

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



Facultad de Filosofía y Letras

# La penetración a la luna

---

El pabellón de Estados Unidos para la  
EXPO 67 en Montreal

Maestría en Historia del Arte

Presenta:

MIGUEL ÁNGEL ROSAS RIVERA



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Tutor: Dr. Peter Krieger

Asesores: Mtra. Rita Eder

Dr. Daniel Garza Usabiaga

Sinodales: Mtro. Jorge Alberto Manrique

Mtro. Miguel Ángel Fernández Delgado



A Liliana

Quiero agradecer a la Universidad Nacional Autónoma de México, en especial al posgrado en historia del arte y al Instituto de Investigaciones Estéticas por su Especialidad en Historia del Arte la oportunidad que me han dado de formarme profesionalmente en éstos años que me han acogido. Al Dr. Peter Krieger, la Mtra. Rita Eder y al Dr. Daniel Garza Usabiaga, quien sin sus comentarios este trabajo no sería lo que es. De igual forma a la Embajada de Canadá, especialmente al personal de la biblioteca Hugh Keenleyside; a Renata Guttman y Anne-Marie Sigouin del Centro Canadiense de Arquitectura; a Melanie Leduc y Melanie Lacroix por los libros sobre Richard Buckminster Fuller; a Lise Roy y Claire París por los dvds y los libros de la EXPO 67; a Philippe Leduc y Marco Antonio Silva Barón por sus estupendas fotos; a Brígida Pliego por su paciencia y la siempre amable ayuda que nos brinda a todos los estudiantes del posgrado; a mí maestro y amigo Jorge Alberto Manrique; a mis papás por su cariño y el apoyo de siempre; a Miguel Ángel Fernández por su generosidad y las charlas en el café; a Mónica Valencia por su amistad incondicional; y a Sonia por su presencia en mi vida. A todos ellos, mil gracias.

## ÍNDICE

Agradecimientos	4
1. Introducción	6
Metodología, lineamientos teóricos y justificación	13
Objetivos	15
2. La Penetración: La máquina como ilusión	
2.1. El viaje onírico	17
2.2. Panoramas y dioramas	17
2.3. Parque temático y ferias mundiales: La construcción del sueño a partir de la diversión y la tecnología	19
2.4. Luna Park	20
2.5. Disneyland	22
2.6. El escenario: El interior del pabellón de los Estados Unidos en la Expo 67 de Montreal	23
2.7. La tecnología de lo fantástico	25
2.8. El espectáculo tecnológico	25
2.9. La conquista a la luna: La realidad cómo espectáculo	27
3. La Ficción: Lo escenográfico como construcción de la representación	
3.1 La ilusión de la maqueta	30
3.2 La ruina: El abandono del sueño	33
4. La fantasmagoría: La modernidad es un fantasma	
4.1 El cadáver	38
4.2 El fetiche	40
5. Conclusión	43
6. Ilustraciones	45
7. Planos	75
8. Apéndice	83
9. Bibliografía	87

## INTRODUCCIÓN

*Toda imagen debe ser sentida como objeto  
y todo objeto como imagen.*

André Bazin

¿Qué es el cine?

La esencia de la **imagen política** es producir un discurso propagandístico que constituya su propio medio de expresión mediante un lenguaje visual simbólico. El carácter ficticio de la función política busca la construcción de una imagen pública y publicitaria; es por ello que su mensaje se configura desde los procesos mediáticos. La imagen política se construye a partir del imaginario colectivo y busca su consumo por las masas.<sup>1</sup> La imagen política pasa por distintos medios de difusión masiva, entre ellos las exposiciones universales; sus arquitecturas fueron uno de los vehículos de dicha propaganda: *La iconografía política explora el potencial epistemológico de la imagen en los procesos políticos [...] en sus construcciones y contextualizaciones visuales [...] dentro de una ciencia de imágenes.*<sup>2</sup>

Tras la Segunda Guerra Mundial, los Estados Unidos y la Unión Soviética se embarcaron en una guerra propagandística y de espionaje. La Guerra Fría buscó controlar la imagen y politizarla dentro de su espectáculo en una puesta en escena, donde nos entregamos al gesto de mirar, en un tiempo limitado que fue el de su representación. La realidad por lo tanto sería confundida con la imagen a partir de la fantasía política (Ver foto 1).

La carrera por la conquista lunar, en un principio, no fue más que una campaña de imagen para desarrollar el programa de misiles balísticos intercontinentales, sin embargo, muy pronto se convirtió en una forma de propaganda internacional. La conquista de un espacio estratégico entre soviéticos y norteamericanos los llevó a buscar sus metas más allá de la tierra. La victoria por lo tanto se ubicaría en la luna; la diplomacia de Estados Unidos se basaba en la superioridad nuclear y en la fabricación y despliegue de las principales armas estratégicas. Cuantas más armas norteamericanas apuntaban a la Unión Soviética, más armas nucleares soviéticas apuntaban a Estados

---

<sup>1</sup> Para profundizar sobre el estudio de la imagen política, consultar las obras de Martin Warnke y Horst Bredekamp.

<sup>2</sup> Krieger Peter, "Iconografía del poder: Tipologías, usos y medios" en *XXV Coloquio Internacional de Historia del Arte. Imagen Política*, (Cauhtémoc Medina ed.), México, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, 2006, pp. 17-19.

Unidos. Ese estado de tensión mundial es lo que se denominó Guerra Fría; en la que el mundo se dividió en dos bloques antagónicos.<sup>3</sup> El plan Marshall fue un regulador para que los países europeos no se alinearan con el comunismo, con la “doctrina de contención” se evitaría que la Unión Soviética expandiera su influencia en el mundo.<sup>4</sup>

La carrera espacial comenzó tras el lanzamiento soviético del satélite *Sputnik 1* en 1957, sin embargo fue el 12 de abril de 1961 cuando Yuri Gagarin a bordo del *Vostok 1* se convirtió en el primer hombre en orbitar el espacio (Ver foto 2).<sup>5</sup> El triunfo de Gagarin fue un desafío que los Estados Unidos no podían ignorar,<sup>6</sup> tan sólo tres semanas más tarde -el 5 de mayo del mismo año-, Alan Shepard a bordo de la cápsula *Freedom 7*, sería el primer norteamericano en el espacio.<sup>7</sup>

El impacto de Yuri Gagarin se dejó sentir y en respuesta, el 25 de mayo de 1961, el presidente John F Kennedy pronunció una declaración atrevida y temeraria ante el Congreso:

*Primero, creo que esta nación debe asumir como meta el lograr que un hombre vaya a la luna y regrese a salvo a la Tierra antes de finalizar esta década. Ningún otro proyecto individual será tan impresionante para la humanidad ni más importante que los viajes de largo alcance al espacio; y ninguno será tan difícil y costoso de conseguir.*<sup>8</sup>

Para cumplir la meta propuesta por Kennedy, se designaron los programas *Mercury*, *Gemini* y *Apollo* (Ver foto 3).<sup>9</sup> Enviar un hombre a la luna fue un reto y un

---

<sup>3</sup> El largo periodo (1947-1990), contiguo a la Segunda Guerra Mundial, caracterizado por la tensión internacional, política, militar y nuclear, primero entre las dos superpotencias, Estados Unidos y la Unión Soviética, y luego entre los dos bloques liderados por ellas.

<sup>4</sup> Alan Brinkley, *Historia de Estados Unidos, un país en formación*, Nueva York, Universidad de Columbia. Mc Graw Hill Interamericana, (3ª ed), 2008, p.885.

<sup>5</sup> Es importante resaltar que cuatro meses después del lanzamiento del *Sputnik 1*, Estados Unidos lanzó su primer satélite, el *Explorer 1*.

<sup>6</sup> El cosmonauta soviético se convirtió en un icono de la carrera a la luna.

<sup>7</sup> Los norteamericanos finalmente consiguieron que un hombre completara una órbita alrededor de la Tierra seis meses después, el 20 de febrero de 1962. Se trató del astronauta John Glenn, a bordo de la cápsula denominada *Friendship 7*.

<sup>8</sup> Samuel Eliot Morison, Henry Steele Commager y W.E. Leuchtenburg, *Breve historia de los Estados Unidos*, México, Fondo de Cultura Económica, 1995, p.854.

<sup>9</sup> A causa del asesinato que segó su vida el año de 1963, sería Lyndon B. Johnson y Richard Nixon quienes continuarán la proclama del gobierno de Kennedy.

desafío tecnológico, la carrera espacial y por ende, el triunfo de Gagarin, debe verse en esos términos.

En tiempos de búsqueda de supremacía militar y tecnológica, los Estados Unidos estaban prácticamente en segundo lugar.<sup>10</sup> La superioridad técnica era el único camino que permitiría la conquista lunar, por lo tanto, la competencia con la Unión Soviética llevó a los Estados Unidos a hacer un enorme esfuerzo por recuperar dicha hegemonía.

La carrera espacial pasó también a la arquitectura porque la imagen política necesitaba su difusión en eventos mundiales. Las exposiciones universales fueron los grandes escaparates de las propagandas políticas, tecnológicas y culturales del momento. Asimismo, fueron representaciones de lo que se creía que eran el progreso y la modernidad, por lo que la estrategia fue recurrir a la arquitectura de sus pabellones debido al carácter escenográfico de los edificios.<sup>11</sup> Dicha arquitectura efímera funciona como un escenario para generar una imagen que anuncie su propaganda política. Es por ello que las ferias mundiales se vieron como una forma, un camino y un medio para obtener el prestigio internacional. La imagen tecnológica por lo tanto sería el instrumento que les permitiría una unificación social, por lo que la opinión pública mundial sobre este tema era fundamental.

La imagen política que los Estados Unidos querían dar era la de una superioridad tecnológica; por tanto, en este estudio, la arquitectura de la exposición universal de Montreal en 1967 se verá como una arquitectura de fantasías políticas mediatizada a través de la imagen.<sup>12</sup> La arquitectura de las ferias mundiales fue una arquitectura

---

<sup>10</sup> Ronald E. Powaski, *La Guerra Fría, Estados Unidos y la Unión Soviética, 1917,1991*, Barcelona, Crítica, 2000, p.156.

<sup>11</sup> El concepto de pabellón, es decir, *papillon* –mariposa– nació en el *Champ de Mars* en la exposición universal de París de 1867, y pasó a ser una característica fundamental de las futuras exposiciones universales.

<sup>12</sup> Sin embargo este edificio no fue el único que presentó una gran innovación tecnológica dentro de la exposición. El pabellón de la Unión Soviética obra de los arquitectos Mikhail Posokhin, A. Mndoyants y B. Tkhor, el de la Republica Federal Alemana de Frei Otto, cuyos ocho mástiles sostenían una piel de poliéster, el *labyrinth* de Roman Kroitier, *Habitat 67* de Moshe Safdie, cuyos bloques de departamentos recuerdan al casbah argelino, el pabellón de Venezuela de Carlos Raúl Villanueva, México con sus paraboloides hiperbólicos en forma de conchas marinas, los pabellones *Man the Explorer* y *Man the Producer*, el *Kaleidoscopio* al igual que el Circarama, evidencian que dichas formas futuristas no fueron privativas del pabellón de Buckminster Fuller en la EXPO 67, sino mas bien fue un sentimiento de búsqueda generacional.

teatral, arquitectura imagen, arquitectura espectáculo.<sup>13</sup> El espectador por lo tanto viviría una aventura en el plano de la ficción, pues ningún deseo subsiste sin la mediación de un imaginario colectivo.<sup>14</sup> La forma de mirar es ahora una cuestión política.

Dicho panorama en la Exposición Universal e Internacional de Bruselas de 1958 fue controversial, pues el pabellón soviético exhibió el satélite *Sputnik* lanzado al espacio un año atrás junto con el *Sputnik 2* que había puesto en órbita a la célebre perra Laika.<sup>15</sup> La ventaja que tomaron éstos sobre los norteamericanos fue incuestionable (Ver foto 4). La industria cultural exhibió el objeto de deseo como parte del espectáculo político en una retroalimentación entre la fantasía y lo tecnológico.<sup>16</sup> A pesar de la confrontación arquitectónica entre las dos superpotencias –cuyos edificios se alojaron uno frente al otro-,<sup>17</sup> la presencia del pabellón de los Estados Unidos fue gris, pues mientras los soviéticos mostraron su más avanzada tecnología, los estadounidenses aparecieron como un país retrasado en materia técnica.<sup>18</sup> Para la Exposición Universal de Montreal de 1967,<sup>19</sup> los Estados Unidos necesitaban de un edificio simbólico que

---

<sup>13</sup> El periodo de la posguerra fue el de la reconstrucción, el de las utopías urbanas y la fe en el progreso, es por ello que las exposiciones universales posteriores a la Segunda Guerra Mundial acogieron una arquitectura cada vez más radical. Bruselas 1958, Montreal 1967, Osaka 1970. Todos estos proyectos utópicos se sustentan en su afección por la reducción a la geometría más elemental, círculos, hexágonos, cilindros que se utilizan repetidamente como planos seriados que se expanden al infinito.

<sup>14</sup> Jean Baudrillard, *El sistema de los objetos*, México, Siglo XXI, 2004, p.203

<sup>15</sup> Daniel Canogar. *Ciudades efímeras. Exposiciones Universales: espectáculo y tecnología*, Madrid, Julio Ollero, 1992. p.186.

<sup>16</sup> Es importante resaltar que la Unión Soviética invirtió alrededor de 60 millones de dólares en su representación.

<sup>17</sup> Esta confrontación entra las dos superpotencias en cierta medida se asemeja a la tensión que los pabellones de Alemania -diseño de Albert Speer-, y la Unión Soviética –obra de Boris Iofan- en la Exposición Universal de París de 1937 reflejaba.

<sup>18</sup> El pabellón fue obra del arquitecto Edward Durell Stone cuyo diseño se componía de un edificio circular, inspirado en el Coliseo romano, sin embargo popularmente se describió como una rueda de bicicleta. *The Cambridge Study Group* diseñó los requerimientos espaciales hacia el interior del recinto, como lo haría en la Expo 67, centrándose en el *American Way of Life* del pabellón norteamericano para la feria mundial de Bruselas 58; este será el antecedente para el tema *America's Creative*, del pabellón de los Estados Unidos para la feria de Montreal.

<sup>19</sup> Una vez que la Exposición de Bruselas de 1958 cerró sus puertas, el senador canadiense, Mark Drouin, promovió a su país para celebrar el centenario de su confederación con una Exposición Universal. La

presentara esa idea de progreso, bienestar, optimismo y se vinculara con las aspiraciones de la época.<sup>20</sup> Un pabellón altamente tecnológico los compensaría por las batallas perdidas contra la Unión Soviética. Esta fue la condición favorable para un personaje como Richard Buckminster Fuller,<sup>21</sup> conocido por el desarrollo de modelos vanguardistas e innovadores en el mundo constructivo (Ver foto 5).<sup>22</sup>

El pabellón mostraría, con una cúpula geodésica, un edificio altamente sofisticado, con sus 76.2 m de diámetro y 62.8 m de altura.<sup>23</sup> El edificio se erigió así como un monumento simbólico al optimismo;<sup>24</sup> Rita Eder refiere: *Yo estuve en la exposición y esa estructura era la más discutida, la más atractiva, ella era la que*

---

Unión Soviética solicitó también ser sede debido al cincuenta aniversario de la Revolución Rusa; pero desistió dos años después, cediendo el derecho de organizar la feria a Canadá. Jean Drapeau el alcalde de Montreal quería que el evento se realizara en su ciudad. Se decidió que el sitio para la exposición sería el río St. Laurent para lo que se alargó la isla Santa Helena, creando una artificial denominada Nôtre Dame y la península Mackay. Para la construcción de las islas se utilizaron veinticinco millones de toneladas de tierra provenientes de la excavación del recién creado metro. La Expo 67 se inauguró el 28 de abril de 1967 con la participación de 62 países y la asistencia de 50 millones de personas.

<sup>20</sup> Los pabellones de Estados Unidos para las ferias mundiales de Seattle 1962 y Nueva York 1964-1965 se planearon en términos similares.

<sup>21</sup> Si bien en 1956 Richard Buckminster Fuller diseñó el Pabellón de los Estados Unidos para una exhibición industrial en Kabul, Afganistán, no fue sino hasta 1964 que los Estados Unidos le solicitaron un proyecto arquitectónico para la participación norteamericana en la feria mundial de Montreal en 1967.

<sup>22</sup> Peter Krieger, “Resplandor y revisión del futuro. Fotografías de utopías constructivas en las exposiciones mundiales”, en *Luna Córnea*, núm 23, 2002, p.146.

<sup>23</sup> La cúpula geodésica de la exposición de Montreal era la más grande que jamás se había construido. La estructura se elaboró a partir de dos esferas superpuestas: la externa estaba compuesta de triángulos y la interna de hexágonos. La estructura reproducía más del 75 % de la esfera, tenía un volumen de 189 724 metros cúbicos y un peso de 600 toneladas. El armazón de la cúpula era de acero y se había recubierto con una membrana de placas de resina acrílica. El diseño del pabellón fue en colaboración con el arquitecto japonés Shoji Sadao.

<sup>24</sup> La economía de las geodésicas, su ausencia de soportes internos, su ligereza, su fácil transportación, así como su calidad estética, llevaron a Richard Buckminster Fuller a tener una gran demanda para ese tipo de estructuras. En 1956 diseñó el pabellón de los Estados Unidos para la feria de muestras mundial en Kabul Afganistán. El éxito de este primer edificio lo llevó a la realización de uno similar para la feria de Moscú (1959). En la década de los sesenta empezaron a surgir domos por todo el mundo -con dimensiones de 50 y 100 metros de diámetro-, pero es hasta la Exposición Universal de Montreal en 1967 cuando esta forma alcanza sus mayores repercusiones.

*representaba una década muy optimista de gran crecimiento económico, el mundo estaba abierto y tan abierto que se pensaba que se podía llegar a la luna.*<sup>25</sup>

Un tren la atravesaba para aumentar el efecto de su alta tecnología.<sup>26</sup> La penetración del edificio es fundamental para entender la búsqueda ideológica que incitaban los Estados Unidos en su reconquista militar y técnica. La conquista de la luna era para 1967 la promesa del poderío y la superioridad respecto a los soviéticos. El viaje en monorriel ofrecería al público un modelo de representación del sueño lunar como un fenómeno tangible que pretendía ser la ilusión del viaje interestelar (Ver foto 6).

Por lo tanto, la luna era vista como el lugar simbólico, la meta se ubicaría en la conquista; el tren sería el medio por el cual se accedería a ella, y en el caso de Montreal, en una penetración exhibida para todos. Es por eso que la esfera no termina de definirse por su valor de utilidad; el pabellón va más allá de una función arquitectónica pues es contenedor y es contenido de una propaganda política, tecnológica e ideológica de dicha conquista lunar. La tecnología produce sueños, la propaganda política se apropia de ellos, como advierte Marcuse: *La razón tecnológica se ha hecho razón política.*<sup>27</sup> El pabellón construye un escenario, una ilusión, una suerte de escenografía para la representación de su espectáculo en una arquitectura de fantasías políticas. Los valores metafóricos y alegóricos por lo tanto la resignificarán.

La penetración es conquista, pero conquista de los imaginarios también; presentar una arquitectura espectacular con un tren que entra es la manifestación de algo fantástico. Desde un punto de vista alegórico, el tren remite directamente a las fantasías del viaje a la luna de Jules Verne,<sup>28</sup> y más aún a las ensoñaciones de Georges Méliès. Es decir, la penetración de la esfera de Fuller posee tanto una tradición literaria como una

---

<sup>25</sup> Entrevista con Rita Eder, 22 de junio de 2009.

<sup>26</sup> El diseño del monorriel se tomó de la exposición nacional de Lausanne de 1964.

<sup>27</sup> Herbert Marcuse, *El hombre unidimensional, ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*, (2ª ed.), Barcelona, Ariel, 2001, p.27.

<sup>28</sup> La idea del tren en forma de proyectil es obra de Julio Verne, sin embargo su imagen se debe a los ilustradores, Emile Antoine Bayard, Alphonse de Neuville y grabado por Hildebrand (1865). En el libro de Verne refiere que terminado el cañón Columbiad, el interés público se fijó en el proyectil destinado a transportar a través del espacio a los tres temerarios aventureros (Michel Ardan, Barbicane y J.T. Maston) la comisión del Gun Club adoptó la forma de una bala hueca de forma redonda para que gire sobre sí misma y se conduzca a su arbitrio, sin embargo Michel Ardan sugirió remplazarla por un vagón proyectil en forma de tren fundido de conformidad con las instrucciones de la línea Férrea del Este. *Cfr.* Julio Verne, *De la Tierra a la Luna*, México, Porrúa, Sepan cuántos, núm. 11, 2007, cap. VII y XXIII.

cinematográfica, siendo esta última la que va a predominar en su discurso narrativo. El pabellón efímero es mediatizado por la imagen como puro espectáculo.

También el interior del edificio era un sueño simulado; pues consistía en una estructura equipada con trajes de astronautas y tenía una escalera mecánica que exhibía en su plataforma la cápsula del programa Apollo en medio de una simulación del paisaje lunar (Ver fotos 7 y 8).<sup>29</sup>

El pabellón al funcionar como propaganda de la conquista lunar lo llevará también al olvido. Para 1969 el edificio está ya desnudo de su ideología. Después de cumplir con su función política, el pabellón manifestará una función virtual. La película, así como la serie de televisión *Battlestar Galáctica*<sup>30</sup> (1978) y el film *Quintet*, (1979), se rodaron en lo que fue la exposición de Montreal y enfatizaron su carácter de ciudad abandonada, porque cuando el sueño se obtiene, el objeto se olvida, fortuna de muchos pabellones (Ver fotos 9 y 10).<sup>31</sup> Todo ello me permitirá demostrar que la ruina (1976) del pabellón de los Estados Unidos es un principio lógico que tiene que ver con el olvido del sueño y solamente se recuperará (1995) cuando se haya vuelto histórico. Es

---

<sup>29</sup> El diseño interior del pabellón es obra de *Cambridge Seven Associates Inc*, bajo dos temáticas fundamentalmente, *Creative America* y *Destination Moon*. El título de esta última se inspiró en un popular film de los años cincuenta.

<sup>30</sup> La película fue dirigida por Richard A. Colla, sin embargo para la serie de televisión se optó por el director Ahmet Lateef. Los escenarios del film se reutilizaron para la serie de televisión. Cfr. *The Encyclopedia of Science Fiction*, Nueva York, St. Martin's Press, 1993, p. 97.

<sup>31</sup> De todas las ferias mundiales es la de Nueva York en 1964-1965 la que más ejemplos presenta al respecto; el New York State Pavillion con sus tres torres de observación diseñadas por Philip Johnson y Richard Foster, los flamantes monorrieles en forma de oruga de la compañía AMF, la cápsula del tiempo de la compañía de electrodomésticos Westinghouse y la *Unisphere* cuyo símbolo fue de alcance universal hoy es utilizada como piscina. El deterioro de todos estos edificios no fue causado por su uso, sino por su abandono. Cfr. Andrew Garn, Paola Antonelli, Stephen Van Dyck, *Exit to Tomorrow: World's Fair Architecture, design, fashion, 1933-2005*, New York, Universe, 2006, p.137. Es conveniente destacar el considerable número de edificios que fueron destruidos a causa de diversos incendios, como el *Crystal Palace* en Sydenham (1936) en cuya estructura se celebró la primera Feria Mundial en 1851 en Londres, obra de Joseph Paxton; el *Crystal Palace* en Nueva York (1858) diseñado por los arquitectos Carstensen y Gildemeister para la exposición de 1853. La destrucción del pabellón de Ontario para la EXPO 67 a raíz del fuego que lo consumió el 19 de julio de 1975. De igual forma en mayo de 1911 se produce un incendio en la fachada del Fin del Mundo en el parque temático *Dreamland*, en tres horas el sueño queda reducido a cenizas; el predio se convierte en un estacionamiento. En 1914 el Luna Park también se incendia. El edificio de *Flight to the Moon* de Disney fue convertido en una pizzería hacia 1998, y el *moonliner* cuyos colores blanco con rojo fueron convertidos en publicidad para Coca Cola.

por ello que la conquista a la luna, así como la penetración a la esfera pueden leerse como una inmensa acumulación de espectáculos consumidos en la ilusión de una imagen. La esfera es ahora la huella de un espacio vacío, como un objeto congelado en el tiempo.

## **METODOLOGÍA, LINEAMIENTOS TEÓRICOS Y JUSTIFICACIÓN**

En mi formación inicial como arquitecto me pregunté por la relación con el espacio; en mi segunda formación como historiador del arte aprendí a ver su relación con la imagen. Este trabajo busca vincular ambas experiencias.

La presente investigación es una investigación de motivos; para ello partiré de un tópico muy conciso, la penetración del tren en el pabellón de los Estados Unidos, para la feria mundial de Montreal en 1967; se busca analizar ese acto de penetración como una enunciación fragmentaria con respecto al pabellón. Para ello voy a hacer uso de los conceptos de alegoría y símbolo según Walter Benjamin para aplicarlos al edificio; según Benjamin la alegoría es un método para entender la modernidad como fragmento.<sup>32</sup> La alegoría es una cita (penetración), un extracto de la obra que nos permite restituir su pertenencia al símbolo (esfera), el fragmento por tanto sugiere la existencia de un entero precedente que ha sido interrumpido, dicho fragmento me permitirá desentrañar el sentido en que se fundamenta el edificio, por lo que éste anunciará la condición interna del conflicto. Si bien el símbolo se encuentra impregnado de un sentido armonioso de totalidad, la alegoría trata de representar su percepción de transitoriedad y aislamiento.<sup>33</sup>

La relectura de Walter Benjamin me servirá para negar a la modernidad su condición sincrónica de progreso, por lo que la ruina ocupará un lugar fundamental en

---

<sup>32</sup> La belleza de las ideas de Walter Benjamin (1892–1940) radica en poder ver el otro lado de la modernidad. Él estudia los productos culturales de las sociedades capitalistas mediante los conceptos de “mundo onírico”, “iluminación histórica” e “imágenes dialécticas”. Por ello promueve una interpretación entendida como “iluminación” en tanto instrumento de un “despertar” del encantamiento social. La imagen dialéctica busca a través del montaje, poner en tensión ciertos sistemas de representación visual, para activar los imaginarios colectivos, como sistemas culturales de proyección de sueños. Seminario de estética y teoría del arte: *Alegoría y Modernidad en Walter Benjamin*, impartido por el Dr. José Luis Barrios en la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2008.

<sup>33</sup> Celeste Olalquiaga, *Megalópolis*, Caracas, Monte Ávila, 1991, p.86.

esta dialéctica, en donde el objeto sólo se entiende una vez que ha sido histórico. Para la esfera de Montreal, el fragmento es el resultado de una ruptura de la exposición con su arquitectura, es decir, del símbolo con su referente que niega y afirma al objeto. La ruina quiero verla no sólo en términos de catástrofe, sino como un principio lógico que tiene que ver con el abandono del sueño, ¿Por qué el pabellón fue olvidado de la historia?, esa sería la premisa, es decir ¿qué lugar juega el abandono en la modernidad?

La cancelación de la penetración del monorriel en la esfera, me permitirá mostrar el carácter artificial de la veracidad simbólica. Para entender cómo está jugando el acto de penetración en lo arquitectónico y a nivel imagen, lo estudiaré en dos niveles, como viaje onírico y como espectáculo tecnológico. Es decir desde su iconografía política, pues la retroalimentación entre la fantasía y el espectáculo tecnológico es materializada a partir de la virtualidad. La máquina y la tecnología por lo tanto serán vistas en términos de ilusión, en donde los sujetos de la producción onírica, serán el mago en el cine y el ingeniero en la arquitectura. El cine y la arquitectura serán vistos en este trabajo como formas alegóricas porque buscan alimentar el sueño colectivo. Un mago es un diseñador de ilusiones, un arquitecto también (Ver foto 11).

La presente investigación será una interpretación de la EXPO 67 con respecto al viaje lunar del Apollo 11 a partir del estudio de la arquitectura como fragmento, por lo tanto, se busca demostrar que el acto de penetración del tren al pabellón de los Estados Unidos en la Expo 67 es alegórico mientras que el edificio es simbólico; cuando la alegoría desaparece el edificio es abandonado por la historia; la ruina de la historia por tanto será lo que quede cuando la alegoría y el sueño desaparecen.

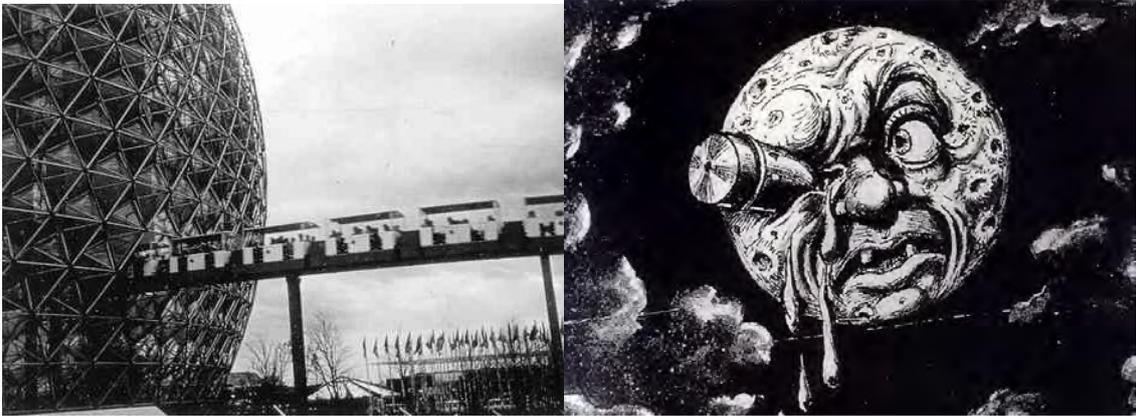
Mi giro dialéctico será el siguiente: El pabellón es a la luna como la penetración es a la conquista.

*La penetración a la luna, el pabellón de Estados Unidos para la EXPO 67 en Montreal* constará de tres capítulos. En la introducción se esbozará la problemática del objeto de estudio así como los lineamientos teóricos y metodológicos. En el primero analizaré los dos niveles que adquiere el acto de penetración del tren hacia la esfera; como viaje onírico y espectáculo tecnológico, esto me permitirá montar el sueño para analizar la producción del imaginario. Dedicaré el capítulo segundo a desmontar dicho sueño para ver su componente de ficción y analizar la caída del imaginario, sin el sueño, el edificio será abandonado de la historia hacia la ruina. El último capítulo mostrará su componente de vaciedad desde la fantasmagoría, a partir de la desaparición de lo

alegórico. El pabellón histórico evidenciará el valor cosista de su memoria, por lo que el símbolo tomará el aspecto de fetiche.

### **Objetivos**

1. Demostrar que la penetración del pabellón de los Estados Unidos en la EXPO 67 de Montreal es alegórica.
2. Demostrar que el pabellón de los Estados Unidos en la EXPO 67 de Montreal es simbólico.
3. Demostrar que cuando la alegoría desaparece el edificio es abandonado de la historia.
4. Demostrar que la ruina de la modernidad es lo que queda cuando el sueño abandona al edificio.
5. Demostrar que el objeto sólo se entiende una vez que ha sido histórico.



## Capítulo Primero

## LA PENETRACIÓN: LA MÁQUINA CÓMO ILUSIÓN

*El cine es ilusión; la arquitectura también.*

Miguel Ángel Rosas.

*Todos los trucos de magia tienen tres partes o actos,  
la primera se llama La promesa.*

El gran escape

### 1. EL VIAJE ONÍRICO

La imagen política es ante todo la construcción de una ilusión, es el escenario desde donde nos entregamos al gesto de mirar. La estrategia de la ilusión es producir una experiencia fantástica; los viajes y el cinematógrafo la ofrecían. El sueño por lo tanto será un montaje, es decir una narración. El carácter ficticio y funcional de la imagen política diluía una distinción clara entre fantasía interior y realidad exterior, borrando no sólo la distancia, sino la distinción entre espectador y espectáculo al reunirlos en una misma imagen.

La realidad y la fantasía eran puestas en escena al invertir esas nociones de referencia; porque cuando las imágenes tocan lo real, el mundo se transforma en simples imágenes y las simples imágenes se convierten en seres reales.<sup>1</sup> Por su parte, la máquina y la tecnología al proyectar sueños buscarán hacer real algo imaginario al ofrecer el espectáculo como una constelación articulada de fragmentos. Las realidades ficticias, tanto en los panoramas como en las proyecciones cinematográficas, reconstruían la realidad a partir de la diversión, porque la ilusión será el pasaporte al espectáculo y su construcción desde un escenario fantástico que busca el consumo de las masas.

### PANORAMAS Y DIORAMAS

El diorama impone, en su construcción, una ilusión. Los panoramas y cicloramas de la primera mitad del siglo XIX se disponían en un edificio circular sin ventanas rodeado en todo su perímetro por enormes pinturas; el público al entrar a ese espacio construido tenía la sensación de estar contemplando un lugar real. Así la imagen daba razón de sí misma, mostrando su materialidad específica mediante la construcción de la mirada. A

---

<sup>1</sup> Me permito hacer uso de los postulados de Georges Didi Huberman y Guy Debord.

pesar de la diversidad de los panoramas, todos tenían un mismo fin, transportar al espectador a un viaje imaginario. Ahora bien, no debemos olvidar que los panoramas son montaje, intentos de mirar a través de una totalidad. Al igual que los panoramas, la experiencia de viajar en el recién inaugurado tren (1840), ofrecía al pasajero la posibilidad de sumergirse en un estado hipnótico que lo desconectaba de la realidad; perdido en su propia introspección, el pasajero experimentaba el traslado en tren como un viaje fantástico.<sup>2</sup>

Por su parte, el panorama sólo existe si hay desplazamiento de la mirada, pues es entonces cuando una serie de instantes detenidos que se ponen en movimiento, y al igual que el cinematógrafo, se fundamenta en la idea de sucesión para producir ilusión.<sup>3</sup> El tren permitía vivir la experiencia de estar dentro de una película en un espacio real; sin embargo no debemos olvidar que el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por ellas.<sup>4</sup> En los panoramas, la ficción se lograba por medio de la escenificación; ese ambiente generado permitía al usuario sentir, en cierta medida, que estaba realmente en el lugar representado y podía apropiarse de un mundo lejano. Por lo tanto, el viaje imaginario era ante todo un viaje en tren.

Jules Verne (1828-1905) usó un ferrocarril —en forma de cohete— como artilugio fantástico en su viaje extraordinario *De la Terre à la Lune* (1865).<sup>5</sup> La fantasía del viaje a la luna se representó alegóricamente con un tren en movimiento penetrando o circundando a la esfera, donde el deseo obtenía una satisfacción imaginaria.<sup>6</sup> La luna es

---

<sup>2</sup> Daniel Canogar, *Ciudades efímeras, exposiciones universales: espectáculo y tecnología*, Madrid, Julio Ollero, 1992, p.45.

<sup>3</sup> Si no hay desplazamiento de la mirada tan sólo hay paisaje.

<sup>4</sup> Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, (2ª ed.), España, Pre-textos, 2002, p.37.

<sup>5</sup> El título original es el siguiente: *De la Terre à la Lune Trajet direct en 97 heures*; publicada en el *Journal des débats politiques et littéraires* del 14 de septiembre al 14 de octubre de 1865, y como un solo volumen el 25 de octubre de 1865. El 16 de septiembre de 1872 se presentó una edición doble con *Autour de la Lune* su continuación, que aparecería en 1870 de manera seriada. Hay que mencionar que en dicha novela el tren no llega a su término ya que no penetra a la luna, más bien la circunda siguiendo una órbita elíptica alrededor de ella al igual que un satélite.

<sup>6</sup> Hay que recordar que la utopía fue en principio un género literario, es decir una forma de apropiarse de lo lejano. Personajes como Antonio Diógenes, Luciano de Samosata, Edgar Allan Poe en *Mellonta Tauta* y Cyrano de Bergerac trataron del viaje a la luna desde el punto de vista fantástico, éste último en obras como la *Histoire comiqué des Estats et empires de la Lune* (1650) y *Histoire comiqué des Estats et*

vista por tanto como el lugar de la fantasía y el lector-espectador un consumidor de ilusiones.<sup>7</sup> Con Verne no hay llegada, sólo tránsito, uno posee y no posee a la esfera.

## **PARQUE TEMÁTICO Y FERIAS MUNDIALES: LA CONSTRUCCIÓN DEL SUEÑO A PARTIR DE LA DIVERSIÓN Y LA TECNOLOGÍA.**

*Enjoy the ride*

El sueño de la llegada a la luna también se construye a partir de un parque temático. El viaje en tren permite la inmersión del usuario en ambientes recreados, ofreciendo una experiencia visual y espacial. A partir de la exposición colombina de Chicago (1893),<sup>8</sup> el entretenimiento del público sería un factor fundamental de cualquier exposición universal.<sup>9</sup> Como advierte Daniel Canogar: *Las masas no acudían a las exposiciones universales para ser intelectualmente estimulados por nuevos conocimientos, sino para ser entretenidos y sorprendidos.*<sup>10</sup> El asombro y la diversión son elementos fundamentales para entender el panorama en el que se desarrollaron las ferias mundiales cuando pasaron al lado norteamericano. Las exposiciones universales estadounidenses de principios de siglo XIX desarrollaron un sinfín de variaciones a los panoramas mecanizados de París cuyo argumento narrativo seguía basándose en un viaje imaginario. El tren permitía a los visitantes ubicarse en el interior del espectáculo y con su movimiento activar las imágenes, el tren daba por lo tanto un cuerpo en acción, porque como Deleuze refiere: la imagen-movimiento produce representación.<sup>11</sup>

El viaje a la luna fue uno de los más importantes espectáculos en la feria mundial de Búfalo en 1901. Los visitantes de la exposición se montaban a una nave espacial, que tras un supuesto despegue, aterrizaba sobre un paisaje lunar decorado con cavernas y grutas.<sup>12</sup> Aquí una descripción:

---

*empires du Soleil* (1662), inspiración tomada de los sueños del obispo Francis Godwin. De las basadas en un fondo científico, merece citarse a Johannes Kepler y al obispo John Wilkins.

<sup>7</sup> Guy Debord, *op cit*, p.46.

<sup>8</sup> La feria mundial celebraba el 400 aniversario del descubrimiento de América por Cristóbal Colón.

<sup>9</sup> Daniel Canogar, *op cit*, p.57.

<sup>10</sup> *Ibidem*, p.67.

<sup>11</sup> Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento, estudios sobre cine I*, Barcelona, Paidós, 1984, p.19.

<sup>12</sup> Daniel Canogar, *op cit*, p.67.

*Thirty passengers at a time boarded a cigar-shaped craft, with propellers and flapping wings, which was tethered to a tower and housed in an aerodrome. As it rocked and swayed, simulating the ship's movements through space, passengers peered out at revolving screens, images projected onto the wall, and intricate lighting effects, and saw the fairgrounds, the falls, the north American continent, and the Earth recede into the distance. After encountering an electric storm, the airship Luna emerged from darkness and below it loomed the crusty surface of the moon. The ship landed and the passengers disembarked to explore the moon's subterranean region, represented as an eerie papier-mâché underworld of grottoes, icy stalactites, and dark caverns where midgets with spiked backs and moon giants greeted them. They crossed a moat, arriving at the place of the man in the Moon, where moon maidens danced about, then exited through the mouth of a mechanical moon-calf.<sup>13</sup>*

Prefigurando el “phantom ride”, -es decir un viaje imaginario a partir de un túnel- Frederic Thompson construyó una envolvente visual creada a partir de situaciones de ilusión en un espacio controlado mecánicamente. El escenario por lo tanto intensificó la ficcionalidad de las imágenes.<sup>14</sup>

Sin embargo, dicha atracción aclamada como la más popular del evento, mostraba un espacio inmutable. Los escenarios fantásticos nunca cambiaban, se mantenían constantes, materializando siempre la misma ilusión. Thompson trasladó la arquitectura de *Viaje a la luna* a la ciudad de Manhattan, creando una situación que buscaba llevar a la ciudad real la permanencia del espectáculo, sosteniendo su realidad a través de la piedra y el cartón.

## **LUNA PARK**

En Coney Island, el sueño se hizo realidad por arte de magia en medio de un paraíso tecnológico construido para la diversión. En 1903 Frederic Thompson y Elmer Dundy inauguraron el segundo de sus tres parques temáticos: el Luna Park (Ver foto 12).<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Michael Immerso. *Conney Island. The People's Playground*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2002, p. 61

<sup>14</sup> Celeste Olalquiaga, *op cit*, p.101.

<sup>15</sup> Steeplechase, Luna Park y Dreamland respectivamente, descendientes directos de la exposición colombina de Chicago de 1893.

Thompson impuso un tema de significado metafórico, su superficie no era de este mundo, sino lunar. Al entrar las masas al parque, se transformaban en astronautas.<sup>16</sup>

*El viaje a la luna en la aeronave Luna IV [...]. Una vez a bordo de la gran aeronave, sus enormes alas se elevan y caen, el viaje ha comenzado realmente y la nave pronto está a 100 pies [30 m] de altura en el aire. Un vasto y maravilloso panorama del mar circundante, con Manhattan y Long Island, parece ir desvaneciéndose a medida que la nave se va elevando. Las casas se van alejando hasta que la tierra se pierde de vista, mientras la luna crece cada vez más. Al pasar sobre nuestro satélite lunar se ve la naturaleza árida y desolada de su superficie. La aeronave se posa suavemente una vez efectuado el alunizaje, y los pasajeros entran en las frescas cavernas de la luna.*<sup>17</sup>

Para Thompson el Luna Park era un lugar de diversión, y eliminó de su estructura todas las formas clásicas, para crear un espectáculo arquitectónico. Su función fue estimular sobremanera a la imaginación y mantener a distancia cualquier indicio de realidad reconocible. Entonces usó la electricidad, el ingrediente esencial de la nueva parafernalia de la ilusión.<sup>18</sup> Para su iluminación empleó 1.3 millones de bombillas. La ciudad eléctrica, vástago fantasma de la ciudad real es un instrumento aún más poderoso para la construcción de la fantasía. De 1903 a 1907 la visitaron 600 millones de personas.<sup>19</sup> Thompson construyó la apariencia, el exterior de una ciudad mágica. Todo su potencial metafórico se basó en la capacidad de controlar sus contenidos. Con artefactos escenográficos, la luna era simulada, permitiendo a los espectadores viajar por medio de la ilusión y el deseo. El Luna Park pudo tan sólo rozar la superficie del mito en las leyes que gobiernan el entretenimiento en un territorio de cuento de hadas. El Luna Park insistió en alejar la realidad en un sueño cubierto por la tecnología de lo fantástico.

---

<sup>16</sup> Decidí usar ese anacronismo, sin embargo el término astronauta lo acuñó el escritor belga J. H. Rosny, en la novela corta *Les navigateurs de l'infini*, publicada en 1925. Para mayor información consultar: John Clute y Peter Nicholls, *The Encyclopedia of Science Fiction*, Nueva York, St. Martin's Press, 1993, pp. 1029-1030.

<sup>17</sup> *Guide to Coney Island, long island historical society library*, s.f. Cita tomada de Rem Koolhass, *Delirio de Nueva York, un manifiesto retroactivo para Manhattan*, Barcelona, Gustavo Gili, (3ª ed.), 2006, p.39.

<sup>18</sup> Rem Koolhass, *Delirio de Nueva York, un manifiesto retroactivo para Manhattan*, (3ª ed.), Barcelona, Gustavo Gili, 2006, p.41.

<sup>19</sup> *Ibidem*, p.42.

## DISNEYLAND

Voy a referirme a tres escenarios fantásticos de los parques Disney para vincularlos con la esfera de Fuller en la EXPO 67. El primero de ellos es la atracción *Rocket to the Moon* (1955), instalada en la sección Tomorrowland; donde el viaje fantástico tenía lugar a través de pantallas circulares (Ver foto 13). Una estaba colocada en el centro del piso, otra en el techo y tres más alrededor de la habitación, mientras que el espectador se ubicaba en asientos colocados en círculos concéntricos.<sup>20</sup> En dicha atracción, el viaje ya no era en tren sino desde el interior de una pantalla de televisión y el espectáculo se consumía a través de la imagen, cuya sentencia era: *Prepare for a journey beyond the Earth's atmosphere.*<sup>21</sup> Los visitantes no necesitaban comprobar que estaba en la luna porque la estaba mirando desde la pantalla de un televisor.

En la atracción conocida como *Space Port* (1966), los visitantes eran subidos a bordo de trenes en un viaje al interior de una esfera, usada como una enorme pantalla de televisión para proyectar imágenes de la tierra, estrellas, cometas, meteoros y asteroides. Sin embargo el viaje espacial fue sustituido por una montaña rusa de nombre *Space Mountain* (1975) localizada en Disney World en Orlando Florida, cuya paseo de 2.5 minutos manifestaba la fugacidad de la diversión (Ver foto 14).

También en Epcot (1982) el viaje era a través de monorraíles.<sup>22</sup> El *Spaceship Earth*, la atracción del *Future World* inspirada por la obra de Buckminster Fuller, el viaje era al interior de una cúpula geodésica (Ver fotos 15 y 16). La atracción comenzaba con un tren movido a través de un túnel de luz que recordaba mucho la ilusión del “phantom ride” —en tiempos de la aparición del cine—. En la parte superior de la esfera y a manera de planetario se proyectan imágenes de estrellas, planetas y la vía láctea, el escenario era inundado por una máquina de humo y la atracción terminaba

---

<sup>20</sup> El interés de Disney por la luna lo llevó a realizar una serie de episodios televisivos denominados *Man in Space* y *Man and the Moon* que aparecieron al aire en diciembre de 1956 y en marzo de 1955 respectivamente.

<sup>21</sup> En 1967, como parte del nuevo Tomorrowland, la atracción se convirtió en *Flight to the Moon*.

<sup>22</sup> Hay un antecedente de Epcot Center -*Experimental Prototype Community of Tomorrow*- de los años cincuenta proyectado por Walter Elías Disney, pero no se concretó debido a su muerte. Casi treinta años después la compañía decidió cambiar la idea original por la de un parque temático dedicado a la cultura internacional y a la innovación tecnológica, dividido en dos áreas claramente diferenciadas: Future World y World Showcase.

mirando el despegue de un cohete espacial.<sup>23</sup> De tal forma, los parques temáticos de Disney se articulan al modo de un montaje visual, en una narración que no sólo produce ilusión, sino que estimula el deseo de ella.<sup>24</sup>

## **EL ESCENARIO: EL INTERIOR DEL PABELLÓN DE LOS ESTADOS UNIDOS EN LA EXPO 67 DE MONTREAL**

En los parques Disney el cine era la pantalla que proyectaba sus imágenes narrativas al interior de la esfera. Esta idea fue retomada por Richard Buckminster Fuller en la cúpula geodésica que utilizó para el pabellón de los Estados Unidos en la feria mundial de Moscú en 1959, en cuyo interior treinta pantallas mostraban un film producido por Charles y Ray Eames denominado *Glimpses of the U.S.A.* ilustrando un día en la vida de los Estados Unidos (Ver foto 17).<sup>25</sup> Por su parte, en la exposición universal de Seattle (1962) titulada *Man's Life in the Space Age*, el pabellón de la Ford Motor Company exhibió una película denominada *Adventure in Outer Space*, fue un viaje simulado en el espacio exterior, donde los visitantes podían observar modelos animados de satélites y los planetas como la tierra, y la luna desde sus asientos (Ver foto 18).<sup>26</sup>

Sin embargo, el carácter escenográfico del pabellón de los Estados Unidos en la EXPO 67 de Montreal necesitaba ser retroalimentado con la sustancia física, es decir con la materialidad de los objetos de la carrera espacial, mostrados en medio de un escenario tan fantástico como real, y tan lejano como cercano. Por lo tanto, el sueño de la conquista lunar se reflejaría en pequeñas escenografías a través de un trabajo cinematográfico (Ver foto 19).

Si el desarrollo de la estructura se le confió a Buckminster Fuller, el diseño de la exhibición interior fue encomendado a *Cambridge Seven Associates*, un grupo de

---

<sup>23</sup> No hay que olvidar que la cúpula geodésica nace como proyección de espacio onírico, cuando en 1922 había de construirse el planetario de Jena en Alemania, Richard Buckminster Fuller derivó su cúpula geodésica de los principios independientes de Walter Bauersfeld. Para una mayor referencia consulta la obra de J. Baldwin, *Bucky Works: Buckminster Fuller's ideas for today*, Montreal, Wiley, 1996, p.118-120.

<sup>24</sup> Umberto Eco, *La estrategia de la ilusión*, Barcelona, Lumen, 1986, p.66.

<sup>25</sup> Andrew Garn, Paola Antonelli, Stephen Van Dyck, *Exit to Tomorrow: World's Fair Architecture, design, fashion, 1933-2005*, New, York, Universe, 2006, p.108.

<sup>26</sup> *Ibidem*, p.112.

arquitectos y diseñadores de la Universidad de Harvard.<sup>27</sup> El equipo decidió enfocarse principalmente en el *American way of life* y en la Conquista del Espacio bajo el tema de *Creative America*; basados en la premisa de que la superioridad tecnológica de los norteamericanos no tiene punto de comparación.

Para ello *Cambridge Seven* organizó el contenido en cuatro unidades temáticas. *The American Spirit*, *Destination Moon*, *American Painting Now*,<sup>28</sup> y *American Cinema*, de las cuales me interesa destacar dos. Para la sección titulada *Destination Moon* era necesario tomar una escalera eléctrica de 37.5 metros para llegar a la plataforma que contenía la exposición, centrada por completo en el ambicioso programa espacial de los Estados Unidos de llevar un hombre a la luna. La muestra contenía las siete cápsulas más importantes de la carrera espacial incluyendo *Freedom 7*, *Mercury*, usada por Alan B. Shepard en 1961, *Gemini VII*, y el *Eagle* del programa Apollo 11. La exhibición estaba decorada con satélites, cohetes, y tres paracaídas de los llamados piloto, en medio de una simulación del paisaje lunar (Ver foto 20).

No es casual que también se haya mostrado una sección del cine norteamericano, como se había hecho en la exposición de Bruselas de 1958.<sup>29</sup> Esta fue una estrategia para vincular el *American Dream* con sus artefactos tecnológicos (Ver foto 21). Dicha sección fue un homenaje al cine norteamericano, y en particular a las estrellas de Hollywood, pues había fotos de gran formato que mostraban a actores y actrices como Mary Pickford y Marlon Brando. Asimismo tres monitores proyectaban extractos de musicales, escenas románticas, incluyendo fotogramas del *Citizen Kane* (1941) de Orson Wells, así como a Vivien Leigh representando a Scarlett O'Hara en *Gone With The Wind* (1939).

Los diseñadores mostraron una efectiva máquina de los sueños que buscaba emparentar el *American Dream* con el sueño de la conquista lunar en medio de un paisaje de estrellas del espectáculo; actores y actrices se fundían en el mismo escenario

---

<sup>27</sup> La estructura interna del pabellón fue obra de *Golden Metak productions* y consistía de cuatro plataformas dividida en siete niveles conectados por escaleras mecánicas, la más larga era de 37.5 metros.

<sup>28</sup> La sección, titulada *American Painting Now*, contenía una exhibición de 23 pinturas en gran formato de los artistas más conocidos de la década de los sesenta, comisionadas por el curador Alan Solomon. La lista de artistas incluía a James Rosenquist, Claes Oldenburg, Andy Warhol, Jasper Johns, Jim Dine, Ellsworth Kelly, Barnett Newman, Robert Rauschenberg y Roy Lichtenstein.

<sup>29</sup> Se podían observar fotos de estrellas de cine como Kim Novak y Marilyn Monroe al igual que una exposición de arte moderno. Walt Disney contribuyó a dar una de las más populares presentaciones del pabellón, el *circarama*, un tour por los Estados Unidos por medio de imágenes en movimiento.

de las naves espaciales, por lo que ambos serían vistos como objetos del deseo colectivo a partir de su conquista.

El diseño escenográfico de *Cambridge Seven* requirió de ambientes para producir la imagen política que buscaba convencer a la opinión pública de la superioridad tecnológica norteamericana. Todo ello mediante un discurso simbólico que permitió construir dicha ilusión, porque la ficción es una función de la política.

El pabellón de los Estados Unidos para la EXPO 67 fue un sueño simulado, equipado con trajes de astronautas y una exposición *Destination Moon*, cuyo título, debe su nombre a una popular película norteamericana del director Irving Pichel (Ver foto 22). Por lo tanto la primera narrativa cinematográfica que presentó el pabellón fue con una película de ciencia ficción, la más real que se había filmado con respecto a la luna, *Destination Moon* (1950),<sup>30</sup> para la que se estudiaron miles de fotografías a fin de lograr un acercamiento verídico con respecto a la historia que sólo se conseguirá un poco más tarde con *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick. Es imposible dejar de lado la sentencia del doctor Charles Cargraves de la película *Destination Moon*, quien después de pisar la luna dijo: *Por la gracia de Dios, y en nombre de los Estados Unidos de América, tomo posesión de este planeta.*

## LA TECNOLOGÍA DE LO FANTÁSTICO

*¡Un gran espectáculo! Sí, pero sólo un espectáculo*

Johann Wolfgang von Goethe

Fausto

*Y era el espectáculo y no el edificio*

*lo que atraía a la multitud*

Robert Venturi

Aprendiendo de las Vegas

## 2. EL ESPECTÁCULO TECNOLÓGICO

La luna se volvió una imagen de funcionamiento simbólico y el pabellón se vio envuelto en un sueño. Así, para la carrera espacial la esfera era un objeto que debía ser poseído. La penetración es conquista también de los imaginarios; el tren es el medio por

---

<sup>30</sup> El célebre escritor de ciencia ficción Robert A Heinlein contribuyó significativamente en el guión y en la asesoría técnica de la película. Heinlein también publicó una novela bajo el mismo nombre.

el cual se accede a ella desde una relación metafórica que lo liga directamente con las fantasías del viaje a la luna de Jules Verne (1828-1905) y sobre todo con las ensoñaciones de Georges Méliès (1861-1938). El espectáculo se consolida como una forma de escenario en un viaje dentro de la espacialidad de su ficción traído por la magia de la tecnología; porque magia y cine poseen la maestría del espacio escénico, y con Méliès, el virtuosismo técnico en materia de imagen e ilusión.<sup>31</sup> Un cineasta es un hacedor de ilusiones y él es el mago de la tecnología.

La segunda narrativa cinematográfica del pabellón de los Estados Unidos en la EXPO 67 de Montreal, se produjo con el *Voyage dans la Lune* (1902) de Georges Méliès, que pretendió ser la alegoría de la conquista espacial; así, la penetración de la esfera por parte del tren es el simulacro de la conquista; es un carro alegórico que refleja el tema elegido.<sup>32</sup> Del tren al monorriel, el espectáculo es el mismo, si bien la tecnología es otra (Ver fotos 23 y 24).<sup>33</sup>

Cuando el espectador mira al tren penetrar la esfera queda atrapado por el asombro ante la imagen; como ocurrió al mago de Montreuil, cuando fue sorprendido al ver *Entrée du train en gare de la Ciotat* (1895).<sup>34</sup> El pabellón de los Estados Unidos fue el espacio soñado, posible desde la utopía, pero materializado con la tecnología (Ver foto 25).

La función del pabellón es la de estimular de sobremanera a la imaginación, por eso se usa la electricidad, el ingrediente esencial de la ilusión. De noche, la esfera se transforma en el fantasma de la luna, porque será el simulacro simbólico de las fantasías políticas y tecnológicas (Ver foto 26).

---

<sup>31</sup> Laurent Mannoni, "Méliès, magia y cine", en *Luna Cornea*, núm 28, 2004, p.52

<sup>32</sup> Georges Méliès ya había abordado el tema en: *Les farces de la Lune* (1891) y luego lo retomó en *La Lune à un mètre* (1898). *Voyage dans la Lune* (1902) es un viaje fantástico influido por las novelas *De la Terre à la Lune* (1865) de Jules Verne y *First men on the moon* (1901) de H. G. Wells. Méliès sigue la tradición de Jules Verne de utilizar el cañón como método de propulsión. El film tiene una duración de 14 minutos y se rodó a 16 cuadros por segundo.

<sup>33</sup> En la EXPO 67 había tres circuitos del monorriel, cuya función era distribuir a los visitantes desde puntos de mayor confluencia, estaciones del Expo Express o metro, hasta áreas de menor tráfico.

<sup>34</sup> Georges Méliès estaba entre los asistentes en el Boulevard des Capucines el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Auguste y Louis Lumière hicieron su primera proyección del cinematógrafo. Tras la proyección de la película, Méliès se consagró al cine. La realidad que presentaban los Lumière era envuelta en un aura de fantasía y tecnología.

Con la transparencia de la cúpula todo se expone y la penetración es una penetración exhibida en medio de su espectáculo tecnológico. El pasajero también se convierte en parte del espectáculo como resultado del desdoblamiento de la mirada y de la simultánea conciencia de ver y ser vistos. Todo se expone; somos puestos en escena y ofrecidos de forma inmediata al consumo, siendo absorbidos y reabsorbidos a partir del espectáculo. El público en el tren, son escenario, y actores de la representación, ellos son capturados cómo el perro o el simio en la cápsula.<sup>35</sup>

Sin embargo la luna es también el espectáculo de ser penetrada, de ser violada, de ser violentada. El cañón de Méliès penetra a la luna con una fuerza agresiva, haciendo sentir su presencia con violencia. La luna recibe el proyectil en uno de sus ojos; es su primera agresión en la historia del cine, la de la mirada por la otra mirada; la del espectador.

## LA CONQUISTA A LA LUNA: LA REALIDAD COMO ESPECTÁCULO

*La verdad de una obra [incluso tal vez de toda imagen] no está en lo que representa, sino en la manera en que la reproducción se conduce y afirma.*

Roland Barthes  
La torre Eiffel.

El hombre en la luna coloniza la imagen, y el tema central del film, transmitido el 20 de julio de 1969,<sup>36</sup> es que mil ojos construyan el acontecimiento, los astronautas son los protagonistas de la película y el público se ubica dentro de su cámara.<sup>37</sup> La imagen de la conquista a la luna se transmitió a todo el mundo (Ver foto 27). El espectáculo lo vieron en directo 600 millones de tele espectadores, es decir, la quinta parte de la población mundial en ese momento. Ningún otro acontecimiento había tenido tanta audiencia. Sin

---

<sup>35</sup> La perra Laika fue el primer animal en orbitar la tierra, lo hizo a bordo de la nave soviética *Sputnik 2* el 3 de noviembre de 1957; por su parte, los norteamericanos llevarían al chimpancé Ham al espacio exterior a bordo de una misión de prueba para el proyecto *Mercury* el 31 de enero de 1961, cuatro años después de los soviéticos.

<sup>36</sup> El 20 de Julio de 1969, Neil Armstrong, Edwin Aldrin y Michael Collins a bordo del Apollo 11 conquistaron la luna para los Estados Unidos. El objetivo político de triunfar por sobre la Unión Soviética se había logrado, el sueño de la conquista se había conseguido.

<sup>37</sup> El comandante Neil Armstrong instala una cámara de televisión sobre un tripié, ésta retransmitirá las imágenes del suceso a todo el mundo.

embargo, el lenguaje de la televisión es predominantemente imagen, los visitantes no necesitan comprobar que los astronautas han llegado a luna porque lo están mirando desde la pantalla del televisor (Ver foto 28).<sup>38</sup> La tecnología terminó por derrumbar las convenciones que anteriormente distinguían a la fantasía de la realidad, creando un tercer espacio cognitivo: el de la simulación;<sup>39</sup> tal como lo mostró el documental *Entrée du train en gare de la Ciotat* (1895).

En la tierra los astronautas fueron recibidos como héroes e hicieron un peregrinaje para mostrarse como objetos del deseo; ellos serán vistos desde la materialidad del sueño.<sup>40</sup> Los astronautas llegaron a México el mismo año de la proeza; la audiencia gritaba por el exceso de realidad y ésta se reconstruía a partir del espectáculo. La realidad y la fantasía eran puestas en escena, invirtiendo sus nociones de referencia. El hombre en la luna coloniza la imagen, y nosotros consumimos el sueño (Ver foto 29).

---

<sup>38</sup> Es importante tener en cuenta el debate que se generó de la falsa llegada del hombre a la luna, en donde se plantea que el alunizaje fue falsificado en un estudio y que asistimos a la mayor estafa televisada en la historia. Los teóricos de la conspiración refieren que simplemente fue una propaganda de los Estados Unidos para demostrar su poderío ante la Unión Soviética. Si se desea profundizar, consultar las siguientes obras: Bill Kaysing y Randy Reid, *We never went to the moon: America's Thirty Billion Dollar Swindle*, 1976, la película de ciencia ficción *Capricorn One* (1978) del director Peter Hyams, el libro de William Brian, *Moongate: Suppressed Findings of the U.S. Space Program*, edición del autor, 1982, y los documentales *A funny thing happened on the way to the moon* de Bart Winfield Sibrel, *The truth behind the Moon landings* de Jay Windley.

<sup>39</sup> Celeste Olalquiaga, *op cit*, p.19.

<sup>40</sup> En el tercer capítulo retomaré esta idea para vincularla con la esfera de Montreal.



## Capítulo Segundo

## LA FICCIÓN: LO ESCENOGRÁFICO COMO CONSTRUCCIÓN DE LA REPRESENTACIÓN.

*Y sin duda nuestro tiempo... prefiere la imagen a la cosa*

*la representación a la realidad [...]*

*disminuye la verdad, crece la ilusión.*

Feuerbach

La esencia del cristianismo

La imagen yace entre la arquitectura y el espectador; ésta devuelve la mirada y advierte que su construcción definitiva dependerá de su observación; su consumo es ante todo, el de la ilusión. Ante el sueño de Verne y Méliès la realidad está detrás, ante la realidad de la conquista a la luna y el pabellón de Fuller, el espectáculo está al frente. La luna simulada mediante efectos escenográficos evidencia la realidad de su simulacro que busca confundir lo real con lo que no lo es. Así la relación entre cine, arquitectura y propaganda se estableció desde el primer momento, con la consecuente fusión en los productos filmicos resultantes de imágenes de la realidad y de ficción.<sup>1</sup> En este proceso, la imagen provoca comportamientos reales y la realidad acaba por convertirse en imagen.<sup>2</sup>

### 1. LA ILUSIÓN DE LA MAQUETA

El pabellón construye una ilusión al sueño de la conquista lunar; el arquitecto alegorista requiere de un escenario para representar su espectáculo. El sueño se convierte en realidad a través de la ficción de un modelo a escala (Ver foto 30). El mago de igual forma requiere de una suerte de escenografía y un paisaje simulado. El jardín de Montreuil fue el lugar de la aparición para Georges Méliès, fue el escenario de su primera producción (Ver foto 31). La esencia de la ilusión es el trucaje, la magia dirían algunos. Para ello necesita lugares imaginarios, por lo que hace uso de la maqueta para representarlos (Ver foto 32 y 33). La fantasía por lo tanto se halla en la ficción, determinando que un mago sea un diseñador de ilusiones, y un arquitecto también.

---

<sup>1</sup> Santiago Vila, *Deseo en la imagen, cine y fantasma en el 11 de septiembre*, Valencia, Aletheia, 2004, p.76.

<sup>2</sup> Carlos de Castro Pericacho, “Debord, espectáculo y política”, en *Nómadas*, Universidad Complutense de Madrid, 2003, núm 8.

El ojo de la cámara de Lumière buscaba mostrar la realidad, con *Entrée du train en gare de la Ciotat* (1895) fue la primera vez en que lo real se representaba de una forma tan desconcertante; su documental al captarla la objetivizaba desde un punto de vista único. Al filmar la representación de un hecho la imagen se volvía documento y el cine documental. A partir de este momento el viaje será puro cine y se entregará al culto de su propia imagen como acontecimiento.

A pesar de que el medio cinematográfico se había perfeccionado técnicamente, seguía considerándose un espectáculo de feria.<sup>3</sup> Con Méliès el entretenimiento estuvo próximo al circo, al atrevimiento de los acróbatas y los payasos.<sup>4</sup> La industria de la diversión va de la mano de la risa y la penetración del tren se presenta con risotadas, pues es humor, asombro, alegría (Ver foto 34). Pero la risa se expresa también por medio de la ironía, como advierte Adorno: *reirse de algo también es [...] burlarse*.<sup>5</sup> A través de la risa se parodia al sueño, se le desafía, se le niega en una visión carnalesca y se anuncia su liberación por la sátira. El triunfo del imaginario por lo tanto es concretado por el humor.

La industria Hollywoodense se burla del sueño conseguido con el Apollo 11 así como de sus imágenes de ensueño. En la película *Diamonds are forever* (1971) con Sean Connery en el papel de James Bond, la artificialidad de ese debate es acentuada por la teatralidad deliberada de la escena; el agente 007 irrumpe en un estudio de televisión donde están filmando el viaje a la luna en un paisaje construido por medio de artificios (Ver foto 35). Tanto el cine de ciencia ficción como el de acción nos remiten a la sospecha de toda imagen a partir del simulacro de su ficción. La luna no está ya en la luna, sino en un set de televisión; para reforzar esta idea me remitiré a lo siguiente: El entrenamiento de los astronautas antes de la llegada a la luna, incluyó diversas simulaciones denominadas actividades extra vehiculares o E.V.A; que se construyeron casi a la manera de un set televisivo, con la intención de dar aspecto real a la fantasía de la conquista lunar (Ver fotos 36 y 37).<sup>6</sup> La luna simulada mediante efectos escenográficos evidencia la realidad de su simulacro que busca confundir lo real con lo que no lo es. El primer hombre en la luna construye el acontecimiento a partir de la

---

<sup>3</sup> Daniel Canogar, *Ciudades efímeras*, op cit, p.63.

<sup>4</sup> No hay que olvidar que los feriantes se convirtieron en los principales clientes de Georges Méliès.

<sup>5</sup> Theodor W Adorno y Max Horkheimer, *Dialéctica de la ilustración*, España, Trotta, 1994, p.185.

<sup>6</sup> Se denomina E.V.A. a las maniobras realizadas por un astronauta fuera del entorno de una nave, concebidas para ensayar las operaciones de alunizaje.

imagen mediante una representación a escala de lo previsible. La maqueta se presenta por lo tanto desde la apariencia de lo real y permitiría documentar creando el acontecimiento a partir de la ficción. Al conquistar la luna, los actores-astronautas despliegan una bandera norteamericana y al igual que el ilusionista al pretender hacer invisible el truco, los astronautas la sujetan con alambre para que ondee en un viento que no existe (Ver fotos 38 y 39).

Con la llegada del primer hombre a la luna (1969) el espectador invisible se hace presente a partir de la mirada de los millones de televidentes que la han presenciado. La realidad por lo tanto es la representación, y el espectador la pantalla sobre la que se proyecta la fantasía.<sup>7</sup> La T.V. es el espectáculo total —ahí radica su éxito—, los documentales como los programas de diversión se encuentran dentro, porque con la T.V. la historia se convierte en fábula, es un cuento de hadas por medio del cual todos viajamos tomados de la mano de la realidad televisiva.

El noticiero más que documentar consiste en crear el acontecimiento;<sup>8</sup> se trata por lo tanto, de producir espectáculo en una función de televisión que se identifica con la sociedad misma, siendo a la vez su principal instrumento de unificación porque: *el espectáculo no es un conjunto de imágenes sino una relación social entre las personas mediatizada por las imágenes.*<sup>9</sup> El gran éxito de la arquitectura del pabellón, fue, al igual que la llegada del hombre a la luna a nivel imagen y su difusión del imaginario por los medios, buscando reunir la realidad y la fantasía en un mismo espacio; 600 millones de espectadores vieron la llegada del primer hombre a la luna; 11 millones visitaron el pabellón de los Estados Unidos, 40 millones fueron a la EXPO 67 de Montreal, y una infinidad de personas los vieron debido a su reproducción por los medios (Ver foto 40).<sup>10</sup> Después de clausurada la Feria Mundial de Montreal, el alcalde Jean Drapeau anunció que la exposición *Man and His World* se localizaría ahí permanentemente. Los pabellones ofrecidos a Montreal formarían parte de una exposición permanente.<sup>11</sup> Ahí radica su otro carácter de ficción.

---

<sup>7</sup> Daniel Canogar, *op cit*, p.103.

<sup>8</sup> Santiago Vila, *op cit*, p.79.

<sup>9</sup> Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, *op cit*, p.96.

<sup>10</sup> La arquitectura de las exposiciones universales es soñada porque es incansablemente copiada, multiplicada, es decir, simulada.

<sup>11</sup> La exposición *Man and His World* finalmente cerró el año de 1982 mostrando una arquitectura deteriorada y en completo abandono.

## 2. LA RUINA: EL ABANDONO DEL SUEÑO

*El cine se ha quedado sin arquitectura*

Miguel Ángel Rosas

Tal como lo refiere George Didi Huberman: *no se puede hablar del contacto entre la imagen y lo real sin hablar de una especie de incendio; por lo tanto no se puede hablar de imágenes sin hablar de cenizas.*<sup>12</sup> La imagen del deseo por lo tanto, será también la imagen de la destrucción (Ver foto 41).

El veintiuno de mayo de mil novecientos setenta y seis, se observó un incendio en el parque de las islas.<sup>13</sup> El antiguo pabellón de los Estados Unidos para la Exposición Universal de 1967 es destruido, lo que antes era un delicado y transparente acrílico de plexiglás se derritió en menos de una hora. El fuego se observó por toda la ciudad de Montreal (Ver foto 42).<sup>14</sup> El noticiero de la tarde de la cadena ABC informó: “mientras la estructura estaba siendo reparada, un cortocircuito provocó el fuego”. La isla se iluminó al igual que un faro para mostrar su presencia.

Sin la propaganda política-tecnológica el objeto quedó vacío y es abandonado de la historia al igual que se abandonaron las misiones Apollo;<sup>15</sup> porque la escenografía organizó el espacio en un tiempo limitado: el de la representación.<sup>16</sup> Sin el sueño el edificio queda vacío porque éste se liberó al plano de la conquista en 1969.

El pabellón fue olvidado por la historia porque se alejó del sueño, o más bien porque el sueño se trasladó a otro símbolo; para 1976 estaba desnudo de su ideología. Marshall Berman advierte: *Es irónico y contradictorio, polifónico y dialéctico,*

---

<sup>12</sup> Georges Didi Huberman, *Cuando las imágenes tocan lo real*, Buenos Aires, Manantial, 1997, p.85.

<sup>13</sup> Después de la muerte del alcalde Jean Drapeau en 1999 el parque recibirá su nombre.

<sup>14</sup> La esfera se había recubierto con una membrana de 1900 placas de resina acrílica. Estos paneles contenían unas persianillas que permitían controlar la cantidad de luz que entraba al interior del edificio; unas válvulas movibles, que nunca fueron remplazadas, estaban instaladas al centro de los paneles y permitían respirar al edificio. Un dispositivo regulaba la temperatura interior. El armazón de la cúpula era de acero y por lo tanto no sufrió daños.

<sup>15</sup> Hacia 1972 los viajes a la luna liderados por el programa Apollo se suspenden y será hasta el año de 1982 cuando los viajes espaciales se reanuden con la investigación del transbordador espacial que permitió la construcción de la Estación Espacial Internacional.

<sup>16</sup> Alejandro Luna, *Escenografía, cuatro décadas de teatro en México, 1959-2000*, México, El Milagro, Instituto Nacional de Bellas Artes, Festival Internacional Cervantino, 2001, p. 242.

*denunciar la vida moderna en nombre de los valores que la propia modernidad ha creado.*<sup>17</sup>

Pero el abandono se manifiesta doblemente como demuestra el caso de Richard Buckminster Fuller (1895-1983), quien sentía un gran compromiso por mejorar la calidad de la vivienda en el planeta, pues anhelaba que tanto el hambre, cómo las enfermedades y la pobreza dejaran de amenazar a la humanidad. El hecho que desata su teoría es la muerte de su primera hija Alexandra (1927) que Bucky atribuye, en parte, a las malas condiciones de vivienda, durante la depresión económica.<sup>18</sup> A consecuencia, planteó una solución a partir de su arquitectura, buscando el beneficio social dentro de los confines de la tecnología y la ciencia. Él estaba convencido de que las necesidades habitacionales sólo se podrían resolver por medio de la industrialización del proceso de producción, pues sólo así se reducirían los costos.<sup>19</sup> En los ensayos *4D House* propone un diseño específico de vivienda para su producción en serie a la que denomina *Dymaxion* –dinamismo más eficiencia-. A fines de 1944 Buckminster Fuller trabajó para el gobierno de los Estados Unidos a través de la compañía *Beech Aircraft Corporation* en Kansas en donde desarrollo el prototipo *Wichita* de vivienda estandarizada tendiendo hacia las formas circulares (Ver fotos 43, 44 y 45).

Sin embargo el sueño de Fuller fue hurtado al igual que sus buenas intenciones de querer cambiar al mundo y erradicar el hambre, pues la esfera de producción masiva se volvió refugio militar de la marina norteamericana usada como habitación de radares en el ártico; la comunidad hippie *Drop City* (1965) ubicada en el suroeste de Colorado fue abandonada cinco años después de su sueño dorado,<sup>20</sup> y la cúpula geodésica para el pabellón de los Estados Unidos en la EXPO 67 de Montreal se usó como propaganda política-tecnológica de la conquista lunar y sirvió durante la Guerra Fría para destacar la

---

<sup>17</sup> Marshall Berman, *Todo lo sólido se desvanece en el aire, la experiencia de la modernidad*, (16ª ed.), México, Siglo XXI, 2006, p.10.

<sup>18</sup> John Mc-Hale, *R. Buckminster Fuller*, México, Hermes, 1962, p.35.

<sup>19</sup> Haciendo accesible la casa y el automóvil, es decir, las dos necesidades más difíciles de satisfacer por su alto costo.

<sup>20</sup> En 1965 los estudiantes de las universidades de Kansas y Colorado Gene Bernofsky (Curly), JoAnn Bernofsky (Jo), Richard Kallweit (Lard) and Clark Richert (Clard), compraron una extensión de siete hectáreas a seis kilómetros al sureste de Colorado. Su intención era formar una comunidad hippie de artistas plásticos y cineastas. Los *droppers* cobraron notoriedad en la década de los sesenta, gracias a los medios; gente de todo el mundo iba a ver la construcción de las cúpulas hechas a base de tejados de automóviles y demás desechos, inspiradas en la obra de Richard Buckminster Fuller y Steve Baer.

supremacía y la prosperidad de su país. Su arquitectura tecnológica fue manipulada con fines contrarios para lo que fue creada.

*Dymaxion* trastocado, la esfera trastocada, el sueño prostituido; utopía de cristal en una estructura seca ya de su significación. La esfera se queda vacía en un doble abandono, sin el sueño de Fuller y sin el sueño de la luna. Lo que de éste queda no será más que estructuras deterioradas esperando un futuro distinto al que llegó.<sup>21</sup> El sueño no es más que la ruina de su propia imagen.

La película, así como la serie de televisión *Battlestar Galáctica* que se rodó en la isla Nôtre Dame de la EXPO 67 de Montreal,<sup>22</sup> enfatiza su carácter de ciudad abandonada.<sup>23</sup> Cuando el sitio cayó en el olvido las estructuras empezaron a verse como las ruinas de una ciudad del futuro (Ver fotos 46 y 47). Como referí anteriormente, un número considerable de pabellones se mantenían en pie al finalizar la década de los setentas, pero en condiciones deplorables, pero evidenciaban la paradoja del desgaste de un sueño que seguía produciendo deseo. Los restos de las estructuras sirvieron de escenario perfecto para recrear la devastada ciudad de *Paradeen* aparecida en el episodio *Greetings from Earth* (1979).<sup>24</sup> Es así como *Battlestar Galáctica*, retrata la ruina de una ciudad real desde la escenificación de la ruina ficticia. El universo de ciencia ficción evidencia la esencia de la arquitectura de la EXPO 67; su carácter escenográfico.

De igual forma en la década de los setenta se rodó un film post-apocalíptico en los restos de la exposición, *Quintet* (1979) del director Robert Altman. La historia

---

<sup>21</sup> Celeste Olalquiaga, *op cit*, p.55.

<sup>22</sup> El sitio para la EXPO 67 se componía de la isla Santa Helena, en donde se encontraba el pabellón de los Estados Unidos, la isla Nôtre Dame, donde se ubicaban los pabellones de Francia y la Gran Bretaña, y la península Mackay que albergó al Habitat 67, diseño muy aclamado del arquitecto Moshe Safdie.

<sup>23</sup> Originalmente el episodio 19/20 *Greetings From Earth* de la serie de ciencia ficción *Battlestar Galáctica* –primera temporada de la serie original- fue presentado al aire en un especial de dos horas en la cadena de televisión ABC el 25 de febrero de 1979. La historia fue de Glen A. Larson, y Ron Goulart, y el director fue Ahmet Lateef. Las locaciones fueron los restos de los pabellones nacionales de Francia y Gran Bretaña de la EXPO 67 que se ubicaban en la isla Nôtre Dame. El episodio nunca volvió a transmitirse por televisión abierta; sin embargo, en la década de los noventa se retransmitió en SciFi Channel vía antena parabólica.

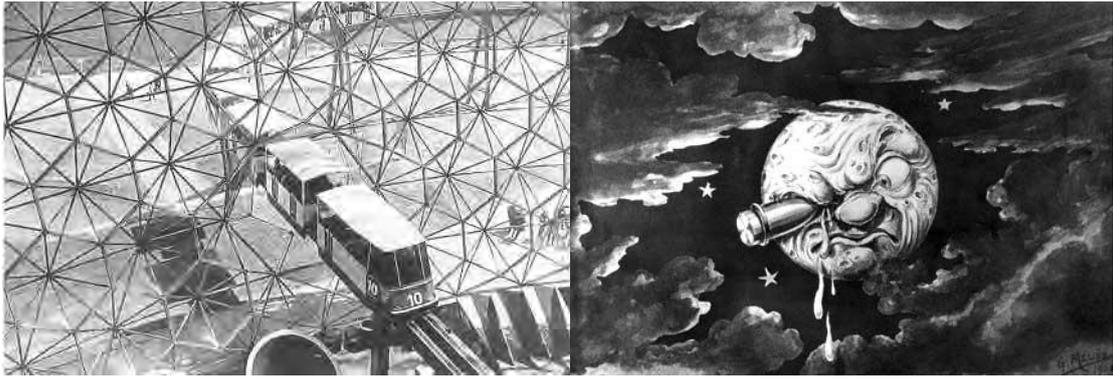
<sup>24</sup> Apollo, Starbuck y Cassiopea escoltan a los humanos de vuelta a su destino original, el planeta *Paradeen* abordo del *Battlestar Galáctica*. La jornada los guía a la ruina de esa ciudad, después de un ataque bacteriológico.

transcurre en algún lugar del futuro, donde el mundo está cubierto por una nueva edad de hielo. La arquitectura es prisionera de un paisaje gélido que la inunda y la detiene, y al hacerlo, la suspende en el tiempo. A medida que el sueño desaparece, es reconstruido imaginariamente a partir de fragmentos (Ver foto 48).<sup>25</sup>

La serie de televisión *Battlestar Galáctica* y la película *Quintet*, ambas de 1979, enfatizan su carácter de ciudad en ruinas y ciudad congelada; es en ese abandono donde el pabellón será sometido de su condición de ruina a fantasma.

---

<sup>25</sup> No debemos olvidar que en la misma década surge la película ambientalista *Silent Running* (1972) del director Douglas Trumbull. Sus tres naves espaciales denominadas “Valley Forge” presentan invernaderos conectados dentro de cúpulas geodésicas, que si bien recuerdan la estética de Arthur Radebaugh, se asemejan a la propuesta del *Climatron* (1960) de Richard Buckminster Fuller en San Luis Missouri. Dichas estructuras comparten las ideas de regulación ambiental y energías renovables que se verán materializadas en 2000 con el parque temático *Eden Project* de Nicholas Grimshaw en Cornwall Londres.



## Capítulo Tercero

## LA FANTASMAGORÍA: LA MODERNIDAD ES UN FANTASMA

*¿Qué es un fantasma?, un evento  
[...] condenado a repetirse una y otra vez,  
[...] algo muerto que parece por momento vivo aún,  
un sentimiento suspendido en el tiempo,  
como una fotografía borrosa,  
como un insecto atrapado en ámbar.*  
Guillermo del Toro  
El espinazo del diablo

La penetración ya no existe como parte del edificio desde que la EXPO 67 fue clausurada. Al ser cancelada, el pabellón ha sido sometido a la fragmentación; la esfera ha dejado de ser un todo, ahora es el eco de lo que alguna vez fue el parque temático. Ya no hay un marco total de referencia, tan sólo trozos de realidad insertos en nuestras sociedades del espectáculo y en la reiteración obsesiva de sus memorias fragmentadas.<sup>1</sup>

Cuando la penetración desapareció, la esfera se convirtió en un pedazo de lo que fue la exposición universal de Montreal en 1967 [...] *fragmento arrancado de su contexto, de su movimiento y finalmente de su época como referencia global* (Ver foto 49).<sup>2</sup>

### 1. EL CADAVER

Cuando la alegoría desapareció el edificio fue olvidado por la historia; sin el sueño el edificio quedó vacío y el pabellón se volvió cosa, objeto. La esfera se abandonó como se renuncian todas las utopías: para 1976, el pabellón es histórico, es decir, olvidado.<sup>3</sup> Al momento del incendio está desnudo de su ideología; ahora es simplemente una estructura de la cual no se encuentra un uso específico, se le adapta, se le inventa algo. Fue el año de 1995 cuando el gobierno de Canadá decidió invertir la suma de 17 millones de dólares para su restauración.<sup>4</sup> El nuevo proyecto sería el de ubicar ahí un

---

<sup>1</sup> Celeste Olalquiaga, *Megalópolis*, op cit, p.20.

<sup>2</sup> Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, op cit, p.159.

<sup>3</sup> Para Walter Benjamin la historia será siempre abandono.

<sup>4</sup> Hay un discurso político en la conservación y restauración del pabellón y se recupera en 1995 porque también es el símbolo de dominación del gobierno de los Estados Unidos hacia Canadá.

museo sobre el tema del agua llamado *Biosphère* (Ver foto 50).<sup>5</sup> Al museo del agua se le busca cualquier tipo de atractivo, como el espectáculo del capitán Jack Fuller, famoso pirata y “ancestro” de Richard Buckminster Fuller que nos presenta una historia de ficción sobre tesoros encantados (Ver foto 51).<sup>6</sup>

La *Biosphère* por lo tanto se le fuerza a significar algo que no es y, al hacerlo, manifiesta su distanciamiento; porque la puesta en escena del capitán Fuller resultó ser más bien el reflejo indirecto de la afamada película de Walt Disney *Pirates of the Caribbean* (2003) con Johnny Depp en el papel del pirata Jack Sparrow (Ver foto 52).

El espectáculo sólo enfatiza el vacío de la esfera a partir de la fábula; porque el museo del agua siempre va a estar sujeto al dominio de lo simbólico, y el pabellón sólo responderá a su época.<sup>7</sup>

La feria de Montreal existe en el recuerdo, y la esfera evidencia su ausencia; por eso, la celebración del 40 aniversario de la EXPO 67 que se efectuó de abril a diciembre del 2007 -es decir durante los mismos seis meses de la exposición original-, sólo reafirmó su vacuidad, la evocación de un recuerdo que ya se ha vuelto un fantasma (Ver foto 53). El pabellón de Fuller se produce como fantasmagoría porque hay una relación con el pasado que es cosista y sólo se sostiene con el valor de la memoria en el objeto. La *Biosphère* es fantasmagoría porque la apropiación de su pasado reinscribe un valor al vacío, mediante el dominio del símbolo produciendo símbolo, es decir, realidad. Sin embargo no debemos olvidar que todas las exposiciones universales son fantasmagorías; Walter Benjamin refiere: *Las Exposiciones Universales inauguran el terreno de lo fantasmagórico, en las que se adentra el hombre para dejarse disipar*.<sup>8</sup>

El fantasma es por lo tanto un simulacro engañoso como afirma Gadamer, una realidad conformada por apariencias e ilusiones, cuya inscripción es una construcción del sentido del pasado como fantasía.<sup>9</sup> La vida se transforma en la ideología de la

---

<sup>5</sup> El arquitecto Eric Gauthier, fue comisionado en 1995 para rediseñar el pabellón de los Estados Unidos en un museo interactivo sobre el medio ambiente.

<sup>6</sup> Consultar la siguiente página: <http://www.ec.gc.ca/biosphere/default.asp?lang=En&n=B282D230-1> consulta, 21 junio 2010.

<sup>7</sup> Al igual que el *Perisphere*, el símbolo de la feria mundial de Nueva York (1964), fue nuevamente el globo, fantasmal y transparente, sin contenido alguno.

<sup>8</sup> Walter Benjamin, *Poesía y capitalismo. Iluminaciones II*, Taurus, Madrid, (2ª ed), 1980, p.180.

<sup>9</sup> Hans Georg Gadamer, *Hermenéutica de la modernidad: conversaciones con Silvio Vietta*, Madrid, Trotta, 2004, p.76.

cosificación, la cual es propiamente la máscara de la muerte y un cuerpo vacío es un cadáver.<sup>10</sup>

La esfera de Fuller es un cadáver expuesto, como también lo son los cuerpos de Lenin y de Walt Disney, encerrados en un tiempo sin tiempo. El pabellón de Montreal es, al igual que *Disneyland*, un espacio congelado de ilusiones y fantasmas.<sup>11</sup> El cadáver de Lenin es una atracción turística y al mismo tiempo un artefacto cultural; 150 millones de personas han visitado el “memorial” desde que se construyó. *Without stopping, you walk around three sides of the glass case in which Lenin lies.*<sup>12</sup> Tal como la esfera en la EXPO 67, ver el cuerpo de Lenin fue un espectáculo masivo, y un objeto de propaganda política.<sup>13</sup> Walt Disney congelado, Lenin congelado, el pabellón congelado, cuerpos sin vida, suspendidos en el tiempo (Ver foto 54).<sup>14</sup>

## 2. EL FETICHE

El sueño se convierte en objeto, se hace material, como las naves expuestas en la exposición de Bruselas (1958) o el Apollo en la esfera de Montreal (1967); sin embargo los símbolos toman el aspecto de fetiches.<sup>15</sup> Marcuse advierte: *La tecnología sirve para instituir formas de control social y de cohesión social, [no obstante], es una cohesión que descansa sobre bases muy materiales.*<sup>16</sup>

Es decir, hay una relación entre fantasmagoría y mercancía, como la hay con el fetiche. La posmodernidad descontextualiza la historia para volverla objeto, porque son las nuevas formas de producción, las de un nuevo universo simbólico en donde se resignifican las viejas utopías mediante un proceso de descontextualización que las convierte en imágenes sin historia; en mercancías. La reproducción mecánica del sueño

---

<sup>10</sup> Theodor W Adorno, *Crítica cultural y sociedad*, (3ª ed.), Barcelona, Ariel, 1973, p.223.

<sup>11</sup> Este mundo infantil fue concebido y realizado por un hombre hoy también congelado mediante técnicas criogénicas: Walter Elías Disney, quien espera su resurrección resguardado a -180° centígrados. Consultar a Roland Barthes, *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Kairos, (6ª ed.), 2002, p.30.

<sup>12</sup> William M. Madel, *Travel Guide to the Soviet Union*, New York, The Dial Press, 1946, p.58.

<sup>13</sup> Cuando Lenin murió, Stalin buscó a los mejores doctores y científicos para que pudieran preservar su cuerpo.

<sup>14</sup> Luis Marin, Utopic degeneration: Disneyland, <http://www.lcc.gatech.edu/~broglio/1101/marin.html>, consulta, 10 de agosto, 2009.

<sup>15</sup> Theodor W Adorno y Max Horkheimer, *Dialéctica de la ilustración*, Valladolid, Trotta, 1994, p.75.

<sup>16</sup> Herbert Marcuse, *El hombre unidimensional*, op cit, p.26. Los corchetes son míos.

lo cosifica a través de la producción en serie, juguetes, *souvenirs*, gracias a una construcción de la memoria como un dispositivo de colección. En su discusión sobre la alegoría, Benjamin distingue entre la experiencia nostálgica, la cual produce cadáveres, y la melancolía que convierte todo en un *souvenir* congelado. En la posmodernidad, presenciamos una combinación de ambas experiencias.<sup>17</sup>

La línea de relojes *Omega Speedmaster* colección Apollo 11, se apropió del 40 aniversario para volverlo artículo de consumo masivo (Ver foto 55). La virtualidad radica en hacer del acontecimiento del primer hombre que pisó la luna un presente eterno, el objeto se convierte en el fantasma de otra época, y el coleccionista al adquirirlo, lo que colecciona es ruina, es decir, cadáver.

El reloj lo que llena es un deseo aparente, y al hacerlo funciona como un “memorial” al igual que la esfera de Fuller, encerrada en un recuerdo.<sup>18</sup> Sin embargo el reloj produce memoria como consumo cultural. Esa forma de posesión, también es la forma de posesión de un fantasma, en un negativo de lo real (Ver foto 56). En su estudio sobre el fantasma en la cultura occidental Agamben refiere que el deseo niega y a la vez afirma su objeto.<sup>19</sup> De igual modo el fetiche es a la vez signo de la presencia de algo y de su ausencia.<sup>20</sup> La fantasmagoría bloquea el tiempo deteniéndolo en el transcurso del recuerdo. La memoria es encerrada en la carátula de un reloj de lujo que se detiene de pronto; el tiempo por lo tanto, es congelado en una cápsula, al igual que el cuerpo de Disney o Lenin que ansían despertar en un evidente sentido de ficción. La simulación declara la ausencia a través de la presencia, la construcción real a través del artificio.

Tanto el reloj conmemorativo del 40 aniversario de la luna y la celebración de la exposición de Montreal, al afirmar el tiempo lo niegan en el disfraz narrativo de lo tecnológico.<sup>21</sup> El pasado es atado en un objeto que produce un futuro como sueño, en el eterno retorno de lo nuevo. Toda utopía por lo tanto, produce ideología, porque sacrifica el presente por el futuro.

---

<sup>17</sup> Celeste Olalquiaga, *op cit*, p.87.

<sup>18</sup> La esfera es ahora un *souvenir* que evidencia la circulación del objeto en el recuerdo.

<sup>19</sup> Giorgio Agamben, *Estancias, la palabra y el fantasma en la cultura occidental*, Argentina, Adriana Hidalgo, 1977, p.123.

<sup>20</sup> Santiago Vila, *op cit*, p.119.

<sup>21</sup> La esfera de Fuller fue uno de los escenarios más importantes del 40 aniversario de la EXPO 67 de Montreal.

El posmodernismo juega con la simulación, al vaciar de contenido todos los significados referenciales. Tanto la esfera de Fuller como el reloj *Omega Speedmaster Apollo 11 edition*, son estuches que manifiesta la huella de una ausencia. En un intento de anclar la realidad como modelo de representación, el reloj *Omega* así como el 40 aniversario de la EXPO 67, busca la recuperación del imaginario a partir del cadáver, donde la memoria y la historia son interrogadas a partir de la imagen.

Por lo tanto, la memoria produce recuerdo como consumo cultural y a su vez, produce olvido político de la historia. La historia que se halla presente en toda la profundidad de la sociedad tiende a perderse en la superficie. El triunfo del tiempo irreversible es también su metamorfosis en tiempo de las cosas, porque el arma de su victoria ha sido precisamente la producción en serie de objetos según las leyes de la mercancía.<sup>22</sup>

Si el escenario es un ataúd, también puede semejarse a una caja de juguetes, de la cual, emergen los personajes.

---

<sup>22</sup> Guy Debord, *op cit*, p.121.

## CONCLUSIÓN

El gran éxito de la conquista a la luna así como el del pabellón de los Estados Unidos en la EXPO 67 de Montreal es a nivel imagen. Todo es imagen y toda imagen política remite a su imaginario. La esfera vista como un simulacro de la luna, hace palpable el sueño de su conquista, ella esconde y recibe, y al mirarla nos proyectamos en ese deseo colectivo, que sólo se conseguirá mediante la supremacía tecnológica. La arquitectura tecnológica de Richard Buckminster Fuller fue usada con fines contrarios a los que fue creada y sirvió durante la Guerra Fría para destacar la supremacía y la prosperidad de su país vinculándola a una arquitectura de propaganda política. La arquitectura de Fuller fue el soporte desde donde se proyectó la puesta en escena de dicho deseo político. La esfera se convirtió por lo tanto en espectáculo puro que se ofreció al consumo como una constelación articulada de fragmentos; por lo tanto, el edificio como simulacro de la conquista fue un objeto que debía ser poseído.

La penetración es por lo tanto ilusión, imaginación y montaje. A partir de este momento el viaje será puro cine y la narrativa de la esfera se vincula a él, cuyos modelos son: *Voyage dans la Lune* (1902) de Georges Méliès y *Destination Moon* (1950) de Irving Pichel. La máquina de la ilusión por excelencia es el cine, y el pabellón es el inmenso teatro donde se escenifica el sueño de la conquista lunar.

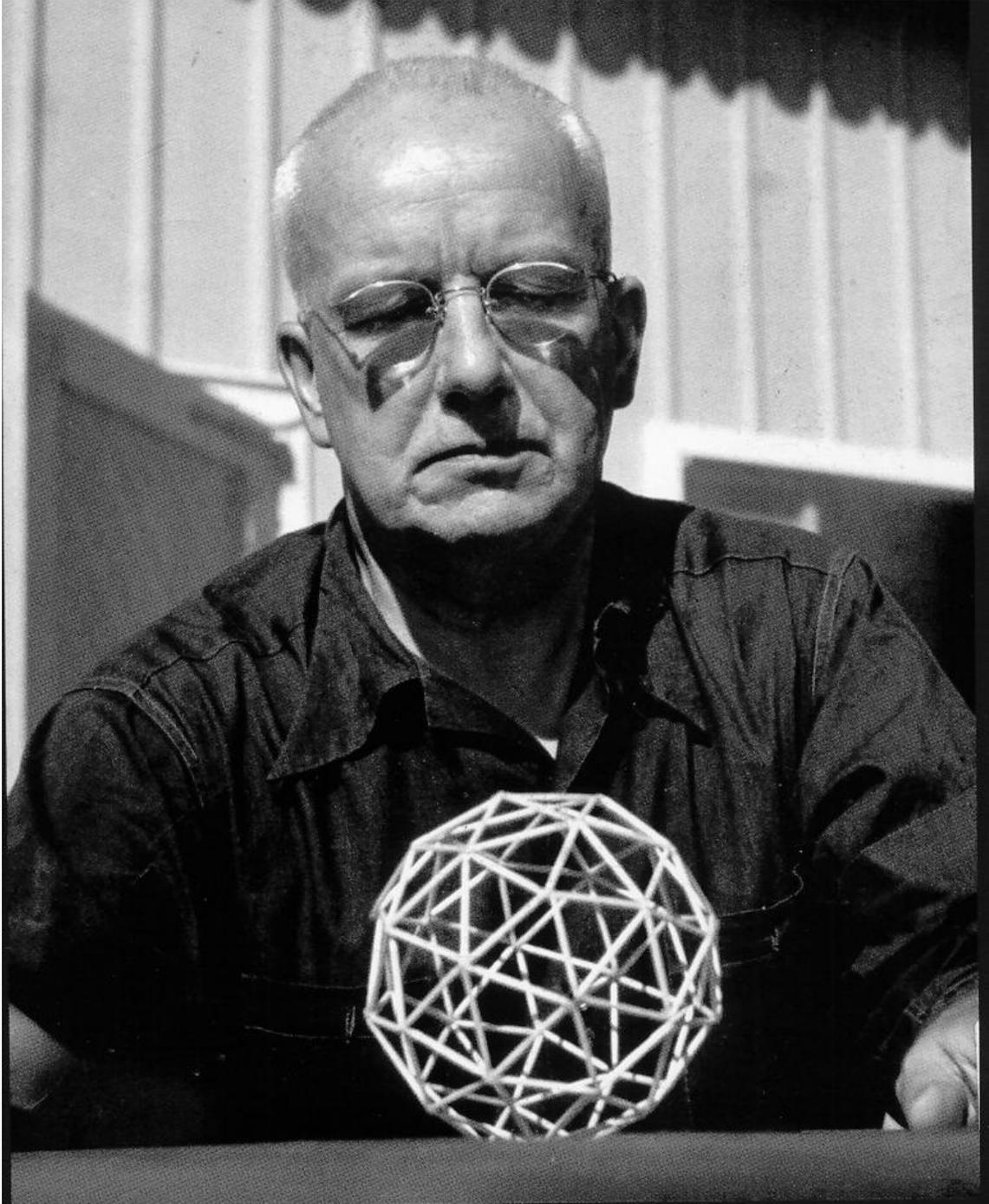
La escenografía busca que la realidad y la fantasía se confundan en una especie de simulación; el espectáculo rodea al espectador, la imagen aparece delante, por encima, y a los lados, éstos sienten estar dentro de la película; sin embargo, la escenificación es solicitada por la alegoría. El simulado escenario intensificó la ficcionalidad de las imágenes, para que desde ahí, el público se entregue al gesto de mirar. Sin embargo, la permanencia es sustituida por el tránsito, uno posee y no posee al edificio, uno está dentro del pabellón y se aleja con el mismo impulso con que los trenes regresan al punto de partida. El monorriel sirve a un fin transitorio y evidencia el carácter primordial de la exposición universal: su función efímera. La penetración del tren en la esfera es el momento de la unión, pero al terminar la feria es también el momento de la separación del símbolo con su referente alegórico. El fragmento es el resultado de una ruptura de la exposición con su arquitectura, es decir, del símbolo con su referente, que niega y afirma al objeto y al hacerlo lo libera.

La destrucción del sueño se manifiesta por su carácter virtual, de no verdad, de fantasía, de espectáculo. La ruina de la EXPO 67 fue el escenario perfecto para recrear

el retrato televisivo de una ciudad en total abandono. La película *Quintet* y la serie de televisión *Battlestar Galactica*, evocan la ruina real a través de la ruina ficticia, pero al hacerlo la envuelven en la misma fantasía por medio del futuro. Las ruinas de la modernidad albergan, por tanto, los fantasmas de sus propios sueños. El mismo cine desenmascara la ficción de la imagen al acentuar su calidad de objeto porque nos muestra un mundo que no tiene historia, sólo pantalla. La pantalla ya no proyecta una imagen, sino un vacío, porque el mundo sin historia se ve a sí mismo como objeto, es decir, como cosa.

La posmodernidad también lo evidencia; la celebración del cuarenta aniversario tanto de la Feria de Montreal como del viaje a la luna, lo que buscan es la evocación del recuerdo, pero al hacerlo, ponen de relevancia eso que ya no está; es traer a la memoria el tiempo presente mediante el dominio de lo simbólico, pero lo que regresa es el fantasma. Al poner en tensión dialéctica el reloj *Omega* con la esfera de Buckminster Fuller, el sueño aparece como un juguete tecnológico; pero la esfera también se manifiesta como un *souvenir* porque evidencia la circulación del objeto en el recuerdo. La esfera de Buckminster Fuller, una vez símbolo de alcance universal, hoy es un cascarón que gira en torno al vacío de su imagen. La Era Espacial y la posmodernidad coinciden, una mirando hacia adelante, la otra mirando hacia atrás; una viviendo en una fantasía, la otra viviendo un distanciamiento, una entre los escombros de la guerra, la otra entre los escombros de un disfraz. El carácter ficticio de la función política se dio por medio de la imagen, donde la esfera por lo tanto, será un juego de ilusiones y fantasmas.





## Ilustraciones

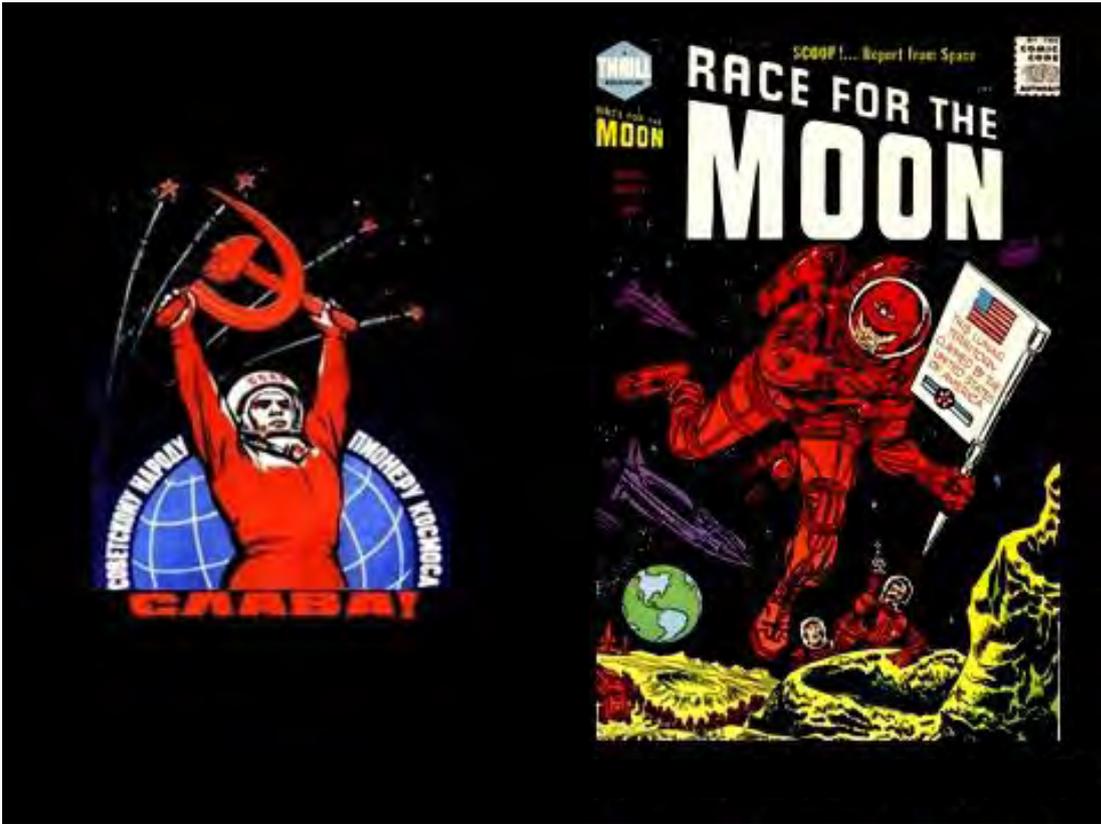


Foto 1: Cartel de la Victoria de Yuri Gagarin y Cómic “Race for the Moon”, núm 3, nov 1958.



Foto 2: Yuri Gagarin y el periódico “The Huntsville Times”, 12 abril, 1961.



**Foto 3: Presidente John F. Kennedy, discurso 25 de mayo de 1961.**



**Foto 4: El Sputnik en la Feria Mundial de Bruselas, 1958.**



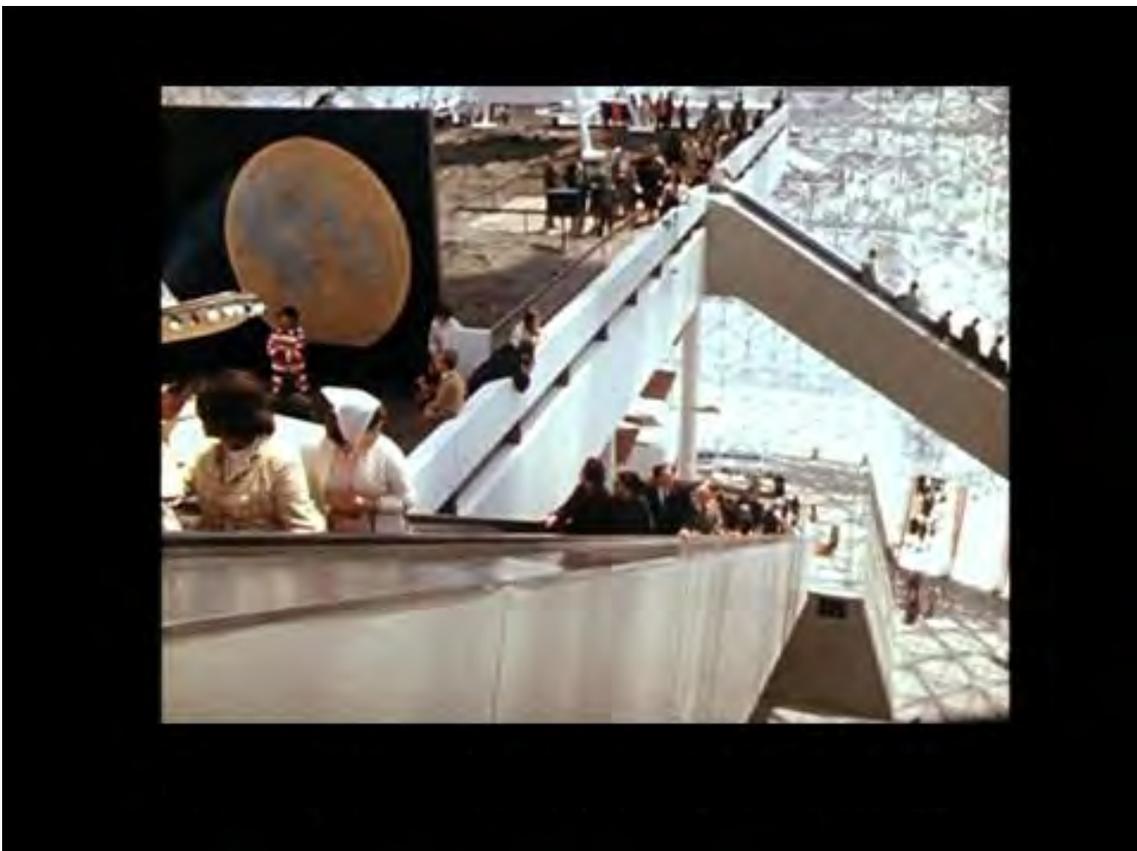
**Foto 5:** Penetración del tren, Pabellón de los Estados Unidos, EXPO 67.



**Foto 6:** Fotograma de *Voyage dans la Lune* (1902) y pabellón de los Estados Unidos, EXPO 67.



**Foto 7: Astronauta de juguete, EXPO 67, Montreal.**



**Foto 8: Exposición "Destination Moon", EXPO 67.**



**Foto 9: Monorriel de la Exposición Universal, Nueva York 1964-1965. La publicidad señalaba “Tomorrow transportation today” compañía AMF.**



**Foto 10: Ruina del monorriel de la Exposición Universal, Nueva York, 1964-1965.**

## Los sujetos de la producción onírica



El mago en el cine



El ingeniero en la arquitectura

**Foto 11: Georges Méliès y Richard Buckminster Fuller.**



**Foto 12: Luna Park, 1903, Coney Island, Nueva York.**

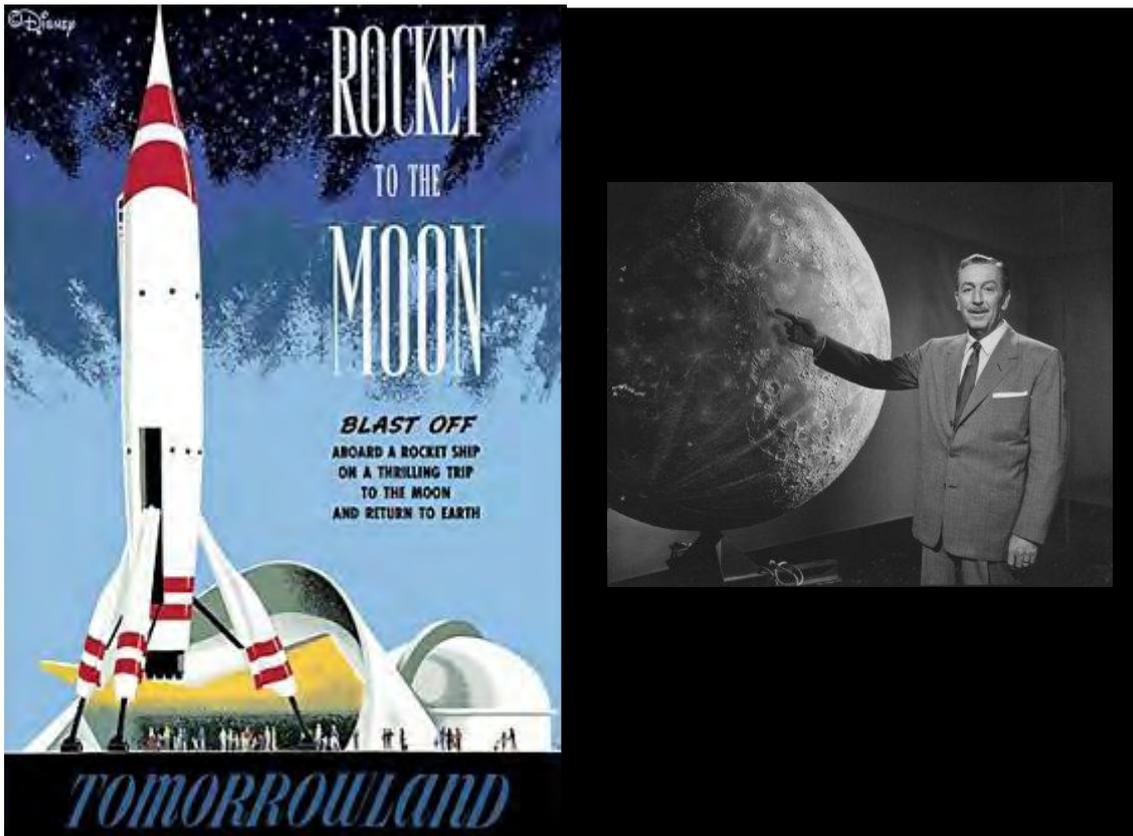


Foto 13: Atracción “Rocket to the Moon” 1955 en Tomorrwland, Disneyland.

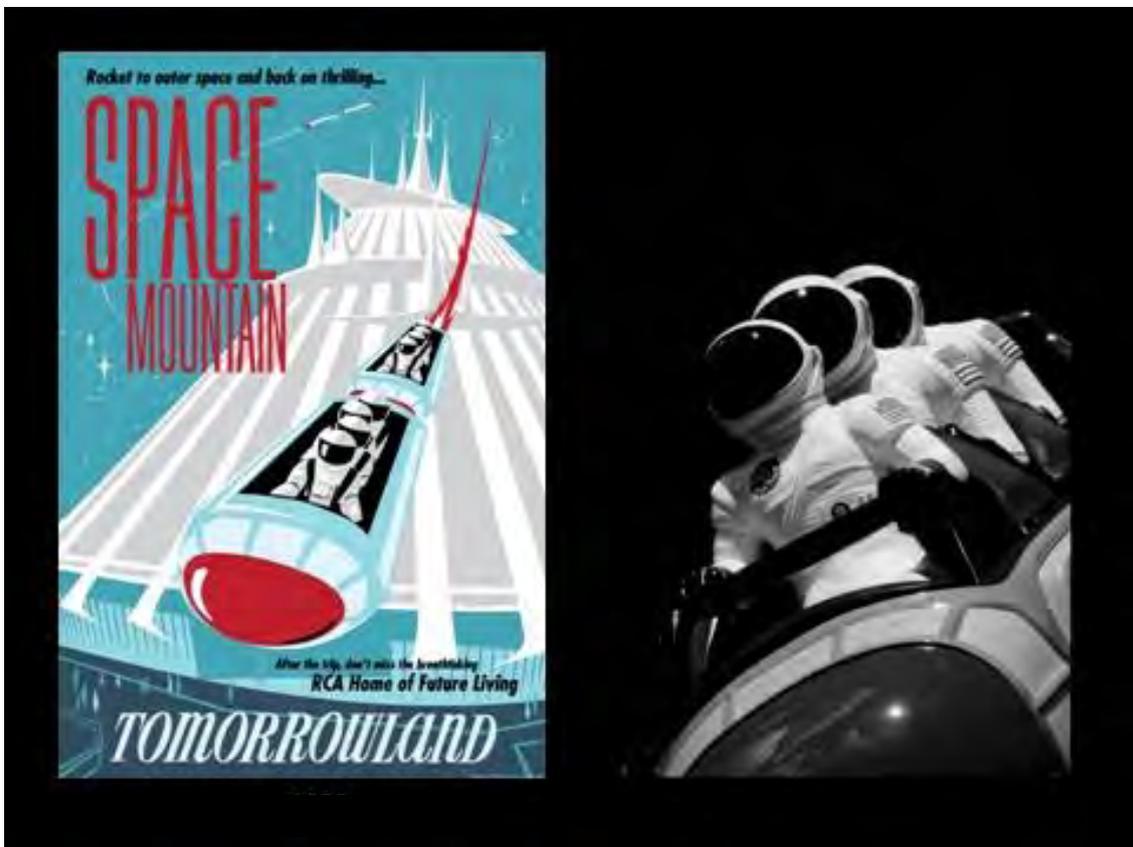


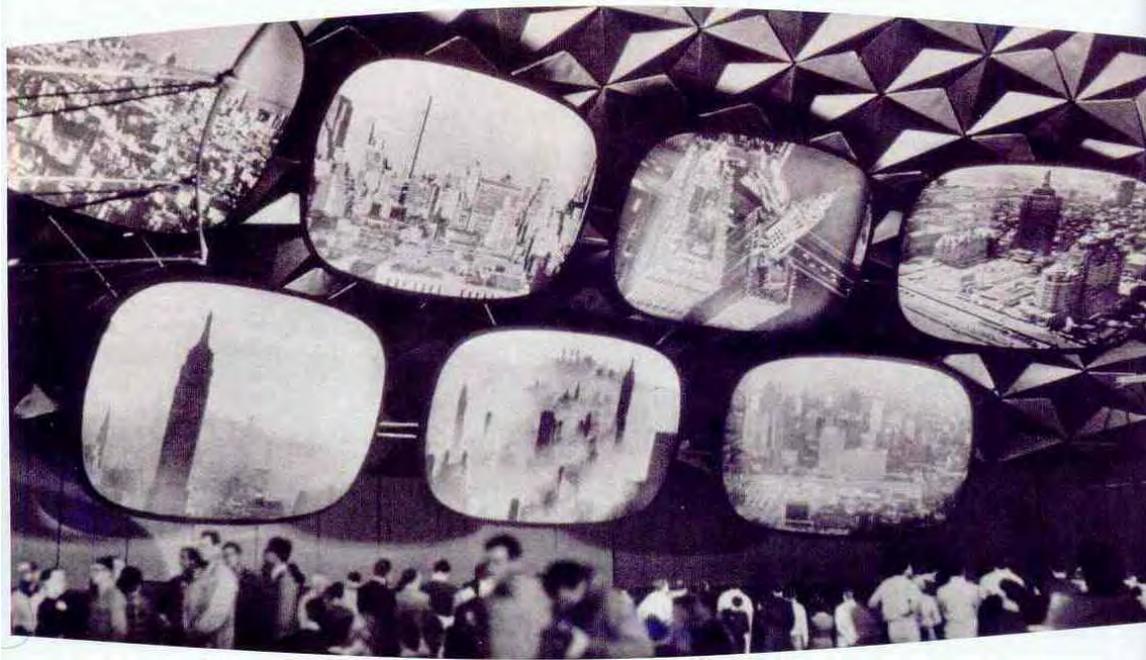
Foto 14: Atracción “Space Mountain”, 1975 en Tomorrowland, Disneyland.



**Foto 15: EPCOT, Disneyland.**



**Foto 16: Minirriel, EPCOT, Disneyland.**



**Foto 17: Buckminster Fuller, Pabellón de los Estados Unidos, Feria Mundial, Moscú, 1959.**



**Foto 18: Pabellón Ford en la Exposición Universal de Seattle, 1962.**



Foto 19: Exposición “Destination Moon”, EXPO 67.



Foto 20: Detalle de una de las naves de la exposición “Destination Moon”, EXPO 67.



Foto 21: Exposición “American Cinema”, EXPO 67.



Foto 22: Fotograma de la película “Destination Moon”, 1950, director Irving Pichel.



Foto 23: Georges Méliès, *Voyage dans la lune*, 1902.



Foto 24: El cine de ciencia ficción y la utopía arquitectónica son proyecciones del sueño colectivo. Fotograma de *Voyage dans la lune*, 1902 y penetración de la esfera.



Foto 25: Fotograma de los hermanos Lumière, *Entrée du train en gare de la Ciotat* (1895).



Foto 26: Pabellón de los Estados Unidos durante la noche; imagen de la luna y discurso de Kennedy.



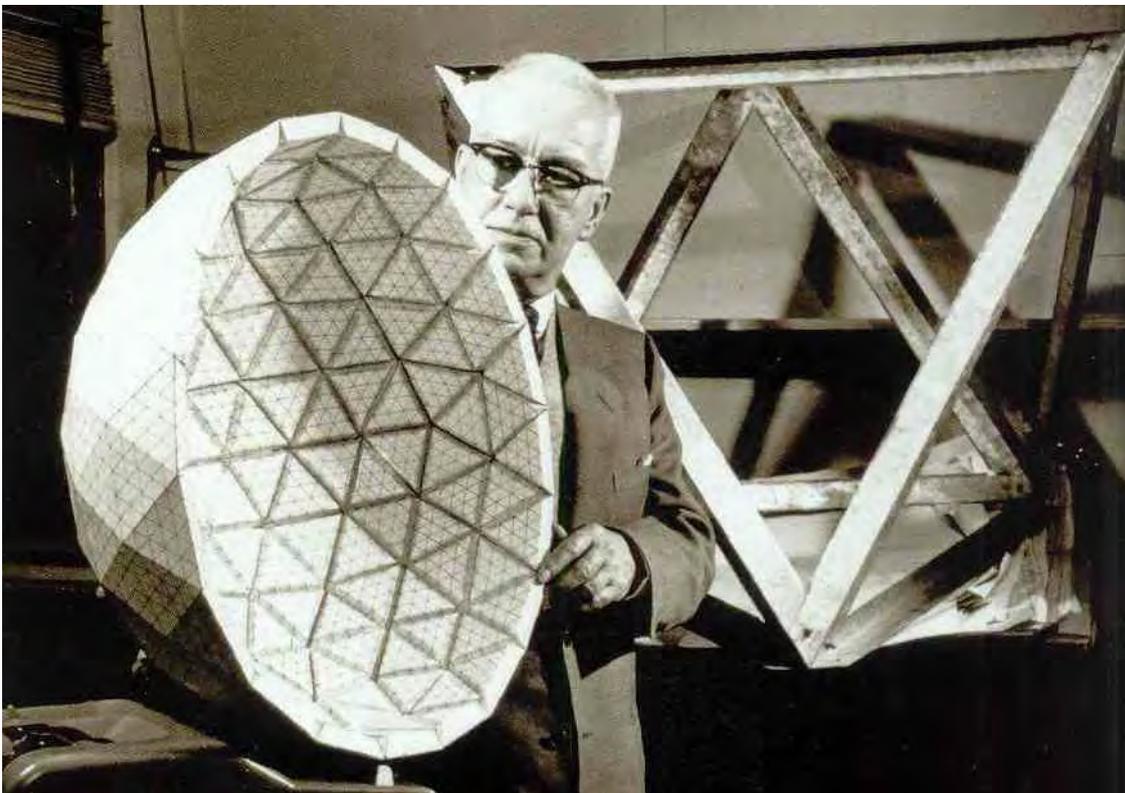
Foto 27: Neil Armstrong, Imagen de la conquista de la luna, 21 de julio de 1969.



Foto 28: Una niña mira la edición del 21 de julio de 1969 del Washington Post.



**Foto 29: Los astronautas en su desfile por la Ciudad de México.**



**Foto 30: Richard Buckminster Fuller con la maqueta del Ford Rotonda Building, 1953.**

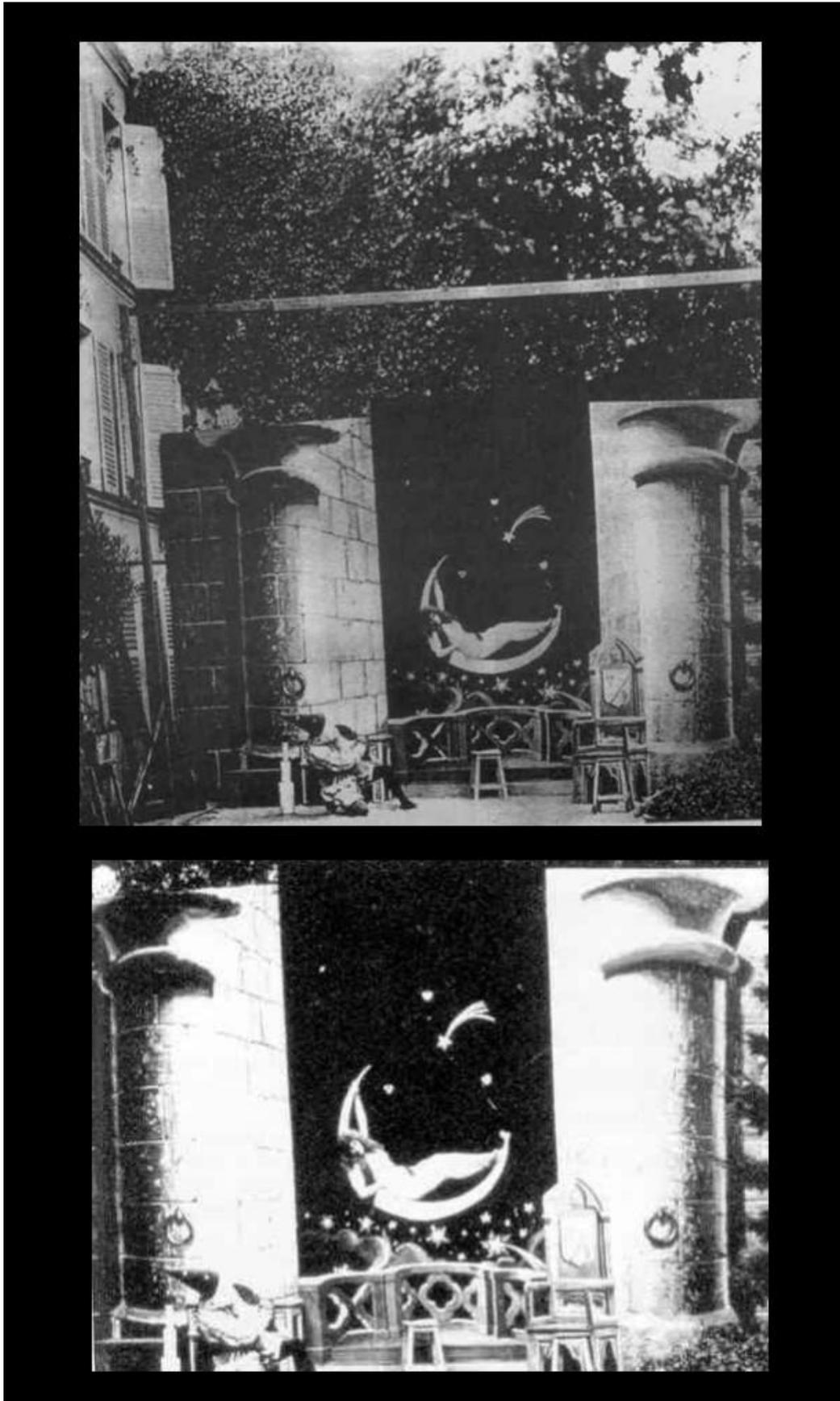


Foto 31: Fotogramas de la película, "Les farces de la Lune", Georges Méliès.



Foto 32: Fotomontaje. Maqueta de *Voyage dans la Lune* (1902) de Georges Méliès, en su estudio de Montreuil.



Foto 33: Fotograma, *Voyage dans la Lune* (1902) Georges Méliès. Tabla 21.



Foto 34: Monorriel en el pabellón de los Estados Unidos y Yishai Jusidman, L.J. 1991.



Foto 35: Fotograma de la película "Diamonds are forver", 1971. Director Guy Hamilton.



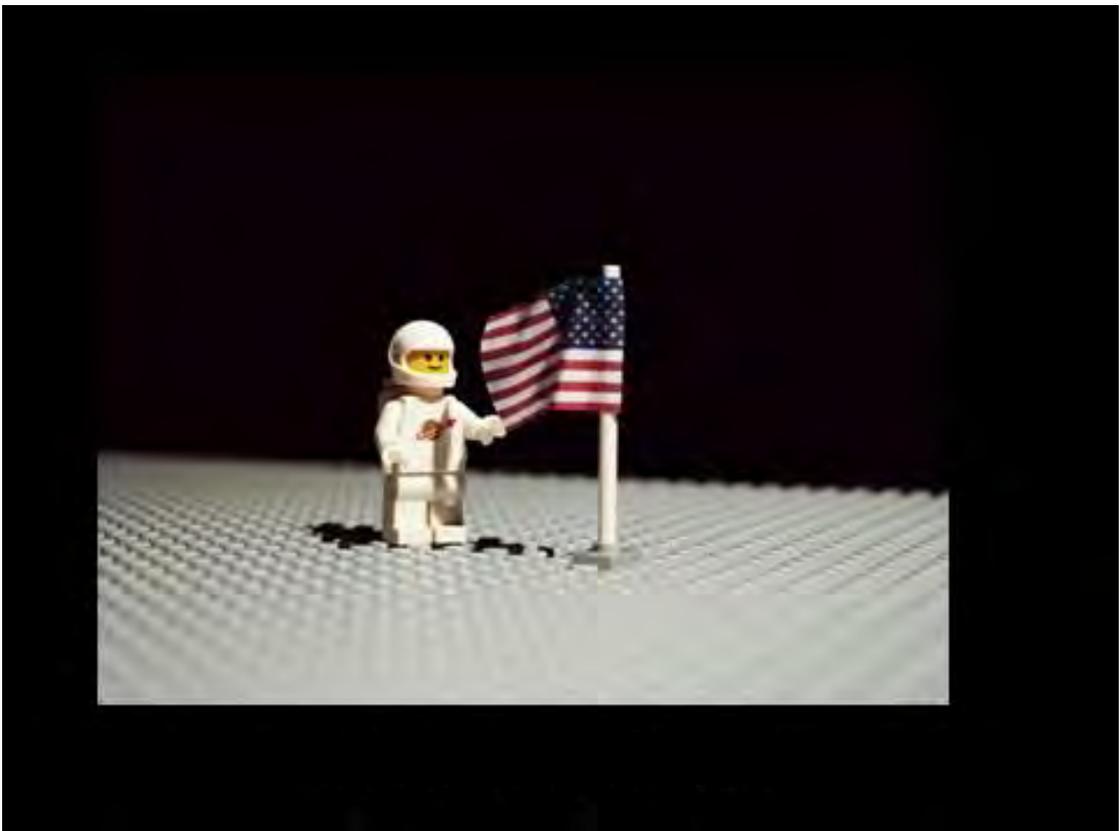
**Foto 36: Neil Armstrong y Buzz Aldrin, “E.V.A.”, 1969.**



**Foto 37: Neil Armstrong, “E.V.A.”, 1969.**



**Foto 38: Buzz Aldrin saluda a la bandera, 1969.**



**Foto 39: Play mobile de la conquista lunar, 1969.**



Foto 40: Portadas de la revista Life, Pabellón de U.S.A y Conquista lunar.

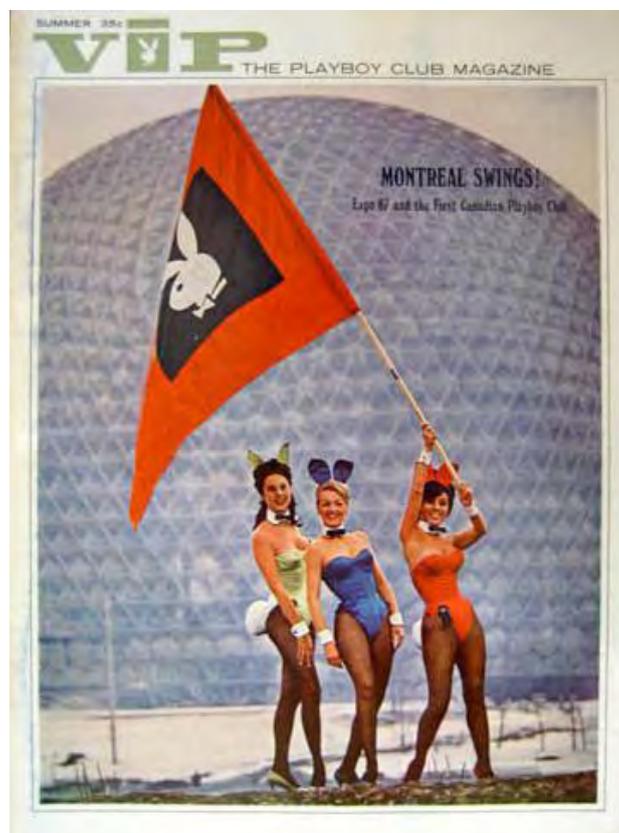


Foto 41: Conejitas de la revista Play Boy en el pabellón de los Estados Unidos.



**Foto 42: Incendio de la esfera, 21 de mayo de 1976.**



**Foto 43: Casa Dimaxion, 1927.**



**Foto 44: Casa Wichita, 1944.**



**Foto 45: Planta libre en la cúpula geodésica, modelo de 1952, abajo coche Dymaxion penetrando el espacio.**



Foto 46: Battlestar Galactica.



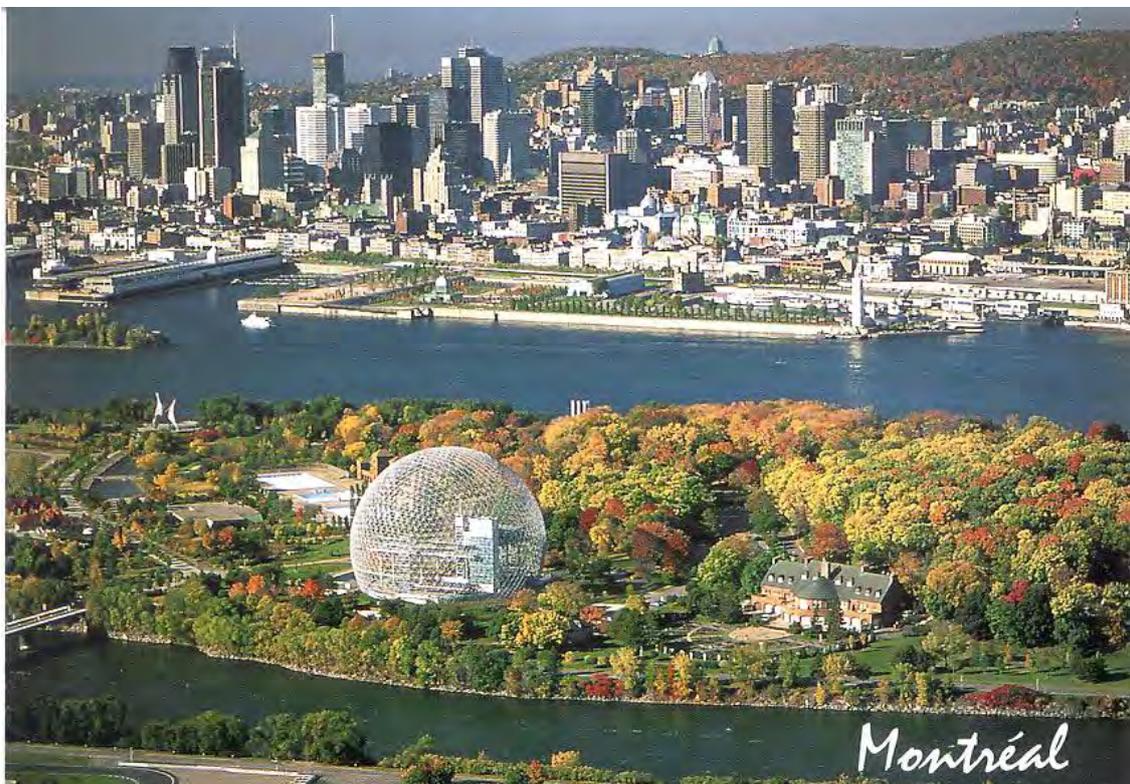
Foto 47: Apollo y Starbuck en las ruinas del pabellón Man the Producer, 1979, EXPO 67.



**Foto 48: Fotogramas de la película “Quintet” de 1979. Al fondo los restos de los pabellones gemelos Man the Explorer y Man the Producer, EXPO 67.**



**Foto 49: El módulo del tren en la feria de Montreal.**



**Foto 50: Postal de Montreal, en primer plano el edificio de la “Biosphere”.**



Foto 51: Capitán Jack Fuller. Al fondo edificio de la “Biosphere”.

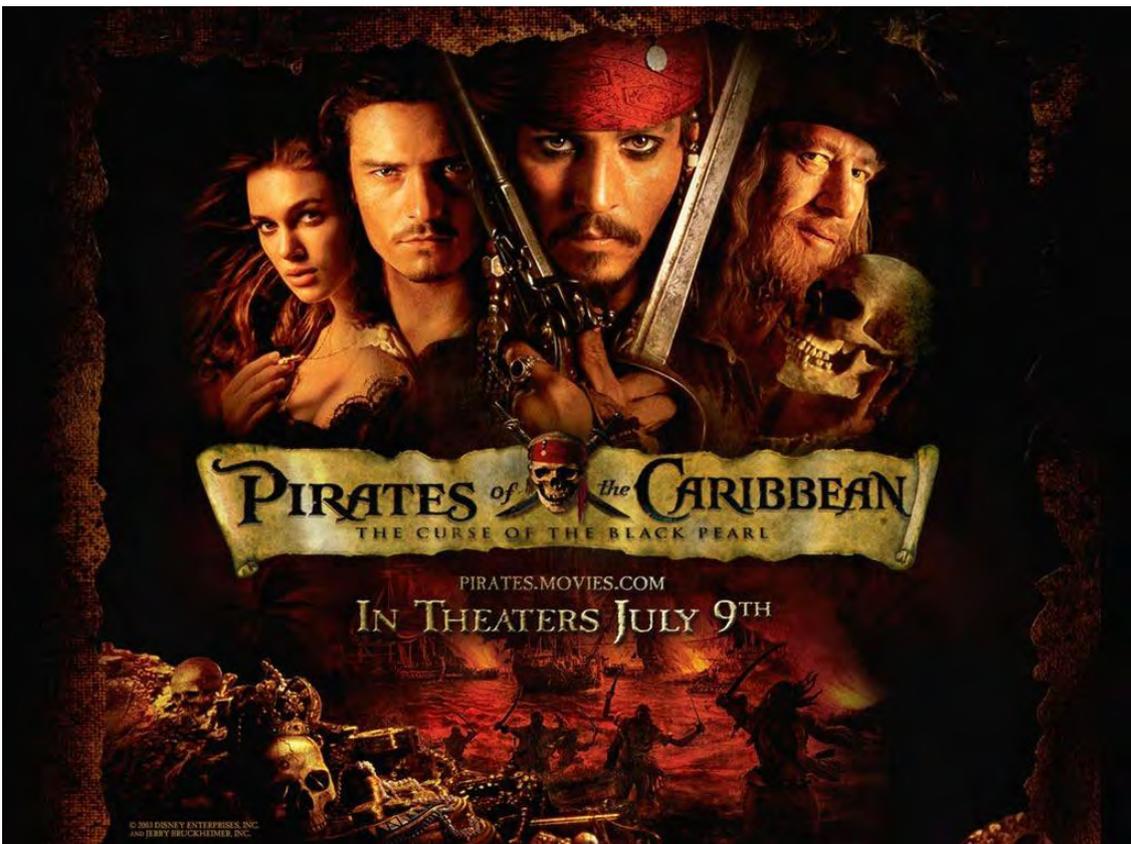
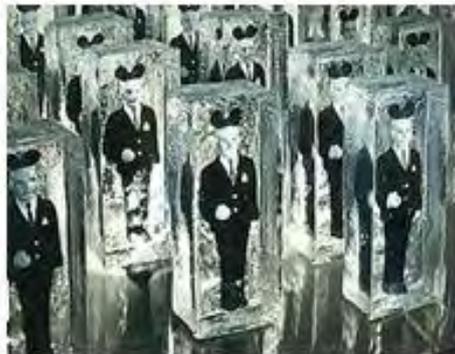


Foto 52: Publicidad de la película “Pirates of the Caribbean”, 2003, Disneyland.



**Foto 53: Pabellón de Estados Unidos, Celebración, 40 aniversario de la EXPO 67.**



**Foto 54: El cadáver. Juguete de Walt Disney congelado, momia de Lenin y esfera.**



Foto 55: Publicidad del reloj “Omega Speedmaster”, colección Apollo 11.

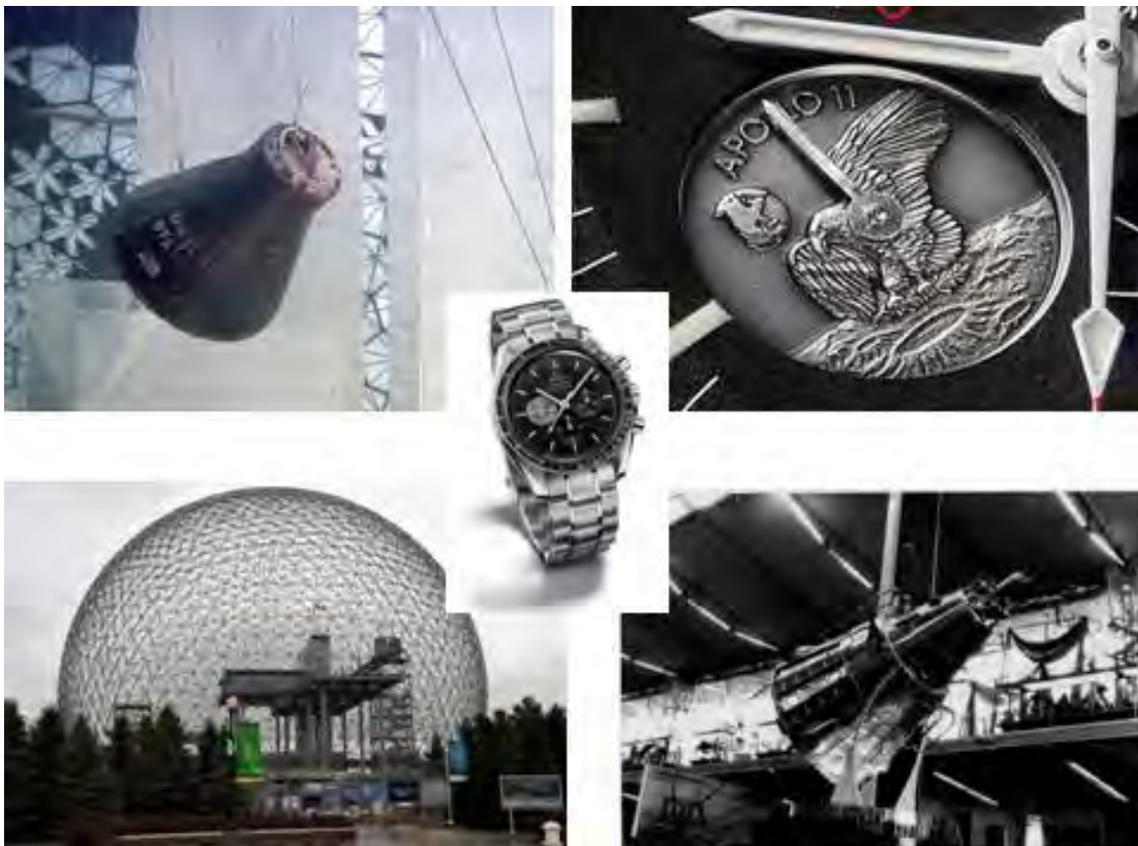


Foto 56: Dialéctica de imágenes.



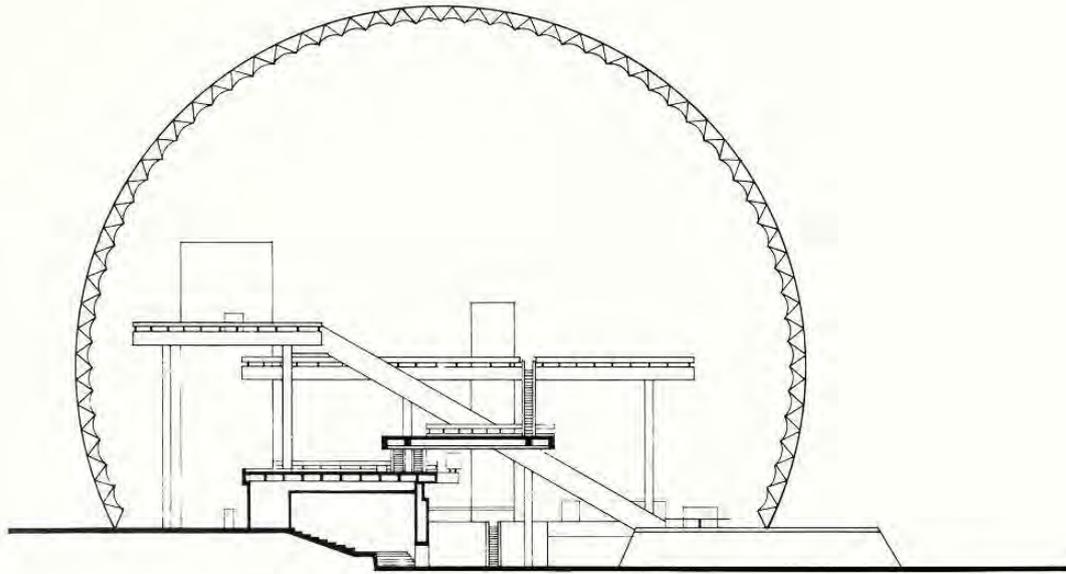
La penetracion a la luna:



El pabellon de Estados Unidos  
en la

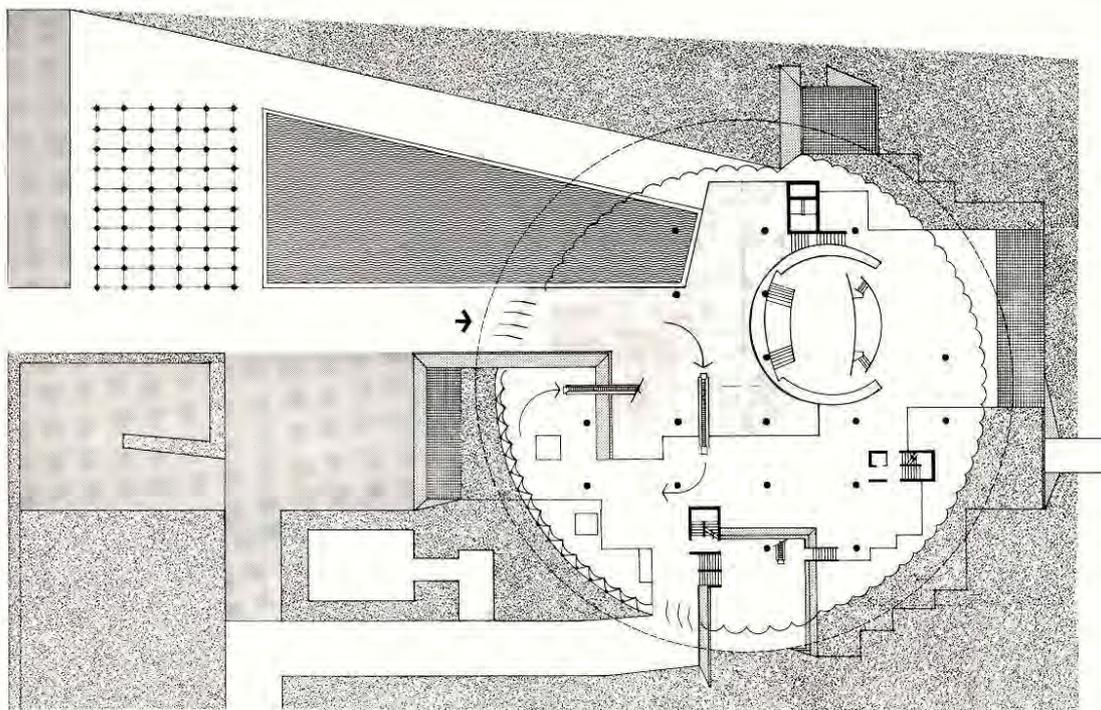
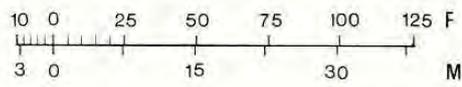
expo67

Planos

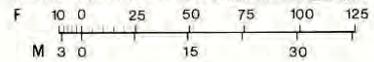


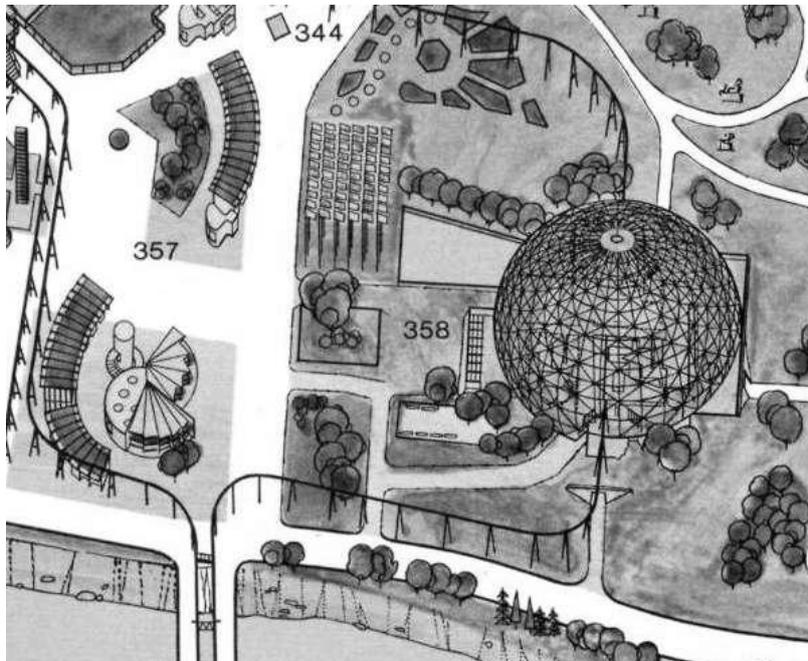
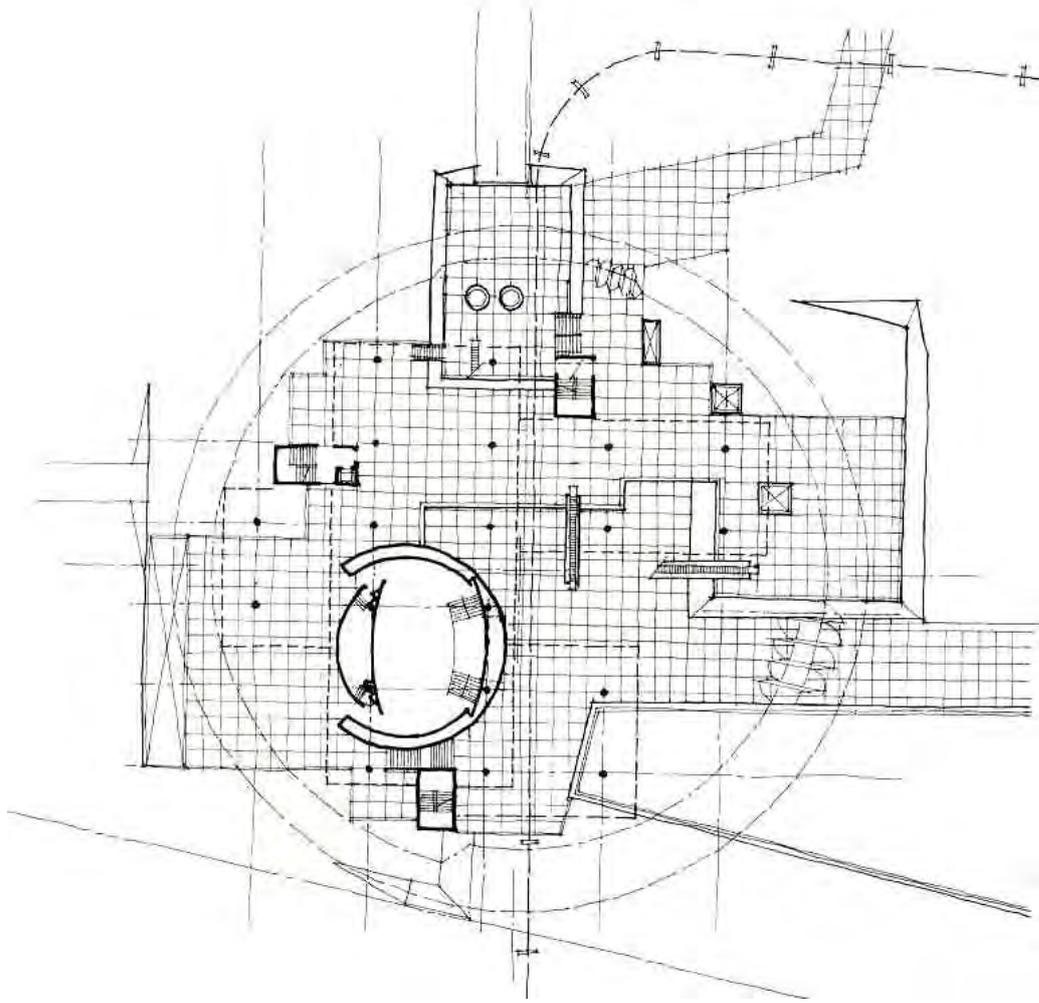
UNITED STATES PAVILION

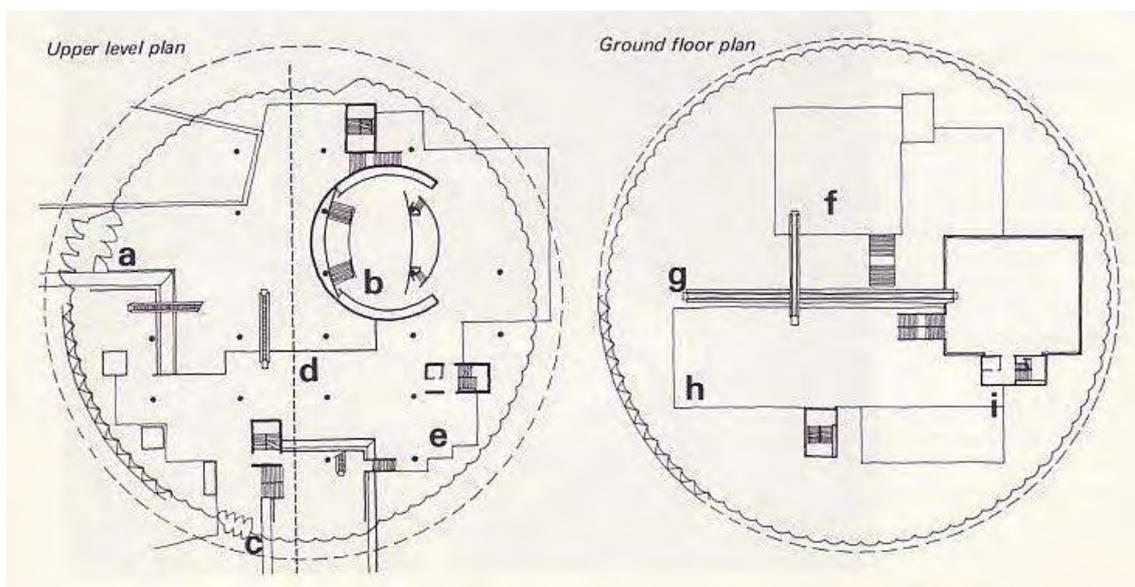
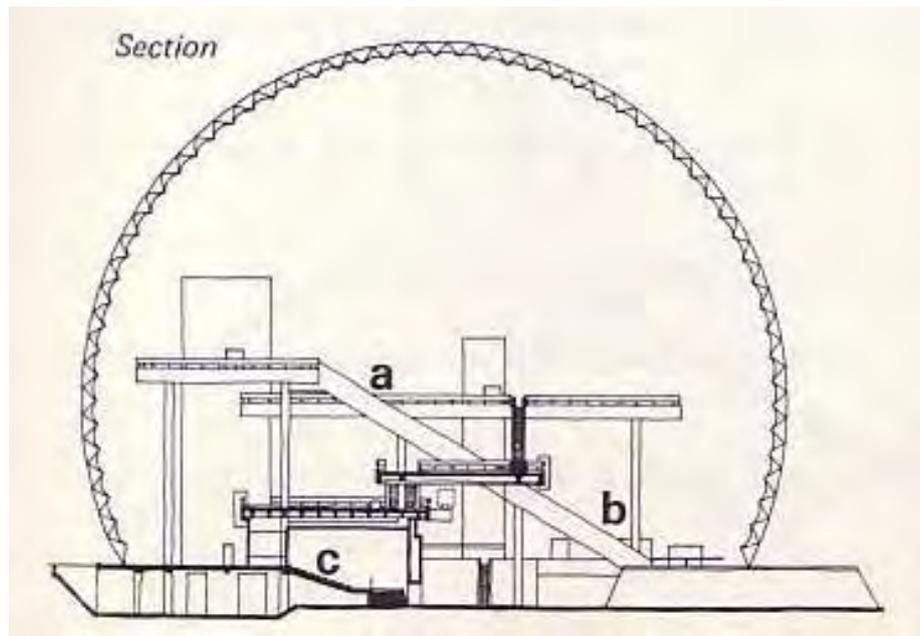
Cross-section.



UNITED STATES PAVILION - PLAN







### Planta del pabellón de los Estados Unidos

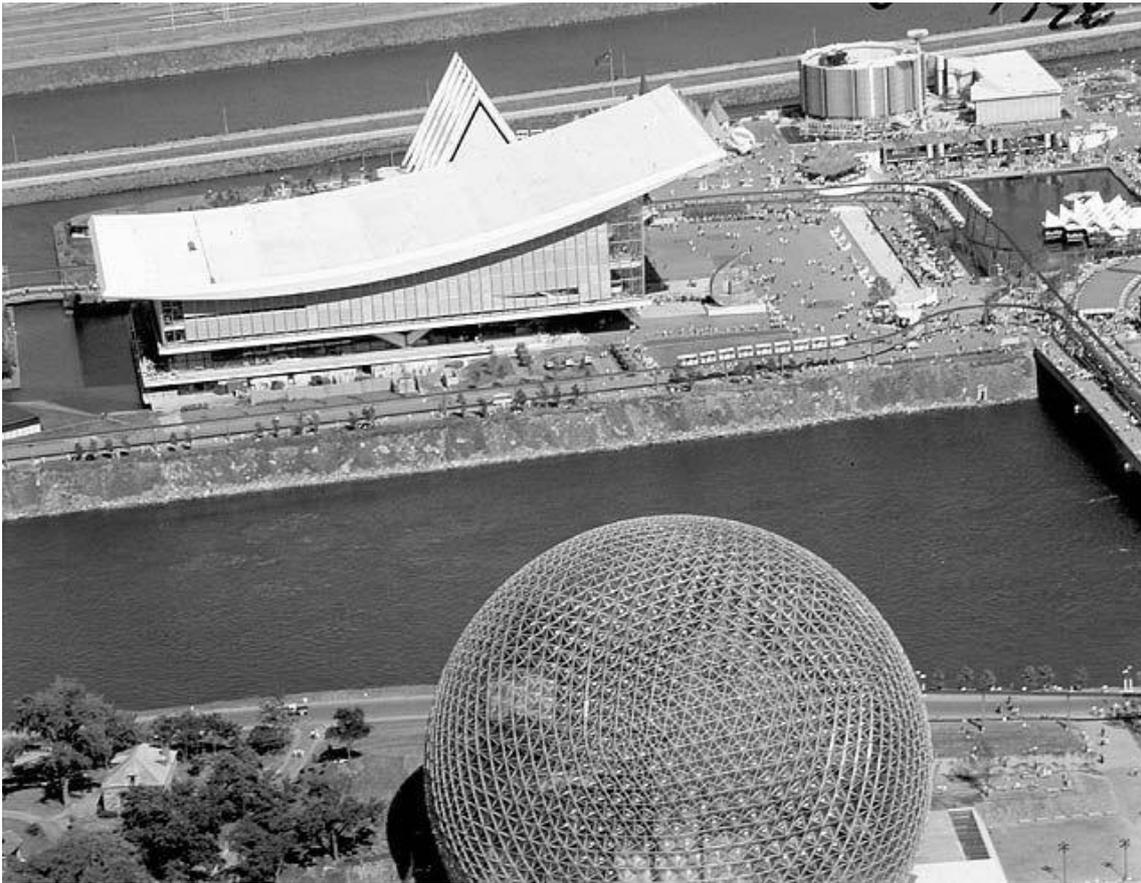
- a) Entrada principal.
- b) Teatro.
- c) Salida.
- d) Línea del monorriel.
- e) Exhibición "American Creative".
- f) Exhibición "American Painting Now".
- g) Escaleras eléctricas.
- h) Exhibición "Destination Moon".
- i) Escaleras de emergencia y elevadores.



EXPO 67 - general view of the Site - 1,000 acres.







Pabellón de los Estados Unidos y la Unión Soviética, EXPO 67.

## APÉNDICE

### Compañía Canadiense de la Exposición Universal de 1967

Autoridad.	El gobierno de Canadá.
Nombre de la exposición.	Exposición Universal e Internacional Canadiense, Montreal 1967; nombre popular: “Expo 67”.
Tipo de exposición.	Exposición general de primera categoría. En 1923, se creó en París la Oficina Internacional de exposiciones para controlar la frecuencia y supervisar el funcionamiento de las ferias universales. Como la exposición de 1967 se clasifica en la primera categoría, toda participación oficial implica la obligación para cada país de erigir su propio pabellón.
Apoyo del gobierno.	La compañía canadiense de la exposición de 1967 fue subvencionada por el Gobierno Federal, el Gobierno de la Provincia de Québec y el Ayuntamiento de la ciudad de Montreal. Estas contribuciones se reparten como sigue: el Gobierno Federal costeará el 50% del coste, la Provincia de Québec el 37.5% y la ciudad de Montreal el 12.5%
Capital invertido.	47 millones y medio de dólares.
Ocasión.	El centenario de la Confederación Canadiense y el cincuenta aniversario de la ciudad de Montreal.
Duración.	Del viernes 28 de abril de 1967 al viernes 27 de octubre de 1967.
Título.	Exhibición Mundial Canadiense Expo '67
Tema.	“Tierra de los Hombres” es el tema general de la Exposición y se expresa en el carácter material de los pabellones. Homónimo del libro de Antoine de Saint Exupery.
Subtemas.	El tema “Tierra de los Hombres” se dividió en diferentes grupos para su desarrollo: “El Hombre como Explorador” “El Hombre como Creador” “El Hombre como Productor”

## “El Hombre y la Ciudad”

A estos grupos generales se unieron otros subtemas relacionados, como “El Hombre en las Regiones Polares”, “El Hombre y los Océanos”, “El Hombre y la Medicina”, “El Hombre y la Tierra”, “El Hombre y el Espacio”, “El hombre y sus Máquinas”.

### Habitat 67.

El tema “Habitat 67” o ciudad modelo del futuro, que consiste en bloques de varios pisos de apartamentos. Estos edificios serán permanentes y estarán habitados. Este conjunto estará situado en un parque que continuará después de cerrada la Exposición.

### Emplazamiento.

La Exposición tendrá lugar en tres zonas principales agrupadas alrededor de la isla Santa Elena (47 hectáreas) que desde varias generaciones es un parque de recreo para los montrealenses posee el viejo fuerte Steward, se conservaran estas instalaciones, así como el carácter del parque. La isla santa Elena se va agrandar en cada extremo por dos proyectos de recuperación gemelos. Los cuales aumentaran su superficie: 30 hectáreas río arriba (isla verde) y 54 hectáreas río abajo (isla redonda). Del lado sur de la isla y separada por un estrecho canal, se está construyendo otra isla que se llamara isla de nuestra señora (Île Nôtre Dame) de una superficie de 116 hectáreas y la tercera zona estará en el muelle MacKay. Estas tres zonas de la exposición estarán unidas entre sí por puentes (Jacques Cartier, Concorde, Victoria) y un sistema de transporte capaz de llevar 30, 000 personas por hora en cada dirección.

### La isla de Santa Elena.

Este parque natural quedará intacto ofreciendo a los visitantes de la exposición un sitio tranquilo de descanso. Hace 391 años que Samuel de Champlain fundador de Québec, dio a esta isla el nombre de su esposa Elena. Tiene un fuerte militar restaurado.

Afluencia.	La afluencia de visitantes a la Exposición fue de 50,306,658 personas.
Participantes.	60 países
Admisión.	El precio del boleto de entrada es de 2 dólares.
Acceso.	En la Cite du havre se encuentra la Place d'Accueil
Pabellones.	Habrán cuatro clases principales de pabellones. La distribución geográfica de las diversas categorías de participantes se presentará de la manera siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>I Secciones de los gobiernos extranjeros y de las organizaciones internacionales.</li> <li>II Participación de los gobiernos federal y provinciales de Canadá.</li> <li>III Pabellones internacionales y secciones temáticas.</li> <li>IV Participantes del sector privado.</li> </ul> La disposición de los pabellones dependerá de las secciones llamadas del tema que constituyen el corazón o el esquema del plan de parcelamiento. El emplazamiento de los pabellones se determinará según su relación con los edificios del tema o según factores geográficos, históricos y culturales, teniendo en cuenta el punto de vista arquitectónico y la preferencia de los participantes.
Áreas.	Lotificación 40% min. - 60% max, para la estructura de los pabellones.
Estacionamiento.	Habrán tres zonas oficiales de estacionamiento para 26, 000 coches. Al sur del emplazamiento de la exposición, las carreteras 3-9 y el puente Jacques Cartier conducirán a una zona de estacionamiento importante "A" allí se podrán estacionar 12,000 coches, al oeste el parque "C" podrá recibir 10,000 coches que vengan por el puente Champlain y el Boulevard Decarie solamente.
Diversiones.	La parte más baja de la isla de Santa Elena se ha dejado para distracciones. En esta sección habrá un lago y un puerto de recreo con un muelle y un faro a la antigua, así como una gran zona marina para yates.

Transportación.	Expo Express o sistema de transporte de masas, capaz de mover a 30 mil visitantes cada hora. Minirail, transporte de tipo lúdico, muy popular en la exhibición de Lausanne (Suiza) 1964. Conecta la plaza de acceso con la isla Santa Helena.
Costos.	(según las estimativas de 1967)
Inversión.	\$ 431 904 683 dólares canadienses.
Beneficios.	\$ 221 239 872 dólares canadienses.
Déficit.	\$ 210 664 811 dólares canadienses.

## BIBLIOGRAFÍA

- Adorno W Theodor, *Crítica cultural y sociedad*, (3ª ed.), Barcelona, Ariel, 1973.
- \_\_\_\_\_, y Marx Horkheimer, *Dialéctica de la ilustración*, Valladolid, Trotta, 1994.
- Agamben, Giorgio, *Estancias, la palabra y el fantasma en la cultura occidental*, Argentina, Adriana Hidalgo, 1977.
- Baldwin, J. *Bucky Works: Buckminster Fuller's ideas for today*, Canada, Wiley, 1996.
- Barthes, Roland, *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Kairos, (6ª ed.), 2002.
- Baudrillard, Jean, *El sistema de los objetos*, México, Siglo XXI, 2004.
- Benjamin, Walter, *Poesía y capitalismo. Iluminaciones II*, Taurus, Madrid, (2ª ed), 1980.
- Berman, Marshall, *Todo lo sólido se desvanece en el aire, la experiencia de la modernidad*, (16ª ed.), México, Siglo XXI, 2006.
- Blanchot, Maurice, *El paso (no) más allá*, Barcelona, Paidós, 1994.
- Brinkley, Alan, *Historia de Estados Unidos, un país en formación*, Universidad de Columbia, Mc Graw Hill Interamericana, (3ª ed), 2008.
- Canogar, Daniel, *Ciudades efímeras. Exposiciones Universales: espectáculo y tecnología*, Madrid, Julio Ollero, 1992.
- Castro de Pericacho, Carlos, “Debord, espectáculo y política”, en *Nómadas*, Universidad Computense de Madrid, España, núm. 8, 2003, pp.5-10.
- Clute, John y Peter Nicholls, *Encyclopedia of Science Fiction*, Nueva York, St. Martin's Press, 1993.
- Debord, Guy, *La sociedad del espectáculo*, (2ª ed.), Valencia, Pre-textos, 2002.
- Deleuze, Gilles, *La imagen-movimiento, estudios sobre cine I*, Barcelona, Paidós, 1984.
- Didi Huberman, Georges, *Cuando las imágenes tocan lo real*, Buenos Aires, Manantial, 1997.
- Eco, Umberto, *La estrategia de la ilusión*, Barcelona, Lumen, 1986.
- Gadamer, Hans Georg, *Hermenéutica de la modernidad: conversaciones con Silvio Vietta*, Madrid, Trotta, 2004.
- Garn Andrew, Paola Antonelli, Stephen Van Dyck, *Exit to Tomorrow: World's Fair Architecture, design, fashion, 1933-2005*, New, York, Universe, 2006.
- Immerso, Michael, *Conney Island. The People's Playground*, New Brunswick, Rutgers

- University Press, 2002.
- Koolhaas, Rem, *Delirio de Nueva York, un manifiesto retroactivo para Manhattan*, (3ª ed.), Barcelona, Gustavo Gili, 2006.
- Krieger, Peter, “Resplandor y revisión del futuro. Fotografías de utopías constructivas en las exposiciones mundiales”, en *Luna Córnea*, núm 23, 2002, pp.142-149.
- Luna, Alejandro, *Escenografía, cuatro décadas de teatro en México, 1959-2000*, México, El Milagro, Instituto Nacional de Bellas Artes, Festival Internacional Cervantino, 2001.
- Madel, William M, *Travel Guide to the Soviet Union*, New York, The Dial Press, 1946.
- Mannoni, Laurent, “Méliès, magia y cine”, en *Luna Cornea*, núm. 28, 2004, pp.52-67.
- Marcuse, Herbert, *El hombre unidimensional, ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*, (2ª ed.), Barcelona, Ariel, 2001.
- Mc-Hale John, *R. Buckminster Fuller*, México, Hermes, 1962.
- Morison, Samuel Eliot, Henry Steele Commager y W.E. Leuchtenburg, *Breve historia de los Estados Unidos*, México, Fondo de Cultura Económica, 1995.
- Olalquiaga, Celeste, *Megalópolis*, Caracas, Monte Ávila, 1991.
- Powaski, Ronald E., *La Guerra Fría, Estados Unidos y la Unión Soviética, 1917,1991*, Barcelona, Crítica, 2000
- Venturi, Robert, Denise Scott Brown, Steven Izenour, *Aprendiendo de las Vegas, el simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Barcelona, Gustavo Gili, 1978.
- Vila, Santiago, *Deseo en la imagen, cine y fantasma en el 11 de septiembre*, Valencia, Aletheia, 2004.