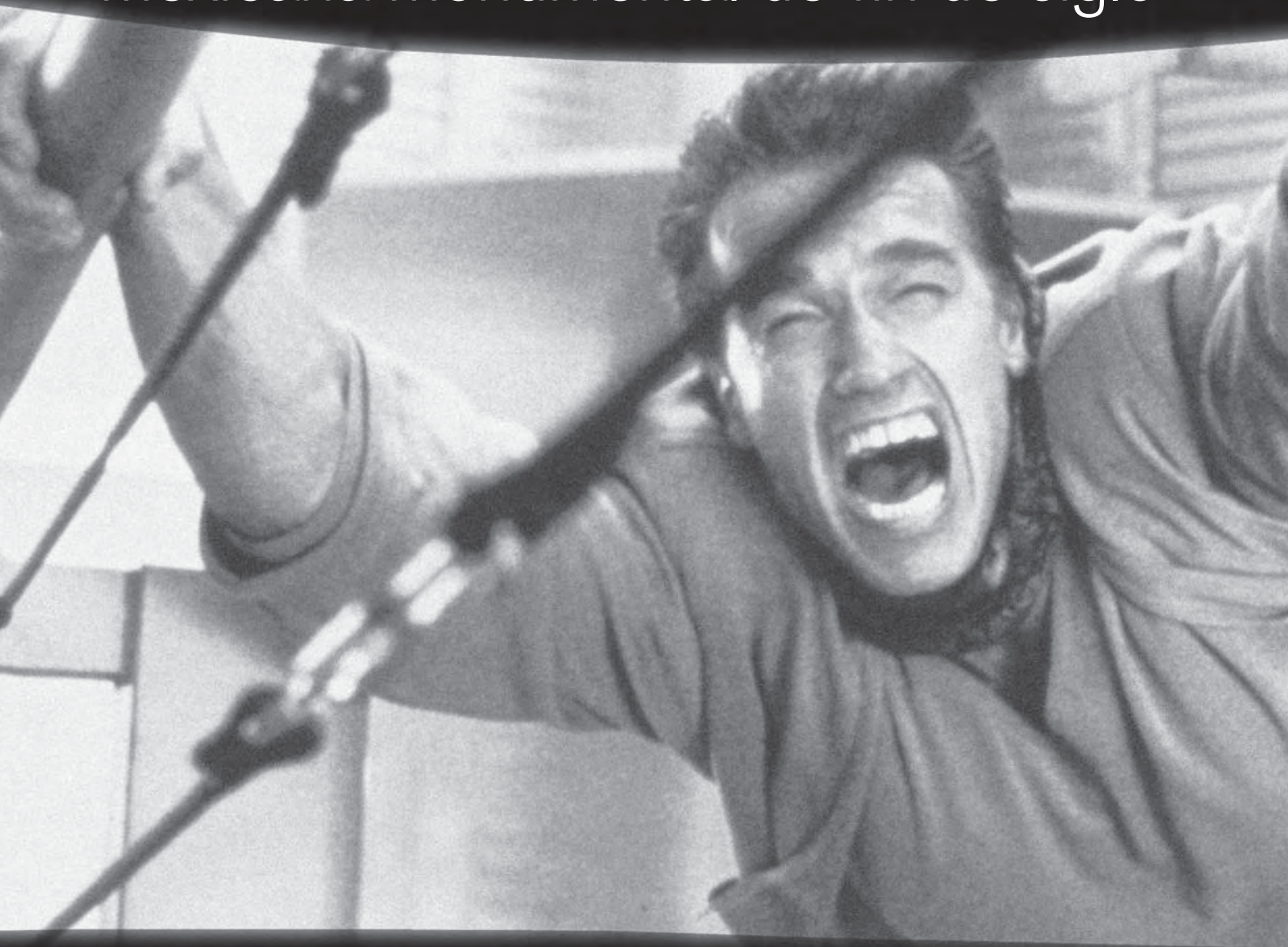
Total Recall

una teoría sobre la arquitectura mexicana monumental de fin de siglo



Cuauhtémoc Medina



I dreamed about Mars again […]
it was bizarre, yet it was so real.

Ronald Shusett y Steven Pressfield,
quinta versión del guión de *Total Recall*.

Dough Quaid (Arnold Schwarzenegger) despierta agitado al lado de su mujer, la despampanante Lori (Sharon Stone). Mediocre y sudoroso, Quaid sufre por enésima vez el sueño de un mundo ajeno y un amor ajeno, una pesadilla social y el acoso de un deseo imposible. Nuevamente, Quaid se ha soñado en Marte.

En otra circunstancia éste sería un síntoma desfigurado proveniente del inconsciente de Quaid, Marte aparecería como el significante sustitutivo, condensado y desplazado (para usar la conocida trilogía que Freud formuló en su *Interpretación de los sueños*) de un pensamiento borrado por la agencia represiva del yo. Pero, como saben todos los que han visto *Total Recall* (Estados Unidos, 1990) el aparato de represión está claramente objetivado. La tecnología es capaz de sembrar o suprimir recuerdos a voluntad en nuestra mente, "implantes extra-fácticos" (*extra-factual implants*) que vuelven maleable y programable nuestra identidad. Un dispositivo que, en resumidas cuentas, es capaz de verter ideología, nostalgia o culpa en nuestras cabezas con la misma facilidad con que se descarga un programa en una computadora.

De ahí que la película se desarrolle como si abriéramos una serie de *matrushkas* rusas, perforando las capas de cebolla de varias personalidades montadas unas sobre otras. Douglas Quaid es y no es un obrero de la construcción. Antes de que su memoria fuera alterada, Quaid era nada menos que Charles Hauser, el estratega represivo de la corporación monopólica que oprime a Marte, el planeta-colonia, a fin de extraer de su subsuelo un energético, el turbinio. Ahora, sin embargo, antes de ser enviado a la Tierra, Hauser había desertado (o fingió desertar) para pasarse al lado de la rebelión que pretende derrocar al régimen colonial marciano. Más tarde se nos revela que esa defección fue una pantomima: Charles Hauser era un topo que la administración de la colonia utilizó para penetrar las defensas del movimiento revolucionario, el Frente de Liberación de Marte. La memoria de Quaid es, pues, un verdadero palimpsesto que cruza no sólo campos gravitacionales, sino clases sociales y afiliaciones políticas.

Como buena parte de la ciencia ficción, *Total Recall* es un drama habitado por el "demiurgo maligno" cartesiano:

nos plantea la posibilidad de que vivamos una farsa histórica, epistemológica y metafísica, donde el yo carece de autoridad, víctima de la evaporación de toda evidencia. Paul Verhoeven, director tanto de *Total Recall* como de *Robocop*, la concibe incluso como una secuela de *La metamorfosis*: "trata de la identidad —es una pesadilla kafkiana acerca del robo de la mente. En otras palabras, es una psicosis moderna".

En efecto, el cuento de Philip K. Dick en que está basada la película, *We Can Remember it for You Wholesale*, publicado en 1966, es ante todo la exploración de un peculiar síndrome de la memoria recuperada: Douglas Quaid ("un mísero asalariado", a decir de Dick) acude a la agencia Rekall Incorporated a que le implanten una aventura interespacial. El lavado de cerebro sólo pone al descubierto que sus fantasías más descabelladas son todas ciertas: no sólo que en el pasado fue un agente secreto de Interplan, sino que a los nueve años salvó a la Tierra de una invasión de alienígenas.







En el cine la anécdota de ese "retorno de lo reprimido" queda subordinada a la gesta de una revolución interplanetaria. De hecho, *Total Recall* puede ser leída como una reflexión hollywoodense acerca de la historia reciente de las tensiones entre Estados Unidos y Latinoamérica: el turbinium que la Tierra extrae de Marte no es otra cosa que el petróleo, y por supuesto que la guerra sucia y la explotación en el planeta-colonia son una transcripción de la administración neocolonial que el capital americano lleva a cabo al sur del Río Bravo, enfrentado con las guerrillas marxistas latinoamericanas. Pero al presentar una fábula sobre las relaciones económicas y políticas norte-sur, *Total Recall* elabora una teorización implícita sobre sus propias condiciones de producción.

Traducida al español como *El Vengador del futuro*, *Total Recall* fue filmada casi por entero en los estudios Churubusco de la ciudad de México. Como *Dunas*, *Titanic* o *La marca del Zorro*, atestigua un proceso de reconversión económica por el que, desde mediados de los ochentas, la industria cinematográfica mexicana, que en su apogeo, la llamada "época dorada" de los cuarentas y cincuentas, fungió como la capital hispana del cine, fue prácticamente desmantelada para convertirse en un proveedor de mano de obra barata: la maquiladora sureña de los sueños de Hollywood.

Es así que motivos económicos, más que poéticos, hacen que la película se expanda sobre una diversidad de escenarios reales en la ciudad de México, y que, más allá de las fantasías psico-técnicas o las escenas de acción de *Total Recall*, la película donde Schwarzenegger quiso hacer su *Blade Runner*, contenga también una extraordinaria visión de la arquitectura en México.

I saw México City again […] it was bizarre, yet it was so real

Todas las locaciones de la primera parte de *Total Recall* (esto es, la parte que supuestamente transcurre en la Tierra) son excursiones fantásticas por edificios de la ciudad de México, ejemplos en gran medida de la arquitectura del priísmo tardío, que abarca desde fines de los sesentas hasta principios de los noventas, las cuales ejemplifican el proyecto fallido de encauzar el país hacia la modernidad (tercermundista o integrada, paternalista o neoliberal) conducido por el monopolio del poder presidencial. Verhoeven puso a Schwarzenegger a actuar en por lo menos cuatro edificios claramente reconocibles para el habitante de la ciudad de México.

Espacios que están apenas disimulados mediante la facultad de abstracción y recomposición de la cámara, y la sustitución cuidadosa de algunos letreros y signos en la calle. Punto por demás sintomático, se trata en todos los casos de edificaciones de carácter público, lo que supone que, por lo menos en términos de haber aceptado incluir esa ambien-

tación, la película de Schwarzenegger contiene una aparición de *cameo* por parte del gobierno mexicano o, más bien, de su arquitectura reciente.

Bien visto, el corte que *Total Recall* lleva a cabo sobre la arquitectura de la urbe es extraordinariamente canónico: enfoca el elemento de la infraestructura urbana más prominente del México de fin de siglo XX, el sistema de transporte colectivo "metro", lado a lado con algunos ejemplos sustanciales del *corpus* central del llamado "movimiento contemporáneo mexicano" de arquitectura. Para empezar, las escenas del departamento y la plaza habitacional donde reside Qaaid son en realidad tomas del Heróico Colegio Militar, en la carretera de México a Cuernavaca, la obra más famosa del arquitecto Agustín Hernández. *Total Recall* aprovecha el carácter monumental y estatista del complejo, a fin de sugerir la imagen de un futuro autoritario e hipertecnológico. Camino de vuelta de Rekall dentro de un Taxi boby robótico, Schwarzenegger transita por la carretera bordada de muros de contención que dan acceso al Colegio, para luego ofrecernos una larga perspectiva hacia los famosos edificios piramidales que constituyen el centro ceremonial del complejo.







No es sino entonces que la película subvierte la continuidad de la realidad, para integrar imaginariamente a la urbe un edificio desgajado en un suburbio castrense: los vestíbulos del Colegio Militar conectan en la imaginación de la película con los pasillos y túneles de la estación Chabacano del metro de la ciudad de México, adaptada a la estética futurista con una intervención por demás simple, pintar de gris plateado los vagones naranjas y verdes del tren subterráneo.

El cambio cromático no sólo los proyecta al futuro, sino que les atribuye un cierto aire militar. El resultado de este compuesto de arquitectura marcial-funcional es una representación de la civilización futura del "Bloque norte" como una urbe que ha sucumbido por completo a una exacerbación del espacio anodino de circulación: Quaid vive en un minúsculo habitáculo privado rodeado de un tejido urbano que carece ya de calle, pues se ha convertido todo en desniveles, túneles, escaleras, barandales y pasillos. Ese paisaje civil no es más que la hipertrofia del "no lugar", espacio circulante que para Marc Augé define a la "supermodernidad": "la totalidad de las rutas aéreas, ferroviarias y automotrices, las cabinas móviles desgranadas como 'medios de transporte' (aeronaves, trenes y automotores), los aeropuertos y estaciones de tren, cadenas de hoteles, parques de diversión, enormes centros comerciales y, finalmente, la compleja red alámbrica e inalámbrica que movilizan el espacio extraterrestre con el fin de una comunicación tan peculiar que frecuentemente pone al individuo en contacto únicamente con otra imagen de si mismo".

Quaid habita un mundo donde, como Augé sugeriría, los "puntos de tránsito y las moradas temporales proliferan tanto bajo condiciones inhumanas como de lujo", migrando perpetuamente entre hoteles, aduanas, plazas cerradas sobre sí mismas, oficinas, vestíbulos, viaductos, etcétera. Lugares dominados por una ilusión de transparencia, llevada a su extremo por la cabina de rayos X por donde todos los pasajeros del subterráneo deben pasar para verificar que no portan armas. Pero, además, todos esos son espacios despojados de connotaciones históricas y biográficas. Más que establecer una relación cultural y práctica con un sitio, los individuos transitan por esos no-lugares por medio de un espacio semiótico, es decir, a partir de señales e instrucciones. El mero hecho de que baste sustituir un par de letreros para proyectar una estación del metro de la ciudad de México hacia el futuro es indicativo de su no-localización histórica y cultural.



Esa geografía de flujos de la ciudad de *Total Recall* conduce a dos lugares que sin dejar de ser intercambiables funcionan como nodos ceremoniales de la narración: la habitación y la oficina corporativa, las dos estaciones de paso de la cotidianeidad capitalista. Es por demás irónico que la escenografía de ambos espacios la proporcione la sede de un instituto del gobierno mexicano hipotéticamente dedicado a la construcción de vivienda popular: el INFONAVIT (Instituto Nacional para la Vivienda de los Trabajadores,) construida entre 1973 y 1975 por Abraham Zabludovsky y Teodoro González de León. La plaza, la fachada y el vestíbulo son la sede de la empresa de sueños implantados y autoengaño turístico a la que acude Quaid en búsqueda de la ilusión de haber ido a Marte: Rekall.

Es necesario registrar un momento en que la película asimila, si bien fantasmalmente, texturas de la vida callejera tercermundista. Durante la secuencia de persecución con que culmina la primera parte de la película, cuando Quaid descubre la falsedad de su identidad, se refugia en la plazoleta hundida del metro Insurgentes: uno de los centros simbólicos de la ciudad. Si bien la penumbra de la noche mantiene oculta la decoración maya-novohispana de esta estación del metro, la película hace un uso muy explícito de su traza; "dos circulares superpuestas", al grado de hacerla aparecer dibujada en el rastreador electrónico que utilizan los agentes que persiguen a Quaid. Al estar hundida, la glorieta Insurgentes ubica a Schwarzenegger en "otro espacio", denotado únicamente con los anuncios luminosos de diversas compañías transnacionales: Coca-Cola, Montana, Sony, etcétera. Con la ventaja del exotismo, Verhoeven se permite dejar a cuadro un anuncio de Tacos Beatriz, que en otro contexto pudiera haber servido para recrear el territorio multicultural catastrófico de *Blade Runner*. Su papel en *Total Recall* es completamente marginal: es el índice inconsciente de un sitio que queda reducido a telón de fondo de una lucha de clases futurista.

Por supuesto, ese anuncio de Tacos Beatriz no legitima del todo el uso de *Total Recall* como una lectura de la condición postmoderna de la ciudad de México, tesis que en diversa medida avanzaron tanto el historiador Serge Gruzinsky como el escritor Juan Villoro. Bien vista, la excavación que *Total Recall* lleva a cabo implica un comentario mucho más restringido, una visión que no es tanto sobre la megalópolis como sobre ciertos espacios arquitectónicos. Sólo es mediante la reflexión de esos espacios que la película quizá pudiera permitirnos comentar el imaginario (o cierto imaginario) de la sociedad que los produjo.

En la selección de espacios urbanos y arquitectónicos de *Total Recall* prevalece una imagen de orden tecnológico y administrativo por la que no se filtra la entropía ni la miseria que el espectador cinematográfico suele imaginar como usuales en el Tercer Mundo. El papel de la arquitectura que la película reutiliza es, por el contrario, el de describir un territorio regido por una obsesión autoritaria y geométrica, mezcla de la urbe postindustrial administrada y la ambición de los espacios carcelarios de Piranesi. Por lo de-

más, esos edificios tienen como característica eliminar toda noción de contexto. Por así decirlo, lo que los hace característicos en su sitio de origen, y los define arquitectónicamente, es estar diseñados para sobresalir, renegar y desgajarse de su entorno.

Una escenografía de Estado

Es en verdad sorprendente la facilidad con que los edificios escogidos por Paul Verhoeven se prestan a ser apropiados cinematográficamente. Basta la remoción de unos cuantos letreros y la sustitución de los usuarios para que esos andenes, recibidores, pasillos y fachadas dejen de ocurrir a fines del siglo XX en una megalópolis tercermundista, para describir la capital terrícola de un imperio interplanetario del futuro. Esa disponibilidad está inscrita en la arquitectura misma, dadas una serie de condiciones que de modo muy esquemático procedo a bosquejar aquí: a) espacios autoritarios. Se trata de edificios de líneas monumentales, es decir, que tienen una estética no sólo de grandeza física, sino de uniformidad de materiales, ausencia de dulzuras de decorado y, en general, una extrema sobriedad. Abundan en ellos progresiones perspécticas que permiten representar una especie de maquinaria social de grandes planos y profundidades, lo mismo que un estilo de construcción de grandes masas, escasas ventanas, detalles ornamentales o elementos descriptores de función. Todo ese lenguaje confluye, contribuyendo a una retórica visual que podemos denominar, a falta de mejor palabra, "autoritaria", donde el individuo se ve constantemente confrontado no sólo con la magnitud de una edificación y la vastedad de su diseño, sino con un espacio destinado a ser recorrido por masas anónimas. Un espacio, en fin, que sugiere un autor invisible, pues enfrenta, sin elementos mediadores, al usuario con una entidad autoral: el arquitecto y, mediante éste, el Estado.

b) Ficción de Estado. Si estos edificios se prestan tan bien a ser escenografía hollywoodesca, es porque son ellos mismos de origen escenográfico, una categoría que ciertamente ha sido sometida a un abuso por la crítica modernista, pero que aquí puede referirse de modo más o menos literal. No sólo todos ellos pertenecen a una serie de corrientes (el llamado movimiento mexicano contemporáneo) que han afirmado la necesidad de una voluntad artística en el arquitecto (o "voluntad del creador", para usar el título de un libro sobre Teodoro González de León) en contraposición al supuesto dogmatismo anestésico del modernismo estricto. Un rasgo que los distingue es que en lugar de filtrar o negociar con el entorno de la ciudad que los rodea, buscan obsesivamente aislarse creando espacios (sobre todo plazas de recepción) para generar puntos de vista libres del "ruido" del entorno.

Ese empeño en construir un edificio autónomo se expresa espléndidamente en la forma en que González de León y Zabludovsky formularon el edificio del INFONAVIT, dotándolo de una plazoleta que cubre el panorama entero de la visión a fin de librarse de todo elemento urbano foráneo. Ese mismo aislamiento lo consigue la glorieta de Insurgentes al estar colocada bajo el nivel de la calle: al ingresar en ella uno queda literalmente transportado a un espacio completamente escindido de la ciudad, que corre vertiginosa y ruidosa a su alrededor. Ese paso a "otro lugar" puede llegar al extremo de derruir la escenografía previa de la calle, como muestran las fotografías del cruce de Insurgentes y Chapultepec anteriores a la construcción del metro; al construir el subterráneo se eliminaron por completo los edificios que servían de remate al diseño original de la colonia Roma. Y en cuanto al uso escenográfico, basta con comprender los motivos del trabajo de Agustín Hernández para percibir que el Colegio Militar fue hecho para ser activado con un tipo muy específico de representaciones teatrales: los desfiles y honores militares. Esta consciencia ritual puede constatarse en las palabras del propio arqui-







tecto: "H. Colegio Militar/Escala para marchas de ocho en fondo, no para el hombre que camina solo [...] reminiscencia de centros ceremoniales prehispánicos/reflejo urbano y una cosmogonía geometrizada".

c) El trabajo como decoración. Todos sabemos que el cine depende, para sostener su ficción, del continuo, de otro modo el montaje cinematográfico sería siempre un *mélange* dadá o cubista. *Total Recall* no podría saltar de un lado al otro de la ciudad de México sin que hubiera una mínima identidad de medios visuales entre edificios de autores tan diversos. Tomemos en cuenta que la demanda que la película hace sobre su escenografía no es tan sólo guardar una cierta unidad de estilo: debe dar la sensación de que observamos las construcciones peculiares de una civilización. Ese estilo civilizatorio va más allá de la mera sugerencia de un gusto común: sólo se obtiene cuando edificios u obras de arte sugieren valores y condiciones de vida compartidos. Un elemento de similitud entre los edificios incluidos en *Total Recall* ya lo mencionamos: la arquitectura de grandes masas de orden geométrico. Un segundo elemento es cuestión de color y superficie que, en última instancia, contiene un significado económico.







Con el edificio del INFONAVIT la arquitectura mexicana inaugura un recurso decorativo que, por haber sido sometido a un abuso tan generalizado, nos parece casi natural a los mexicanos: el acabado de concreto mezclado con mármol y luego cincelado. Ciertamente, como han afirmado en repetidas ocasiones los arquitectos González de León y Zabludovsky, dicho revestimiento fue una solución práctica a la falta de expresión de las superficies de concreto modernistas y una forma de disimular la baja calidad del acabado de la albañilería local. Pero el hecho de que esta clase de revestimiento prevalezca en gran parte de los edificios públicos y corporativos mexicanos del último cuarto de siglo, es también un índice de la explotación. Habla de la disponibilidad de mano de obra que caracteriza al subdesarrollo, pues se trata de un acabado que consume tal cantidad de horas de trabajo manual que sólo es financieramente posible donde predominan salarios de hambre.

En efecto, los materiales sugieren toda una retórica social. Si los acabados *high tech* especifican un nivel de desarrollo que no sólo ha industrializado la arquitectura, sino que le incorpora un alto grado de obsolescencia estética, el revestimento de concreto cincelado dota a la arquitectura mexicana de un rasgo faraónico. Son edificios que transmiten, consciente o inconscientemente, una alta dilapidación de esfuerzo. Tienen, pues, la belleza de la desigualdad. No es del todo casual que, en México, bancos y organismos públicos hayan escogido significarse con esta estética de holocausto laboral. Más que el invento de dos arquitectos de los setentas, esta estética de trabajo intenso satisface un gusto prevaleciente en las esferas de poder político y económico. Dicho en términos muy simples, ese acabado ha permitido naturalizar el brutalismo del contexto social en forma de arquitectura. Pues si el planteamiento de González de León y Zabludovsky era lograr con esa textura una especie de piedra artificial, cálida y fácilmente reemplazable, también tuvo la consecuencia de brindar una sensación de mineral y artesanal a estructuras que, de otro modo, quizá denotarían su dureza geométrica y estructural.

La arqueoarquitectura

Llamar "emblemáticos" a los edificios que aparecen en *Total Recall* resulta irónicamente apropiado. Aunque en el film esto sea un tanto invisible, la glorieta de Insurgentes contiene todo un programa iconográfico, en gran medida porque fue la estación designada para las ceremonias de inauguración

del tren metropolitano en 1969. En otras palabras, es un edificio que se pensó para servir de telón de fondo a una epifanía presidencial. Gustavo Díaz Ordaz, acompañado por los directores de la entonces todopoderosa ICA (Ingenieros Civiles Asociados), abordó un vagón que lo condujo entre reflectores de la televisión y flashes de la prensa desde el metro Insurgentes hasta Zaragoza. Para ese ritual de inauguración y develamiento de placa donde se exhibe en México la relación del poder y la obra pública, el régimen escogió la estación que por su arquitectura reflejaba la obsesión de compendio histórico de la cultura oficial priísta. Pues esta estación es, también, a su modo, una "Plaza de las tres culturas".

En efecto, la glorieta evoca en su decoración las tres etapas sobre las que se monta el discurso oficial del nacionalismo mexicano: "lo prehispánico, lo colonial y lo moderno". El círculo mismo de la edificación alude a una utopía de modernidad que engloba las dos otras etapas históricas previas: el exterior del edificio está revestido de glifos mayas,







mientras que el circulo interior está decorado con relieves que aluden a la conquista y la colonia.

Esa función de resumen de la historia nacional es un rasgo generalizado de la arquitectura oficial mexicana. Opera en el centro mismo de la obra de González de León, Zabludovsky y Hernández. Ellos han entendido la arquitectura como un medio de conciliación retroactiva, donde la función del arquitecto es servir de mediador en el proceso de eterna simbiosis de "lo mexicano": "la arquitectura prehispánica tiene que entenderse y tenemos que rescatarla, así como a la arquitectura colonial, dos arquitecturas que fueron conflictivas. Una era de espacios abiertos, era arquitectura matemática [...] la cultura mediterránea, la cultura conquistadora ¡es [una arquitectura] del espacio interior! [...] el mexicano, entonces, hereda dos espacios contradictorios. Conciliar estos dos espacios, conciliar estas dos culturas es lo que nos corresponde a través del análisis de lo que fue nuestra cultura. Esto es lo único en que podemos trazar nuestro futuro, es el recordar el ayer, manifestarlo en nuestro presente y proyectarlo a nuestro porvenir".

En efecto, "conciliar esas dos culturas conflictivas" (lo que es distinto de examinar el modo en que ocurren las tensiones poscoloniales de dos grupos y tradiciones culturales) aparece como un mandato cultural incuestionado: es la voz del Estado definiendo no sólo la tarea arquitectónica sino, me atrevo a decir, el papel de los productores culturales nacionales. Esa conciliación alegórica de dos pasados es, en palabras de Hernández, lo que constituye "la única" forma de participación en el futuro, la única condición de aspiración a la modernidad.

Arquitectura y ficción

Toda crítica empieza cuando lo usual es sometido a un poder de extrañamiento. Tan habituados estamos a suponer que la tarea del intelectual y del artista en México consiste en operar como un mediador de la psicohistoria de la nación, que fácilmente damos por sentada la legitimidad de esta clase de programas. Vemos de manera natural configurar "lo indígena" como tiempo mítico brotando fantasmalmente a cada paso, "lo español-católico" como pretérito siempre vivo en lo religioso y popular, y lo "moderno" como el espacio de habitación de la élite que compone, claro está, estos discursos.

En este país, todos lo sabemos, la arquitectura tiene una existencia sociológicamente marginal: la mayoría de los edificios y casas son obra de ingenieros o de ese funcionalismo vernáculo de la autoconstrucción. Por consiguiente, la función autoral en arquitectura se ha adquirido esencialmente al recibir comisiones ya del gobierno o de las entidades que, a pesar de ser de carácter privado, funcionan en México

El vengador del futuro

Título original: *Total Recall* ▪ Dirección: Paul Verhoeven ▪ Guión: Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Gary Goldman, Jon Povill, Philip K. Dick (historia corta de 1966) ▪ Reparto: Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Sharon Stone, Michael Ironside, Ronny Cox ▪ Fotografía: Jost Vacano ▪ Música: Jerry Goldsmith ▪ Producción: Mario Kassar, Andrew G. Vajna ▪ Género: ciencia ficción ▪ País y año: Estados Unidos, 1990 ▪ Duración: 109 minutos.

Sinopsis: En 2084, uno de los sueños de Douglas Quaid es poder ir de vacaciones a Marte. Pero, su mujer no lo comparte y por ello él decide acudir a una compañía especializada en implantar falsos recuerdos en la mente humana para creer que ha viajado al planeta rojo. Lo que no imagina es hasta qué punto puede resultar peligroso no saber si un recuerdo es falso o verdadero: tras un error en la implantación, Quaid creerá que es un agente secreto al que han descubierto y al que quieren matar. Pronto descubrirá que, realmente, alguien quiere acabar con su vida y que se encuentra en una situación muy complicada.

como paraestatales: bancos, casas de seguros, corporativos. De Pedro Ramírez Vázquez a Legorreta, pasando por González de León, Zabludovsky y Agustín Hernández, ha surgido un conjunto de estilos de diseño y edificación que, no obstante sus peculiaridades y diferencias, convergen en el modelo de síntesis monumental del psicodrama cultural mexicano. Y si ese poder de invención visual resulta tan coherente y repetitivo es, en buena medida, porque vehicula un discurso también recurrente: la ficción de la conciliación entre mexicanismo y modernidad.

Tenemos, pues, que la selección de locaciones de *Total Recall* no es un muestreo aleatorio de espacios de la ciudad de México, ni mucho menos un encuentro visual con el carácter posmoderno de esta metrópoli. Tratando de garantizar continuidad y un espacio de plena ficción a la película, su equipo de producción retomó ejemplos de arquitectura de una escuela arquitectónica específica, que comparte bases estéticas y programáticas comunes. Dicho de otro modo, el diálogo de *Total Recall* no es con la ciudad de México, sino con una arquitectura de época y sus valores estéticopolíticos.

En ese aspecto, la película constituye una especie de teoría, perfectamente consistente, sobre el carácter de esa arquitectura, en cuatro aspectos fundamentales: 1) ser la arquitectura de un discurso autoritario que somete al individuo a la contemplación de su grandeza monumental; 2) ser una arquitectura con una estética del lujo de una modernidad periférica sostenida por el trabajo barato; 3) ser una arquitectura escenográfica, no sólo por estar predeterminada a ser el espacio de una representación teatral del poder, sino por sobre todo al tener entre sus objetivos generar espacios



ficción aislados de un entorno citadino caótico; y 4) ser una arquitectura derivada del proyecto de síntesis nacionalista de una serie de arquetipos histórico-culturales. En otras palabras, ser la arquitectura de una modernidad planteada como la "conciliación" de fuerzas históricas contradictorias. De ahí su carácter aparentemente inclasificable en términos de tiempos históricos, lo que hace posible proyectarla como emblemática de una civilización localizada en un tiempo indefinible.

El valor de *Total Recall* es el de ser una lectura precisa del carácter de esa arquitectura; la épica de Schwarzenegger hace visible lo que constituye el papel de la élite modernizadora mexicana: ser los gestores del discurso de identidad de un régimen de máxima explotación natural y social. Para confirmarlo, nada mejor que las palabras de Roos Cohagen, el dictador de Marte, al describir su posición de gobernante: "Richter, ¿sabes por qué soy alguien tan feliz? […] Porque tengo el mejor trabajo de todo el sistema solar. En tanto fluya el turbinio, puedo nacer todo lo que quiera. Cualquier cosa […] De hecho, lo único que me preocupa es que un día, si los rebeldes llegaran a triunfar, todo esto pudiera acabar".

Palabras que uno podría poner perfectamente en la boca de un presidente mexicano. A diferencia de los cargos que se le hacen al muralismo de representar la ficción de una gesta revolucionaria inexistente, la escuela oficial arquitectónica mexicana se ha dedicado a materializar la fantasía de una modernidad periférica en perfecto acuerdo con su pasado.

Por eso el INFONAVIT es en la película la sede de Rekall: edificios como éste implantan en nuestra cabeza una memoria programada para hacernos experimentar la clase de narrativa que construyeron por escrito gente como Octavio Paz y Carlos Fuentes. Con la ventaja de que, a diferencia de la letras, el concreto transmite la idea de la solidez de la evidencia material. Como le dice a Quaid el jefe de Rekall: "As real as any memory in your head".



Cuauhtémoc Medina
Instituto de Investigaciones Estéticas,
Universidad Nacional Autónoma de México.

NOTA

Este texto fue presentado en su versión completa como una conferencia en la Facultad de Arquitectura de la UNAM en 2003; editado por Javier Barreiro para su publicación en la revista *Arquine* núm. 23 a partir de la cual se elaboró esta edición.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Marc Augé. 1995. *Non-Places. Introducción to an Anthropology of Supermodernity*. Tr. By John Howe, Verso, London.

Roger Bartra. 1987. *La jaula de la melancolía*. Grijalbo, México.

Philip K. Dick. 1966. "Recuerdos al por mayor", en *Cuentos completos II*. Ediciones Minotauro, Barcelona, 2011.

Serge Gruzinski. 1991. "Del Barroco al Neo Barroco: las fuentes coloniales de los tiempos postmodernos" (el caso de México) en *El corazón sangrante. The Bleeding Heart*, Olivier Debroise *et al.* (eds.). The Institute of Contemporary Art, Boston, Mass.

Pablo Quintero (ed.). 1990. *Modernidad en la arquitectura mexicana (18 protagonistas)*. Universidad Autónoma Metropolitana, México.

Verhoeven, Paul, entrevistado por *Movies USA*, en: www.8ung.at/arnold/recall.htm

www.godamongdirectors.com/totalrecall.shtml

IMÁGENES

El vengador del futuro, fotogramas, 1990.

TOTAL RECALL: A READING OF LATE 20TH CNETURY MEXICAN MONUMENTAL ARCHITECTURE

Palabras clave: México, arquitectura, geometría, metro del D.F.

Key words: Mexico, architecture, geometry, metro.

Resumen. Prácticamente filmada en México, con fuertes referencias a la arquitectura de la capital, la cinta está basada en la idea de modificar la memoria del personaje y despojarlo de su libre albedrío.

Abstract. Filmed almost entirely in Mexico, with powerful references to the architecture of Mexico City, the film is based on the idea of modifying the character's memory and stripping him of his free will.

Cuauhtémoc Medina es Licenciado en Historia por la UNAM y Doctor en Historia y Teoría de Arte por la Universidad de Essex, Gran Bretaña. Es investigador del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM y Curador Asociado de Arte Latinoamericano en las Colecciones de la Galería Tate, en el Reino Unido.

Recibido el 9 de enero de 2012; aceptado el 7 de febrero.