos autócratas, la arquitectura es sólo un medio para llegar a un fin, existe la posibilidad de que, al menos, para Hitler, fuera, desde un principio, un fin en sí mismo (Sudjic, 2007). Para él la arquitectura fue

instrumento propagandístico para oprimir a sus enemigos<sup>47</sup> e inspirar a sus seguidores: «Que el valor de un monumento dependa de su tamaño es una creencia básica de la humanidad», escribió.

El intento de dignificar la preferencia por el mármol monumental con un objetivo teórico más profundo en forma de una ideología cultural es una vanidad compartida por todos los líderes totalitarios (...) Pese a toda la retórica de los ideólogos a sueldo de Hitler y Stalin sobre los principios que caracterizan a la arquitectura del fascismo o el socialismo, de hecho, se basaba en una obsesión patológica con el tamaño, la simetría y una iconografía descaradamente literal (...) El tamaño era más importante que la manera en que los detalles de un edificio o su disposición podían representar un estado (Sudjic, D. 2007, p. 47).

Desde 1906 en adelante, existió, en el sitio del rodaje un parque llamado *Luitpoldhain* «Arboleda de Luitpold»<sup>48</sup>. En 1933, Hitler reestructuró el área con una zona de despliegue militar, llamada *Luitpoldarena*<sup>49</sup>. Frente al *Ehrenhalle* (del arquitecto Fritz Mayer) se construyó la *Ehrentribüne* (tomas n.º.12 y 16) en forma de media luna que medía 150m de largo. Esta estructura, construida por el arquitecto Albert Speer, podía albergar a 500 dignatarios y representó la primera edificación permanente construida por el nazismo en Nuremberg. Ambas estructuras estaban conectadas por un ancho camino de granito (toma n.º.4).

Esto fue sólo el comienzo, el mayor sueño de la carrera de Hitler fue la concreción de «Germania», denominación que recibiría la nueva capital imperial mundial, ubicada en el Berlín del momento. Esta metrópolis se estructuraba en dos ejes principales —el origen de estos ejes cruzados puede verse en la planificación de las ciudades y fuertes romanos<sup>50</sup> que tanto obsesionaba a Hitler— con el eje norte-sur la *Via triumphalis* tomada a partir de la *Via sacra* del Foro de Roma. La capital del mundo antiguo estaría siempre presente, como modelo urbanístico y reto histórico a superar.

---

<sup>47</sup> Hitler le pedía a Speer que los suelos estuvieran siempre brillosos, para que los diplomáticos extranjeros (políticos y dignatarios) debieran aprender a moverse incómodamente sobre un plano resbaloso, haciéndoles sentir que el mundo que ellos conocían estaba cambiando hacia un nuevo orden.

<sup>48</sup> Por Leopoldo, Príncipe Regente y rey *de facto* de Baviera desde 1886 hasta su muerte en 1912.

<sup>49</sup> En este recinto, con una superficie de 84.000m<sup>2</sup>, se llevaron a cabo despliegues con hasta 150.000 personas durante los mítines del partido. Después de 1945, fue rediseñado nuevamente en un parque. Todos los edificios de la era Nazi fueron removidos. Hoy en día, sólo se reconoce la media vuelta de las terrazas de la *Ehrentribüne* demolida en 1959-60.

<sup>50</sup> Tanto en una ciudad como en un campamento militar o en las colonias, los dos principales ejes, el *Decumanus Maximus* orientado este-oeste y el *Cardo Maximus* (norte-sur) eran la base rigurosa a modo de manual urbanístico a ejecutar.

Las ciudades fundadas en el seno de la larga duración histórica (...) despliegan un espacio urbano en el que abundan símbolos y significaciones. Roma es una de ellas. (...) Se relata en los orígenes mismos de esa ciudad reconocida como eterna: un mito y un asesinato, una fundación que traza el espacio de la civilización; un nacimiento, el de un poder, el *imperium* (Balandier, G. 1994, p. 24).



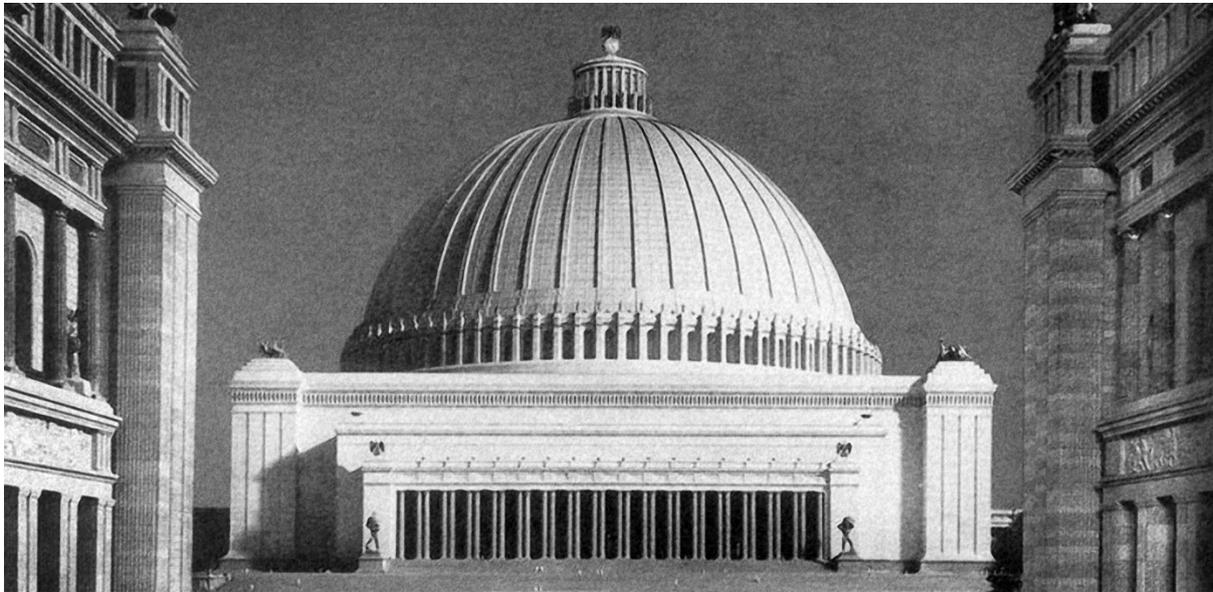
**Figura 7:** Maquetas de Roma antigua y *Germania*. Fuentes: <https://www.archdaily.com/892031/explore-this-1-250-model-of-ancient-rome-which-took-38-years-to-construct> - <https://journals.openedition.org/marges/988>

De haberse concretado, La Gran Sala o *Volkshalle* (recreada mediante efectos visuales en la serie televisiva *The man in the high castle*<sup>51</sup>), el remate de la *Via triumphalis*, habría sido el espacio cerrado más grande del mundo, con un aforo de unas 180.000 personas, ni siquiera hoy en día hay algo en Europa que se le acerque, la cúpula habría tenido más de 300 metros de altura (siete veces el diámetro que la Basílica de San Pedro). El propio Speer la describió de la siguiente manera: «En una edificación tan enorme, el hombre, que era lo más importante, la persona para la cual realmente se había hecho aquello quedaba reducida a la nada».

---

<sup>51</sup> Basada parcialmente en la novela homónima de 1962 *The Man in the High Castle* del autor Philip K. Dick. Se sitúa en una ucronía en la cual las potencias del Eje habrían ganado la Segunda Guerra Mundial y ocupado los Estados Unidos.

La *Volkshalle* estaba flagrantemente inspirada en el Panteón de Agripa en Roma<sup>52</sup>, superándolo ampliamente. Es evidente —en sus palabras acerca de la sala— la tara de Hitler de eclipsar a las grandes civilizaciones del pasado: «con la mera construcción de este edificio podremos poner a nuestro único rival, Roma, a la sombra, que engulliría incluso a San Pedro y su plaza».



**Figura 8:** Maqueta original de la *Volkshalle*. Fuente: <https://www.archdaily.com/806680/unbuilt-nazi-pantheon-unpacking-albert-speer-volkshalle-germania-jonathan-glancey>

### 5.1.2.3. Mitos y rituales.

Necesitaba ceremonias, además de saludos, protocolos y una serie de rituales diarios, igual que necesitaba uniformes, banderas e insignias (...) Hitler se había propuesto crear un sistema político, y necesitaba un mito de liderazgo para acompañarlo (...) sus edificios fueron empleados para poner a prueba reglas y rituales, por muy absurdas que fueran muchas de ellas (Sudjic, D. 2007, pp. 32-33).

Los ritos sirven a la construcción del poder: no son un simple reflejo del poder existente. El tema central es la apoteosis del líder nacionalsocialista como el nexo de unión entre el pasado heroico germánico y un presente lleno de promesas de victoria para la nueva Alemania (Sánchez Alarcón, 1996).

---

<sup>52</sup> Originalmente destinado para el culto del emperador Octavio (Augusto), fue finalmente utilizado como templo de todos los dioses, luego de que el jerarca rechazara la idea y su posible asociación con la monarquía.

Los nazis utilizaban estos espacios monumentales para recrear sus ritos y ceremonias unificadoras, sus mitos y símbolos nacionales<sup>53</sup>, la política es dramatizada, teatralizada frente a la masa para manipular la voluntad popular.

Esos escenarios se convirtieron en marcos para la inoculación de la Ideología nacionalsocialista, no solo en el lugar de los actos, sino por todo el Reich: por primera vez, el estado podía canalizarse a través de los medios de comunicación de masas como la radio y el cine (Frampton, 1980). «Metrópolis es una auténtica precursora del cine-ritual que más tarde se convertirá en televisión-ritual. El espectáculo de masas es sintetizado (...) de forma encriptada bajo todos sus modos: como desfile militar, ceremonia religiosa, guerra» (Gamarra Quintanilla, G. 2003, p. 467).



**Figura 9:** *Pollice Verso*, Jean-Léon Gérôme (1872). <https://www.thinglink.com/scene/894227928710119424>

Todo el reino pudo presenciar (al final de la escena) como se llevó a cabo en esta arena, un ritual medieval, la «Consagración de la bandera de sangre», los nuevos *Standarten* o *aquiliferes*<sup>54</sup> de las SA y las SS son consagrados tocando sus guías con la *Blutfahne* (bandera de sangre)<sup>55</sup> escoltada por el propio Hitler quien saluda a los homenajeados, mientras se oyen las salvas de los cañones: el poder como majestuosidad ceremonial y litúrgica (Agamben, 2008).

---

<sup>53</sup> El nazismo basaba su iconografía en la raza, ritualizando religiosamente sus movimientos sociales y artísticos (...) símbolos arcaicos y actuales, como la antorcha: símbolo de la pureza, la iluminación, de la transgresión prometeica (...) en un clima exento de laicidad, la religión era la del Estado (Beltramelli, 2007).

<sup>54</sup> Un suboficial del Ejército romano, que portaba el águila del estandarte de las legiones en la Antigua Roma.

<sup>55</sup> La «reliquia» sagrada, supuestamente utilizada por los rebeldes del *Beer Hall Putsch* de 1923 en Múnich, estaba empapada con la sangre de uno de ellos.

El Águila, Antiguo símbolo del poder imperial, el ave que reina desde las alturas —inexorable y poderosa, nada escapa a su visión— el terror de los pequeños animales terrestres que habitan en sus dominios, fue adoptada en oriente medio desde la antigua Mesopotamia y los persas aqueménidas, pasando luego a Roma y Constantinopla (en su forma bicéfala)<sup>56</sup>, restituida durante el medioevo por el imperio Carolingio y el imperio español de los reyes católicos (águila de San Juan) con la conquista de América<sup>57</sup>, transferida y transformada por Carlos I<sup>58</sup> al sacro imperio Romano-germánico (primer reino o *Reich* Alemán), retomada dos siglos después —luego de la decadencia del imperio español— por la guardia imperial napoleónica, el segundo y Tercer *Reich* alemanes, la España franquista y actualmente los Estados Unidos de Norte América.



**Figura 10:** *Reichsadler*. Fuente: <https://mjhny.org/blog/the-rise-of-the-nazi-party-and-the-third-reich/>

La versión alemana, que vemos en el filme (en los estandartes y en forma de esculturas doradas) es la denominada *Reichsadler*<sup>59</sup> o Águila imperial, usualmente representada sosteniendo con sus garras, rodeado por una corona de laureles, otro símbolo aún más antiguo: la cruz gamada o esvástica. Los teóricos nazis justificaban la adopción de la esvástica con su hipótesis que afirmaba la descendencia del pueblo alemán de la denominada raza aria.

---

<sup>56</sup> Desde donde es heredada por el imperio ruso de Iván III en 1497, luego de la caída de Constantinopla a manos de los turcos en 1453, trasladando la sede de la iglesia y asegurando la continuidad del patriarcado ortodoxo.

<sup>57</sup> Continente donde ya preexistía, en el Imperio Mexica (azteca), representando la dualidad divina entre el cielo y la tierra, el emblema del Águila Real.

<sup>58</sup> Por el Águila imperial, blasón de los emperadores germanos pertenecientes a la rama vienesa de la Casa de Austria.

<sup>59</sup> Águila heráldica, la *Reichsadler* sigue formando parte del escudo de Alemania, renombrada *Bundesadler* (Águila federal).

La cuestión de su origen ha dado lugar a numerosas hipótesis<sup>60</sup>. Si se confirma que el culto de Vishnú asimiló los cultos de fertilidad de la era pre-védica, la esvástica podría haber sido adoptada como símbolo de la vida universal que el dios se encargaba de mantener. De hecho, el símbolo experimentó una gran difusión en las áreas de migración aria<sup>61</sup>, motivo por el cual Hitler la reapropiaría, rotándola 45 grados en 1920 (aunque ya estaba en pleno uso entre los movimientos nacionalistas alemanes *volkisch*), convirtiéndola en el principal símbolo de culto del nazismo.

---

<sup>60</sup> En la India la *gammadion* —una cruz griega con sus extremos doblados en ángulos rectos (cuatro gammas se unen a una base común)— es un antiguo símbolo solar hindú y el emblema del dios Vishnú representando la rueda cósmica que gira sobre un eje. Cuando las ramas apuntan a la derecha (dextrógira), la cruz se llama esvástica.

<sup>61</sup> Los nazis creían que los primeros arios de la India fueron el prototipo de invasores de raza blanca.

## 5.2. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)

A principios del siglo XXI, la *Tyrell Corporation*<sup>62</sup> desarrolló un nuevo tipo de robot llamado Nexus, un ser virtualmente idéntico al hombre y conocido como Replicante. Los Replicantes Nexus-6 eran superiores en fuerza y agilidad, y al menos iguales en inteligencia, a los ingenieros de genética que los crearon.

En el espacio exterior, los Replicantes fueron usados como trabajadores esclavos en la arriesgada exploración y colonización de otros planetas. Después de la sangrienta rebelión de un equipo de combate de Nexus-6 en una colonia sideral, los Replicantes fueron declarados proscritos en la Tierra bajo pena de muerte.

Brigadas de policías especiales, con el nombre de *Blade Runners*<sup>63</sup>, tenían órdenes de tirar a matar al ver a cualquier Replicante invasor. A esto no se le llamó ejecución, se le llamó retiro. Los Ángeles. Noviembre, 2019... (Scott, R. 1982).



**Figura 11:** Fotograma de *Blade Runner* con Roy Batty sosteniendo una paloma blanca.

El cambio de paradigma visual y conceptual que marca *Blade Runner* a partir de su estreno en 1982 (fallido a nivel comercial y de críticas) es tal, que ningún otro filme de ciencia ficción ha sido tan analizado y utilizado por las ciencias sociales, a excepción quizás, del clásico de Fritz Lang; *Metropolis* de 1927. La película está ambientada en la ciudad de Los Ángeles<sup>64</sup>, en noviembre del año 2019; un océano de chimeneas industriales, elevándose sobre edificios-

---

<sup>62</sup> Empresa de tecnología de punta, centrada principalmente en la producción de androides. La *Tyrell Corporation* es el equivalente a la *Rosen Association* en la novela.

<sup>63</sup> En la película, los cazadores de androides son conocidos como *Blade runners*. En el libro no se menciona esa denominación sino la de «cazarrecompensas» o «cazador de bonificaciones».

<sup>64</sup> La novela transcurre en la ciudad de San Francisco, en el año 1992.

montañas, (que sirven de sede a las grandes corporaciones) despegan de una urbe descontrolada y saturada. Un enjambre de vehículos surca un cielo cargado y polucionado donde no brilla el sol, que apenas permite vislumbrar difusos edificios y rascacielos elevados, anunciando la imagen futurista hecha realidad.

Situada en el tiempo presente —y aunque no existan aún automóviles voladores o androides indistinguibles de los seres humanos a simple vista— la mayoría de las personas ya han emigrado del planeta hacia las colonias exteriores, exceptuando los viejos, los indigentes y los «especiales»<sup>65</sup> que aún permanecen. La ciudad de Los Ángeles está marcada —al igual que en la época en que vivimos— por la contaminación, hacinamiento y pobreza, consecuencias de una sociedad de consumo exacerbada. La identidad humana, el poder económico-corporativo, el deseo de emulación e imitación y la urgencia de trascender las barreras sociales, son los principales tópicos que dan forma tanto a la película como a la novela de 1968 en la que está inspirada.

Se tuvo como principal pieza de estudio la adaptación filmica de 1982 —dirigida por Ridley Scott, en su versión «*Blade Runner. Final cut*»<sup>66</sup>— de la obra literaria del año 1968; «¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?» del autor norteamericano Philip K. Dick. La unidad de contexto seleccionada<sup>67</sup> incluye una secuencia completa y una escena parcial, iniciando con el viaje aéreo en *Spinner*<sup>68</sup> del protagonista Rick Deckard (interpretado por Harrison Ford) junto con el agente de policía *Gaff* (Interpretado por el actor Edward James Olmos) a la sede central de la *Tyrell Corporation* con el objeto de poner a prueba la técnica estándar<sup>69</sup> para la identificación de androides fugitivos. En este caso fueron seleccionados 5 y 4 cuadros destacados (respectivamente para la secuencia y escena parcial mencionadas) para efectuar el análisis visual en cada caso<sup>70</sup>.

---

<sup>65</sup> Así se denomina en la novela, a los individuos afectados por el polvo y la lluvia radiactivos, ocasionados por la Guerra Mundial Terminal: «Permanecer en la Tierra significaba la posibilidad de ser clasificado en cualquier momento como biológicamente inaceptable, una amenaza contra la herencia prístina de la estirpe humana. Una vez calificado especial, un ciudadano quedaba, aunque aceptara la esterilización, al margen de la historia» (Dick, P. K. 2000, p. 22).

<sup>66</sup> Estrenada en octubre de 2007, es la única versión sobre la que el director tuvo el control artístico completo.

<sup>67</sup> <https://vimeo.com/570771403>

<sup>68</sup> Nombre que se usa para denominar al tipo de automóvil volador que aparece en la franquicia de *Blade Runner*.

<sup>69</sup> El test Voight-Kampff, un cuestionario que mide el tiempo de respuesta empática a partir de la dilatación del iris.

<sup>70</sup> Ver Tabla de análisis visual al final del capítulo.

### 5.2.1. *Análisis visual*

#### 5.2.1.1. **Representación.**

En *Blade Runner*, hay estrategias narrativas y ángulos de cámara específicos de películas *Noir*<sup>71</sup>, como usar el punto de vista del protagonista (la cámara subjetiva), la cámara inmóvil y ángulos agudos<sup>72</sup>. Al prepararse para filmar *Blade Runner*, Ridley Scott le solicitó a su director de fotografía Jordan Cronenweth que utilizara la fotografía de *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) como inspiración, incluyendo, entre otras cosas; alto contraste, ángulos de cámara inusuales y el uso de rayos lumínicos. Enmarcando a los personajes a la izquierda o a la derecha de la pantalla, rara vez centrados, reforzando con una iluminación que coloca a los personajes mitad a la luz y mitad a la sombra, logra la impresión de una existencia perpetuamente desequilibrada.

En las tomas de la primera escena del recorrido aéreo en *spinner*, (nº.01-15) predominan los planos panorámicos de horizonte elevado (aéreo), se pone en contexto al espectador, presentándole la morfología urbana al hacer énfasis en la publicidad ubicua, en el medio de transporte aéreo, en la enrarecida atmósfera y por sobre todo en el destino del viaje; el complejo piramidal de la corporación —en un cuadro contrapicado— otorgándole poder por sobre el lejano horizonte de la ciudad.

Luego en la segunda escena (al interior del despacho, nº.01-27) se centralizan las perspectivas, equilibrando y consolidando los espacios y se pasan a primeros planos los diálogos entre los personajes —en una relación intimista— existiendo un desbalance de poder en favor de Eldon Tyrell, siempre retratado a contrapicado, al interactuar con el resto de los interlocutores. Una decisión fotográfica destacada e intencional, es que el cuadro nunca llegue a captar el límite vertical (cielorraso) del interior del recinto, aumentando la sensación de infinitud y eternidad.

#### 5.2.1.2. **Modalidad.**

El aspecto general y la atmósfera de *Blade Runner* adoptan elementos de la estética del cine negro, como; la noche, la lluvia, los callejones desiertos, las brillantes luces de la ciudad y las habitaciones en penumbra con un fuerte claroscuro (creando sombras fuertes —clave baja— e iluminación de borde en los lados de las caras de los personajes). Existe una alternancia de

---

<sup>71</sup> Género cinematográfico que se desarrolló en Estados Unidos entre la década de 1930 y 1950.

<sup>72</sup> Los decorados fueron construidos literalmente sobre la *Old New York Street* de los *Burbank Studios* donde se habían rodado clásicos del cine negro como “El Halcón Maltés” (paradójicamente ambientada en San Francisco).

temperatura de color entre los fríos en entornos marginales y estratos inferiores y el cálido en los interiores y niveles superiores, muy evidente en el despacho de la *Tyrell Corporation*, donde vemos un ejemplo de iluminación direccional: la luz dorada del ocaso se refleja en el decorado del mismo tono, tiñendo absolutamente todo el ambiente.

El filme en su totalidad tiene un tratamiento de modulación media (tendiente al hiperrealismo) con una saturación un poco elevada sin ser excesiva, densificando y enrareciendo a su vez la atmósfera brumosa dorada y turbia que por momentos descontextualiza, y aísla a los grandes volúmenes edilicios de su entorno urbano.

### 5.2.1.3. Composición.

En ambas escenas varios elementos son destacados a partir de recursos lumínicos (como las luces rotatorias o los destellos producidos por la cámara al paso de los *spinners* (nº.5), y la colosal pirámide a contraluz), o mediante el dinamismo (el cartel-fachada-publicidad de Coca Cola, —con su característica coloración— al inicio (nº.1), nuevamente los autos voladores, o Rachael en la escena interior en su recorrido frontal hacia cámara).

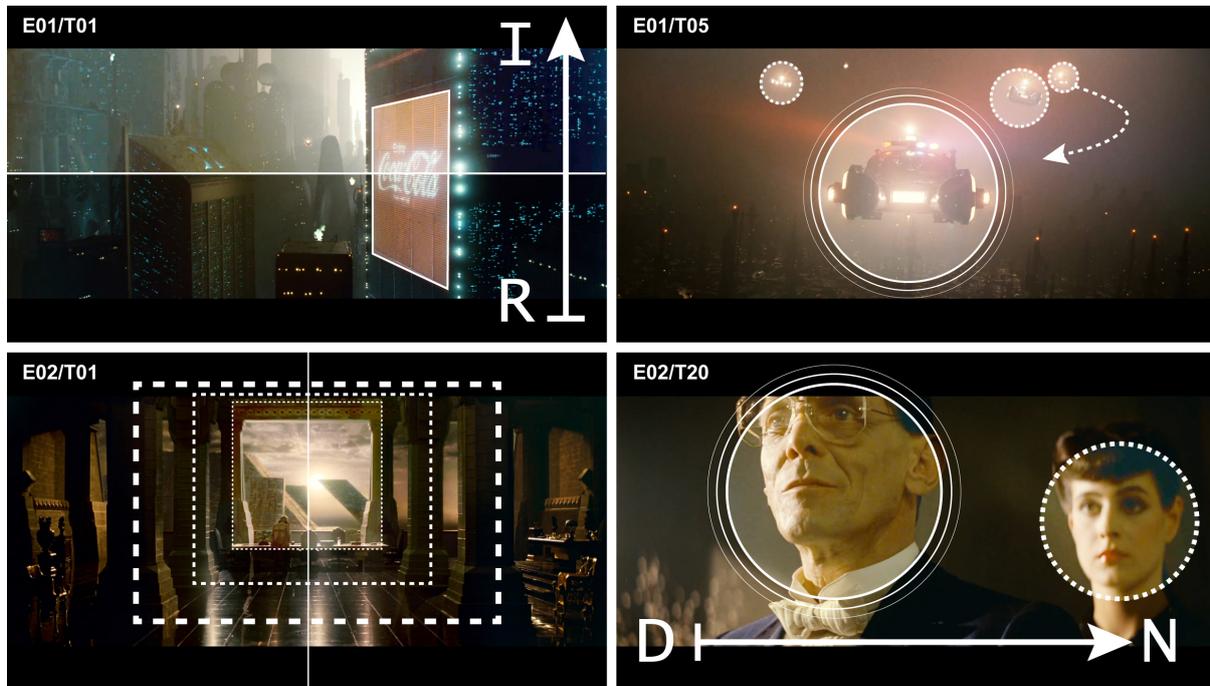
En el primer cuadro analizado (nº.1), puede interpretarse lo que los autores contraponen como lo «real» y lo «ideal», en relación vertical ascendente (Kress y van Leeuwen, 2006), mostrando el gradiente entre la oscuridad de los barrios bajos y la luminosidad otorgada por el sol a las elevadas torres. Sólo desde esa cota se puede vislumbrar la luz del sol; en una ciudad estratificada, un privilegio accesible sólo a las clases pudientes. La distribución central de la toma del *spinner* (nº.5) dominando los aires —rodeado por su escuadrón en formación— lo presenta como una autoridad omnipresente gracias a la situación de permanencia que se asocia a la posición central en una composición concéntrica (Kress y van Leeuwen, 2006).

Durante el diálogo entre Eldon Tyrell y Rick Deckard se produce un cuadro (toma nº.20 de la segunda escena estudiada) con una clara polarización lateral; el magnate a la izquierda, destacado como elemento conocido por la profundidad de campo, y Rachael a la derecha, levemente desenfocada, como un elemento nuevo<sup>73</sup> y nudo de la trama. En una posible alusión visionaria —a la actualmente probable singularidad tecnológica— y la posible fusión, reemplazo, tutela o extinción de la humanidad por parte de sus propias creaciones prometeicas.

---

<sup>73</sup> A momentos de que se revele en la trama, su naturaleza cibernética mediante el test.

El principal caso de enmarcado intencional se da en la toma n.º.1, con el ventanal del despacho destacando el paisaje a través de la *columnata*, y el ocaso en el momento en que el sol es interceptado por uno de los «brazos» perimetrales de la pirámide adyacente atrayendo la mirada del espectador —acentuada por la perspectiva central— en el astro máximo del firmamento, asociado a la inevitabilidad de los infinitos ciclos de muerte y renacimiento.



**Gráfico 2:** Análisis de composición de *Blade Runner*.

#### 5.2.1.4. Dinámica.

La dinámica de cámara contrasta fuertemente en ambas escenas: en la primera realizando seguimientos lentos a corta y larga distancia, frontales, traseros y laterales, del recorrido del *spinner* por los distintos escenarios, donde se enfatiza el entorno. Luego, en la segunda escena, las tomas se «estacionan», se ancla la geometría y los planos medios (generales mayoritariamente centrales) y se facilita la interpretación volumétrica espacial.

Nº Toma	01	05	09	11	15	01	06	20	27
<b>Cuadro Destacado</b>									
<b>Representación</b>									
<i>Encuadre</i>	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano medio (Distancia personal lejana)	Primer plano (Relación íntima)	Plano general (Distancia social lejana)
<i>Perspectiva</i>	Central (Involucrado / equilibrio)	Central (Involucrado / equilibrio)	Angular (Desapegado / tensión)	Central (Involucrado / equilibrio)	Angular (Desapegado / tensión)	Central (Involucrado / equilibrio)	Central (Involucrado / equilibrio)	Angular (Desapegado / tensión)	Central (Involucrado / equilibrio)
<i>Ángulo</i>	Horizonte elevado (Poder)	Horizonte elevado (Leve poder)	Contrapicado elevado (Sometimiento)	Horizonte elevado (Leve poder)	Contrapicado elevado (Sometimiento)	Horizonte normal (Igualdad)	Horizonte normal (Igualdad)	Contrapicado (Sometimiento)	Horizonte normal (Igualdad)
<b>Modalidad</b>									
<i>Color</i>	Tono Neutro, saturación media, modulación media (Neutro, Neutro, Atmósfera cargada)	Tono Cálido, saturación media, modulación media (Cálido, Neutro, Atmósfera cargada)	Tono Frío, saturación media, modulación media (Frío, Neutro, Atmósfera cargada)	Tono Cálido, saturación media, modulación media (Cálido, Neutro, Atmósfera cargada)	Tono Cálido, saturación media, modulación media (Cálido, Neutro, Atmósfera cargada)	Tono Cálido, saturación media, modulación media (Cálido, Neutro, Iluminación heterodoxa)	Tono Cálido, saturación media, modulación media (Cálido, Neutro, Iluminación heterodoxa)	Tono Cálido, saturación media, modulación media (Cálido, Neutro, Iluminación heterodoxa)	Tono Cálido, saturación media, modulación media (Cálido, Neutro, Iluminación heterodoxa)
 <i>Paleta predominante</i>									
<i>Contextualización</i>	Integrado (Específico)	Medianamente integrado (Contexto débil)	No integrado (Descontextuado)	No integrado (Descontextuado)	No integrado (Descontextuado)	Integrado (Específico)	Integrado (Específico)	Medianamente integrado (Contexto débil)	Integrado (Específico)
<i>Profundidad</i>	Teleobjetivo (>70mm) (Esquemización)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Normal (50mm) (Natural)	Normal (50mm) (Natural)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)
<i>Brillo</i>	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)
<b>Composición</b>									
<i>Distribución</i>	Vertical (Ideal vs Real)	Central (Protagonismo)	-	-	Central (Protagonismo)	Simetría Central (Protagonismo, máximo equilibrio)	Central (Protagonismo)	Horizontal (Dado vs Nuevo)	Central (Protagonismo)
<i>Prominencia</i>	Publicidad (Dinamismo y color)	<i>Spinner</i> (Posición central, Iluminación)	<i>Spinner</i> (Dinamismo, luz)	<i>Spinner</i> (Dinamismo, luz)	Complejo piramidal (Posición central, contraste lumínico)	Sol (Posición central, contraste lumínico)	Rachael (Movimiento)	Eldon Tyrell (Posición central, foco)	Haz lumínico azul (Contraste tonal y brillo)
<i>Enmarcado</i>	-	-	-	División horizontal Masa vs Cielo	División horizontal Masa vs Cielo	Paisaje enmarcado por columnas	-	-	-
<b>Dinámica</b>	Seguimiento	Seguimiento	Paneo lateral	Seguimiento	Seguimiento	Estacionaria	Estacionaria	Estacionaria	Estacionaria

**Tabla 2:** Análisis visual de *Blade Runner*.

### 5.2.2. *Análisis Intertextual*

Retomando el origen de la ciudad americana de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), añadiendo desde la visión inaugurada originalmente con *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Blade Runner* consolidaría en los 80 —fusionado con lo megaestructural para dar lugar a una ambientación saturada desgastada y oscura— el «futuro sucio»: un nuevo paradigma estético-conceptual de la ciencia ficción cinematográfica.

El denominado *cyberpunk*<sup>74</sup>, se sumaría a la estética inmaculada de *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) —adoptada y consolidada por la firma *Apple* en su filosofía de diseño— como una representación alternativa de la ciencia ficción, más asociada al *soft* que al *hard*, dado su enfoque en el desarrollo de entornos de hacinamiento urbano, y no tanto de diseño aeroespacial. Desde entonces el cine prospectivo se llenaría de calles oscurecidas por el crecimiento en altura y «mega-infraestructuras» que se apropian de las edificaciones.

Esto se trasladaría al otro lado de la pantalla, en el mundo de la arquitectura tangible, donde el admirador confeso del filme —el arquitecto francés Jean Nouvel con su *tech noir*<sup>75</sup>— en sintonía con la redundancia estructural y la descoordinación Inter sistémica de la obra del holandés Rem Koolhaas, redescubrirían en las pieles de los edificios, la complejidad, superposición y encanto de las texturas desgastadas. También en la obra del transgresor arquitecto norteamericano Thom Mayne fundador del estudio *Morphosis*, caracterizado por su obra «tecnomorfista» y estilo «post-holocausto» (Jencks, 1993) que captura un estado de ánimo predominante donde la tecnología ha abrumado al mundo natural y humano, un estado amenazante fuera de control.

#### 5.2.2.1. *Welcome to Los Angeles.*

(...) su «desdibujación» constituye uno de los rasgos más significativos de las formas urbanas contemporáneas, sea por los tamaños que han alcanzado las ciudades en su expansión, la generación de formas espaciales hiper-funcionales en su tematización, la integración y agrupamiento en megalópolis, o la desconexión de piezas plegadas sobre sí mismas (Álvarez Pedrosian, E. 2011, p. 11).

---

<sup>74</sup> Subgénero de la ciencia ficción, conocido por reflejar visiones distópicas del futuro en las cuales se combinan la tecnología avanzada con un bajo nivel de vida. El cómic *The Long Tomorrow* (1975) de Moebius, suele ser considerado uno de los primeros antecedentes visuales de la esencia *cyberpunk* pese a ser una obra anterior al periodo.

<sup>75</sup> Género híbrido de ficción, que combina el cine negro y la ciencia ficción, Presenta la tecnología como una fuerza destructiva y distópica que amenaza todos los aspectos de nuestra realidad. (Auger, 2011).



**Figura 12:** Secuencia de apertura de *Blade Runner* con el *Skyline* de Los Ángeles.

Desde la primera secuencia, se despliega ante nuestros ojos, una ciudad de un tamaño descomunal con 90 millones de habitantes. Una conformación urbana, «de-generada» a partir de la expansión y de la multiplicación del estímulo económico de nuevos polos tecnológicos, mediante procesos económicos caracterizados por una creciente flexibilidad. El propio Syd Mead, diseñador de producción de *Blade Runner* confiesa haber tomado como inspiración — para hacer la base de la pendiente de los edificios cubriendo unas seis manzanas de ciudad (y satisfacer la necesidad de acceso desde el suelo a la masa del edificio)— las torres del *World Trade Center* y las proporciones de las calles de Nueva York, pero expandiendo todo verticalmente alrededor de dos veces y media (Round, 2002).

El espacio urbano de Los Ángeles se desarrolló originalmente sobre una gran planicie que desborda a espaldas de una cadena montañosa, surcada por una densa red de vías de circulación —de trazado rectilíneo articulado ortogonalmente— que permitió la consolidación de su estructura metropolitana en la década del treinta del siglo XX. Desde este origen, la morfología urbana de esta ciudad ha sido determinada por la indispensable presencia del automóvil. El acto físico de locomoción, y las autopistas que lo permiten, están en la esencia de este enclave. Dicha característica se convierte en la principal forma de acercamiento a la experiencia urbana, no es posible para un peatón abarcar la vastedad territorial de una urbe de 13.000 hectáreas, estructurada en hiper-barrios con sus respectivas centralidades y autoridades administrativas.

En el audiovisual «*Reyner Banham Loves Los Angeles*»<sup>76</sup>, el académico británico hace una lectura de la ciudad, donde aparecen los fenómenos urbanos cruzados dentro de una ciudad llena de formas del futuro. Desde el momento en que sale del aeropuerto se sumerge en un automóvil de alquiler equipado con un sistema de audio, el cual le da la bienvenida con la frase: *Welcome to Los Angeles, supercity of the future*<sup>77</sup>. El itinerario propuesto es pautado por la voz femenina de una narradora, indicándole la ruta, los hitos notables y los momentos en los cuales debe pausar la grabación para no desfasar y estropear la experiencia turística.



**Figura 13:** Fotograma de *Blade Runner* con Gaff y Deckard sobrevolando la ciudad.

Los Ángeles no pudo ni podrá ser vivida a pie: es hija del automóvil. El *muscle car*<sup>78</sup> de la década del 70, el auto eléctrico contemporáneo y el *Spinner* de *Blade Runner*. Según las propias palabras de Banham: «aprendí a conducir para poder leer la ciudad en el original».

La voluntad de ver la ciudad ha precedido los medios para satisfacerla. Las pinturas medievales o renacentistas representaban la ciudad vista en perspectiva por un ojo que, no obstante, nunca había existido hasta ese momento. Inventaban a la vez el sobrevuelo de la ciudad y el panorama que éste hacía posible. Esta ficción ya transformaba al espectador medieval en ojo celeste. Hacía dioses (Certeau, M, De. 1980, p. 104).

---

<sup>76</sup> Documental de la BBC emitido en 1972 como parte de la serie *One pair of eyes*.

<sup>77</sup> Bienvenido a Los Ángeles, «Superciudad» del futuro.

<sup>78</sup> Automóvil deportivo de tamaño medio o grande, con un motor muy potente y un precio de compra relativamente barato.

Como un organismo enfermo con sus arterias circulatorias ya obstruidas, se despliega en Los Ángeles de *Blade Runner*, una superposición de niveles circulatorios en una suerte de *bypass*. A nivel del suelo el peatón confinado y en las alturas, surcando los cielos; los automóviles.

#### 5.2.2.2. Sobresaturación y estratificación.

Un elemento incuestionable de la película, un personaje más, que define tanto el marco como el campo de acción de los habitantes es la sobresaturación, el tratamiento textural «barroco». El propio Ridley Scott ha declarado en varias oportunidades que su fuente de inspiración urbana procede de otras grandes metrópolis tales como Nueva York, Hong Kong o Tokio. La ciudad absorbe resonancias externas causadas por la licuefacción cultural exacerbada. Un futuro heteróclito, que ya existe en otros lugares del presente.

En mi esfuerzo por crear una apariencia atascada en todo, tomé prestadas las señales de forma de la decoración bizantina (las columnas gruesas y retorcidas), los andamios temporales y, ciertamente, las curiosas paredes laterales inclinadas de la arquitectura maya. Todo fue forzado en conjunto para crear la apariencia del mundo *Blade Runner* (Kissel, G. 2012).



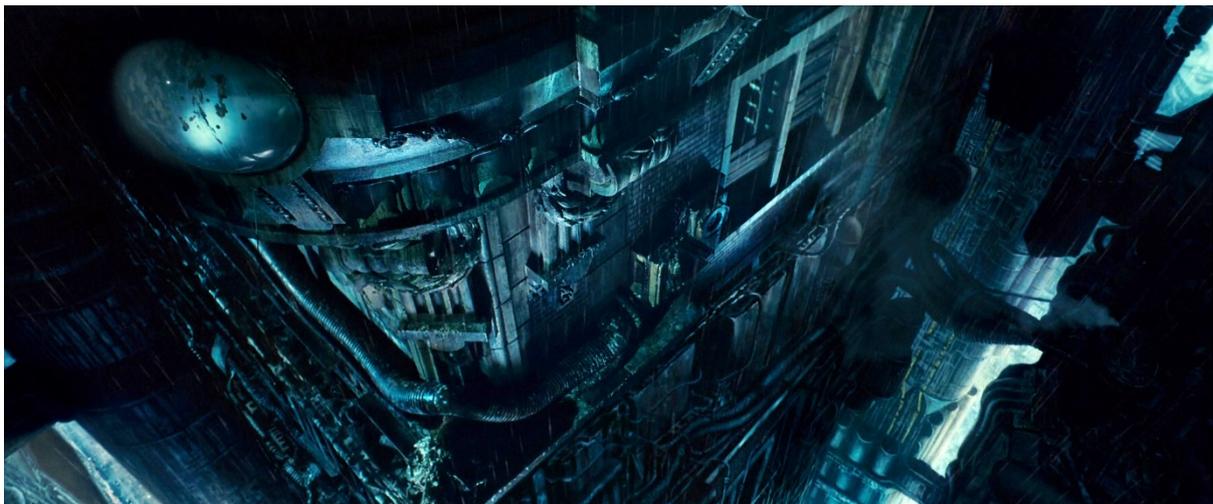
Figura 14: Barrio tokiota de *Kabukicho*. Foto del autor.

El interior de la ciudad se asemeja particularmente al barrio Tokiota de *Kabukicho*<sup>79</sup> en la zona de *Shinjuku*, con sus ubicuos carteles luminosos de neón y sus callejones. Las marcas y los logos se encaraman a los edificios como si treparan, llegando a alcanzar los más inverosímiles

---

<sup>79</sup> Considerada la zona roja más importante de Japón; en su entorno se encuentran miles de locales de entretenimiento enfocados al mercado de adultos. El área cuenta con muchos bares, moteles, locales comerciales, restaurantes y clubes nocturnos.

espacios urbanos. La publicidad utiliza los rascacielos desde el momento en que comienzan a romper los cielos de las ciudades; sus imágenes se producen y reproducen con la ayuda del cine. La profusión de puntos de referencia pegados al cuerpo del edificio subraya su carácter de mercancía, uno entre otros. El sobre estímulo visual exacerbado, tanto a nivel peatonal, como vehicular, derrama sobre las derruidas superficies, utilizándolas de soporte: una lucha vegetal por la luz, traducida a la jungla de asfalto con sus enredaderas de neón que se estiran hacia el habitante, en un afán de acaparar su atención.



**Figura 15:** Fotograma de *Blade Runner* con «Enredadera infraestructural».

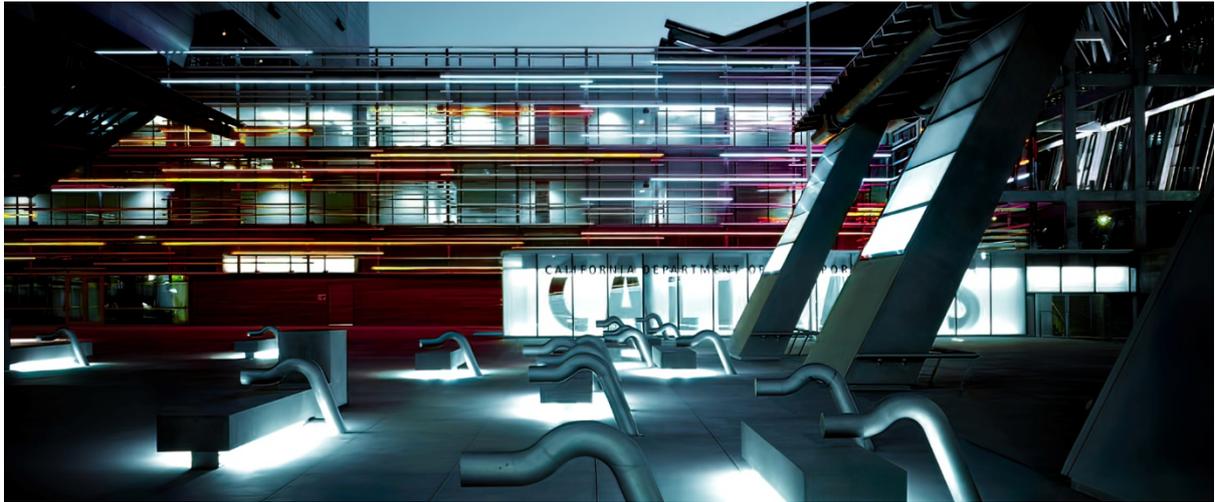
Los nuevos elementos estructurales se extienden a través de los edificios antiguos para soportar las nuevas construcciones de arriba, mientras los conductos, rótulos y cañerías de servicio corren, como serpientes, sobre las antiguas fachadas<sup>80</sup>.

A medida que los cables y los tubos del generador que suministran aire y desechos suben por los edificios antiguos, el nivel de la calle se convierte en nada más que un callejón de servicio a las megaestructuras superiores. Esta estética cristalizó en la vertiente californiana «*Dead Tech*» o «*High-Tech* después de la bomba»<sup>81</sup>, la cual significó una nueva y sofisticada respuesta a la modernidad.

---

<sup>80</sup> La estética es similar al concepto de fachada adaptativa de Peter Cook de *Archigram*, y la externalización de los servicios de infraestructura (calefacción, refrigeración, agua, gas) resuena conceptualmente con el centro Pompidou de Richard Rogers y Renzo Piano (1977).

<sup>81</sup> Surgida de SCI-Arc (Instituto de Arquitectura del Sur de California), la escuela de arquitectura de vanguardia que Michael Rotondi, socio de Thom Mayne, asumió en la década de 1980.



**Figura 16:** Sede de la *Caltrans* en Los Ángeles. Fuente: <https://arquitecturaviva.com/articulos/un-tiempo-convulso-3>.

Mientras que los modernos tenían fe en el progreso industrial, representado por la sobriedad blanca del estilo internacional, los posmodernistas de *Sci Arc* tenían una actitud agridulce hacia la tecnología. Sabían que traía contaminación, sabían que el progreso en un lugar se pagaba con el retroceso en otro, pero aun así amaban la cultura industrial lo suficiente como para seguir comprometidos con el impulso modernista de dramatizar la tecnología (Jencks, C. 1993, p. 53).

Otro tema recurrente en la ciencia ficción blanda, el de la estratificación social en altura —o isomorfismo entre arquitectura y clases sociales<sup>82</sup>— es observable de modo claro tanto en la metrópoli contemporánea como en *Blade Runner*. En la zona elevada (las colinas de Hollywood) se erigen, fortificadas, las lujosas residencias de los adinerados, entre ellas la casa Ennis<sup>83</sup>. Mientras tanto, en el llano de la ciudad, conviven los estratos sociales más desfavorecidos.

---

<sup>82</sup> Ver; *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *Demolition Man* (Marco Brambilla, 1993), *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997), *Dredd* (Pete Travis, 2012), *High-Rise* (Ben Wheatley, 2016), o *El hoyo* (Galder Gaztelu-Urrutia, 2019).

<sup>83</sup> Residencia de 1924 sobre las colinas de Hollywood, de reminiscencias precolombinas, obra del arquitecto norteamericano Frank Lloyd Wright, en la cual está inspirado el apartamento del protagonista Rick Deckard.



**Figura 17:** Fotograma de *Blade Runner* con niveles de estratificación social en vertical.

En la novela, los estratos inferiores, los «especiales» viven mezclados en una heterogeneidad homogeneizada, en el centro de la ciudad, miles de personas quedaron agrupadas en su mayoría en zonas urbanas donde podían verse físicamente, y animarse mutuamente con su presencia. Los previos habitantes fueron forzados a abandonar la Tierra —hacia las colonias exteriores del sistema solar— a raíz de la catástrofe nuclear.

Todas las culturas del mundo parecen mezcladas en un núcleo urbano lleno de humo que vibra con una violencia inminente. Las fronteras étnicas y raciales parecen haberse disuelto en un caos fractal donde ya no hay ningún lugar seguro ni ninguna identidad estable. Dichos procesos de gentrificación de los cascos históricos y los desplazamientos de población, visibilizan las distintas identidades, la multiculturalidad, la desigualdad y la exclusión.



**Figura 18:** Fotograma de *Blade Runner* mostrando el sincretismo cultural de la urbe.

La calle, un claustrofóbico espacio metropolitano, un lugar donde los diferentes elementos culturales se combinan y se presentan con un cierto grado de exotismo y peculiaridad, donde múltiples lenguas coexisten y se interpelan sin aparentes problemas con la mayor naturalidad, reflejando el producto de una globalización que ha desdibujado los límites nacionales. «El pluralismo ha ido más lejos aquí que en ninguna otra ciudad en el mundo, y por esta razón, personifica a la megalópolis global del futuro» (Jencks, C. 1993, p. 7).

### 5.2.2.3. La residencia de los dioses.

Los faraones del antiguo Egipto cuentan entre sus más elevadas funciones la de construir arquitecturas funerarias destinadas a asegurar su eternidad en el más allá. En las pirámides, la cámara funeraria suntuosamente adornada, guarnecida de tesoros, se convierte en el sitio mismo donde tienen lugar los procesos de regeneración del faraón en entidad divina, con el fin de que pueda prodigar sus favores a los vivos. (...) En todas partes y en cualquier época, los soberanos tienen el deber de poseer y exhibir cuanto de más bello existe, ostentar los emblemas resplandecientes de la majestad, vivir rodeados de maravillas, de pompa y de oro como otras tantas expresiones de su superioridad desmesurada. En los inmensos palacios que ordenan edificar, la vida de corte se traduce en el teatro del fasto y de la ostentación de las riquezas. (Lipovetsky, G. Roux, E. 2008, pp. 25, 35).



**Figura 19:** Fotograma de *Blade Runner* con la sede central de la *Tyrell Corporation*.

Dos colosales estructuras piramidales, la estructura material más majestuosa y perdurable, probablemente el mayor símbolo de eternidad de la historia cultural humana —en resonancia con el complejo arqueológico de Teotihuacán<sup>84</sup> imitando el entorno montañoso— emergen,

---

<sup>84</sup> En náhuatl: *Teōtihuācan* «lugar donde los hombres se convierten en dioses».

con sus 700 pisos de elevación, de entre los edificios de la metrópoli; masivas e intimidantes, desafían la propia escala de la ciudad, y por extensión a todos los habitantes que habitan a su sombra, conforman la sede central de la omnipotente *Tyrell Corporation*.



**Figura 20:** Pirámide de la luna (México). Foto del autor.

Tanto *Metropolis* como *Blade Runner* comparten este sentido de «elefantiasis» y geometricismo urbano. Ambos filmes revelan la estructura de clases a través de su arquitectura vertical. Mientras que la «Nueva Torre de Babel» domina el horizonte de *Metropolis*, aquí, las pirámides de la sede de la *Tyrell Corporation*, sirven como núcleo de la ciudad. La presencia del complejo es abrumadora, evocando un absoluto sentido de dominación.

Si alguien de una cultura ajena hiciera un rápido viaje en helicóptero sobre algunas de nuestras desparramadas ciudades quedaría extrañado al ver que el hombre urbano rendía culto en instituciones dedicadas a dioses comerciales (Jencks, C. 1981, pp. 31-32).

El despacho de la sede de la corporación emula una sala hipóstila<sup>85</sup> de columnas geométricas masivas (tan altas, que el cielorraso no es visible) y materiales pétreos nobles, dotada de un ventanal panorámico orientado hacia los puntos cardinales, decorada con mobiliario estilo imperio<sup>86</sup> de madera con detalles en bronce y abundancia de ánforas, estatuillas y bustos

---

<sup>85</sup> Recinto arquitectónico cubierto, de los templos del antiguo Egipto, sostenido por columnatas. Habitualmente eran adintelados, de techumbre plana. A la sala hipóstila ya no tenía acceso el campesinado, pero sí la aristocracia, que no podía continuar a las zonas siguientes, reservadas en exclusiva para el faraón y la clase sacerdotal.

<sup>86</sup> Movimiento de diseño de principios del siglo XIX impulsado por los descubrimientos arqueológicos de las campañas napoleónicas. El estilo Imperio se volvió hacia la opulencia florida de la Roma Imperial, Grecia y Egipto antiguos.

clásicos; una verdadera residencia de los dioses, de una fastuosidad y solemnidad capaces de subyugar y empequeñecer a los visitantes, poniendo en relieve la brecha social. Ahí reside el genio creador de los replicantes<sup>87</sup>, Eldon Tyrell.



**Figura 21:** Fotograma de *Blade Runner* con el despacho de la *Tyrell Corporation*.

Este discurso espacial es reforzado en una escena posterior, próxima al desenlace, donde el magnate —ocupado en sus aposentos mientras negocia acciones— es interrumpido por la aparición de J.F. Sebastian (Diseñador genético contratado por la *Tyrell Corporation*) acompañado de Roy Batty (replicante modelo Nexus-6, líder del grupo de androides fugados). ¿Qué tipo de habitación tiene un hombre así, un hombre extraordinariamente rico y poderoso al límite de equipararse a sí mismo con Dios?

El dormitorio del magnate fue ornamentado para que pareciera el dormitorio del papa, con una decoración muy ecléctica. La cama eran dos camas de matrimonio juntas con baldaquín<sup>88</sup>, toda la estancia estaba iluminada únicamente con velas para que tuviera un tono religioso» (Lawrence G. Paull, diseñador de producción: [http://www.brmovie.com/Locations/Tyrell\\_Bedroom.htm](http://www.brmovie.com/Locations/Tyrell_Bedroom.htm)).

---

<sup>87</sup> En la película, los androides son llamados «replicantes», mientras que en el libro se los menciona a menudo como «andrillos» (diminutivo peyorativo de androide).

<sup>88</sup> Pieza cuadrada o rectangular de tela lujosa con adornos valiosos y colgaduras que, adherida a una pared o sostenida por columnas, cubre un lugar como símbolo de reverencia y solemnidad.



**Figura 22:** Fotograma de *Blade Runner* con el dormitorio de Eldon Tyrell.

En el relato, ser poseedor de un animal es considerado signo de alto estatus social, pero como son sumamente costosos debido a su escasez tras la Guerra Mundial Terminal (causada por la extensión generalizada del polvo radiactivo), se suelen adquirir réplicas artificiales. El mayor anhelo de Rick Deckard, y continuo reproche de su compañera Iran, es el de reemplazar su oveja eléctrica por un animal vivo, e incluso acepta el peligroso trabajo de «retirar» a seis replicantes Nexus-6 fugados, para obtener las bonificaciones<sup>89</sup> y así poder comprarlo: «No ahorras para que podamos comprar una oveja de verdad, en lugar de esa falsa que tenemos arriba. (...) Ahí «pastaba» su oveja eléctrica; por más que fuera un sofisticado objeto mecánico, ramoneaba con simulada satisfacción y engañaba al resto de los ocupantes del edificio» (Dick, P. K. 2000, pp. 12, 15).

El animal se convierte en un elemento definitorio de clase para su poseedor. Las especies son ordenadas por precio en catálogos al alcance del consumidor y a la vista en lujosos escaparates callejeros. La falta de una mascota es vista, en la sociedad de *Blade Runner*, como una deshonra y una señal de exclusión social.

En la lógica de los signos, como en la de los símbolos, los objetos ya no están vinculados en absoluto con una función o una necesidad definida. Precisamente porque responden a algo muy distinto que es, o bien la lógica social, o bien la lógica del deseo, para las cuales operan como campo móvil e inconsciente de significación (Baudrillard, J. 2009, p. 78).

---

<sup>89</sup> «Un cazador de bonificaciones es un asesino profesional al que se le da una lista de personas que debe matar. (...) trabaja para el ayuntamiento, de modo que recibe también un salario, que se mantiene bajo para que el hombre tenga un incentivo» (Ibid. p. 123).



**Figura 23:** Fotograma de *Blade Runner* con búho artificial.

De todas las especies animales, el búho, fue el primero en extinguirse. Esta circunstancia lo convierte en el máximo símbolo de estatus social, inaccesible para la amplia mayoría de las personas por su astronómico precio de mercado: «... Jamás venderíamos nuestro búho — Rachael lo contempló con una mezcla de placer y piedad; al menos eso le pareció a Rick—. Y aunque así fuera, nunca podría pagar el precio». (p. 41).

Desde la Antigüedad los búhos y las lechuzas han sido el símbolo de la sabiduría y el conocimiento: Atenea, la diosa tutelar de Atenas tenía uno por mascota, y ha sido desde entonces, el escudo y emblema de la ciudad cuna de la cultura occidental. El poseedor del búho, es simbólicamente el poseedor del conocimiento y del capital cultural asociado a éste.

El poderío de la tecnocrática corporación Tyrell, se sustenta en el monopolio del conocimiento como base para la dominación económica. La fabricación y comercialización de androides para tareas esclavas, crea nuevas jerarquías sociales que han reemplazado a las antiguas diferencias de clase (Baudrillard, 2009). Lo sintético emula lo auténtico y es llevado al límite de lo indistinguible: «Más humano que humano» el eslogan de la Corporación.

### 5.3. *Brazil* (Terry Gilliam, 1985)

(...) Ese lugar es una ciudad metalúrgica, donde todo está cubierto de un polvo metálico gris. Aún la playa está completamente cubierta de polvo, es realmente oscura. El sol se estaba poniendo y era muy hermoso. (...) Tuve esta imagen de un hombre sentado allí en esa sórdida playa con una radio portátil, sintonizando estas extrañas canciones escapistas latinas como «Brazil». La música lo transportaba de algún modo y le hacía aparecer el mundo menos gris. Terry Gilliam (Mathews, J. 2000, p. 78).



**Figura 24:** Fotograma de *Brazil*, con el puesto de trabajo de Sam Lowry.

Con la posibilidad del holocausto nuclear aún cercano, los cineastas norteamericanos de la década del 80 visionaron un futuro apocalíptico. Era casi imposible encontrar un filme futurista que ofreciera una visión optimista del porvenir. Tanto *Escape from New York* (Carpenter, 1981), *Blade Runner* (Scott, 1982), *Brazil* (Gilliam, 1985) y *Robocop* (Verhoeven, 1987) entran dentro de esta visión. En ellos, si aparece algún tipo de gobierno, está siempre dedicado a explotar un ambiente anárquico. Aquellos con poder en tal mundo (megacorporaciones, redes mediáticas, entidades estatales), son todopoderosos, omnipresentes y manipuladores.

*Brazil* es un ejemplo canónico de distopía. Una visión crítica de la utopía<sup>90</sup>, creada a través de un criticismo dialógico del orden social o político que la comunidad ideal representa. Suele exagerar y aún invertir la utopía, a partir de las eventualmente distorsiones o contradicciones que producirían algunos aspectos de la fantasía del futuro ideal<sup>91</sup>.

Varios aspectos culturales del presente aparecen sincretizados y distorsionados. Nos presenta la otra cara de los ideales eternos del progreso científico y social: la pérdida de pasión causada por la burocratización, el precio que debe pagar la gente socialmente anestesiada —que se refugia de su vida gris a través de una poderosa fantasía— y rinde su individualidad por el confort y la seguridad de estar aceptados en el sistema. Un texto multi-semiótico donde afloran todos los elementos de la cultura posmoderna, como el pastiche, la ironía, la intertextualidad y la nostalgia. Cualidades aplicables no sólo al presente sino también a muchas etapas en las cuales se ha recurrido intencionadamente al «remix» del pasado.

La trama de *Brazil*, se desarrolla en un escenario donde instituciones burocráticas gigantescas controlan todos los aspectos de la vida cotidiana acumulando funciones sobre la ciudadanía. El protagonista Sam Lowry, vive adaptado al sistema desde que tiene uso de razón, pero desea poder realizar sus sueños. Sam es un engranaje menor de la colosal burocracia llamada «Ministerio de Información». El Ministerio se dedica a perseguir a los elementos subversivos de la sociedad, incluidos los terroristas, que bombardean aleatoriamente a ricos y potentados. A medida que se desarrolla la historia, vemos lo que se convierte en una lucha por la libertad y la individualidad contra la dominación tecno-ideológica de la humanidad.

La unidad de contexto seleccionada<sup>92</sup> inicia con el ingreso del protagonista Sam Lowry (interpretado por Jonathan Pryce) al lobby de «Recuperación de Información» para hacer toma de posesión de su nuevo cargo en la institución. Dicha escena se subdividió en 5 tomas, con un total de 8 cuadros destacados para efectuar el análisis visual. Esto se debe a que la primera toma consiste en un barrido ascendente, conformando tres instancias (a, b y c) con contenido visual relevante<sup>93</sup>.

---

<sup>90</sup> El término «utopía» significa «no-lugar», y fue utilizado en un principio por el pensador, teólogo, político y humanista inglés Tomas Moro en su libro *Utopía* (c. 1516).

<sup>91</sup> Algunos casos arquetípicos de distopía literaria son; *Un mundo feliz* (Aldous Huxley, 1932); *1984* (George Orwell, 1949); *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953) y *La naranja mecánica* (Anthony Burgess, 1962).

<sup>92</sup> <https://vimeo.com/570771665>

<sup>93</sup> Ver Tabla de análisis visual al final del capítulo.

### 5.3.1. *Análisis visual*

#### 5.3.1.1. Representación.

El mundo de *Brazil* es majestuoso en su riqueza de detalles, y para crear una atmósfera surrealista de malestar psicológico y una realidad desnaturalizada, Gilliam frecuentemente adopta ángulos de cámara heterodoxos, en especial tomas de ángulo bajo, alto o aberrante.

El primer cuadro de la escena (nº.1), nos muestra desde arriba a un Sam miniaturizado ingresando al recinto. Por el contrario, los ángulos bajos dan una impresión de exaltación y triunfo, hace parecer tanto al actor como al espacio, imponente y asombroso lo cual sucede con las tomas del portero. Existe una relación de relativa igualdad simbólica (con Sam, no así con el portero dado que se encuentra sobre una tarima) a partir de la tercera toma.

La escena evoluciona desde una perspectiva «equilibrada e involucrada» durante el preludeo de introducción contextual, hacia una «tensionada y desapegada» durante el diálogo (nº.3). Todo inicia con un plano panorámico, seguido por un plano medio donde se nos presenta al personaje novedoso del portero desde una distancia personal lejana (imposibilitando el «virtual» contacto físico), para culminar en un plano general polarizado donde la distancia social es lejana, tanto con el espectador como entre los actores, formando un triángulo que reduce al público a la pasividad.

#### 5.3.1.2. Modalidad.

En *Brazil*, Gilliam utiliza una variedad de esquemas de iluminación para mostrar los cambios graduales en los personajes y su entorno. El interior del edificio de «Recuperación de información» está iluminado de forma discreta y los colores son apagados y desaturados. Los colores fríos y oscuros producen una sensación amenazadora desde arriba; de tristeza desde los lados, y de pesadez desde abajo (Neufert, 2007). La iluminación puntual hace que el edificio parezca lúgubre y casi maligno a causa de la penumbra. Se hace uso de la clave baja, o alto contraste durante toda la escena, confiriéndole una sensación de dramatismo e intensidad. Otro recurso visual que disminuye la modalidad (hacia el hiperrealismo), es el de una profundidad (ángulo de visión) exagerada. El lente utilizado en la mayor parte de la escena es un gran angular, que distorsiona el perímetro al exagerar las fugas, aumentando la escala de lo representado. La cámara nunca llega a captar el límite vertical (cielorraso), e imposibilita cualquier estimación de altura, al atraer nuestra mirada hacia arriba, hacia el infinito<sup>94</sup>.

---

<sup>94</sup> Sam Lowry sueña con volar sobre la ciudad. Elevarse verticalmente equivale a adquirir libertad, un escape de la burocracia.

### 5.3.1.3. Composición.

La imagen se polariza fuertemente hacia los lados al inicio del diálogo, con Sam a la izquierda como elemento conocido, y el portero a la derecha como un dato nuevo en la trama. La utilización simbólica de la dimensión vertical es muy potente en dos momentos particulares; cuando se nos presenta el estrado en el sector superior del cuadro nº.2 y la figura de Sam a contraluz en la mitad inferior; y con la aparición del ascensor (nº.3), en una alegoría del inminente ascenso social. La composición puede configurarse de forma concéntrica. Un sentido de permanencia va con la posición central.

La distribución de la toma del portero mayestático, rodeado de elementos, lo presenta como una autoridad. La irrupción del ascensor como único elemento dinámico, llama automáticamente la atención. En la primera toma (segundo cuadro clave: 01b), la sombra de Sam es enmarcada por la luz y destacada por la perspectiva central. Sucede lo mismo con la silueta del portero enmarcada por el rectángulo de luz de la cristalera.

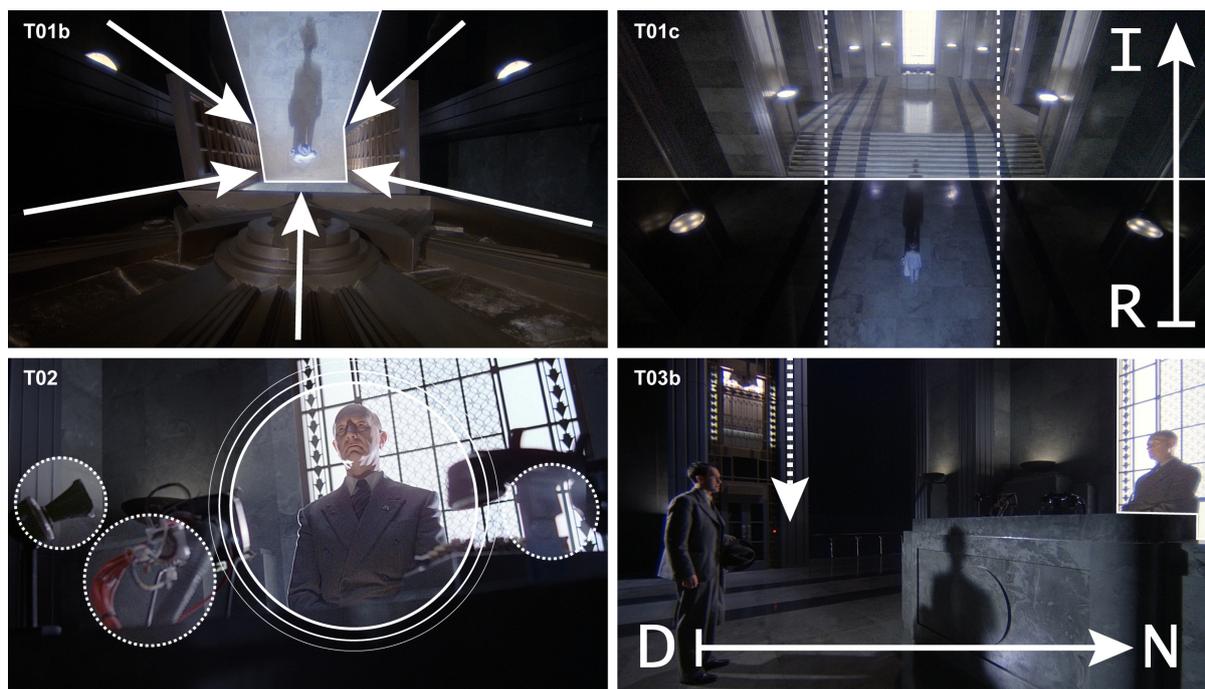


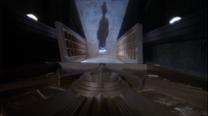
Gráfico 3: Análisis de composición de *Brazil*.

#### **5.3.1.4. Dinámica.**

El único movimiento de cámara en toda la escena —esencialmente estacionaria, para destacar la composición geométrica de cada toma— se verifica al comienzo en un seguimiento vertical de Sam mientras avanza por la nave central del lobby<sup>95</sup>. La cámara alterna desde la cenital (en panorama amplio) hasta el contrapicado particular de la toma del portero.

---

<sup>95</sup> La distancia y el ángulo de visión se pueden dinamizar de dos maneras: con los participantes representados iniciando el cambio, o iniciado por la cámara (Ibid. p. 261).

Nº Toma	01			02		03		04		05
<b>Cuadro Destacado</b>										
<b>Representación</b>										
<i>Encuadre</i>	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano medio (Distancia personal lejana)	Plano general (Distancia social lejana)	Plano general (Distancia social lejana)	Plano general (Distancia social lejana)	Plano medio (Distancia personal lejana)	Plano general (Distancia social lejana)	Plano general (Distancia social lejana)
<i>Perspectiva</i>	Central (Involucrado / equilibrio)	Central (Involucrado / equilibrio)	Angular (Desapegado / tensión)							
<i>Ángulo</i>	Cenital (Máximo poder)	Cenital (Máximo poder)	Picado (Grán poder)	Contrapicado (Sometimiento)	Horizonte normal (Igualdad)	Horizonte normal (Igualdad)	Horizonte normal (Igualdad)	Contrapicado (Sometimiento)	Horizonte normal (Igualdad)	Horizonte normal (Igualdad)
<b>Modalidad</b>										
<i>Color</i>  Paleta predominante	Tono Frío, saturación baja, modulación alta (Frio, Apagado, Naturalismo)									
<i>Contextualización</i>	Integrado (Específico)									
<i>Profundidad</i>	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Normal (50mm) (Natural)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Normal (50mm) (Natural)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)
<i>Brillo</i>	Clave baja (Dramatismo, intensidad)									
<b>Composición</b>										
<i>Distribución</i>	Central (Protagonismo)	Central (Protagonismo)	Vertical (Ideal vs Real)	Central (Protagonismo)	Horizontal (Dado vs Nuevo)	Horizontal / Vertical (Dado vs Nuevo / Ideal vs Real)	Horizontal (Dado vs Nuevo)	Central (Protagonismo)	Horizontal / Vertical (Dado vs Nuevo / Ideal vs Real)	Horizontal / Vertical (Dado vs Nuevo / Ideal vs Real)
<i>Prominencia</i>	-	Sam (Fuga de perspectivas)	Cristalera (Iluminación)	Portero (Posición central)	-	Ascensor (Aparición / movimiento)	Sam (Movimiento)	Portero (Posición central)	Ascensor (Movimiento)	Ascensor (Movimiento)
<i>Enmarcado</i>	-	Sombra de Sam enmarcada por luz	División vertical Centro / laterales	Portero enmarcado por vitrina	División vertical polarizada Portero enmarcado por vitrina	Portero enmarcado por vitrina	Portero enmarcado por vitrina	Portero enmarcado por vitrina	Portero enmarcado por vitrina	Portero enmarcado por vitrina
<b>Dinámica</b>	Estacionaria	Estacionaria	Tilt ascendente	Estacionaria						

**Tabla 3:** Análisis visual de *Brazil*.

### 5.3.2. *Análisis Intertextual*

#### 5.3.2.1. **Sincretismo espacio-tiempo.**

El que escribe (el que pinta, el que esculpe, el que compone música) siempre sabe lo que hace y cuánto le cuesta. Sabe que debe resolver un problema. Los datos iniciales pueden ser oscuros, intuitivos, obsesivos, mero deseo o recuerdo. Pero después el problema se resuelve escribiendo, interrogando la materia con que se trabaja, una materia que tiene sus propias leyes y que al mismo tiempo lleva implícito el recuerdo de la cultura que la impregna (el eco de la intertextualidad) (Eco, U. 1992, p. 636).



**Figura 25:** Fotograma de *Brazil* con muestra del sincretismo espacio-temporal.

El estilo arquitectónico, la utilería, el vestuario y el maquillaje de *Brazil* no evocan ni el pasado ni el futuro, sino el mundo como podría haber sido si todo el siglo fuera licuado en un solo instante. Esta visión del siglo XX (una mezcla ecléctica pero coherente de estilos y diseños) produce en el espectador un sentido de desplazamiento de las categorías del sentido común (espaciales y temporales) a la vez que una familiaridad enrevesada. Desde la secuencia de apertura con la leyenda *Somewhere in the 20th Century* (En algún lugar del siglo XX) queda el relato encauzado en un sincretismo espacio-temporal. Citando al propio Terry Gilliam: «si tuviera que tener un lugar, sugeriría que *Brazil* está vagamente situada en alguna parte en la frontera Los Ángeles-Belfast».

Gilliam advirtió que todas las películas futuristas acaban evocando fatalmente el pasado en el que se concibieron, y revirtió este principio en una coherente estética satírica, utilizando el bricolaje urbano posmoderno para entrelazar, y a veces trabar el pasado con el presente (Jencks, 1981), así como para indicar el impacto de la mercantilización capitalista. «Una de las virtudes de la parodia, además de su ingenio es su dominio de clichés y convenciones todos ellos aspectos de la comunicación que son esenciales en el Posmoderno» (Jencks, C. 1981, p. 93). Los rasgos distópicos se encuentran en la *Arquitectura del poder*, en su tecnología aparatosa, y el uniformismo de la indumentaria de los burócratas. Términos como «Ministerio de Información», remiten a una nomenclatura literaria de fuerte influencia Orwelliana<sup>96</sup>.

La existencia de una vigilancia ubicua, expresada a través de elementos como carteles propagandísticos, pantallas, altavoces, micrófonos y cámaras, es un atributo heredado sin duda de *1984*. Pero *Brazil* va más allá de la propuesta de Orwell de un futuro totalitario, poniendo en cuestionamiento la racionalidad de los grandes gobiernos en general. Este filme desarrolla el sentido recurrente de que los poderes que lo pueden todo en el mundo contemporáneo son a la vez indiferentes e incompetentes, o llanamente manipuladores y malintencionados.



**Figura 26:** Fotograma de *Metropolis* con la «torre de Babel». Fuente: <https://cinefilio.wordpress.com/2018/01/12/metropolis/>

---

<sup>96</sup> En su novela *1984*, George Orwell divide el gobierno totalitario de «Oceanía» en; El Ministerio del Amor (ocupado de administrar los castigos, la tortura y de reeducar en las ideologías del Partido); El Ministerio de la Paz (encargado de asuntos relacionados con la guerra); El Ministerio de la Abundancia (que administra la economía) y el Ministerio de la Verdad (dedicado a manipular la documentación para conseguir que el pasado coincida con la versión oficial de la historia).

El mayor referente estético de *Brazil* —y, el de tantas otras películas distópicas— podemos rastrearlo en lo que se ha mantenido como la más influyente representación artística de la ciudad moderna del futuro: la expresionista *Metropolis* de Fritz Lang (1927). La película fue acusada originalmente de representar a la ideología nazi, sin embargo, con el paso de los años ganó popularidad, especialmente durante la década de *Brazil* (los 80), cuando se la consideró un fenómeno clásico de culto, una pieza con aspectos posmodernos, como los artilugios tecnológicos kitsch yuxtaponiendo el pasado con el presente para obtener mayor riqueza de significados (Jencks, 1981). El valor contemporáneo de la película se debe a la recepción de la misma en esa década y a su aspecto alegórico.

La formación inicial de Fritz Lang en arquitectura se evidencia en la forma en que se desarrollan la atmósfera y la narrativa, mediante el uso de significantes arquitectónicos expresionistas y simbólicos. La escala, y las fuertes, pesadas y masivas formas geométricas, muestran claramente quiénes tienen el control y quiénes no. Las imágenes nos presentan una ciudad donde la clase dominante habita en edificios Art Decó que vuelan alto en el cielo<sup>97</sup>. *Brazil* utiliza la misma metáfora de la verticalidad para expresar la separación de clases y la lucha contra la burocracia, y adopta el mismo tratamiento contrastado de luz y oscuridad y el uso de sombras para evocar y realzar el estado de distopía y miedo.



**Figura 27:** Exterior y Lobby del Edificio *Chrysler* (Nueva York, EEUU). Fotos del autor.

---

<sup>97</sup> Fritz Lang declaró que *Metropolis* tuvo su génesis en su viaje a la ciudad de Nueva York en octubre de 1924, cuando vio los rascacielos estadounidenses por primera vez.

El estilo arquitectónico predominante de la época de *Metropolis* fue el Art Decó o *Modernistic Style*: espejo de una sociedad entusiasmada por los avances técnicos de la aviación, las proezas industriales del hierro, el vidrio y el hormigón armado, y el dinamismo y progreso de una vida motorizada y acelerada. La síntesis del Art Déco en los Estados Unidos tenía tantas raíces en la corriente principal del Movimiento Moderno como en el historicismo de finales de siglo XIX (Frampton, 1980). Heredero de las formas vanguardistas del cubismo, el constructivismo ruso, el futurismo italiano y el expresionismo alemán, enriquecido por la vocación vertical del gótico (el anterior salto técnico de la arquitectura hacia las alturas), incorpora el estriado vertical y elementos simbólicos zoomórficos a la geometría imperante del cubo, la esfera y la línea recta. Estas tendencias fueron plasmadas en los edificios más emblemáticos de Nueva York y Chicago<sup>98</sup>. El notable edificio *Chrysler* (1930), con sus metálicas gárgolas en forma de águilas, y su impresionante lobby estriado de granito y bronce<sup>99</sup>, se transfiere al mundo creado por Terry Gilliam de la mano de Fritz Lang.

El lugar de la comunicación visual en una sociedad determinada sólo puede entenderse en el contexto de, por un lado, la gama de formas o modos de comunicación pública disponibles en esa sociedad y, por otro lado, sus usos y valoraciones (Kress y van Leeuwen, 2006). La realidad puede estar en el ojo del espectador, pero el ojo ha tenido una formación cultural, y se ubica en un entorno social y una historia. Las formas geométricas puras siempre han sido una fuente de fascinación, incluso de asombro religioso. Nuestra era científica no es la excepción. En la sociedad occidental contemporánea, los cuadrados y los rectángulos son los elementos del orden mecánico, tecnológico, del mundo de la construcción humana<sup>100</sup>. Configuran nuestras ciudades, nuestros edificios, nuestras carreteras, dominan la forma de muchos de los objetos que usamos en la vida cotidiana. Las formas rectangulares se pueden apilar, alinear entre sí en patrones geométricos: forman los bloques de construcción con los que construimos nuestro mundo y, por lo tanto, son la elección dominante de constructores e ingenieros (Kress y van Leeuwen, 2006).

---

<sup>98</sup> Centros urbanos donde se desarrollaron los primeros rascacielos, gracias al avance técnico del ascensor.

<sup>99</sup> La durabilidad del granito simboliza la eternidad, y el bronce suele asociarse a lo legendario, siendo el metal protagonista del ciclo homérico.

<sup>100</sup> Para ilustrar las diferencias culturales con respecto a los códigos visuales entre oriente y occidente, cabe citar la siguiente anécdota acerca de la visita de Charles Jencks a la emblemática torre Nakagin del arquitecto Kisho Kurokawa: «Fuimos a ver su nueva torre de apartamentos en Tokio, hecha de contenedores marítimos apilados. Su forma global resultaba bastante extraña. Parecían terrones de azúcar amontonados, o mejor dicho lavadoras superpuestas porque todos los cubos blancos tenían ventanas redondas en el centro. Cuando dije que esta metáfora tenía desafortunadas implicaciones si se aplicaban a un lugar para vivir, Kurokawa mostró cierta sorpresa, ¡No son lavadoras, son jaulas de pájaros! Mira en Japón construimos jaulas de pájaros de hormigón con agujeros redondos para colocarlos en los árboles. Yo he construido estos nidos para hombres de negocios itinerantes que visitan Tokio y para solteros que llegan volando de vez en cuando con sus pájaros» (Jencks, C. 1981, p. 40).

### 5.3.2.2. La burocracia sacralizada.

La religión ha empleado siempre la arquitectura como vehículo de propaganda y para crear una sensación compartida de identidad. Un edificio religioso se concibe para que el individuo sienta que pertenece a un cuerpo más amplio de fieles y en cierto sentido para desempeñar un papel en la revelación de verdades sagradas (Sudjic, D. 2007, p. 243).

El austero y sólido lobby de «Recuperación de Información» está definido por la ortogonalidad y las figuras geométricas puras. Su nave rectangular frontal y simétrica evoca la tipología de basílica paleocristiana<sup>101</sup>, con una contundente columnata de estriado vertical (aumentando la percepción de estaticidad), culminada por el altar-estrado de granito gris (con un círculo inscripto en un rectángulo en su frente)<sup>102</sup>, retroiluminado por una vitrina rectangular. La calidad de la iluminación —pequeñas fuentes de luz puntuales— del recinto es en clave medieval románica<sup>103</sup>, esto se hacía con la intención de agudizar la aprensión natural a las amenazas que acechan en la oscuridad, y señalar el camino hacia la salvación: «La luz que brilla en las sombras puede hacerles triunfar sobre los poderes maléficos» (Gombrich, E.H. 1950, p. 113).

El origen de la arquitectura puede rastrearse a la construcción sagrada. Sus formas, intelectuales y materiales, han formado el papel contemporáneo de la arquitectura y nos han legado nuestra visión del lenguaje arquitectónico, con un contenido tanto secular como espiritual. Levantar la vista hacia la luz es un llamador simbólico a pensar en el paraíso. Sitúa al individuo en una posición de desventaja física, transforma una percepción intelectual en una experiencia irracional. Pero la arquitectura también puede usarse para definir atmósferas: para crear sensaciones espaciales, así como expectativas de reverencia, orientadas a que el individuo sienta que ha abandonado el mundo cotidiano para, por un instante, acceder a lo sagrado. Son edificaciones que contienen el mensaje de lo sacro inscrito en su ADN.

---

<sup>101</sup> Mercados cubiertos y tribunales públicos de justicia, consistiendo principalmente en grandes salas oblongas (...) En el extremo había un espacio para un estrado en el que el presidente de la asamblea, o el juez, tenía su asiento (Gombrich, E. H. 1950, p. 103).

<sup>102</sup> Los círculos y formas curvas son elementos que asociamos con un orden orgánico y natural, con el mundo de la naturaleza orgánica, El cuadrado no existe en la naturaleza, es en su connotación negativa, una fuente de opresión que «nos encierra».

<sup>103</sup> Primer estilo artístico internacional europeo occidental, predominante durante los siglos XI, XII y parte del XIII.

En las iglesias bizantinas, la figura dominante del gobernante divino ocupa el centro del ábside (en las iglesias románicas occidentales, el tímpano de la portada), rodeada por un círculo de subordinados<sup>104</sup>, las enseñanzas de la Iglesia acerca del destino final de las vidas humanas, toman cuerpo en esas representaciones. El todopoderoso conserje *pantocrátor*<sup>105</sup> es elevado simbólicamente por la vitrina a modo de *Mandorla*<sup>106</sup>.



**Figura 28:** Ábside de San Clemente de Tahull (Lleida, España). Fuente: <https://auladehistoria.org/san-clemente-de-tahull-pintura-mural/>

La atribución de poder supremo y omnisciente nace de la propia institución y es transferida a la figura del portero, y los «ángeles»<sup>107</sup> que lo rodean y le sirven como instrumentos y mediadores de poder: «un “poder sagrado” que penetra y atraviesa tanto el mundo divino como el humano, desde los principados celestes hasta las naciones y pueblos de la tierra» (Agamben, G. 2008, p. 270). Este paralelo religioso, apuntala el dogmatismo estatal indiscutible: la burocracia es el Dios único de *Brazil*.

Un elemento emergente del análisis, es la fuerte relación de contraste entre dos elementos; la burocracia totalitaria —la tácita y continua vigilancia efectuada por «Recuperación de

<sup>104</sup> Los cuatro apóstoles tetramorfos, o los arcángeles principales Miguel, Gabriel y Rafael.

<sup>105</sup> Representación de Dios Todopoderoso típica del arte bizantino y románico. Aparece con la mano derecha levantada para impartir la bendición y portando en la izquierda las Sagradas Escrituras.

<sup>106</sup> Marco o aureola en forma oval o de almendra en donde se insertan personajes sagrados.

<sup>107</sup> Teléfonos, micrófonos, cámaras y monitores.

Información»<sup>108</sup> sobre la población— y el individuo, en este caso Sam Lowry. La asimetría entre ambos, el desconcierto y la falta de información por un lado y el total control, seguridad y sapiencia del devenir de los eventos por parte de la institución. Esta situación es apuntalada por el discurso espacial del poder, traduciéndose directamente a las manifestaciones de sus protagonistas. La falta de contemplación institucional en contraste con la fragilidad de un sujeto reducido a la insignificancia por las sobrehumanas cualidades espaciales de un recinto, en el cual, hasta el más discreto susurro es magnificado y plasmado eternamente en un prolongado eco.

---

<sup>108</sup> Claro eufemismo de la policía secreta (Wright, 2000).

#### 5.4. *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002)

Los monumentos son hitos humanos que los hombres han creado como símbolos de sus ideales, de sus propósitos y de sus acciones. Están pensados para sobrevivir a la época que los originó, y constituyen la herencia de las generaciones futuras. Como tales, forman un vínculo entre el pasado y el futuro (...) son la expresión de las necesidades culturales más elevadas del ser humano. Han de satisfacer esa eterna demanda de la gente que consiste en convertir en símbolos su fuerza colectiva. Los monumentos más vitales son los que expresan los sentimientos y los pensamientos de esta fuerza colectiva (Frampton, K. 1980, p. 224).



**Figura 29:** Fotograma de *Equilibrium* con el clérigo John Preston.

*Equilibrium* es un mix de distopías, la suma de los miedos contenidos en las distopías de Aldous Huxley (*Un mundo feliz*, 1932), George Orwell (*1984*, 1949) y Ray Bradbury (*Fahrenheit 451*, 1953). La película está ambientada después de la inmensa devastación causada por la Tercera Guerra Mundial. Por lo tanto, a los líderes de *Libria* se les ocurrió la idea de que la causa de todos los problemas del mundo y la razón de las guerras y la muerte es el sentimiento humano manifestado en el odio y la rabia (Tóth, 2009).

El objetivo del régimen es lograr la paz, vivir en un mundo seguro y tranquilo, vivir sin guerras ni desolación y asegurar el futuro de la raza humana. Para ello, todos los habitantes deben deshacerse de las emociones. Así, los librianos son convertidos en autómatas humanoides

mediante el uso de una medicina llamada *Prozium II*<sup>109</sup> (similar a *Soma* en *Un mundo feliz* de Aldous Huxley). El mundo donde todo esto tiene lugar es una construcción rígida y sin vida similar a una máquina. *Libria* es una ciudad-estado distópica, un estado policial donde «Padre», como se le llama, ocupa la posición central como gobernante supremo, una figura divina. Su culto a la personalidad y dictadura absoluta hacen que «Padre» sea omnipresente: está equipado con el «Ojo del poder» que todo lo ve (Foucault, 1980) que ejerce su mirada disciplinaria en todas partes y en todo momento. Las imágenes de «Padre» se proyectan en pantallas, mientras su figura holográfica da un discurso muy custodiado por policías en un lugar sagrado. El dispositivo aplastante bajo el que vive esta sociedad, formado por una vasta red de elementos —ideológicos, religiosos, arquitectónicos, tecnológicos y hasta medicinales y estéticos— apuntando todos en un mismo sentido, direccionando y uniformizando, configura una auténtica fábrica de individuos funcionales que refuerzan y retroalimentan la realidad que habitan, y de la cual, aunque quisieran, no podrían escapar.

El título de la película sugiere que el objetivo del régimen en su distopía futurista es crear y mantener el equilibrio en el mundo y en la vida de las personas. Se podría suponer que para lograr este «ideal», los medios utilizados serían pacíficos en lo que respecta al bien común de las personas, cuyo bienestar es supuestamente el objetivo a alcanzar. Sin embargo, el régimen en cuestión no emplea modos pacifistas. Por tanto, parece que toda la empresa es ya una paradoja en sí misma. Hablar de paz, seguridad, la vida de la raza y el beneficio de las personas se puede ver en un primer plano, pero en el fondo las estrategias a través de las cuales estos deben realizarse son la opresión, la manipulación, la violencia, el asesinato, la mentira y la degradación. «El fascismo ve su salvación en que las masas lleguen a expresarse (pero que ni por asomo hagan valer sus derechos)» (Benjamin, W. 1935, p. 55).

Según la película, en el contexto de la sociedad humana, o la humanidad se mantiene sin lograr un estado ideal y pacífico, o se crea una sociedad «sin humanos» llena de seres mecánicos que viven en perfecta paz y armonía con ellos mismos y con los demás. Es un filme que trata la cuestión de los humanos convertidos en máquinas como herramientas en manos de un poder dispuesto a crear una estabilidad perfecta en un mundo deshumanizado, o más bien poshumano.

---

<sup>109</sup> Probablemente se refiera al Prozac, un fármaco muy conocido y de uso generalizado en la actualidad, que generalmente se prescribe como tratamiento para la depresión mayor, el trastorno obsesivo-compulsivo y el trastorno de pánico (Tóth, 2009).

La unidad de contexto seleccionada<sup>110</sup>, es la secuencia iniciada con el retorno de «*nethers*»<sup>111</sup> en coche de los clérigos Preston y Patridge, luego de una misión de limpieza, a la urbe amurallada de *Libria*, seguida de un discurso de «Padre» a los ciudadanos, acerca del triunfo de la sociedad por sobre la violencia y las emociones humanas. Dicha secuencia se subdividió en 20 tomas, con un total de 8 cuadros destacados para efectuar el análisis visual<sup>112</sup>.

#### **5.4.1. Análisis visual**

##### **5.4.1.1. Representación.**

La sociedad representada en *Equilibrium* es mostrada de forma cuasi «estéril», maquina, forzosamente artificial. Durante toda la secuencia —que cumple el objetivo de introducirnos no sólo visualmente a *Libria*, sino también desde el discurso hablado— predominan los planos panorámicos, tanto del mundo devastado por la guerra nuclear como del nuevo orden instaurado: un espacio de laboratorio, donde los ciudadanos cumplen el triste rol del cobayo.

En la mayoría de las tomas se utiliza el ángulo contrapicado (inferioridad simbólica) relacionada a las imágenes donde se muestran los mayores despliegues de autoridad; la aplastante urbe, la bandera ondeando con los altavoces, los espectadores visionando imágenes de un pasado «peor» y el discurso acristalado y protegido de «Padre».

La secuencia alterna entre la tensión desapegada de la perspectiva angular —en tomas como la de las ruinas del mundo exterior, o la toma n.º.7, donde vemos la espalda de un libriano en primer plano, contemplando escenas violentas del pasado proyectadas en un mural pétreo— y el involucramiento y equilibrio (el *leitmotiv* de toda la película en contraposición al caos y la entropía naturales) de la perspectiva central, de la toma panorámica n.º.8, con la ciudad colosal en su orden simétrico, esplendoroso —donde son llevados a cabo un adoctrinamiento y vigilancia permanentes— y las tomas n.º.10 y 20 de «Padre» y los clérigos entrenando en el centro de un intercolumnio.

##### **5.4.1.2. Modalidad.**

Durante toda la película —salvo en los momentos donde vemos a ciertos personajes disidentes o escondites con objetos prohibidos plagados de objetos coloridos— la paleta es desaturada y apagada. Los tonos cálidos surgen normalmente de la iluminación del sol sobre las superficies

---

<sup>110</sup> <https://vimeo.com/623022068>

<sup>111</sup> El nombre de la zona fuera del recinto de *Libria*, de ciudades destruidas en la tercera guerra mundial, donde se esconde la mayor parte de la Resistencia.

<sup>112</sup> Ver Tabla de análisis visual al final del capítulo.

pétreas, pero el negro (en los uniformes oficiales) y los varios tonos de azul oscuro apagado o gris de la vestimenta seriada y rústica de fagina utilizada por los ciudadanos, o del tono de color aplicado en posproducción, inundan absolutamente todo. Existe un predominio de la clave baja, o alto contraste durante la mayoría de la secuencia (salvo ciertas tomas donde la iluminación permea), lo cual agrega un toque de pesadez reconcentrada y de drama. Esto se refuerza por el uso continuo del gran angular —que suele ir de la mano con las tomas panorámicas como la del presente fragmento analizado— exagerando las dimensiones de lo fotografiado, distorsionándolo, aumentándolo, disminuyendo su modalidad hacia lo hiperreal. Las tomas donde se utiliza un lente normal como la no.7 (un primer plano), nos presenta la espalda de un sujeto anónimo, imposibilitando cualquier tipo de vínculo con el espectador.

#### **5.4.1.3. Composición.**

El uso de los distintos recursos compositivos es peculiarmente exhaustivo en este caso de estudio. La distribución horizontal (dado vs nuevo) se puede apreciar en la primera toma en forma diagonal (y en la segunda en horizontal estricto), separando mediante la muralla perimetral, los escombros y ruinas de *Nethers* (consecuencia de la tercera guerra mundial), de la ciudad de *Libria* (el nuevo paradigma de civilización urbana planteado en la ficción).

Pero la escena cumbre donde se le saca el mayor provecho al simbolismo horizontal es la n°.7. A la izquierda vemos proyectadas, imágenes de un pasado violento ya superado, en el centro, el artífice de ese cambio (el hombre «Libre») y a la derecha el nuevo equilibrio representado por la arquitectura neoclásica monumental y simétrica. En el sentido vertical (real vs ideal), la urbe y el zeppelin (con la imagen de «Padre» recitando su discurso desde las alturas) irrumpiendo desde un vértice del cuadro. Y en la toma n°.6, con una lógica y protagonista idénticos a la toma estudiada en la primera unidad de observación, *Triumph des Willens*, (toma n°.16) pero esta vez —aunque el objetivo de la proyección es la de recordarle a la ciudadanía de los horrores del pasado— el espectador instantáneamente reconoce (no así paradójica y tristemente, los librianos) la herencia de formas y recursos de la Alemania nazi en el modelo político y social de *Libria*.

Por último, se utiliza el recurso de la simetría central (acompañada de la perspectiva central), para maximizar la prominencia tanto de; la pantalla con la figura de Hitler; el Zeppelin con la imagen de «Padre»; y los clérigos sumidos en el entrenamiento (en las tomas n°.6, 8 y 20 respectivamente). El enmarcado es utilizado tanto para dividir la fuga de la ciudad en dos (desde la avenida central, permitiendo vislumbrar al fondo el colosal monstruo pétreo del

edificio de *equilibrium*), como para filtrar en sucesivas capas a «Padre»<sup>113</sup> primero en su caja protectora de cristal, luego por su escolta perimetral de guardias y la fuga de columnas hacia el fondo, y por último por las espaldas de los librianos sentados en primera fila. También en la toma n.º.20 nuevamente la columnata encapsulando al grupo de clérigos uniformados de negro.

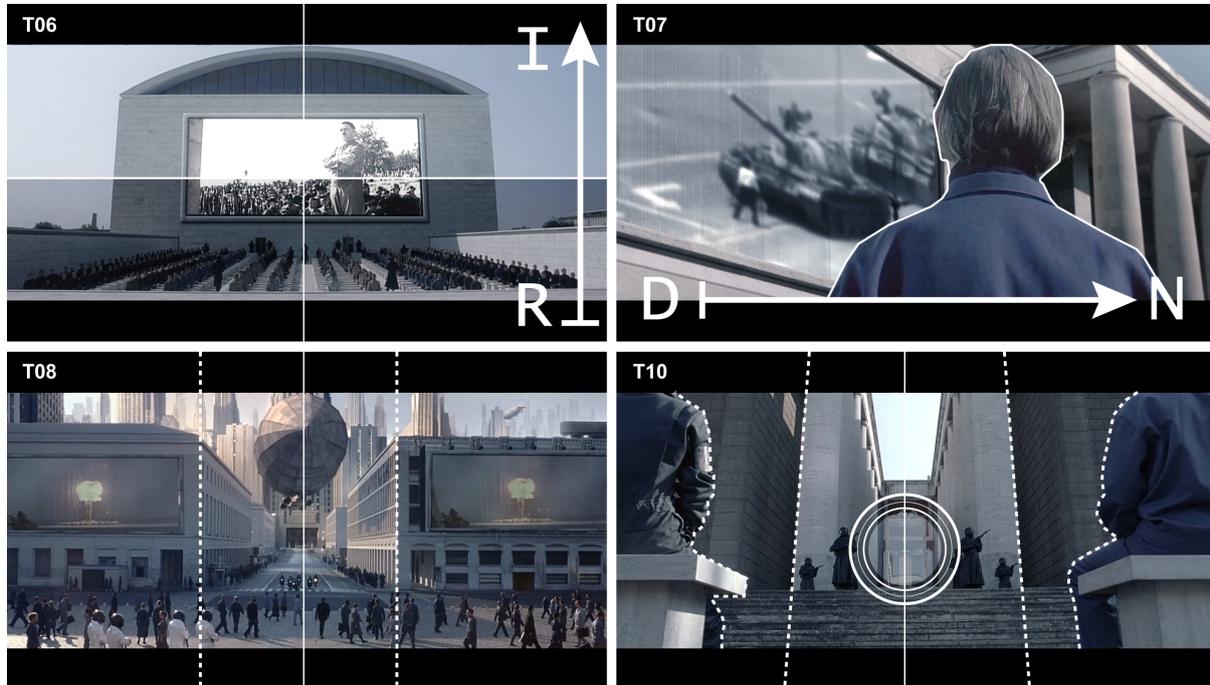


Gráfico 4: Análisis de composición de *Equilibrium*.

#### 5.4.1.4. Dinámica.

La cámara comienza la secuencia de forma dinámica y se va estacionando paulatinamente en las tomas posteriores. Al inicio el *tilt* descendente y luego paneo lateral acompañan el vehículo blanco de los clérigos ingresando a *Libria*, para emerger del otro lado en un movimiento ascendente que nos presenta la ciudad por primera vez: una repetición infinita de rascacielos con forma de zigurat<sup>114</sup>, una visión de ciencia ficción de una ciudad de torres tan teatrales y escenográficas como el propio estilo decó (Frampton, 1980).

Desde ahí en más las tomas no sólo se centralizan, sino que se estacionan o realizan movimientos leves como el seguimiento hacia la protegida figura de «Padre».

<sup>113</sup> Al final del filme se devela que «Padre» es una superposición digital de DuPont transmitida en forma de holograma.

<sup>114</sup> Templo antiguo mesopotámico de forma piramidal escalonada.

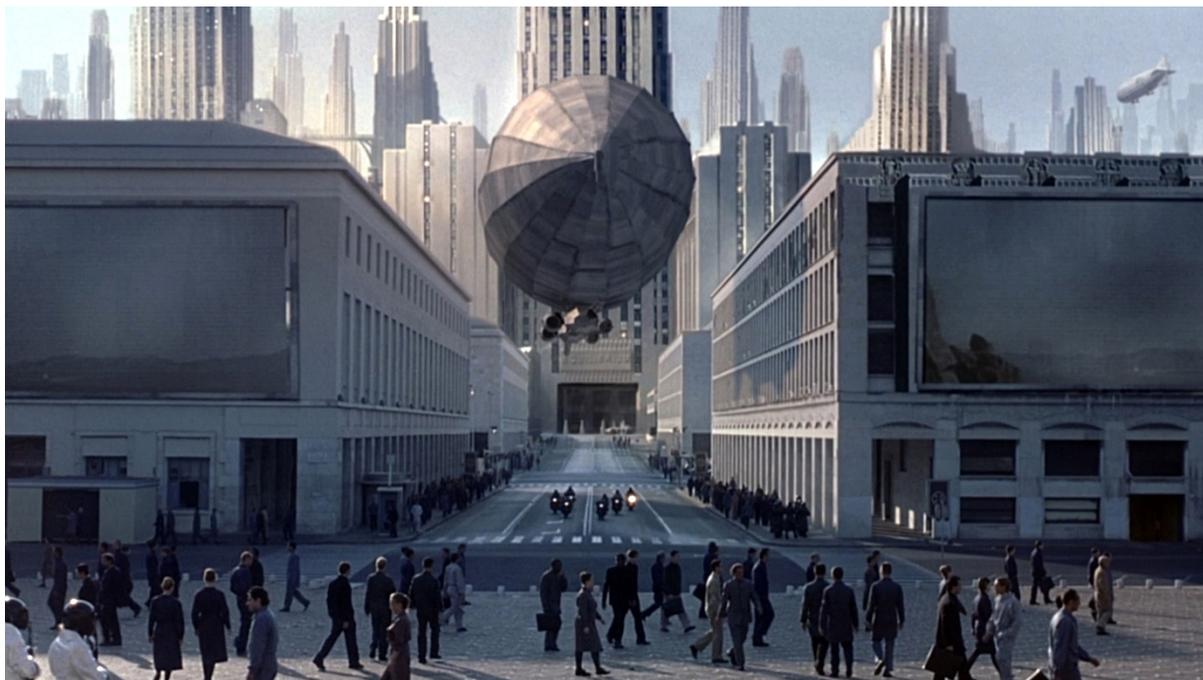
Nº Toma	01	02	03	04	06	07	08	10	20
<b>Cuadro Destacado</b>									
<b>Representación</b>									
<i>Encuadre</i>	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano general (Distancia social lejana)	Plano panorámico (Distancia pública)	Primer plano (Relación íntima)	Plano panorámico (Distancia pública)	Plano general (Distancia social lejana)	Plano general (Distancia social lejana)
<i>Perspectiva</i>	Angular (Desapegado / tensión)	Angular (Desapegado / tensión)	Angular (Desapegado / tensión)	Angular (Desapegado / tensión)	Central (involucrado / equilibrio)	Angular (Desapegado / tensión)	Central (Involucrado / equilibrio)	Central (Involucrado / equilibrio)	Central (Involucrado / equilibrio)
<i>Ángulo</i>	Picado (Grán poder)	Contrapicado (Sometimiento)	Contrapicado elevado (Sometimiento)	Contrapicado (Sometimiento)	Contrapicado elevado (Sometimiento)	Contrapicado (Sometimiento)	Horizonte elevado (Leve poder)	Contrapicado (Sometimiento)	Horizonte elevado (Leve poder)
<b>Modalidad</b>									
<i>Color</i>	Tono Frío, saturación baja, modulación alta (Frio, Apagado, Naturalismo)								
 <i>Paleta predominante</i>									
<i>Contextualización</i>	Integrado (Específico)								
<i>Profundidad</i>	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Normal (50mm) (Natural)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)	Gran angular (18 - 35mm) (Hiperrealismo)				
<i>Brillo</i>	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave media (Neutral)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave media (Neutral)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave media (Neutral)	Clave baja (Dramatismo, intensidad)	Clave media (Neutral)
<b>Composición</b>									
<i>Distribución</i>	Horizontal / diagonal (Dado vs Nuevo)	Horizontal (Dado vs Nuevo)	Vertical (Ideal vs Real)	Central (Protagonismo)	Simetría Cent. / Vert. (Protagonismo, Ideal vs Real, máximo equilibrio)	Horizontal (Dado vs Nuevo)	Simetría Central (Protagonismo, máximo equilibrio)	Simetría Central (Protagonismo, máximo equilibrio)	Simetría Central (Protagonismo, máximo equilibrio)
<i>Prominencia</i>	Muralla (Límite social)	Automóvil blanco (Movimiento, color)	Dirigible (Movimiento)	Altavoz, Bandera (Proximidad, posición central)	Proyección (Luminosidad, posición central, fugas)	Individuo anónimo (Proximidad)	Dirigible (Posición central, dinamismo)	Padre (Posición central)	Clérigos (Movimiento, posición central)
<i>Enmarcado</i>	División horizontal Ciudad / ruinas	-	División horizontal Ciudad / dirigibles	-	-	-	División vertical Avenida interrumpiendo entramado urbano	Padre enmarcado por oyentes, columnata, guardias y cabina	Clérigos enmarcados por columnata
<b>Dinámica</b>									
<i>Dinámica</i>	Tilt descendente	Paneo / alejamiento	Tilt ascendente	Estacionaria	Estacionaria	Estacionaria	Estacionaria	Seguimiento	Estacionaria

**Tabla 4:** Análisis visual de *Equilibrium*.

## 5.4.2. Análisis Intertextual

### 5.4.2.1. Romanità Decó

Hay quien dice que los artistas griegos idealizaban la naturaleza a la manera con que un fotógrafo retoca un retrato eliminando de él los pequeños defectos. Pero una fotografía retocada y una estatua idealizada generalmente carecen de vigor y de carácter. Cuanto más se ha eliminado y borrado, más pálido e insípido fantasma del modelo es lo que queda (Gombrich, E.H. 1950, pp. 83-84).



**Figura 30:** Fotograma de *Equilibrium* con montaje de la *Vía Crisóforo Colombo*.

Desde que Kurt Wimmer reemplazó el reconocimiento perspicaz de las patologías contemporáneas con una imagen puramente teatral de una sociedad totalitaria desprovista de alusiones al mundo real, el diseño de la escenografía de la película se basó en referencias a la arquitectura fascista de Italia y Alemania. El supervisor de efectos visuales Tim McGovern<sup>115</sup> trabajó junto a Kurt Wimmer y Wolf Kroeger para formular el aspecto de la metrópolis amurallada *Libria*.

McGovern, comenzó con un tema de grandiosidad. Explica: «Toda la idea de la arquitectura fascista es hacer que el individuo se sienta pequeño e insignificante para que el gobierno parezca más poderoso y continúe con la ética del diseño en los efectos visuales».

---

<sup>115</sup> Ganador de un Oscar por *Total Recall* (Verhoeven, 1990).

En particular, se utilizaron para este propósito; la *Via Crisóforo Colombo* —reemplazando mediante efectos visuales, el *Palazzo della Civiltà italiana*<sup>116</sup> por el edificio de *equilibrium* (cuyo acceso tiene una fuerte reminiscencia material y geométrica con el *Kongresshalle* del Campo Zeppelin en Nüremberg) y un fondo de rascacielos Art Decó (toma n°8)—; la azotea del *Palazzo dei Congressi* (toma n°.6), cuya construcción se inició en 1938 según los diseños de Adalberto Libera y el *Museo della Civiltà Romana* (tomas n°.7, 10 y 20), que Pietro Aschieri, Cesare Pascoletti, Gino Peressutti y Domenico Bernardini diseñaron a finales de la década de 1930. Todas construcciones que encarnaban la entonces deseada *Romanità* (Romanidad), una filosofía que englobaba el pasado, el presente y el futuro, todo en uno (Zambenedetti, 1983).



**Figura 31:** *Palazzo della Civiltà Italiana*. Fuente: <https://power.buellcenter.columbia.edu/essays/why-are-so-many-fascist-monuments-still-standing-italy>

La EUR<sup>117</sup> (locación principal del filme) ofrece una imagen a gran escala de cómo podría haber sido la Italia urbana si el régimen fascista no hubiera caído durante la guerra<sup>118</sup>: calles grandes

---

<sup>116</sup> Un coliseo de planta cuadrada de Giovanni Guerrini, Ernesto Bruno La Padula y Mario Romano (1943).

<sup>117</sup> *Esposizione Universale Roma*, un complejo iniciado en 1935 por Benito Mussolini, cuya inauguración fallida estaba planeada para celebrar los veinte años de régimen fascista.

<sup>118</sup> Es a menudo retratada negativamente en el cine italiano, de fondo en un segundo plano como símbolo de los restos fascistas.

y simétricas y edificios austeros de piedra caliza, toba y mármol de estilo *Littorio*<sup>119</sup>, caracterizado por un vocabulario basado en la abstracción de formas históricas (principalmente el toscano<sup>120</sup>) —utilizado ya en la década de 1930, para distinguir una corriente de diseño en auge— favorecido por el régimen fascista especialmente para las obras públicas.

El estilo *Littorio* denota, una expresión de la arquitectura estatal que pretendía homogeneizar las diversas corrientes del lenguaje arquitectónico de la Italia de los años veinte, fusionando el monumentalismo y el clasicismo con el racionalismo en busca de un estilo nacional unitario y reconocible, al servicio de la imagen del estado fascista —autodefinido como progresista y al mismo tiempo, continuador de un gran pasado— sobre todo para demostrar su poder a través de la medida y sencillez volumétrica enfatizada por un monumentalismo estatal.



**Figura 32:** Fotograma de *Equilibrium* con el acceso al edificio de *equilibrium*.

---

<sup>119</sup> Su nombre remite al *fascio*, un haz de varas cargado por los lictores (ministros de justicia que precedían a los cónsules y a otros magistrados) símbolo de la autoridad republicana en la antigua Roma, que representaba la fuerza a través de la unidad.

<sup>120</sup> El orden toscano es la aportación etrusca a los órdenes griegos (no pertenece al grupo de los órdenes arquitectónicos clásicos originales: dórico, jónico y corintio). Surge del dórico, el más antiguo y simple de los órdenes, al cual simplifica (alisando las estrías decorativas del fuste). Fue muy utilizado inicialmente en Etruria y posteriormente difundido por todo el imperio romano.

El escenario urbano se ha ido abriendo cada vez más a las manifestaciones políticas. En las sociedades totalitarias es controlado con el máximo vigor, en tanto continúa reservado a las conmemoraciones y fiestas que le sirven al régimen para marcar el ritmo de su propio culto (Balandier, G. 1994, p. 133).

Sin embargo, a pie de calle, esta arquitectura sobrehumana revive una serie de ambientes retomados del Berlín de Speer, rodado como lo podría haber hecho en su momento Leni Riefenstahl. Los edificios, como las personas que los habitan, carecen de rostro y de sentimiento. La máquina de manipulación de los medios de comunicación de los estados fascistas está incorporada en la infraestructura de la ciudad: vallas publicitarias gigantes superan las fachadas de edificios enteros, y altavoces que transmiten un flujo constante de propaganda se encuentran en cada esquina.

#### 5.4.2.2. *Kabbalah* y misticismo.

A medida que comenzó a aumentar el deseo de recibir únicamente para sí mismo, independiente del equilibrio del Universo y la voluntad del creador, fue perdiendo la posibilidad de comunicarse con la divinidad, perdió la oportunidad de recibir y por tanto de otorgar (...) El estudio de la *Kabbalah* es el camino adecuado para volver a estar en armonía con el creador y de allí con el mundo, los otros y la naturaleza (Guigou, L. N. 2018, pp. 44-45).



**Figura 33:** Fotograma de *Equilibrium* con el ventanal en forma de Tau del despacho de DuPont.

El término *Tetragrammaton* es de vital importancia en el film, ya que es el nombre del poder central, de la organización militar y del gobierno. El tetragrámaton es la referencia habitual al nombre hebreo de Dios y es representado por las cuatro letras hebreas, YHWH. El emblema, el símbolo principal del consejo *Tetragrammaton* —omnipresente a lo largo de la arquitectura representada en el filme como decoración o en forma de puerta, abertura o ventanal— es la letra griega "T" (tau). La tau, el *ankh* (el signo de vida en el antiguo Egipto, formado por un bucle alargado hacia abajo, al que se une una tau) y la esvástica, están todas conectadas y tienen connotaciones similares: plenitud de vida<sup>121</sup>. También se puede ver (tomas n.º 4 y 10) la bandera de Libria —compuesta por una figura circular, con cuatro letras Tau con los pies en el centro, sobre un fondo rojo— reminiscente en forma y color a la de la Alemania nazi, excepto que aquí hay cuatro "T" en el centro en lugar de una esvástica. «El símbolo del Tetragrámaton nos devuelve a la noción orwelliana del panóptico donde la mirada del otro está presente todo el tiempo para realizar una vigilancia invisible e ineludible» (Tóth, Z.A. 2009, p. 138).



**Figura 34:** Fotograma de *Equilibrium* con la figura de «Padre» con un nimbo cruciforme sobre su cabeza.

Se verifica una transferencia de esta terminología (de raíz religiosa abrahámica) a la figura del referente máximo y mentor de la doctrina de Libria. El hecho de llamarlo «Padre» (la designación tradicional de Dios en la santa trinidad católica y en su raíz etimológica

---

<sup>121</sup> Los egiptólogos están de acuerdo en considerar al *ankh* como el símbolo de la vida en oposición a la muerte, la vida terrenal y la vida después de la muerte.

indoeuropea<sup>122</sup>) y de estar representado en la toma nº. 10, con un nimbo detrás de su cabeza — en diálogo directo con las claves artísticas de la iconografía litúrgica de la iglesia católica— vuelven ineludible esta asociación. El nimbo<sup>123</sup> era de hecho —en las representaciones artísticas más antiguas encontradas en Egipto— un disco que aludía a Ra, el dios solar, el cual también aparece sobre la cabeza de Jonsu, dios de la luna y Hathor, diosa de la fertilidad. Posteriormente es añadido sobre las cabezas de dioses como Helios o Apolo en la antigüedad greco-romana. Durante el Imperio Romano, el nimbo adquiere la forma de una circunferencia perfecta, principalmente en las representaciones de emperadores divinizados. El nimbo detrás de la cabeza de «Padre» es del tipo cruciforme (cuando en el círculo se inscribe una cruz de brazos iguales), reservado exclusivamente a la representación de Jesucristo<sup>124</sup>. Al igual que en *Judge Dredd* (Cannon, 1995), se crea —en el mundo de *Equilibrium*— una nueva figura, una nueva estructura represiva<sup>125</sup>, en este caso el «Clérigo Grammaton», para «buscar y erradicar la verdadera fuente de crueldad del hombre hacia el hombre». Este cuerpo policial ideológico de élite, viste un uniforme negro en clara alusión a las SS y a los Camisas negras<sup>126</sup>.



**Figura 35:** Fotograma de *Equilibrium* con John Preston «crucificado».

---

<sup>122</sup> Dyéus Pthér (cielo padre).

<sup>123</sup> Del latín, *nimbus*, «nube oscura» o «aureola», es una la luminosidad, a modo de corona, usualmente circular, que aparece detrás y alrededor de la cabeza en una imagen o icono, representa la luz divina que alcanza el entendimiento del hombre, el cual la irradiará a su alrededor.

<sup>124</sup> Suele ser de color rojo y normalmente sólo pueden verse tres brazos, pues el inferior está cubierto por el cuello y el torso, como en este caso.

<sup>125</sup> La búsqueda de la solución definitiva a la criminalidad es el disparador de la trama de *Robocop* (Verhoeven, 1987).

<sup>126</sup> Fuerza de choque de carácter paramilitar incorporada al Partido Fascista por Benito Mussolini.

Durante la Edad Media, el rol de los clérigos era el de acercar a los aldeanos los temas cultos y religiosos con un propósito didáctico y moralizador. En *Equilibrium*, al igual que en la novela *Fahrenheit 451* (Bradbury, 1953), se establece una inversión paradójica del rol original; bomberos que queman libros y clérigos que en lugar de esparcir la cultura, se encargan de rastrearla y erradicarla.

Preston, el personaje protagónico del filme (interpretado por Christian Bale), es un integrante de alto rango, muy prestigioso de dicha orden mística. Toda la trama gira en torno a la idea de que Preston es una figura salvadora en un mundo donde el poder se expresa a través del simbolismo religioso principalmente centrándose en la cruz y sus implicaciones.

En cierta escena (luego de ser descubierto ocultando un cachorro en el baúl de su vehículo), es retroiluminado por los faros de un camión recreando la imagen de cristo en la cruz con los brazos levantados (aunque irónicamente tiene armas en ambas manos y comienza a disparar). Este paralelo iconográfico se repite de nuevo más tarde en el desenlace final, cuando vestido completamente de blanco a modo de «ángel salvador», mata a todos los líderes, incluido DuPont, el «Padre» sustituto.

## 6. Resultados

A continuación, se recapitula el proceso implementado y se evalúa la eficiencia de las herramientas —y la pertinencia de los conceptos teóricos aplicados durante la estrategia de trabajo— de cara al testeo de la hipótesis de entrada y del cumplimiento de los objetivos planteados desde el inicio.

La claridad y autonomía de la metodología utilizada permitió sistematizar el estudio de campo y la producción de material para la tesis. Siendo más estructurada la primera fase de observación textual directa, habilitó la obtención de resultados fácilmente contrastables entre los diferentes casos y visibilizar de forma gráfica los distintos datos obtenidos. Sin embargo, la segunda etapa (intertextual), al permitir una libertad interpretativa mayor, exigió también una mayor capacidad de asociación conceptual entre las preexistencias y el texto y por ende una mayor dedicación a la consulta bibliográfica, tanto de antecedentes temáticos como de material canónico de diversa data y procedencia.

La tabulación y posibilidad de contrastar los resultados, permitió evaluar la pertinencia de categorías de análisis —dentro del espectro planteado por Kress y van Leeuwen— cuyo valor resultó constante en todos los casos (como la modulación del color, que aplica en mayor medida a esquemas gráficos abstractos, no así al cine figurativo) y por ende no es necesaria su verificación particular. Así como la incorporación de dimensiones tales como la textura material y sus implicaciones simbólicas, o, en una etapa posterior, la experiencia agonística y fenomenológica de los cuerpos en el espacio.

El haber aplicado a nivel exhaustivo, las diferentes dimensiones planteadas a los textos seleccionados, generó un cúmulo de hallazgos que permitió procesar las implicancias e importancia del rastreo de las intertextualidades, dentro y fuera de los distintos recursos semióticos —en su dimensión histórica y social— y lo que implica el abordaje de un texto desde múltiples ángulos interrelacionados.

Se exploraron e identificaron varias relaciones intertextuales en forma de recursos transversales entre los casos de estudio, a destacar; La recontextualización de la figura de Hitler como arquetipo ejemplificante de autócrata (en tándem con Saddam Hussein y Iósif Stalin) en *Equilibrium* a modo de contraejemplo, paradójico dados los numerosos puntos en común entre el estado nazi y *Libria*; El panóptico, epítome de las relaciones espaciales de poder, utilizado

tanto para describir el posicionamiento clave de la figura autoritaria en un marco monumental (Hitler en *Triumph des Willens*) o resemiotizado como diagrama formando parte del símbolo del poder en *Equilibrium*; El Zeppelin alemán sobrevolando tanto *Libria* como Los Ángeles, propagando discursos por sus altoparlantes, desde una situación ineludible y dominante; la influencia iconográfica religiosa en *Brazil* y *Equilibrium* —con una arquitectura ligada desde su nacimiento, al poder político-religioso— adoptando su discurso, sus formas y símbolos, consolidando una identidad cultural inseparable de la historia del poder de occidente.

Todos estos elementos —junto con los otros incluidos en el desarrollo del estudio— refuerzan la verificación de la hipótesis de entrada acerca de la existencia de un correlato entre el discurso arquitectónico del poder y sus modos de representación cinematográficos. Incluso podríamos, a partir de los resultados del análisis visual, esbozar una hipótesis de salida acerca de la existencia de una paleta «totalitaria» o «distópica»<sup>127</sup> —resonante con el hormigón visto de los bunkers del muro atlántico<sup>128</sup>, símbolo del progreso técnico, maquínico y duradero— recurrente a lo largo de la representación cinematográfica, de igual manera que existe la paleta «histórica» de colores, basada en la diferenciación tonal (una saturación relativamente alta y valor oscuro), la paleta moderna o «Mondrian», basada en la pureza y alta saturación o la paleta posmoderna, de tonos pastel hibridados<sup>129</sup>.

---

<sup>127</sup> Una baja saturación y diferenciación tonal, espectro frío y valores medio-bajos.

<sup>128</sup> Cadena de puntos de refuerzo ininterrumpida construida durante la Segunda Guerra Mundial por la Alemania nazi (requiriendo el uso de 11 millones de toneladas de hormigón y 1 millón de toneladas de acero) que tenía como misión impedir una invasión del continente europeo desde Gran Bretaña por parte de los Aliados.

<sup>129</sup> Estos esquemas tienen distintas raíces históricas, pero viven más allá de su período como recursos semióticos reconocidos aún en uso.

## 7. Conclusiones

Este planteo, que implicó un esfuerzo de mestizaje disciplinario y teórico, una mixtura de abordajes y de herramientas de distintos campos, adaptadas y reformuladas, lejos de ser un *tour de force*, busca el abordaje de una temática compleja, desde un enfoque disciplinario oblicuo. La construcción de una mirada complementaria, capaz de adaptar los recursos que le sean necesarios, para lograr un mejor y más profundo entendimiento e interpretación de fenómenos que —sin ser novedosos (tanto en su definición individual, como en su relacionamiento)— son parte fundamental, de la manera en que la cultura humana ha construido y seguirá construyendo una visión sobre sí misma en relación a su espacio simbólico.

El producto resultante de este trabajo (de naturaleza interpretativa) no pretende ser definitivo, sino un nuevo eslabón reforzando y conectando líneas de investigación transdisciplinarias ya existentes. Su valor radica en el aporte que pueda generar —entretejiendo instancias y complementando trabajos de investigación vinculados— desarrollando líneas como: «Cine y Totalitarismo» (Block de Behar y Rinesi, 2007) y «El otro lado del espejo: arquitectura y cómic, la obra de schuiten y peeters» (Tuset Souto, 2011), así como en la generación de vínculos interinstitucionales entre actores de diversas facultades: FADU, FIC y FING<sup>130</sup>, en el desarrollo del acervo teórico-metodológico aplicado a la instrumentación de cursos de grado y posgrado de índole interdisciplinar y la eventual incorporación y creación de grupos de investigación, donde queden pautadas las etapas a incorporar en una futura instancia doctoral.

En el plano personal, considero este proceso como un salto individual cualitativo en mi formación como investigador, y una importante incorporación en mi acervo de herramientas conceptuales, teóricas y metodológicas, así como de constructos ajenos a mi campo, como la terminología y herramientas del análisis multimodal. Pero principalmente como complemento y alternativa al enfoque disciplinario proyectual inherente a mi disciplina. Pretendo con esto, lograr la aprehensión de conocimientos necesaria para desarrollar potencial en el ámbito académico en el que desempeño actualmente mi actividad investigativa y docente, el Centro de Integración Digital (CID)<sup>131</sup> (ex Departamento de Informática Aplicada al Diseño).

---

<sup>130</sup> Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Facultad de Información y Comunicación y Facultad de Ingeniería.

<sup>131</sup> Ámbito académico que oficia de *hub* de vinculación entre institutos, carreras y proyectos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Sus principales líneas de investigación refieren principalmente al desarrollo e innovación en materia de técnicas con aplicación didáctica en el área académica, relacionadas con las disciplinas de; Visualización Digital Avanzada; Realidad Aumentada; Realidad Virtual; Diseño Paramétrico y Fabricación Digital. <https://cid.edu.uy/>

Los principales ámbitos académicos de intersección —a mediano y corto plazo— identificados en el ámbito local, donde es posible y deseable la relación interinstitucional con el CID son; por un lado la «Especialización y Maestría en Patrimonio Documental: Historia y Gestión» (MPD)<sup>132</sup> dictada actualmente como programa de posgrado de la FIC y del Archivo General de la Udelar (AGU), en calidad de unidad académica asociada (UAA); y la actualmente en vías de implementación «Licenciatura en Ingeniería de Medios» (LIM)<sup>133</sup> de la mencionada casa de estudios en conjunto con la Facultad de Ingeniería<sup>134</sup>.

La «MPD», de dieciocho meses de duración, tiene como objetivo profundizar la capacitación y formación continua de profesionales a partir de la complementariedad de enfoques en relación al patrimonio documental en sus diversos formatos<sup>135</sup>, para, entre otras; analizar y diseñar estrategias de difusión y comunicación de los acervos patrimoniales.

La emergencia, en la última década, de nuevos recursos para la preservación y difusión de la cultura —en un contexto de fuertes cambios tecnológicos en el campo de la información y la comunicación— han puesto de relieve la importancia de analizar estrategias y técnicas de preservación del patrimonio en Uruguay. Para reforzar esto, se plantea la implementación de cursos de educación permanente con la incorporación de técnicas de fotogrametría<sup>136</sup> ya ensayadas con éxito en el curso optativo de la carrera de paisaje del Cure de Maldonado «FraC» (Fotogrametría de rango cercano aplicada al territorio)<sup>137</sup>, donde se incorporaron nuevas herramientas tecnológicas que posibilitan la interpretación de las características geométricas, morfológicas y visuales del territorio, así como la producción de materiales de comunicación.

Esta técnica decanta directamente del proyecto de investigación con apoyo de la Comisión Sectorial de Investigación (CSIC), actualmente en desarrollo en el CID: «Fabricando mundos.

---

<sup>132</sup> <https://fic.edu.uy/ensenanza/posgrado/patrimoniocumental>

<sup>133</sup> [https://www.fing.edu.uy/sites/default/files/claustro\\_citaciones/2016/distribuido/27846/06\\_2016-2018%20LIM%20Plan%20de%20Estudios.pdf](https://www.fing.edu.uy/sites/default/files/claustro_citaciones/2016/distribuido/27846/06_2016-2018%20LIM%20Plan%20de%20Estudios.pdf)

<sup>134</sup> La propuesta reconoce la interdisciplinariedad como un elemento estructural, por lo que, si bien la coordinación general recae sobre los servicios mencionados, se prevé la participación y complementación de otros servicios universitarios.

<sup>135</sup> Incluyendo un futuro trayecto relacionado al cine.

<sup>136</sup> Esta técnica de registro y recomposición tridimensional consiste en el escaneo láser y relevamiento fotográfico del espacio (a nivel edilicio o territorial, con el uso de cámaras digitales y drones) para luego, mediante el procesamiento en *Agisoft Metashape*, generar datos espaciales en 3D (nube de puntos y malla texturizada) para su uso en aplicaciones GIS, documentación del patrimonio cultural y producción de efectos visuales, así como para mediciones indirectas de objetos de varias escalas.

<sup>137</sup> <https://cid.edu.uy/project/frac/>

Hacia un metaverso del patrimonio arquitectónico uruguayo», que se presenta como un plan de acción para la recuperación, restauración y conservación digital del patrimonio arquitectónico uruguayo, a través de la utilización de tecnologías de escaneo 3D, con el propósito de construir un Metaverso patrimonial interactivo<sup>138</sup>.

Por su parte, la «LIM» persigue como objetivo fundamental «la formación de profesionales en la intersección de la tecnología y la comunicación que sean capaces de dialogar creativamente con otros especialistas para llevar adelante proyectos innovadores, creativos y/o artísticos». El egresado se caracterizará por su capacidad de adaptación a nuevas situaciones y tecnologías, con habilidad creativa para trabajar sobre la narrativa, explorar lenguajes, desarrollar nuevas tecnologías y «aplicarlas a nivel de productos y procesos en el campo de la comunicación, la información y el desarrollo tecnológico», reconociendo un campo de innovación tecnológica y creativa con aplicaciones convergentes.

La maestría se estructura en tres áreas de formación (Ingeniería, Comunicación y Medios y Creatividad e Innovación), que incluyen, entre otras, unidades curriculares como; Lenguajes y narrativas<sup>139</sup> —donde es posible incorporar los conceptos de interpretación y manipulación espacial en su dimensión discursiva— y Técnicas para la realización de contenidos<sup>140</sup>, ámbito ideal para el ensayo de técnicas de Inteligencia Artificial (AI) para la generación de imágenes estáticas y dinámicas<sup>141</sup>, y de la ya mencionada fotogrametría, aplicada en este caso a la generación de bibliotecas de entornos virtuales texturizados —a modo de insumo espacial filmográfico— para ser utilizados en sincronía<sup>142</sup>, con registros de acción en vivo.

En la educación superior, la formación del profesorado está directamente relacionada con la calidad en la docencia, por tanto, contribuye con la mejora institucional. El desarrollo profesional está orientado hacia las acciones sistemáticas para mejorar la práctica, creencias y

---

<sup>138</sup> Entorno donde los humanos interactúan e intercambian experiencias virtuales mediante uso de avatares, a través de un soporte lógico en un ciberespacio, el cual actúa como una metáfora del mundo real, pero sin tener necesariamente sus limitaciones.

<sup>139</sup> «Acceso al conocimiento y capacidad de producción de discursos ordenados y conscientes, articulados en los lenguajes, narrativas, formatos, plataformas y sistemas tecnológicos de comunicación».

<sup>140</sup> «Adquirir los conocimientos y herramientas que permitan operar transformaciones de forma creativa e innovadora sobre las tecnologías y medios existentes, así como la asimilación de aquellos que surjan en el futuro».

<sup>141</sup> El mecanismo de generación surge de la aplicación de un software de inteligencia artificial —como: «DALL-E 2», «Midjourney» o «Stable Diffusion»— diseñados para crear imágenes a partir de descripciones textuales.

<sup>142</sup> *Match moving* es una técnica de efectos visuales que permite insertar gráficos creados por ordenador en un video con la posición correcta, escala, orientación y movimiento en relación con los objetos presentes en la toma.

conocimientos con el propósito de aumentar la calidad docente. Durante el transcurso de esta investigación, he formado parte del equipo docente de varios cursos de grado transversales a las distintas carreras de la FADU<sup>143</sup>. En dos de ellos: «HiDi» (Hibridación Digital)<sup>144</sup> y «PAD» (Producción Audiovisual Digital)<sup>145</sup> —ambos gestionados dentro del ámbito del CID— se aplicaron directamente algunas de las metodologías, herramientas y temáticas indagadas y desarrolladas en esta instancia. Esto sirvió para testear la efectividad y claridad de las distintas categorías y conceptos desarrollados, con estudiantes de inicio de grado.

En la primera experiencia (Hibridación Digital), se seleccionaron varias especialidades domésticas —cinematográficas y televisivas— del género prospectivo, para su interpretación espacial, interpretación tridimensional (modelado) y emulación, mediante la ejercitación de técnicas digitales avanzadas de *rendering* y posproducción digital<sup>146</sup>.

En el segundo caso (Producción Audiovisual Digital), se implementó una versión adaptada y simplificada de las tablas de análisis visual, para uso didáctico en una ejercitación grupal de visionado directo, que implicó el reconocimiento de las distintas claves, tensiones y estrategias existentes en una selección de cortos cinematográficos. Dicho entrenamiento visual permitió luego utilizarlas de forma consciente e intencionada, en el trabajo final del curso, el cual consistió en la realización integral (producción, registro y edición) de una pieza audiovisual original.

En un intento activo de conectar directamente la investigación con la docencia —de modo que la productividad científica favorezca la enseñanza y viceversa— es mi intención continuar transfiriendo dichos conocimientos adquiridos a mi tarea docente, así como continuar en el camino de la producción de investigación de calidad, la formación de recursos humanos especializados, la vinculación entre la investigación y la sociedad en sus diversas modalidades, la contribución al desarrollo institucional y la participación en la continua labor de difusión y divulgación.

---

<sup>143</sup> Arquitectura, Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual, Licenciatura en Diseño de Paisaje, Diseño Industrial, Perfil producto / Perfil textil y moda, Licenciatura en Diseño Integrado.

<sup>144</sup> <https://cid.edu.uy/project/hibridacion-digital/>

<sup>145</sup> Curso optativo que aborda la producción audiovisual y la interacción entre los ámbitos físico y digital, estableciendo estrategias comunicacionales de representación, ideación proyectual, producto y espacialidad, con énfasis en los aspectos del diseño y su relación con el producto audiovisual como forma de comunicación. <https://cid.edu.uy/project/pad-produccion-audiovisual-digital/>

<sup>146</sup> Ver anexos.

## Referencias Bibliográficas

- ABOHELA, I., AL-GOHARY, A., & DEWIDAR, K. (2007). Significance of Future Architecture in Science Fiction Films. Ain Shams University International conference ARUP 2007.
- ACHUGAR, M., FERNÁNDEZ, A., & MORALES, N. (2014b). La dictadura uruguaya en la cultura popular: recontextualizaciones de “A redoblar”. Recuperado 18 octubre, 2020, de [http://www.dissoc.org/ediciones/v08n01/DS8\(1\)Achugar%20et%20al.html](http://www.dissoc.org/ediciones/v08n01/DS8(1)Achugar%20et%20al.html)
- ACHUGAR, M., & OTEIZA, T. (2014). Introducción. Recontextualización del pasado reciente: prácticas sociales multisemióticas. *Discurso & sociedad*, 8(1), 1-11. [http://www.dissoc.org/ediciones/v08n01/DS8\(1\)Achugar&Oteiza.pdf](http://www.dissoc.org/ediciones/v08n01/DS8(1)Achugar&Oteiza.pdf)
- AGAMBEN, G. (2008). *El reino y la gloria. Una genealogía teológica de la economía y del gobierno*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- ÁLVAREZ PEDROSIAN, E. (2019). Viaje, etnografía y arquitectura: comunicar la experiencia de la espacialidad. En GARCÍA AMEN, F (ed.). *#regram PLEXO*. (pp. 80-99). Montevideo: Manuel Carballa.
- ÁLVAREZ PEDROSIAN, E. (2011). Espacialidades: antropología, arquitectura y comunicación. Actas electrónicas de la IX RAM. Disponible en: [http://www.starlinetecnologia.com.br/ram/arquivos/ram\\_GT47\\_E\\_Alvarez\\_Pedrosian.pdf](http://www.starlinetecnologia.com.br/ram/arquivos/ram_GT47_E_Alvarez_Pedrosian.pdf)
- AUMONT, J. et al (1983). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Zaragoza: Titivillus.
- ASIMOV, I. (1982). *Sobre la Ciencia ficción*. Buenos Aires: Sudamericana.
- AUGER, E (2011). *Tech-Noir Film: A Theory of the Development of Popular Genres*. Intellect Ltd. p. 21. ISBN 978-1841504247.
- AZCONA, M., MANZINI, F. A., & DORATI, J. (2013). Precisiones metodológicas sobre la unidad de análisis y la unidad de observación. IV Congreso Internacional de Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata (La Plata, Argentina, 2013).
- BAJTÍN, M. (1979). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.
- BALANDIER, G. (1994). *El poder en escenas*. Barcelona, España: Paidós.
- BAUDRILLARD, J. (2009). *Sociedad de consumo*. Madrid, España: Siglo XXI.

- BANGO, J. P. (2004, 22 noviembre). Diccionario de constantes en el cine prospectivo, -  
Introducción - Opinion. Ensayo. ciencia-ficcion.com. <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00804.htm>
- BANHAM, R. (1971). Los Angeles. The Architecture of Four Ecologies. New York: Pelican Penguin Books.
- BANHAM, R. (1966). *El Brutalismo en Arquitectura: ¿Ética o Estética?* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- BAUMAN, Z. (2007). *Vida de consumo*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- BECK, G. (1986). The city in the image of science fiction cinema. University of Arizona, Tucson.
- BELTRAMELLI, F. (2007). El cine bajo el signo del totalitarismo, Cine y nazismo: El teatro de operaciones. En L. Block de Behar & E. Rinesi (Eds.), *Cine y totalitarismo* (pp. 85–90). Tucumán, Argentina: La crujía.
- BENEVOLO, L. (1960). *Historia de La Arquitectura Moderna*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BENJAMIN, W. (1935). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires: Godot.
- BERNSTEIN, B. (2000). *Pedagogy, Symbolic Control and Identity: Theory, Research, Critique* (Rev. ed.). London: Taylor & Francis.
- BESSON, L. (Dir.) (1997). *The Fifth Element*. [Película]. Francia: Gaumont Film Company.
- BONIFACINO, I., & BRUM STEWART, C. (2013). La metrópolis oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción. *Anales de Investigación en Arquitectura*, 3, 27. <https://doi.org/10.18861/ania.2013.3.2659>
- BOURDIEU, P. (2010). *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*. Madrid, España: Siglo veintiuno editores.
- BOURDIEU, P. (1998). *La distinción: crítica social del gusto*. Madrid, España: Taurus.
- BRADBURY, R. D. (1977). *Fahrenheit 451*. Barcelona: Plaza & Janés.
- BRAMBILLA, M. (Dir.) (1993). *Demolition Man*. [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.
- BULOW, J. (1986). An Economic Theory of Planned Obsolescence. *The Quarterly Journal of Economics*, 101(4), 729. <https://doi.org/10.2307/1884176>

- CABEZAS GARRIDO, J. A. (2014). *La arquitectura en el cine de ciencia ficción. Funciones de la arquitectura en la representación del futuro*. Universidad de Sevilla, Sevilla.
- CALDWELL, D. (s.f.). BRmovie.com: BR Locations - Tyrell's Bedroom. Recuperado 13 enero, 2020, de [http://www.brmovie.com/Locations/Tyrell\\_Bedroom.htm](http://www.brmovie.com/Locations/Tyrell_Bedroom.htm)
- CANNON, D. (dir.) (1995). Judge Dredd. [Película]. EEUU: Hollywood Pictures.
- CERTEAU, M. DE. (1980). *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*. México: ITESO-Universidad Iberoamericana.
- COOPER, J. (Dir.) (1972). *One pair of eyes. Reyner Banham Loves Los Angeles*. [Documental]. UK: BBC. Disponible en: <https://vimeo.com/22488225>
- CONTESSOTO, F. (2019). *A beleza do desastre. Uma análise arquitetónica de Blade Runner*. Universidade do Porto.
- DE LAUZIRIKA, C. (Dir.) (2007). *Dangerous Days: Making Blade Runner*. [Documental]. EEUU: Warner Home Video.
- DELEUZE, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, España: Paidós.
- DICK, P. K. (2005). *Cuentos completos V*. Barcelona: Minotauro - Grupo Planeta.
- DICK, P. K. (2000). *Blade Runner: ¿sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Edhasa.
- ECO, U. (1992). *El nombre de la rosa*. Barcelona: Lumen.
- ECO, U. (1987). *Arte y belleza en la estética medieval*. Barcelona: Lumen.
- ECO, U. (1977). *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura (Vol. 7)*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- FAIRCLOUGH, N. (2003). *Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research*. London and New York: Routledge.
- FAIRCLOUGH, N. (1995). *Critical discourse analysis. The critical study of language*. London and New York: Longman pp. 1-20
- FEATHERSTONE, M. (2000). *Cultura de consumo y posmodernismo*. Argentina, Buenos Aires: Amorrortu.
- FERNÁNDEZ, C. (2008). Interpretación histórica de la ciencia ficción. Alt64. Recuperado a partir de: <http://www.alt64.org/>

- FOUCAULT, M., & DEL CAMINO, A. G. (1972). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. SIGLO XXI Editores.
- FOUCAULT, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972–1977* (1st American Ed). New York: Vintage.
- FOUCAULT, M. (1967/1984). Espacios otros. *Versión: estudios de comunicación, política y cultura*, 9, 15-26.
- FRAMPTON, K. (1980). *Historia crítica de la arquitectura* (4a ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- GAMARRA QUINTANILLA, G. (2003). *Trauma de fundación. Ciudad, estética y cine alrededor de Walter Benjamin*. Universidad de Deusto, Bilbao.
- GAZTELU-URRUTIA, G. (Dir.) (2019). *El hoyo*. [Película]. España: Basque Films, Mr Miyagi Films.
- GILLIAM, T. (dir.) (1985). *Brazil*. [Película]. UK, EEUU: Embassy International Pictures.
- GOMBRICH, E. H. (1961). *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. New Jersey: Princeton University Press.
- GOMBRICH, E. H. (1950). *Historia del Arte*. New York: Phaidon.
- GORELIK, A. (2004). Imaginarios urbanos e imaginación urbana. Para un recorrido por los lugares comunes de los estudios culturales urbanos. *Bifurcaciones. Revista de estudios culturales urbanos*, 1. Disponible en: [www.bifurcaciones.cl/001/Gorelik.htm](http://www.bifurcaciones.cl/001/Gorelik.htm)
- GUIGOU, L. N. (2018). *Kabbalah, comunicación, antropología: las maneras de hacer/pensar teorías en la modernidad*. Montevideo: NAC, FIC, UDELAR.
- HACIÖMEROGLU, T. N. (2008). *Reconstruction of architectural image in science fiction cinema: A case study on New York*. Middle east technical university, Ankara.
- HALL, S. (2010). El trabajo de la representación. En Eduardo Restrepo, Catherine Walsh y Víctor Vich (editores) *Sin garantías: trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Colombia: Envión Editores.
- HARBOU, V. T. (1985). *Metropolis*. Madrid: Orbis.
- HEFFERNAN, J. A. W. (2019). Reading Pictures. *Publications of the Modern Language Association of America*, 134(1), 18-34. <https://doi.org/10.1632/pmla.2019.134.1.18>

- HEFFERNAN, J. A. W. (1993). *Museum of Words The Poetics of Ekphrasis from Homer to Ashbery* (Illustrated ed.). University of Chicago Press.
- HURTADO DE BARRERA, J. (2000). Metodología de la investigación. 3 ed. Instituto Universitario de Tecnología Caripito, Venezuela.
- HUXLEY, A. (1976) *Un mundo feliz*. Barcelona: Plaza & Janés.
- IEDEMA, R. (2003). Multimodality Resemiotization: Extending the Analysis of Discourse as a Multisemiotic Practice. *Visual Communication* 2 (1): 29-57.
- JACKSON-MARTÍN, R. (2013). Futuro en pretérito: apropiaciones visuales del pasado en la ciencia ficción distópica. *Secuencias*, (38). Recuperado a partir de <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/5862>
- JENCKS, C. (1993). *Heteropolis: Los Angeles: The Riots and the Strange Beauty of Hetero-Architecture*. London: St Martin's Press.
- JENCKS, C. (1981). *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*. Barcelona: Gustavo Gili.
- JEWITT, C. & OYAMA, R. (2001). Visual Meaning: a Social Semiotic Approach. In: Leeuwen, T. & Jewitt, C. (Eds.), *Handbook of visual analysis* (pp. 134-156). London, UK: SAGE Publications Ltd.
- KISSELL, G. (2012). BladeZone's Interview with Syd Mead, Futurist for Blade Runner. <https://media.bladezone.com/contents/film/interviews/syd-mead/interview.html>
- KRESS, G. & VAN LEEUWEN, T. (2006). *Reading images. The grammar of visual design*. London: Taylor & Francis eBooks.
- KUBRICK, S. (Dir.) (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película]. EEUU, UK: Metro-Goldwyn-Mayer.
- LANG, F. (dir.) (1927). *Metropolis*. [Película]. República de Weimar: Universum Film AG.
- LIPOVETSKY, G. ROUX, E. (2008). *El lujo eterno. De la edad de lo sagrado al tiempo de las marcas*. Barcelona, España: Anagrama.
- LUS ARANA, L. M. (2016). Nueva York, al otro lado del espejo. El cine y la ciudad futura como texto. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*, 14, 40-53. <https://doi.org/10.12795/ppa.2016.i14.03>
- MALLET-STEVENSON, R. (1925). *Le cinéma et les arts: L'Architecture*. París: L'Herbier.

- MARINKOVICH, J. (1998). El análisis del discurso y la intertextualidad. *Boletín de Filología*, 37(2), Pág. 729-742. Consultado de:  
<https://boletinfilologia.uchile.cl/index.php/BDF/article/view/21478/22776>
- MOMENTUM PICTURES. (1999). Equilibrium: Production Notes. [www.cinema.com](http://www.cinema.com).  
 Recuperado 19 de octubre de 2021, de  
<https://www.cinema.com/articles/2019/equilibrium-production-notes.phtml>
- NEUFERT, E. (2007). *Arte de proyectar en arquitectura* (16.a ed.). Editorial Gustavo Gili.
- NICCOL, A. (dir.) (1997). *Gattaca*. [Película]. EEUU: Columbia Pictures.
- O'HALLORAN, K. L. (2012) Análisis del discurso multimodal. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 12(1), (pp. 75-97). <https://doi.org/10.35956/v.12.n1.2012.p.75-97>
- ORWELL, G. (1985). *1984*. Barcelona: Círculo de lectores.
- O'TOOLE, M. (1994). *The Language of Displayed Art*. London: Leicester University Press.
- PANOFSKY, E. (1955). *El Significado en las artes visuales*. Madrid: Alianza.
- PANTALEÓN PANARO, C. (2015). *La mirada obscena: del espacio filmico al espacio profilmico*. Universidad politécnica de Madrid.
- PIMENTEL, L. A. (2003). Écfrasis y lecturas iconotextuales. *Poligrafías*, 4(1), 281-295.  
<http://www.revistas.unam.mx/index.php/poligrafias/article/download/31343/29004>
- RIEFENSTAHL, L. (dir.) (1935). *Triumph des Willens*. [Documental]. Alemania:  
 Reichsparteitag-Film.
- ROSSI, A. (1966). *La arquitectura de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ROUND, T. (2002). *The Architecture of Blade Runner: Collage and Contradiction in a Vision of the Future*. School of Architecture University of Waterloo. Available at:  
[http://www.fes.uwaterloo.ca/architecture/faculty\\_projects/terri/blade\\_runner\\_rev.pdf](http://www.fes.uwaterloo.ca/architecture/faculty_projects/terri/blade_runner_rev.pdf)
- SÁNCHEZ ALARCÓN, M. I. (1996). Leni Riefenstahl: la estética del triunfo. *Historia y Comunicación Social*, (1), 301. Recuperado a partir de  
<https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/HICS9696110301A>
- SCOTT, R. (dir.) (1982). *Blade Runner. The Final Cut*. [Película]. EEUU: The Ladd Company.
- SOURIAU, E. (1947). *La correspondencia de las artes. Elementos de estética comparada*. México - Buenos Aires: FCE.

- SPOTTS, F. (2011) *Hitler y el poder de la estética*. Madrid: Fundación Scherzo.
- STUDIOBINDER. (2021, 16 marzo). The Ultimate Guide to Camera Shots (50+ Types of Shots and Angles in Film). <https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/#shot-size>
- SUDJIC, D. (2007). *La arquitectura del poder*. Barcelona: Ariel.
- TAN, S. (2009). A Systemic Functional Framework for the Analysis of Corporate Television Advertisements, en E. Ventola y A. J. Moya Guijjaró (eds). *The World Told and The World Shown: Multisemiotic Issues*, pp. 157-182. Hampshire: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9780230245341>
- TAYLOR, R. (2018, 29 septiembre). ¿Clave alta? ¿Clave baja? Una introducción a las relaciones de iluminación. Photo & Video Envato Tuts+. <https://photography.tutsplus.com/es/tutorials/high-key-low-key-an-introduction-to-lighting-ratios--photo-14768>
- TOGNETTI, A. (2016). *Écfrasis: pensar lo pictórico desde lo poético*. Barcelona, España.
- TÓTH, Z.A. (2009). "The Paradox of Kurt Wimmer's Film Equilibrium." in Sabine Coelsch-Foisner et als. (ed). *What Constitutes the Fantastic? Papers in English & American Studies XVII*. Szeged: JATEPress, 137-147. (ISBN: 978-963-482-991-1, ISSN: 0230-2780)
- TOMAS, S. I. (2015). De la pintura al audiovisual. Nuevos modos de la traducción, nuevos modos de la crítica. X Jornadas Nacionales de Investigación en Arte en Argentina y América Latina. Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata (La Plata, Argentina, 2015).
- TRAVIS, P. (Dir.) (2012). *Dredd*. [Película]. EEUU, Sudáfrica, India: DNA Films, IM Global, Reliance Entertainment.
- TUSET SOUTO, J. (2011). *El otro lado del espejo: arquitectura y cómic, la obra de schuiteman y peeters*. Universidad politécnica de Madrid.
- VAN LEEUWEN, T. (2008). *Discourse and Practice: new tools for critical discourse analysis*. Oxford: Oxford University Press.
- VENTURI, R., BROWN, D. S., & IZENOUR, S. (1977). *Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form* (2nd Revised ed.). MIT Press.
- VERHOEVEN, P. (dir.) (1990). *Total Recall*. [Película]. EEUU: Carolco Pictures.

- VIDLER, A. (1993). *The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary*. Boston: MIT press.
- VOLÓSHINOV, V.N. (1973). *El signo ideológico y la filosofía del lenguaje*. Tucumán: Editorial Nueva Visión.
- WHEATLEY, B. (Dir.) (2016). *High-Rise*. [Película]. UK: Recorded Picture.
- WILLIAMSON, R., RESNICK, A. (2003). Re-presentando el poder: una lectura multimodal de algunos medios electrónicos. Versión. *Estudios de Comunicación y Política*, 13(1), 83-119. <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/198/197>
- WIMMER, K. (dir.) (2002). *Equilibrium*. [Película]. EEUU: Miramax Productions.
- WRIGHT, G. P. (2000). Brazil (de Terry Gilliam), retrato de una sociedad distópica. Iº Encuentro Internacional de Cine y Teatro Antropológico. (Padova, Italia, junio 2000).
- ZAMBENEDETTI, A. (1983). Filming in Stone: Palazzo della Civiltà Italiana and Fascist Signification in Cinema. *Annali d'Italianistica*. 28, Capital City: Rome 1870-2010: 199–215.
- Especialización y maestría en patrimonio documental: historia y gestión. (s. f.). FIC - Facultad de Información y Comunicación. <https://fic.edu.uy/ensenanza/posgrado/patrimoniocumental>
- Facultad de ingeniería. (s. f.). [https://www.fing.edu.uy/sites/default/files/claustro\\_citacione/2016/distribuido/27846/06\\_2016-2018+LIM+Plan+de+Estudios.pdf](https://www.fing.edu.uy/sites/default/files/claustro_citacione/2016/distribuido/27846/06_2016-2018+LIM+Plan+de+Estudios.pdf)

## Apéndice

A continuación, se incluyen dos capítulos excluidos del análisis intertextual final de *Blade Runner*, al estar muy desplazados de la línea de estudio de relaciones espaciales de poder, en favor de un enfoque vinculado a la sociedad de consumo y la cuestión existencial de la identidad. Se adjunta también una matriz metodológica en forma de tabla, donde se grafican de forma esquemática los distintos términos y etapas del proyecto de investigación.

### Identidad.

Más allá del objetivo de mera celebridad ha aparecido una relación de índole más personal y estética con los bienes costosos, una aspiración, caracterizada por una mayor subjetividad, a una vida más hermosa y más refinada, un vínculo sensual entre el hombre y los objetos preciosos (Lipovetsky, G. Roux, E. 2008, p. 31).



**Figura 36:** Fotograma de *Blade Runner* con el apartamento de Rick Deckard.

Como Karl Marx resumiría, Philip Dick se identifica con el proletariado. Su héroe arquetípico representa lo que tememos desesperadamente algún día ser: débiles, desinformados, impotentes, a merced de todos y de todo lo que nos rodea. Rick Deckard habita un apartamento en el piso número 97 de un edificio entre multitud de unidades seriadas y anónimas de cielorraso bajo. El rasgo más destacable de su interior —dejando de lado los ubicuos mosaicos de inspiración maya y azteca de la casa Ennis<sup>147</sup>— es la proliferación de elementos decorativos y mobiliario de una

---

<sup>147</sup> Residencia de 1924 sobre las colinas de Hollywood, obra del arquitecto norteamericano Frank Lloyd Wright.

era pretérita (principalmente la década del 40 del siglo XX), fruto de una tradición de gusto desarrollado, en coexistencia con objetos (vasos, luminarias y sillones) de diseño moderno y vanguardista. «La moda conjuga siempre el gusto por la imitación y el gusto por el cambio, conformismo e individualismo, aspiración a fundirse en el grupo social y deseo de diferenciarse de él, siquiera sea en pequeños detalles» (Lipovetsky, G. Roux, E. 2008, p. 35).

Cualquiera diría que se trata de la vivienda de un artista plástico o de un compositor musical de renombre y no de un simple asalariado de las fuerzas policiales. Alfombras persas, libros, lámparas clásicas, esculturas orientales, utensilios de diseñador, la presencia de un piano de cola, y sobre este, fotografías. No cualquier fotografía: retratos antiguos.

Cuando a principios del siglo XX los inmigrantes europeos de extracción social baja arribaban a América, solían frecuentar las ferias callejeras en busca de retratos de personas de un parecido tal, que pasaran por familiares. Era esta una forma simbólica de llenar un vacío de pertenencia, de adquirir un pasado, un elemento que los vinculara con la sociedad, que los legitimara y liberara de su estigmatizante condición de desarraigo.

La película, en su versión «*Final cut*» deja en suspenso la pregunta de si Deckard es o no, realmente un androide<sup>148</sup>. La escena en la que Rick frente al piano recuerda, o sueña, con un unicornio (no incluida en la versión original estrenada en cines), puede ser el indicio de un recuerdo implantado, ya que en la toma final aparece, en el *palier* del edificio, un pequeño unicornio de origami dejado por Gaff<sup>149</sup>. Se materializa la angustiante paradoja de un ser consciente de sí mismo, cuya vida da inicio en solución de continuidad a través de recuerdos que le fueron implantados, ignorante de su condición de producto de consumo; La necesidad humana de tener una identidad, una forma de acceder y pertenecer a la sociedad mediante el consumo (Bauman, 2007).

---

<sup>148</sup> En la novela, Deckard parece ser humano, logrando pasar el test *Voight-Kampff* (un cuestionario técnico que mide el tiempo de respuesta empática involuntaria), aunque durante el mismo se pone en duda la confiabilidad de la prueba.

<sup>149</sup> Agente de policía interpretado por el actor Edward James Olmos.

## Trascendencia.

Determinadas constelaciones de gusto, preferencias de consumo y prácticas de estilo de vida se asocian con sectores ocupacionales y de clase específicos, y hacen posible un relevamiento del universo del gusto y del estilo de vida con sus estructuradas oposiciones y sus distinciones finamente matizadas, que operan dentro de una sociedad en particular en un momento particular de la historia (Featherstone, M. 2000, p. 47).



**Figura 37:** Fotograma de *Blade Runner* con Roy y Pris en el apartamento de J.F Sebastian.

Existe, en el universo ficcional de *Blade Runner*, un recurso comercial (desencadenante fundamental de los sucesos) aplicado a la expectativa de vida de los replicantes. Como forma de seguro ante la posible generación de vínculos afectivos duraderos con individuos naturales (seres humanos) —y ante la amenaza de que la humanidad se vea superada y reemplazada— se limita la duración de su vida a 4 años. La muerte se da de forma inmediata, los replicantes simplemente se «apagan» sin ningún sufrimiento.

Este oscuro procedimiento es conocido con el nombre de obsolescencia programada<sup>150</sup>, la sentencia de muerte estructural por excelencia del objeto de consumo material. «Lo que se produce hoy no se crea en función de su valor de uso o de su duración posible, sino, por el contrario, en función de su muerte» (Baudrillard, J. 2009, p. 34).

---

<sup>150</sup> «La determinación o programación del fin de la vida útil de un producto, de modo que, tras un período de tiempo calculado de antemano por el fabricante o por la empresa durante la fase de diseño del mismo, este se torne obsoleto, no funcional, inútil o inservible por diversos procedimientos» (Bulow, 1986).

Los replicantes, tal como lo hiciera Frankenstein, la prototípica criatura de Mary Shelley, encarnan a los desclasados en busca de la inclusión, el afecto y la trascendencia, desembocando inexorablemente en el resentimiento, la rebelión y finalmente su autodestrucción.

El momento cúlmine del film, el encuentro final entre héroe y antihéroe en el edificio Bradbury, finaliza con un monólogo de Roy Batty<sup>151</sup>, luego de perdonar la vida de Rick, evitándole una caída fatal desde el tejado y ante la certeza de su inminente muerte por obsolescencia. En él describe imágenes atesoradas, momentos extraordinarios de su experiencia como efectivo de combate en las colonias siderales. En sus últimos momentos valoriza lo intangible, la acumulación hedonista de experiencias antes que lo material. La búsqueda del placer y la felicidad, vivida como un ejercicio de libertad y un acto de autoafirmación (Bauman, 2007).

En el presente los sujetos se independizan de sus orígenes sociales a partir de un proceso creciente de individualización en el que los estilos de vida cultural poco tienen que ver con procesos de desigualdad social sino más bien constituyen expresiones de la diversidad cultural (Featherstone, 2000), en el caso de Roy, una forma de liberarse de las cadenas de sus orígenes.

De entre todas las expresiones culturales artísticas de la humanidad, probablemente la más hermética sea la poesía. Y es justamente en su línea final que Roy asciende a las cumbres de la cultura humana gracias a una imagen poética: «Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia». Para luego —en la que es considerada una de las muertes más bellamente plasmadas del séptimo arte— dejar volar de entre sus manos a una paloma blanca, en alegoría de la trascendencia del alma humana que abandona el cuerpo inerte, camino hacia el cielo<sup>152</sup>.

---

<sup>151</sup> El monólogo final, fue en parte improvisado por el actor Neerlandés Rutger Hauer, fallecido recientemente en 2019, el mismo año que su personaje emblemático.

<sup>152</sup> En el libro el desenlace es menos poético, la muerte de Roy se presenta de forma abrupta y violenta, sin ningún efecto empático hacia el lector.

Conceptualización			Trabajo de campo				Análisis	
Unidad de análisis	Categorías de análisis	Técnicas de selección	Unidades de observación (filmes)				Etapas y Herramientas	Interpretación Conclusiones
<p>La representación discursiva de <i>La arquitectura del poder</i>* en el cine de prospectiva y totalitario.</p> <p><i>* Arquitectura que sirve de instrumento para reforzar el alcance ideológico de la dominación.</i></p>	<p><i>Recursos semióticos</i></p> <p><i>Representación Modalidad Composición Dinámica</i></p> <p>-----</p> <p><i>Asociaciones conceptuales</i></p> <p><i>Estilo Referencias simbólicas</i></p>	<p><i>Lectura flotante</i></p> <p><i>Familiarización con los documentos por visionados sucesivos.</i></p> <p>-----</p> <p>Criterios de delimitación del corpus documental:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cine de ciencia ficción <i>Blanda</i>*.</li> <li>- Cine totalitario.</li> <li>- Exclusión del cine de animación.</li> <li>- Conformaciones urbanas, e interiores.</li> <li>- No se define un límite temporal.</li> </ul> <p><i>* Subgénero que describe las sociedades en las que surgen las tecnologías y las consecuencias de éstas.</i></p>	<p><i>Triumph des Willens (1935)</i></p> <p>Unidades de contexto (Secuencias o escenas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Marcha de Heinrich Himmler, Adolf Hitler y Viktor Lutze para celebrar su homenaje a los muertos.</i></li> <li>- <i>Revista a los hombres de las SA y las SS desfilando ante la Ehrentribüne.</i></li> </ul>	<p><i>Blade Runner (1982)</i></p> <p>Unidades de contexto (Secuencias o escenas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Viaje aéreo de Deckard y Gaff en Spinner hacia la sede central de la Tyrell Corporation.</i></li> <li>- <i>Prueba Voight-Kampff a Racahel en el despacho de la Tyrell Corporation.</i></li> </ul>	<p><i>Brazil (1985)</i></p> <p>Unidades de contexto (Secuencias o escenas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ingreso de Sam Lowry al lobby de «Recuperación de Información».</i></li> </ul>	<p><i>Equilibrium (2002)</i></p> <p>Unidades de contexto (Secuencias o escenas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Retorno de «nethers» en coche de los clérigos Preston y Patridge a Libria.</i></li> <li>- <i>Discurso de «Padre» a los ciudadanos.</i></li> </ul>	<p><i>Análisis multimodal del discurso*</i></p> <p><i>*Estudio del lenguaje en combinación con otros recursos semióticos.</i></p> <p>-----</p> <p><i>1) Análisis visual textual y confección de tablas.</i></p> <p><i>2) Asociación conceptual intertextual (écfrasis*).</i></p> <p><i>*Representación verbal de una representación visual.</i></p>	<p><i>Se comparan y contrastan las interpretaciones con las preguntas formuladas inicialmente.</i></p>
			<p>* La cantidad fue modificada a lo largo de la investigación, añadiendo y restando según su relevancia, unidades originalmente desestimadas —o ignoradas—, hasta alcanzar el estado de saturación (punto a partir del cual la información obtenida resulta redundante).</p>					

**Tabla 5:** Matriz metodológica.

## Anexos

La tabla a continuación (nº.6), ilustra el gráfico de referencia del modelo sistémico de Tan (2009), para la creación de gráficos aplicado en el análisis multimodal: «Documentos del gabinete que se filtraron» realizado por el *Digital Media Institute* (IDMI) de la *National University of Singapore*, sobre un segmento de un debate televisivo de diferentes partidos políticos: el segundo episodio del programa «*Q&A: Adventures in Democracy*» (Preguntas y respuestas: aventuras en democracia) de la *Australian Broadcasting Commission* (ABC) emitido el jueves 29 de marzo de 2008.

Dicha tabla fue adoptada como referente metodológico en el análisis de ejemplo incluido en «Análisis del discurso multimodal» (O'Halloran, 2012)<sup>153</sup>, donde el propio autor señala que:

Se podría haber presentado un análisis lingüístico más abarcativo, además de incluir otros recursos semióticos (por ejemplo, la iluminación del estudio de filmación, el vestuario, la proxemia, la ubicación de los participantes, etc.). Y, además, las opciones semióticas se presentan en una tabla estática y no en un formato dinámico, lo que hubiera permitido representar cómo se despliegan las opciones y los patrones (O'Halloran, K. 2012, p. 84).

El mismo esquema fue adaptado —reemplazando los recursos semióticos por las categorías de análisis planteadas por Kress y van Leeuwen— para la primera etapa de análisis textual sobre las unidades de observación del presente estudio. La selección de cuadros clave no limitó de la misma forma este trabajo, ya que el tratamiento estático fue fundamental para el análisis geométrico visual<sup>154</sup>.

---

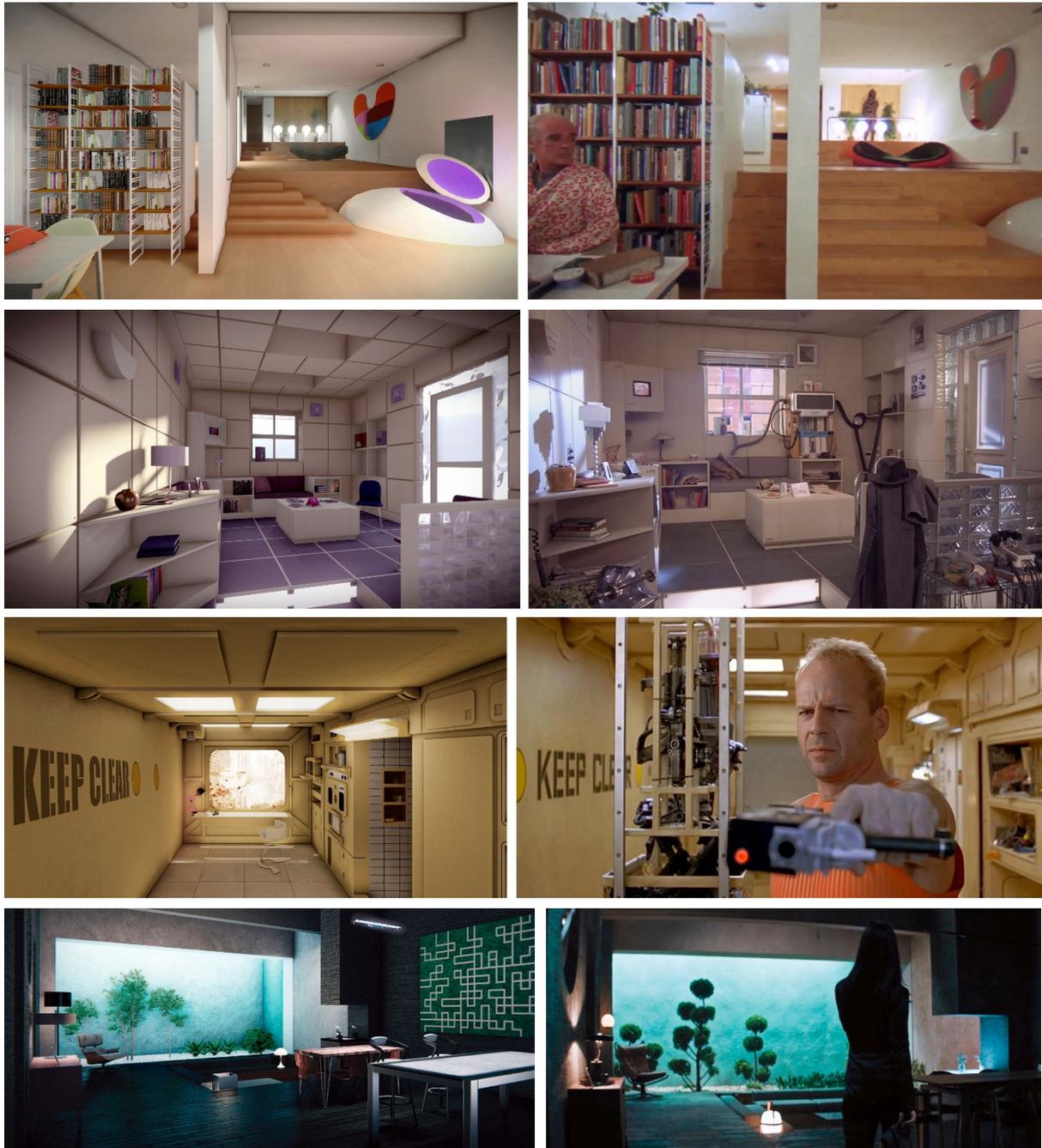
<sup>153</sup> Incluyendo las interacciones entre el lenguaje oral, los recursos quinéticos (la mirada, la postura corporal y la gestualidad) y los efectos cinematográficos (ángulo de cámara y tamaño del cuadro).

<sup>154</sup> Ver Unidades de registro.

Stage	'Petrol Prices'									
Phase	Leaked Cabinet Documents									
Sub-Phase	Leaking Documents as Legal Issue		Leaking Documents as Political Issue						SHOT 4	SHOT 5
	SHOT 1	SHOT 2	SHOT 3							
Salient Visual Frame										
	Frame 1	Frame 2	Frame 2	Frame 4	Frame 5	Frame 6	Frame 7	Frame 8	Frame 9	Frame 10
SEMIOTIC RESOURCE:										
Speech:										
Speaker 1 - Tony Jones (interviewer):	<i>Alright. Tony Abbott</i>	<i>you've been in the trenches. That's fair enough isn't it?</i>			<i>* yes a little – a little bit like the coalition.</i>	<i>Leaking going on all round</i>				
Speaker 2 - Tony Abbott:		<i>Ah, yes it is</i>	<i>but the interesting thing is that the new government is already</i>	<i>leaking. Tony. I mean normally it takes many years</i>	<i>*before a – before – before a government</i>	<i>... well I – Tired old governments</i>	<i>leak. New, smart, clever.</i>	<i>intelligent governments aren't supposed to</i>	<i>leak, and the fact that this government is leaking so badly</i>	<i>so early is a pretty worrying sign.</i>
Kinetic Features:										
Gaze:	off-screen; engaged; directed at interviewer	off-screen; engaged; directed at Tony Abbott	off-screen; disengaged; directed at self	off-screen; engaged; directed at studio audience//interviewer/Tanya Plibersek	off-screen; engaged; directed at studio audience//interviewer/Tanya Plibersek	off-screen; engaged; directed at camera/viewer	off-screen; engaged; directed at studio audience//interviewer/Tanya Plibersek			
Body Posture:	angled	angled; leans forward toward Tony Abbott	angled; leans back	angled	angled	straight	angled	angled	angled	angled
Gesture:			raises hand; palm facing outward	raises hand; palm facing outward	hand raised; palm facing outward	both hands raised; palms facing outward/each other	both hands raised; palms facing outward/each other; gap narrowing	both hands raised; palms facing outward/each other; gap narrowing		both hands raised; palms facing outward/each other at reduced distance; downward movement
Cinematography:										
Camera Angle (horizontal perspective)	oblique/detached	oblique/detached	oblique/detached	oblique/detached	oblique/detached	frontal/involved	oblique/detached	oblique/detached	oblique/detached	oblique/detached
Size of Frame	medium close-up	medium close-up	medium close-up	medium close-up	medium close-up	medium close-up	medium close-up	medium close-up	medium close-up	medium close-up

Tabla 6: Gráfico aplicado en el análisis multimodal «Documentos del gabinete que se filtraron».

A continuación, se exponen algunos de los trabajos finales (modelado tridimensional y visualización avanzada de espacios cinematográficos de escala doméstica) del curso optativo «Hibridación Digital» realizados por estudiantes de las distintas carreras de FADU durante el año 2021<sup>155</sup>, así como un ejemplo de tabla de análisis visual empleada en el año 2022 en el curso optativo «Producción Audiovisual Digital».




---

<sup>155</sup> 1) *A clockwork Orange* (Kubrick, 1971), 2) *Brazil* (Gilliam, 1985), 3) *The Fifth Element* (Besson, 1997). 4) *Upgrade* (Whannell, 2018).

					
<b>Representación</b>					
<i>Encuadre</i> <small>(Primer plano, plano medio, plano general, plano panorámico).</small>					
<i>Perspectiva</i> <small>(Central, angular).</small>					
<i>Ángulo</i> <small>(Cenital, picado, normal, contrapicado, nadir).</small>					
<b>Modalidad</b>					
<i>Tono</i> <small>(Frio, neutro, cálido).</small>					
<i>Saturación</i> <small>(Baja, normal, alta).</small>					
<i>Profundidad</i> <small>(Gran angular, normal, teleobjetivo).</small>					
<i>Brillo</i> <small>(Clave baja, clave media, clave alta).</small>					
<b>Composición</b>					
<i>Distribución</i> <small>(Vertical, central, horizontal).</small>					
<i>Prominencia</i> <small>(Movimiento, proximidad, posición).</small>					
<i>Enmarcado</i> <small>(División horizontal, vertical y enmarcados).</small>					
<b>Dinámica</b> <small>(Estacionaria, seguimiento, paneo, zoom).</small>					

**Tabla 7:** Ejemplo de versión adaptada y simplificada de las tablas de análisis visual, implementadas en el curso «PAD».