

Universidad Autónoma Metropolitana

Posgrado en Diseño y Estudios Urbanos

La ciudad en 35mm

Participan: David Arzate, Karla Ávila, José Correa, Jesús Delgado, Jocelyn Hernández, Emiret Nájera, Karla Ruiz y Tatiana Sánchez.
Asesor: Christof Göbel

La ciudad en 35mm

Participan: David Arzate, Karla Ávila, José Correa, Jesús Delgado, Jocelyn Hernández, Emiret Nájera, Karla Ruiz y Tatiana Sánchez.
Asesora: Christof Göbel

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. Gustavo Pacheco López

Rector General

Dra. Esthela Irene Sotelo Núñez

Secretaria General

UNIDAD AZCAPOTZALCO

Dra. Yadira Zavala Osorio

Rectora de la Unidad Azcapotzalco

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Secretario de Unidad

Mtra. Areli García González

Directora de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Dr. Francisco Javier de la Torre Galindo

Coordinador Divisional de los Posgrados en Diseño

Dra. María del Carmen Bernárdez de la Granja

Coordinadora del Posgrado en Diseño y Estudios Urbanos

Esta publicación es resultado del trabajo colaborativo del alumnado de la Maestría en Diseño y Estudios Urbanos, generación 2024-2026, en la Unidad de Enseñanza-Aprendizaje Seminario de Diseño y Estudios Urbanos III.

El contenido de la presente obra se puede compartir, siempre que se reconozca la autoría y que no se utilice con fines comerciales.



Índice

Introducción.....	5
I. Ciudades de ciencia ficción.....	6
1. Blade Runner.....	7
2. El quinto elemento.....	9
3. La Tierra Errante I y II.....	11
II. Realidades urbanas.....	13
4. Despertar el polvo.....	14
5. Ciudad de Dios.....	16
6. Belleza Americana.....	18
7. Escenas de un centro comercial.....	20
8. Güeros.....	22
III. Ciudades utópicas y distópicas.....	24
9. No te preocupes cariño.....	25
10. El origen.....	26
11. Zootopia.....	29
12. Arcane.....	31
13. Divergente.....	33



Introducción

Christof Göbel
Profesor investigador
UAM-Azcapotzalco, CDMX.

Este catálogo reúne el trabajo desarrollado por estudiantes de la Maestría en Diseño y Estudios Urbanos de la UAM-Azcapotzalco, en el que se ofrece una mirada a las representaciones de la ciudad en el cine, desde la ciencia ficción hasta las realidades urbanas, las utopías y las distopías. El proyecto se centra en el análisis de la ciudad como construcción visual y discursiva, entendiendo a las representaciones filmicas como instrumentos para reflexionar sobre los procesos urbanos contemporáneos.

A través del estudio de diversas películas, el grupo examinó cómo las imágenes cinematográficas articulan dinámicas sociales, espaciales y culturales, y cómo modelan imaginarios urbanos que influyen en la percepción, la interpretación y la experiencia de la ciudad. Desde arquitecturas existentes hasta ciudades creadas digitalmente, el cine revela modos de habitar, tensiones territoriales y expresiones de modernidad, desigualdad, identidad y colectividad.

Las y los estudiantes tradujeron estas reflexiones en interpretaciones bidimensionales y tridimensionales. Estos trabajos permiten reconocer al cine como una herramienta crítica para los estudios urbanos. Al presentar la ciudad no solo como escenario, sino como un actor que condiciona relaciones, emociones y narrativas, la exposición muestra cómo el lenguaje fílmico contribuye a comprender la complejidad urbana y a imaginar futuros posibles para los espacios que habitamos. Así, la exposición invita al público a emprender un recorrido por el vasto y diverso universo de las ciudades del cine.



Ciudades de ciencia ficción

1. Blade runner
2. El quinto elemento
3. La tierra errante I y II



1. Blade runner

Director: Ridley Scott, 1982.

Jesús Delgado García.



Los Angeles 2019. Tomada de Blade runner.

Los Ángeles 2019, un futuro en donde la devastación del medio ambiente, la sobrepoblación, el declive social y la tecnología, se presentan aglomerados en un mismo sitio donde generan transformaciones sociales profundas.

En un espacio limitado para el desarrollo de la sociedad, la película muestra una convivencia activa entre diferentes culturas en un mismo espacio urbano, que permanecen en los estratos bajos, simbólica y espacialmente, situados a nivel de la calle, mientras los sitios en altura donde la poca luz solar se filtra, son el ambiente de unos pocos con privilegios. En una ciudad donde la luz del sol es escasa por las condiciones del medio ambiente contaminado, la penumbra es el telón de fondo de las actividades de los habitantes de forma permanente en los niveles bajos.

En este complejo escenario se desarrolla la búsqueda de permanencia, en especial, por parte de un grupo de androides con aspecto humano que decidieron buscar ampliar su periodo de "vida", por lo que se infiltran en una sociedad en la que están prohibidos, desencadenando su búsqueda por parte de un tipo de agente conocido como *Blade runner*.



Penumbra de un futuro probable. Acrílico sobre tela.

2. El quinto elemento

Director: Luc Besson, 1997.

Emiret Nájera Carrillo.



Nueva York año 2259. Captura de pantalla de El quinto elemento.

Luc Besson presenta una Nueva York del siglo XXIII como metáfora de las tensiones urbanas contemporáneas. Más allá de su estética luminosa y colorida, la película formula una crítica al desarrollo urbano capitalista y a sus efectos sobre las dimensiones sociales y ambientales.

La ciudad exhibe una marcada segregación socioespacial, donde las clases trabajadoras habitan espacios mínimos —como el departamento de Korben Dallas— y las élites disfrutan de interiores amplios y barrocamemente ornamentados. Así mismo, es notoria la ausencia de espacio público fuera de contextos comerciales.

Otro elemento destacable es la acumulación de residuos, que revela un metabolismo urbano insostenible. Los niveles inferiores se convierten en un vasto depósito de basura envuelto en neblina perpetua, donde la luz del sol ya no penetra. La película hace visibles las crisis actuales de deterioro ambiental y contaminación que afectan a las ciudades contemporáneas hoy en día.

Have a Nice Day es una maqueta que representa la Nueva York de Besson mediante un skyline construido con materiales desechados. Sus colores brillantes evocan la estética *Pop* de la película, que oculta un sistema sustentado en el consumo excesivo y la producción masiva de desechos.



Have a Nice Day. Maqueta de la silueta de Nueva York.



Ciudad inspirada en *El quinto elemento*.

3. La Tierra Errante I y II

Director: Fran Gwo, 2019, 2023.

Tatiana Sánchez Morales.



Cartel "La Tierra Errante, China 2019.

Es el año 2044, los científicos descubren que el sol está por colapsar y destruir la Tierra en un siglo. Para salvar a la humanidad, se crea un gobierno central encargado del proyecto "Moving Mountain", cuyo objetivo es trasladar el planeta a otro sistema estelar mediante 10,000 motores de ignición y una estación espacial, en un proceso que durará 2,500 años y cien generaciones. Este plan transforma radicalmente la vida terrestre: ciudades congeladas, tormentas permanentes, ausencia de luz solar y el surgimiento de 10,000 ciudades subterráneas.

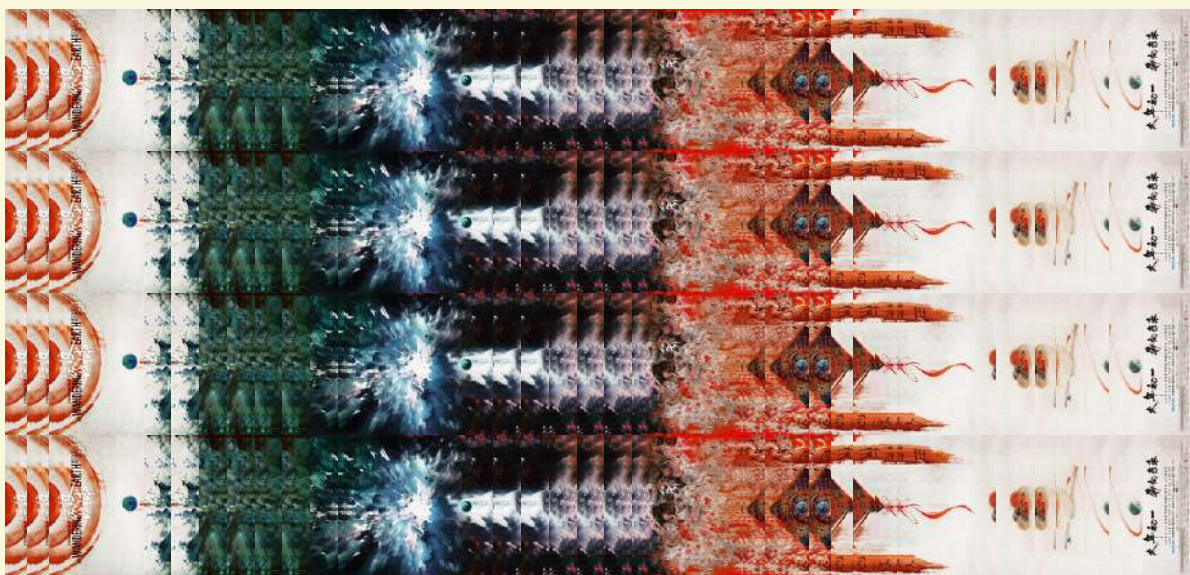
La urbe que muestra es posapocalíptica, con paisajes dominados por infraestructura tecnológica extrema y nuevas formas de gobernanza. La vida urbana depende de sistemas cerrados de ventilación, energía y abastecimiento, configurando una forma de habitabilidad.

Además de interrogantes sobre tecnología, sociedad y futuro urbano, se abren otras preguntas: ¿Qué efectos tendría la vida subterránea en las emociones y percepciones?, ¿Cómo se sostendrá la cotidianidad?, y quizás lo más humano: ¿Cómo enfrentaría la sociedad la nostalgia por lo perdido, como el cielo, el mar o el hogar?

Hogar es una representación de la ciudad posapocalíptica: la vida subterránea, la nostalgia y la mirada hacia el futuro.



Hogar. Arte-objeto.



Hogar. Imagen intervenida.



II

Realidades urbanas

- 4. Despertar el polvo
- 5. Ciudad de Dios
- 6. Belleza Americana
- 7. Escenas de un centro comercial
- 8. Güeros

4. Despertar el polvo

Director: Hari Sama, 2013.

Jesús Delgado García



Iztapalapa, CDMX. Captura de pantalla de Despertar el polvo.

El contexto urbano en el que se desenvuelve la trama permite ver una cruda pero habitual realidad para muchos habitantes de la ciudad, espacios descuidados, sucios, calles aglomeradas de autos, comercio informal, basura, inseguridad.

La ciudad horizontal define la perspectiva del espacio urbano en la historia, predominantemente con edificaciones de tipo habitacional, pero con las adaptaciones necesarias para incluir algún tipo de comercio, actividad que se extiende en muchos casos a la vía pública, agregando elementos sin una clara organización que dificultan la lectura del espacio para el caminante ajeno al sitio.

Sin escenarios modificados para la ficción, la historia de un fragmento trágico de la vida del protagonista se desarrolla en una realidad urbana palpable, sobre calles vivas, vibrantes en sus propios términos, brutal, violenta, mostrando el escenario de las historias del día a día de cientos de habitantes. Aquí, el argumento de una película se une en paralelo y sin miramientos a una narración diaria de casi cualquier habitante de la ciudad, no hay héroes, no hay villanos, solo víctimas de una estructura económica y social que deconstruye o reestructura dentro de una ciudad siempre cambiante.



Polvo y vida. Maqueta volumétrica.

5. Ciudad de Dios

Director: Fernando Meirelles, 2002.

Jocelyn Hernández Rendón



Río de Janeiro, años 70. Captura de pantalla de Ciudad de Dios.

Ciudad de Dios no solo muestra el crecimiento del crimen organizado, sino que funciona como una metáfora de las ciudades latinoamericanas construidas desde la desigualdad. La película retrata un asentamiento creado por el Estado y luego abandonado, donde la falta de infraestructura y oportunidades deriva en una urbanización informal y profundamente segregada.

El paisaje urbano evidencia precariedad: viviendas autoconstruidas, calles sin pavimentar y mínima presencia institucional. Este entorno favorece la territorialización del crimen como forma de organización social, sustituyendo al Estado en la vida cotidiana. La segregación socioespacial es otro elemento central. La lejanía física de la favela respecto al Río de Janeiro metropolitano provoca un aislamiento que reproduce violencia y desigualdad generacional.

La acumulación de desigualdades mostrada en la película refleja problemáticas vigentes en las metrópolis latinoamericanas: urbanización incompleta, abandono estatal, economías informales y un metabolismo social que normaliza la violencia. Así, la ciudad se convierte en un personaje que revela cómo el espacio urbano puede perpetuar ecosistemas de exclusión.

La maqueta representa la Ciudad de Dios mediante un conjunto de volúmenes irregulares contruidos con cajas. Su apariencia y la acumulación vertical de las piezas evocan el crecimiento espontáneo de la favela. Los detalles añadidos como las ventanas, cables y escaleras, refuerzan la sensación de densidad y vulnerabilidad del territorio. Busca mostrar cómo la informalidad, la desigualdad y el abandono estatal se materializan en el espacio construido de la película.



Maqueta de la favela de *Ciudad de Dios*.



Figura 2.

6. Belleza Americana

Director: Sam Mendes, 1999.

David Arzate Arroyo.



Captura de pantalla de *Belleza Americana*.

El vecindario en el que se desarrolla la historia de la película *Belleza Americana* remite a aquellos modelos urbanos idílicos del sueño americano. Un vecindario de clase media con calles arboladas, aceras amplias, casas con jardín y césped perfectamente podado, jardín delimitado por una cerca de madera, un garaje con puerta mecánica para dos autos, etc. Una aparente vida de perfección que se promueve en las urbanizaciones residenciales norteamericanas.

Es un modelo de ciudad dispersa que se asienta sobre la necesidad del capital por ir ganando cada vez más territorio para rentabilizarlo a través del sector inmobiliario. Este modelo de urbanización es en realidad la clara expresión de una sociedad de consumo como la norteamericana. Encierra a las clases medias en un entorno residencial y suburbano como ejemplo civilizatorio. Se trata del denominado *American way of life*, basado en un conjunto de valores aspiracionales y hábitos cotidianos que son compartidos culturalmente por gran parte de la población en el mundo. Modelo de vida que se ha propagado en la cultura occidental a través de la producción mediática y cultural de los Estados Unidos.

A partir de esta interpretación se realizó una representación artística que retrata el encapsulamiento que significa el desarrollo de suburbios en la periferia de las principales ciudades. Una suburbanización que encapsula a las clases medias autosegregándose de la intensidad que resulta la ciudad central pero, en un ambiente artificial y homogéneo.



La vida en una burbuja.

7. Escenas de un centro comercial

Director: Paul Mazursky, 1991.

David Arzate Arroyo.



Captura de pantalla de *Escenas de un centro comercial*.

La película *Escenas de un centro comercial* se sitúa en la ciudad de Los Ángeles, en los Estados Unidos. La película ejemplifica lo que representa una ciudad volcada hacia el consumo excesivo y el uso generalizado del automóvil. Además, brinda referentes del modelo de vida y cultura estadounidense como la búsqueda del éxito, la familia moderna, la navidad, el matrimonio y el ritmo de vida acelerado.

Muestra como la transformación de la ciudad que genera el modelo económico y la cultura de consumo se refleja en espacios urbanos tan grandes como un centro comercial. Representa la ciudad de los centros comerciales y las microhistorias que contienen. Esta película es considerada una sátira al *American way of life*. El contexto que abarca es una época de esplendor de los centros comerciales en Estados Unidos en la cual, el comercio digital todavía no figuraba en el mercado del *retail*.

Estos espacios comerciales reflejan la modernización de la ciudad. Además, siguen siendo espacios en los que se expresan las nuevas tecnologías de comunicación, construcción, diseño y publicidad. Es decir, no sólo son espacios comerciales, sino que, en estos se manifiestan modas y simbolismos como expresión de la modernidad, articulan diferentes dimensiones en sí mismos.

Desde esta perspectiva se realizó un collage que representa la colonización de lo mercantil sobre todos los aspectos de la vida diaria. En el collage se refleja el bombardeo diario de marcas, productos, tendencias, modas y consumo que rodean nuestra cotidianidad.



Collage *La mercantilización de la vida.*

8. Güeros

Director: Alonso Ruizpalacios, 2014.

José Manuel Correa Campos.



Ciudad de México, año 1999. Captura de pantalla de Güeros.

La película Güeros nos narra un viaje realizado en la Ciudad de México por Tomás y Sombra en búsqueda de un ícono olvidado rock nacional, cuyo paradero es desconocido.

Si bien en este caso damos por hecho que nos es presentada la Ciudad de México, desde la propuesta de Ruizpalacios podemos observar una perspectiva particular, la cual nos invita a pensar esta ciudad como un espacio físico delimitado, pero con una infinidad de realidades. Pudiendo así encontrar de manera consecutiva lo urbano con lo rural, el “desarrollo” y el “subdesarrollo”, la riqueza y la pobreza.

A su vez y de manera conjunta es que podemos pensar en esta *Ciudad de los Güeros* como una ciudad fragmentada que refleja el desencanto urbano. Al ser una *road movie*, nos revela cómo cada territorio funciona como un mundo propio con reglas, tensiones y formas particulares de marginación y segregación.

Rescatando lo anteriormente mencionado es que se propone la siguiente obra que lleva por nombre "La ciudad de las varias ciudades"



La ciudad de las varias ciudades.



III

Imágenes utópicas y distópicas

- 9. No te preocupes cariño
- 10. El origen
- 11. Zootopia
- 12. Arcane
- 13. Divergente

9. No te preocupes cariño

Directora: Olivia Wilde, 2022.

Karla Susana Ruiz Alcalde.



Proyecto Victoria años 50s. Captura de pantalla de No te preocupes cariño.

La película resulta adecuada para describir los elementos de una ciudad compleja pero, al mismo tiempo conservadora, donde la tecnología se convierte en un recurso para acceder a una ciudad y a un estilo de vida que, para muchos, podría parecer ideal. No obstante, también suscita preguntas en quien la observa. Una de las preguntas que me hice al analizar la historia y vincularla con este trabajo fue la siguiente: ¿las ciudades construidas desde el inconsciente pueden formar parte del futuro urbano ideal?

La tecnología ha desempeñado múltiples funciones a lo largo de la historia de la civilización, y hoy es posible observar su papel en los procesos de construcción y transformación de las ciudades. Así mismo, contamos con herramientas tecnológicas que facilitan actividades diarias y modelan la experiencia urbana. En este sentido, el discurso de la película, aunque en apariencia improbable, no es necesariamente imposible.

Actualmente contamos con instrumentos de realidad virtual que, dirigidos a tal propósito, podrían replicar al menos parcialmente, algunos de los escenarios presentados en el filme.

10. El origen

Director: Christopher Nolan, 2010.

Karla Susana Ruiz Alcalde.



La ciudad recreada. Captura de pantalla de El Origen.

En esta película, la importancia de la ciudad radica en la capacidad de reconstruirla dentro de los sueños. Se requieren réplicas exactas, tan precisas que incluso los materiales con las que se construyen deben ser lo suficientemente verosímiles como para manipular la mente de las víctimas y evitar que adviertan que se encuentran en un sueño. La ciudad, al generar experiencias, vivencias y recuerdos entre quienes la habitan, se convierte en el eje central del filme. Situar en un lugar que genera recuerdos se entrelaza con la cotidianidad de los individuos, lo que constituye el escenario de este experimento mental.

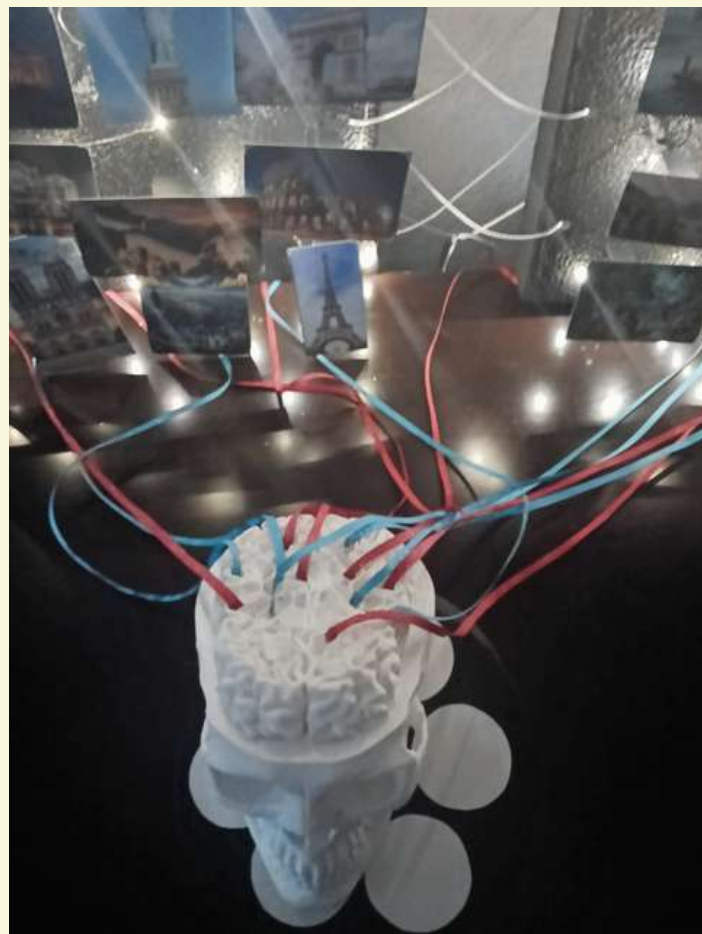
Todos hemos construido experiencias o referencias de ciudades; incluso sin haber visitado París, contamos con el referente de la Torre Eiffel. Soñar con esta estructura puede llevar a que el inconsciente interprete que nos encontramos realmente en esa ciudad, aun sin los elementos lógicos que acompañarían la experiencia en la vida real, como saber qué día es o recordar el trayecto que nos condujo hasta allí.

El conjunto de experiencias y referentes nos ayudan a localizar física y/o mentalmente una ciudad en cualquier lugar del mundo.

Tras realizar un análisis de ambas películas, identifiqué diversas similitudes en la manera en que se perciben y se construyen las ciudades. Así, elaboré una maqueta titulada "La ciudad y los sueños", la cual se centra en la relevancia de reconstruir referentes provenientes de experiencias vividas o que se desea vivir, así como las situaciones utópicas que la mente humana imagina con la expectativa de algún día poder vivirlas.



Maqueta *La ciudad y los sueños*.



Maqueta *La ciudad y los sueños*.

11. Zootopia

Directores: Byron Howard y Rich Moore, 2016.

Karla Teresa Ávila Ruiz de Chávez.



Arte conceptual de *Zootopia* del Director artístico Matthias Lechner.

En esta película somos transportados a un mundo donde los seres humanos no existen, y en su lugar, los animales han evolucionado a seres antropomórficos que han dejado atrás sus instintos animales. La historia parte desde el ideal "Zootopia": un lugar donde todos pueden ser lo que deseen. Pero ¿cómo se diseña un mundo adaptado a necesidades tan distintas? ¿Es realmente la infraestructura la única herramienta necesaria para satisfacer estas necesidades?

En la trama de esta animación, seguimos a la intrépida conejita Judy Hopps en su aventura al iniciar una nueva vida en la gran metrópoli. Su recorrido pone en evidencia la tensión entre la promesa de la ciudad ideal y la complejidad de la vida urbana. A lo largo de la historia se revelan la diversidad de experiencias que ofrece la ciudad, la migración del campo a la urbe, las formas de segregación y discriminación hacia las minorías, así como la importancia de la construcción de comunidad.

Zootopia propone a cada distrito como un ecosistema que se adapta a las necesidades climáticas de sus habitantes y donde cada rincón se inspira en ciudades, materiales y estilos de todo el mundo.

Surge la ilustración "Xochitopia", reimaginando Xochimilco como una ciudad subacuática y terrestre, en donde las chinampas y canales se convierten en calles, tiendas, parques y construcciones. Es una mezcla de las arquitecturas vernácula, moderna y orgánica. También incluye colores, patrones, e incluso el transporte público de la CDMX.



Ilustración digital *Xochitopia*.

12. Arcane

Directores: Pascal Charrue y Arnaud Delord, 2021.

Karla Teresa Ávila Ruiz de Chávez.



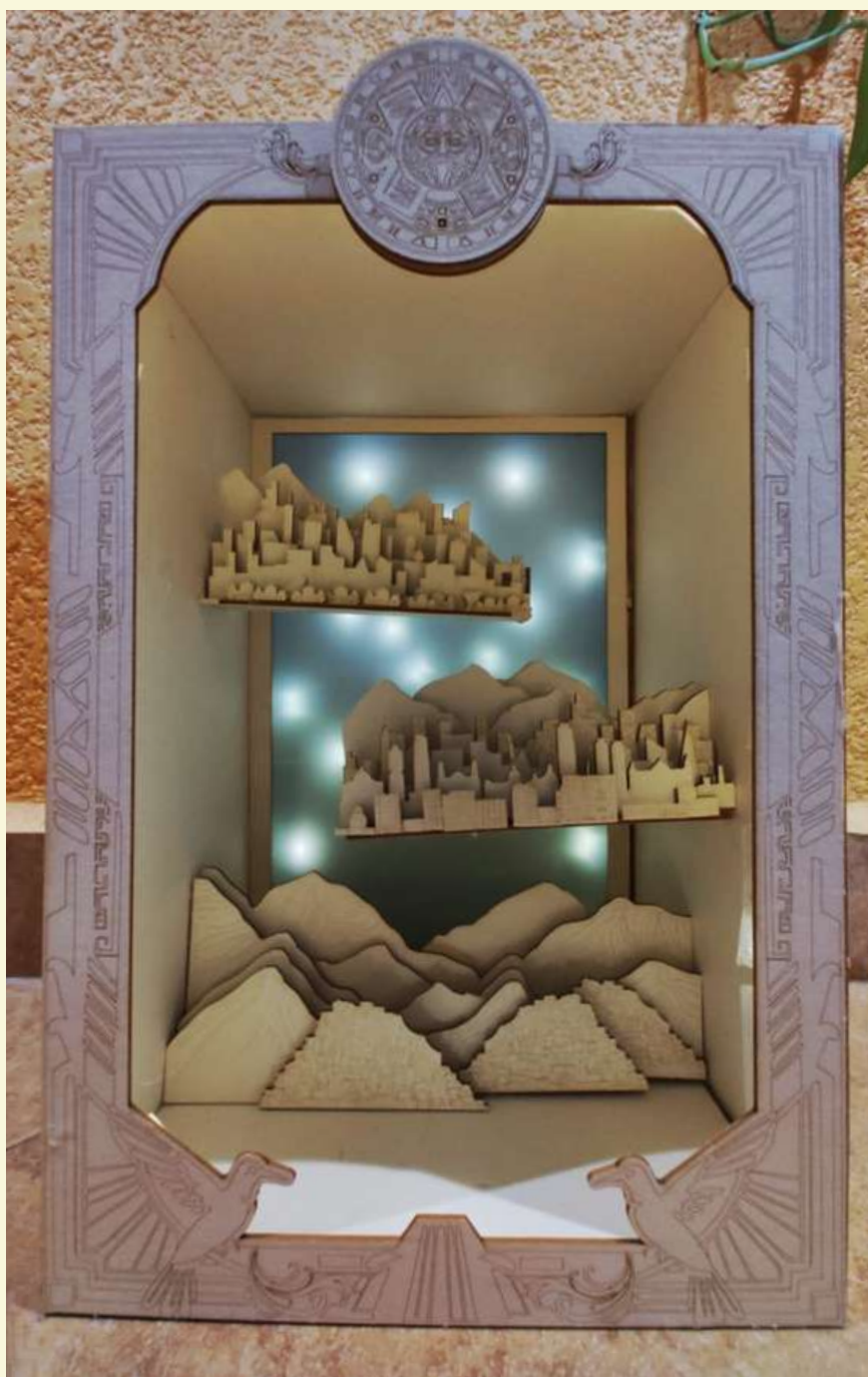
Vista a las ciudades de *Piltover* y *Zaun*. Arte de Ben Skutt, Riot Games.

Basado en el videojuego de *League of Legends*, la serie de *Arcane* nos adentra en las ciudades hermanas de Piltover y Zaun: dos mundos opuestos conectados por una misma raíz.

Piltover, inspirada en estilo Art Deco, representa a la ciudad del progreso, donde la tecnología, la opulencia, luces y formas se convierten en un telón de fondo que oculta corrupción y privilegios. En contraste se muestra Zaun, inspirada el Art Nouveau, que aparece como una ciudad subterránea explotada, tratada como el basurero personal de Piltover y abandonada a su suerte.

La narrativa retrata las desigualdades sociales, las luchas de poder, la exclusión, la resistencia y la lucha por condiciones dignas, mostrando cómo el costo del progreso suelen pagarlo quienes no tiene acceso a él. *Arcane* nos cuestiona no solo dentro de su propio universo, si no en nuestras propias vidas: ¿quienes toman las decisiones? ¿cómo nuestras ciudades nos moldean y nosotros a ellas? ¿cuál es el precio que estamos dispuestos a pagar en el nombre del progreso?

Haciendo alusión a nuestra realidad urbana y retomando elementos estéticos de la serie, la maqueta "El arte de la desigualdad Deco Nouveau urbana" se concibe como una ciudad en la que los niveles inferiores representan aglomeración y saturación, mientras que el nivel superior encarna las ideas de estatus, poder y orden. Este nivel elevado es el único que cuenta con vegetación, lo que simboliza la desigualdad en el acceso a espacios de recreación y libertad. Con ello, se hace referencia a la serie en su lucha por el "derecho a respirar".



Maqueta *El arte de la desigualdad Deco Nouveau urbana*.

13. Divergente

Director: Neil Burger, 2014.

Jocelyn Hernández Rendón.



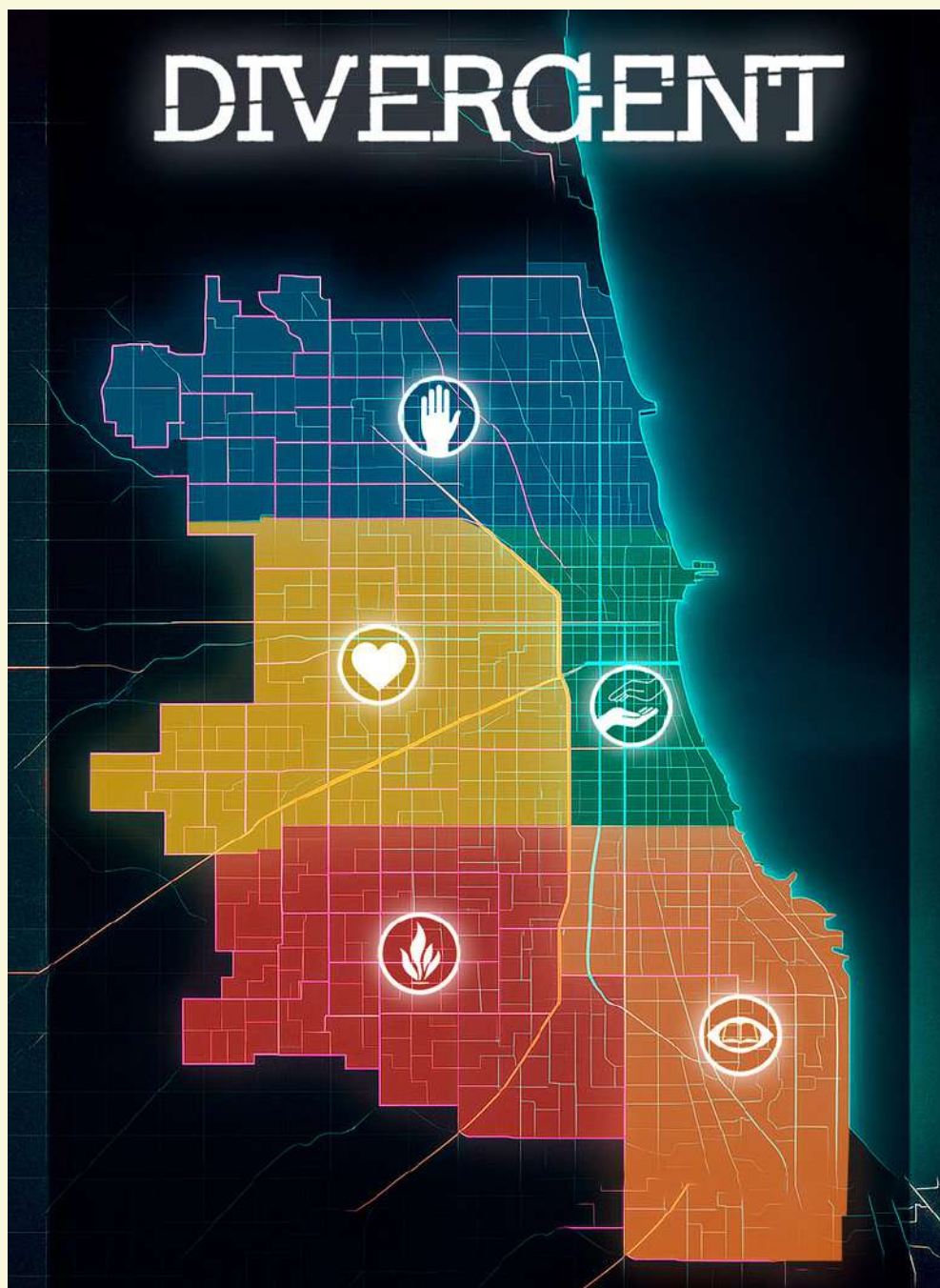
Chicago distópico y futurista. Captura de pantalla de Divergente.

La ciudad futurista de Divergente representa una Chicago distópica organizada por facciones, donde el espacio urbano funciona como un mecanismo de control social. Cada sector delimita una identidad obligatoria: la arquitectura, las formas de vida y las actividades refuerzan los valores de cada grupo. Esta división territorial convierte a la ciudad en un mapa político rígido que clasifica a las personas y limita su movilidad social.

El gran muro perimetral actúa como frontera física y simbólica, controlando entradas, salidas y desplazamientos. La vigilancia constante, los laboratorios de Erudición y las pantallas públicas muestran cómo la tecnología disciplina y supervisa el comportamiento urbano. La arquitectura austera de Abnegación y el racionalismo frío de Erudición evidencian cómo el diseño puede moldear conductas.

La violencia estructural mantiene la estabilidad del sistema y legitima el control autoritario. En este contexto, la "divergencia" simboliza la resistencia a las categorías urbanas rígidas y plantea nuevas formas de habitar más libres y complejas.

Esta representación sintetiza el Chicago distópico de *Divergente* mediante un plano fragmentado en sectores. Cada área del dibujo utiliza colores y símbolos distintos para simbolizar las facciones y su estricta separación territorial. Las líneas rígidas y los recorridos controlados evocan la planeación autoritaria que organiza la ciudad en la película. Esta composición visual busca mostrar cómo el espacio urbano funciona como mecanismo de control social: un territorio dividido, vigilado y diseñado para limitar la movilidad y la identidad de sus habitantes.



Paisaje urbano distópico de *Divergente*, versión sci-fi.

Universidad Autónoma Metropolitana unidad Azcapotzalco

Posgrados en diseño

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Av. San Pablo #420, Col. Nueva el Rosario,
Alcaldía Azcapotzalco C.P. 02128, Ciudad de México.

Film Club Café

Blvd. Manuel Ávila Camacho #1695, Sótano
Col. La Florida, Naucalpan C.P. 53130, Estado de México.

