

Semiótica de escenografía cinematográfica.

Diosas en la Fortaleza de Cristal y el Oráculo de la Ciencia Ficción: Casandra y los *12 monos* de Gilliam.

Eduardo Blázquez Mateos (URJC)

eduardocentauro4@gmail.com

Esther Merino (UCM).

emerino@ucm.es

RESUMEN

La arquitectura acristalada de la ciencia ficción es la mejor representación de las propuestas visionarias, desde la Antigüedad a las Utopías del Renacimiento y el Modernismo. Fortalezas traslúcidas en progresión vertical acelerada, reflejo profético, como lo fue la de Casandra de la mitología homérica, la sacerdotisa de Apolo en Troya, que tiene su propia reinterpretación, en la película *12 monos*.

PALABRAS CLAVE

Fortalezas de cristal, Mitología Homérica, Ciencia Ficción, Casandra, *12 monos*.

SUMMARY

The glazed architecture of science fiction is the best representation of visionary proposals, from Antiquity to the Utopias of the Renaissance and Modernism. Translucent fortresses in accelerated vertical progression, prophetic reflection, as was that of Cassandra of Homeric mythology, the priestess of Apollo in Troy, who has her own reinterpretation, in the movie *12 monkeys*.

KEY WORDS

Crystal fortresses, Homeric Mythology, Science Fiction, Cassandra, *12 monkeys*.



Fig. 1. *La Torre de Babel*, Pieter Bruegel. Imagen desdoblada en dos colores, se trata, retomando a Sorte y a Lomazzo, de un paisaje septentrional, de incendio y nocturno, pero sin fuego; Babel es una construcción interpretada en el Humanismo cristiano y pagano, emblema ensalzado por el misticismo para reconstruir el camino simbólico ascendente. Mole arquitectónica representada en la arquitectura alemana de vanguardia retomada en el largometraje *El Señor de los Anillos*, integradora de mundo distantes. Imagen de poder de la gran torre inacabada. En el lienzo se desdobl原因 el fuego y las aguas para crear la imagen de Babel-laberinto alejada del incendio sempiterno, mostrando la torre velada por un nubarrón romántico, que se velará también el ojo de *Un Perro Andaluz* de Buñuel y Dalí.

En las utopías renacentistas (Moro, Campanella, Bacon) se encuentra el origen de una buena parte de otras propuestas visionarias, de lo que se puede entender como los sueños de cristal, de la arquitectura vanguardista más extrema y radical que la construida propiamente, es decir de aquella protagonista del arte cinematográfico, poblado de universos contradictorios, en los que coexisten formas simbólicas de esferas y laberintos con referencias historicistas perfectamente reconocibles en maravillas perdidas, como jardines pensiles babilónicos o torres de proyección vertical infinita a la manera de los *zigurats* en general o del llamado *Etemenki* más conocido como Torre de Babel, en particular, representado por Brueghel y cuyo máximo exponente representa con posterioridad la *Metrópolis* de Fritz Lang.



Fig. 2. *Metrópolis*, F. Lang. 1927. El escalonamiento y la verticalidad unifican la visión mítica de la Torre de Babel con los jardines pensiles de Babilonia, espacios suspendidos que rememoran edificios coincidentes en su lenguaje con La Bauhaus. El racionalismo abstracto y la sublimación de las escaleras se enriquecen por el ideario visual de Giambattista Piranesi, analizado magistralmente por el director Eisenstein, con reflexiones reelaboradas en el libro *La esfera y el Laberinto* por Tafuri.

Uno de estos ejemplos se puede identificar en la *Casa Cielo* (1920) de Bruno Taut, de esquema cósmico antropológico y planimetría basada en las estrellas de cinco y siete puntas, además de columnas salomónicas de notable esoterismo y misticismo, como rasgo identitario o característico de las construcciones ilusorias alemanas, a su vez fundamentadas en el eclecticismo y la búsqueda de renovación constante. Por su parte, la hermética ciudadela de H. Khunrath en la senda del *Anfiteatro de la saggezza eterna* (1619) ahonda en la idea de un itinerario o viaje interior, en la búsqueda de la certeza, de la verdad absoluta que proporciona el conocimiento de la Naturaleza telúrica. Como la Rosa Solar de Bruno Taut, la *Gran Flor* (1920), santuario de espejos y lentes múltiples, superposición de flores de cinco y siete pétalos, de forma que la torre se convierte en alusión alegórica de las diosas madre prehistóricas, de la concepción de la Gran Madre, de la que emana el origen del mundo y la fertilidad de las civilizaciones subsiguientes, depósito energético al mismo tiempo que representación simbólica de la rosa de Dante.

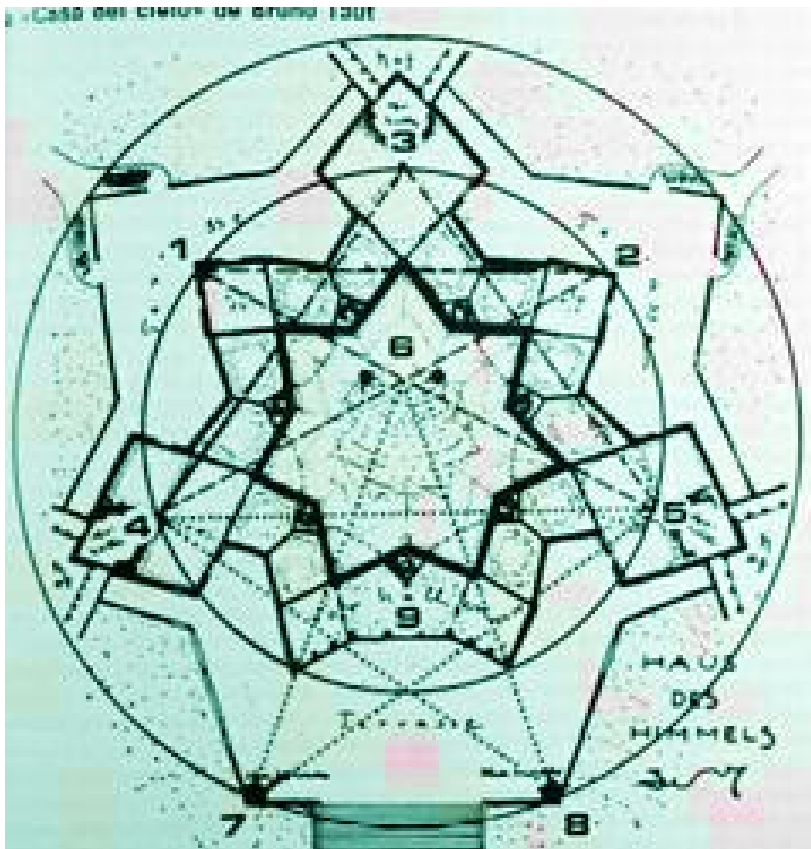


Fig. 3. *La Casa del Cielo*, Bruno Taut, 1920. Se exalta el dibujo simbólico del Renacimiento, evocando la arquitectura parlante de Filarete que, desde el elogio del Humanismo militar, unifica los arquetipos de la Flor y de la Estrella, definiendo así la imagen cósmica del Humanismo italiano. La Morada del cielo se define en una estrella de siete puntas, creando una fortaleza esotérica, una imagen del cielo en la tierra que se apoya en el

panegírico del baluarte, ideal de belleza de la ingeniería de los siglos XV y XVI. Una utopía apoyada en los castillos-palacios descritos en la literatura ultramundana.

Edificios celestes como estrella de los vientos, estrella de simbología polisémica, en una reformulación del Renacimiento de la Fortificación abaluartada por el Expresionismo, en la que las imágenes de Lang recuerdan el sueño geométrico, no sólo de Vincenzo Scamozzi (e ilustres tratadistas del tema como De Marchi, Cataneo, Castriotto, Lupicini o Speche), sino de propio Miguel Ángel, con sus propuestas de puertas zoomorfas de la ciudad de Florencia. Si bien, donde mejor se ejemplifica la analogía es en la planimetría de *Palmanova* con la visión futurista de Metrópolis, donde confluyen sendas concepciones de un mundo nuevo, donde reine el *ethos* y por tanto más ético y mejor y además mágico, el reino de la ilusión.



Fig. 4. *Metrópolis*, F. Lang, 1926-27. La estrella sagrada en la arquitectura estelar de Bruno Taut será interpretada en el cine y en la danza. El pasado se revive en la vanguardia y la utopía se proyecta en las arquitecturas soñadas entrelazando los edificios de fantasía de las escenografías del Renacimiento y los estudios de fortalezas de Giuliano de Sangallo. Las estrellas de cinco y siete puntas son emparentadas con ruedas, círculos y esferas para construir el legado antropológico expresionista. Las estrellas unen cielo y tierra, además, albergan un jardín con pavos reales y una fuente de taza que remite a las *Poesis* de Ticiano. Las trayectorias de las estrellas, en el cielo y en las coreografías, definen una nueva y diminuta Babilonia, un recodo arcádico.

Utopía unitaria la de *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982), como urbe dual, unificadora, primigenia, en la que tanto influye la arquitectura de Frank Lloyd Wright, geométrica y de rugosa textura, aséptica y cálida a la vez. Ciudad cósmica, sagrada y profana, reflejo de las reflexiones de la Antigüedad clásica, en la que se reconoce el mito de Aracne y los relatos del laberinto del Minotauro y Ariadna.



Fig. 5. *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982. El texto de P.K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, fue el punto de partida de la creación fantasmagórica de espacios influenciados por la mastaba egipcia, por las pirámides precolombinas, por los laberintos sombríos de Piranesi y por los poemas arquitectónicos de los visionarios franceses de finales del siglo XVIII. Los símbolos de la Noche y de

Atenea se convierten el mapa de alegorías nutridos por la alegoría de la caverna de Platón.



Fig. 6. *Blade Runner*. Rachel (Sean Young) es una replicante del modelo Nexus, que se convierte en una vital antagonica, dual y andrógina, se convierte en Aracne, la desafiante e insolente tejedora que sueña con

enfrentarse a Atenea, un mito revelado en *Aliens*. La diosa de las Armas y de las Letras, representada en la arquitectura y, unida a Santa Bárbara, definen los contrarios de Judith y de Saturno en las *Pinturas Negras* de Goya.



Fig. 7. *Blade Runner*. Torre mítica que remite a la gran torre de Babel, mole que se define con el baluarte de la tradición alemana que, según el razonamiento de Marcello Fagiolo, lleva a la iconografía de santa Bárbara en arte flamenco del siglo XV. Girar en el más allá, moverse como los planetas y la estrellas, como los espectáculos analizados por la profesora Esther Merino sobre la semiótica de la armonía de las esferas.

Una formulación visionaria llevada al delirio surrealista con claro paralelismo en obras del Bosco, como el Jardín de las Delicias, con presencia y alusión a los Elementos inherentes a la Naturaleza, a la creación cosmológica. Visión laberíntica también perceptible en la *Villa* (1962) de Jean Claude Bernard, igualmente con reminiscencias de las utopías ilustradas, como las de Boullé y Ledoux, con sus edificios individualizados y aislados, aun formando parte de una dimensión unitaria, con osatura básica de horizontales y verticales, entremezcladas de nervatura cóncava y convexa y concatenación rítmica de espacios abiertos y cerrados, luego tan presentes tanto en la arquitectura alemana contemporánea y en la danza como su reflejo.



Fig. 8. *El jardín de las Delicias* de El Bosco ha sido mencionado por el director de *Blade Runner*, lienzo esencial para su proceso creativo que, sin duda, ha marcado el viaje de la oscuridad a la luz, de la luz a las sombras que rememoran la sempiterna presencia de la alegoría de la caverna de Platón. La película está determinada por los elementos, por el Fuego y el Aguas, aguas primaverales y saturnales en las que se impone la laguna de Caronte. *Las metamorfosis* de Ovidio y el *Asno de oro* de Apuleyo, complicadas con las aportaciones de Erasmo en el *Elogio de la Locura* para unificar las escenas de Vitruvio, desde la certeza de conocer las claves satíricas implícitas de El Bosco.

Megaestructuras de grandes masas como las *Ciudades Cósmicas* (1964) de Iannis Xenakis. Ciudades-embudo como las de Walter Jonas, pero todas ellas a la manera de microorganismos autónomos y con todas las infraestructuras para su autonomía, de la misma forma que las tipologías de Villas romanas, emanadas desde un patio central, un peristilo, modelo a su vez de la planimetría claustral, regulada y geométrica, con orientación hacia los cuatro puntos cardinales y ordenada desde un centro neurálgico, que se identifica a su vez con el centro de ese artificioso universo. Una concepción que aproxima el complejo de *Marin County* de Wright con la *Gattaca* (1997) de Niccol, gracias al diseño tecnológico de la ingeniería. Las fortalezas de la Antigüedad remota, tardo prehistóricas, como las descritas por Homero en Troya, devienen en murallas de cristal, pero al fin todas ellas mantienen la misma carga simbólica, con su ambivalencia protectora, de paramento defensivo y coraza, en un universo regido por la diosa Atenea, protectora al tiempo de la acción armada racional, ética y de las letras, igualmente emanada de la razón ilustrada periclitada por tanto a lo largo de la Historia, por lo admiradores del pensamiento y la cultura, recurrente en las representaciones artísticas de los distintos estilos. Formalizada en creaciones igualmente utópicas, como la de la Jerusalén celeste, en la que confluía a su vez la visión del Jardín del Edén paradisiaco, igualmente perceptible en las elucubraciones de Bachelard y Durand. Recintos purificadores, ciudades pétreas reconvertidas en ciudades traslucidas, pero amuralladas al fin y al cabo, bajo la protección tutelar de esas diosas de cristal de raigambre ancestral. Ciudad como corona regia, a la manera de la *Ciudadela* (1919) diseñada por Bruno Taut, con su cruz de edificios en la zona central, su palacio de cristal y sus cuatro zigurats en los extremos, pictografía jeroglífica y representación alegórica, como lo fuera la *Ciudad del Sol* de Campanella, enlazando con las mismas fortificaciones pluscuamperfectas en su geometría, como la *Castrocaro* de Buontalenti, sin olvidar las reminiscencias de la huella solar, desde las representaciones antropomórficas fusionadas con los retratos de Alejandro como Helios, luego recurrentes en las de los distintos emperadores, émulos del héroe macedónico, cuya melena áurea deviene incluso en la iconografía sagrada de la aureola.

Naturaleza cristalizada convertida en sueño para la *Secesión Vienesa*, de revestir la tierra y cubrir sus lugares destacados con cristal, como invernadero simbólico, revisitación de la gruta-útero, *in vitro*, *hortus conclusus*, microcosmos paradisiaco, con su remate de cúpula arborescente, recubierta de vegetación hermética en perpetua floración y representación de la infinita regeneración.

Epílogo

Con en este mundo de ciencia ficción modernista y futurista enlaza, cerrando el círculo, el mito de Casandra y los *12 monos* de Terry Gilliam, una obra repleta de referencias a Hitchcock, que articula un montaje y unos planos derivados de las creaciones de Eisenstein y Welles.

Ficción dentro de la ficción, evocando y elogiando la película *Vértigo* de Hitchcock, donde se rememoran los árboles y bosques, se establecen analogías y símiles entre los protagonistas de *Vértigo-12 Monos* para mostrar sendas propuestas visionarias y tenebristas, en relación con otros relatos no menos dramáticos de la mitología clásica, como las vicisitudes de Orfeo y de Eurídice. Casandra está muy presente en la ciencia ficción desde los orígenes, planteada su profética historia, buscando la misma estupefacción basada en lo irreparable que aventuraba la caída de Troya y con ello del mundo y la civilización del Bronce tardío, *La gran ciudad de 12 Monos es, en parte, Troya*.



Fig. 9. Imagen de *12 Monos* oníricas que se interpretan como una Nueva Troya, la arquitectura ultramundana, utópica y acristalada, conformada desde la premonición y los recuerdos. La capacidad de percepción de los adivinos permite abordar el significado de los espacios en ruinas, abandonados, repletos de diagonales que invocan a Eisenstein y a Orson Welles; desde un montaje alegórico, los monos sagrados se desvanecen ante el poder de Eros. Troya, en ruinas, eleva la imagen del León, vigilante de los sueños y premoniciones de Casandra. El León, emblema del *Jinete Azul*, de Marc, pertenece en el lienzo *El Sueño*, al paraíso femenino, al paisaje amarillo antagónico de los azulados caballos de la obra pictórica de Marc.

Los conocimientos y las visiones de Casandra son minimizados, como ocurre en *12 Monos* a los protagonistas, donde ambos, J. Cole (Bruce Willis) y la doctora Kathryn Railyly (Madeleine Stowe), asumen el reto del porvenir, de desvelar el enigma de la catástrofe. La locura y el tiempo, la realidad y la ficción, se encontraban ya en el Quijote de Cervantes y de Gómez de la Serna, como preámbulo del gabinete de espejos distorsionados, en las atmósferas de Lebbeus Woods, donde se crea idéntico universo mítico. Frente a los espejos invisibles de la bella y romántica doctora Railyly, las ruinas y las referencias clásicas definen una nueva Troya, representada en la película como contrapunto a aquéllas otras de *Metrópolis* de Lang, unificando la torre de Babel con los sublimes espacios del artista veneciano Piranesi, sempiterno precedente en la ficción futurista. La doctora Railyly-Stowe brilla con luz propia, representa la luz y la avanzadilla del conocimiento fatídica, como lo fuera Julieta para Romeo. La doctora explica el complejo de Casandra en el relato visual. La actriz está deslumbrante, venerada desde el inicio del proyecto por Gilliam, empapada de los desdoblamientos previos, como en *Vértigo* para apostar por la alegoría, para explicar el valor y significación de las mujeres mediadoras entre el mundo terrenal y el ultramundano, entre las luces y las sombras, entre el caos dionisiaco y el lúcido raciocinio apolíneo pero preñado de misticismo, que precede a la catástrofe.

Casandra-Stowe, en una más que evidente sintonía con la Sibila Délfica de Miguel Ángel, levanta los ojos al cielo de la ahora arquitectura traslúcida y acristalada, una constante en la película que afecta a los protagonistas. Los techos y los cielos tienen gran protagonismo, pueden insertar lienzos de crepúsculos emulando los paisajes venecianos y los de Thomas Cole. Viene a ser una reconstrucción de la impoluta Aurora, emanando de la mítica caverna de Platón, construyendo un reino propio y, por tanto, una de las topografías míticas del siglo XXI.



Fig. 10. *12 monos*, Terry Gilliam. Viajar en el tiempo, revivir el mito del caballo de Troya, descubrir el Sueño dentro del Sueño inmenso en un Recuerdo. Gilliam nos pregunta por el Ilusionismo y nos adentra en un viaje por la literatura de Cervantes. ¿Qué es real?