

LA CIUDAD DEL FUTURO Y SU RELACIÓN CON LA CIENCIA FICCIÓN EN CINE Y TELEVISIÓN

THE CITY OF THE FUTURE AND ITS RELATIONSHIP WITH SCIENCE FICTION IN FILM AND TV

ROMÁN SANTIAGO PIDRE

Doctorando en Comunicación Audiovisual, Publicidad
y RRPP.

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad
Complutense de Madrid. España.

Av. Complutense, S/N, 28040 Madrid (ESPAÑA)

Tlfn. +34 650 73 06 61

Email: romasant@ucm.es

PALABRAS CLAVES

*Ciencia ficción, ciudad, futuro, cine, series,
televisión.*

KEY WORDS

*Science fiction, city, future, cinema, film,
television.*



Resumen

Desde el nacimiento del cine, la tecnología ha estado ligada a la evolución de las ciudades modernas y, en las últimas décadas, los avances tecnológicos han supuesto un cambio de paradigma en la transformación urbanística.

Las ficciones audiovisuales son figuras fundamentales en el desarrollo del pensamiento social y cultural, por lo que este artículo busca encontrar las conexiones entre la evolución de las ciudades y su representación en la ciencia ficción, así como descubrir las simbiosis entre estos dos actantes a lo largo de la historia del cine y observar de forma concreta sus vínculos a partir del Siglo XXI a través de su progreso tecnológico.

Examinando las obras más representativas de la ciencia ficción del Siglo XX en las que la ciudad se articula como un elemento indispensable dentro de la economía semiótica de la narración (de forma directa e indirecta), realizaremos un recorrido sobre lo que la ciencia ficción ha propuesto como ciudad del futuro.

Este artículo pretende revelar el impacto de la figura de esas ciudades de ciencia ficción prospectiva en el imaginario colectivo del espectador y, al mismo tiempo, averiguar si ese diálogo ha traspasado la ficción influyendo en la construcción de las ciudades conscientes de su propio progreso.

Abstract

Since the birth of cinema, technology has been linked to the evolution of modern cities and, in recent decades, technological advances have brought about a paradigm shift in urban transformation.

Audiovisual fictions are fundamental concepts in the development of social and cultural thought, as well as the characteristics of science fiction, as well as the symbologies between them throughout the history of cinema and the concrete observation of their 21st century links through your technological progress.

Examining the most representative works of science fiction of the twentieth century in which the city is articulated as an indispensable element in the semiotic economy of direct and indirect writing, takes a tour of what science contains as a city of the future.

This article aims to reveal the impact of science fiction film sources on the spectator's collective imagination and, at the same time, to find out if dialogue has crossed fiction by influencing the construction of cities aware of their own progress.



Introducción

Desde sus inicios, el cine y la televisión se han revelado como figuras fundamentales en el desarrollo del pensamiento individual y colectivo, formando parte activa del concepto social de entorno urbano y, por lo tanto, de la configuración de las “ciudades del futuro”. Ese desarrollo de la ciudad contemporánea, como explica Kale (2005), está ligado a los cambios tanto arquitectónicos como sociales que determinan su evolución, modificando tanto el sentido de las obras arquitectónicas como la forma en la que la sociedad las interpreta: “Mientras que las películas pueden abordar temáticas críticas por medio de la representación de cualquier estructura con un sentido diferente -e incluso contrario-, también pueden reproducir una nueva forma que representa un sistema particular de poder. [...] La imposición de las imágenes fílmicas fuerza a las personas a aceptarlas como si fueran representadas por ellas, sin permitir otro punto de vista” (Kale, 2005, p. 8).

Hasta la irrupción de Internet (a finales del Siglo XX), estos dos canales de comunicación, cine y televisión, se habían convertido en los más influyentes para impulsar esos cambios sociales (superando a prensa, radio o literatura) debido a tres factores principales: su gran alcance público, su atractivo visual y su inmediatez. Morduchowicz (2008) afirma que el impacto del cine y la televisión en los estratos sociales jóvenes es el que mayor influencia ejerce en su formación, por encima de las instituciones educativas o familiares (p. 1).

Las películas y series de televisión de ciencia ficción en las que la ciudad del futuro se consolida como tema dominante dentro de su propia estructura narrativa han propuesto al espectador, desde hace un siglo, diferentes posibilidades de ciudades futuras, moldeando y expandiendo el campo imaginativo del público, explorando en la mayoría de los casos el impacto de las nuevas tecnologías en los paisajes urbanos que describen. En esas ficciones, la ciudad se ha articulado como otro personaje más que dialoga consigo mismo a través del tiempo, generalmente idealizando su pasado y fantaseando su futuro, en una síntesis entre la estructura física de las ciudades y su composición social.

Durante el Siglo XX, la cultura y la tecnología formaron parte fundamental de la construcción de la idea de “futuro”. Esa idea estaba en constante mutación, ligada a los grandes cambios culturales, y sobre todo tecnológicos, experimentados a partir del Siglo XX. Para la sociedad de aquel entonces, “ir al cine” o “comprar un televisor” (acciones relacionadas directamente con la ficción audiovisual) suponían ya de por sí una “experiencia futurista”.

Objetivo

La representación de la “ciudad del futuro” en el cine y las series de televisión de ciencia ficción, desde la revolución industrial hasta el Siglo XXI, ha influido directamente en la configuración de la estructura contemporánea urbana.



Nuestro objetivo es analizar cuatro textos fílmicos representantes de cada uno de los marcos históricos generados por la simbiosis del cine y la arquitectura, con el fin de entender la influencia entre ambas disciplinas a través de la ciencia ficción.

Metodología

Para su estudio, dividiremos la historia del cine de ciencia ficción en cuatro grandes períodos, atendiendo a su contexto histórico y al número de obras producidas, con el fin de catalogar las películas y series clave en el discurso futurista.

Así mismo, analizaremos una obra representativa de cada uno de ellos en relación con la construcción de su ciudad del futuro: *Metrópolis* (Lang, 2014), *2001, una odisea del espacio* (Kubrick, 1968), *Blade Runner* (Scott, 1982) y *Minority Report* (2002).

Cada una de ellas está producida en una época y un contexto social diferente, y sus ciudades futuristas se articulan de forma clara como un elemento indispensable dentro de la economía semiótica de su narración. Una vez visionadas las obras, se procederá a su análisis.

1. Cine y arquitectura

El cine y las series de televisión son parte del imaginario colectivo en la sociedad: “Lo que hoy se crea por accidente o se diseña a través de la comunicación se convierte parcialmente en la cultura del mañana. Es necesaria una existencia 'objetiva'. Las imágenes y representaciones que llevamos a casa desde las salas de cine entran selectivamente en nuestra vida cotidiana” Tudor (2013, p. 39).

Cuando el espectador crea su pacto de ficcionalidad con una obra futurista, ésta le permite “vivir” en su futuro como si existiese realmente, dándole la oportunidad de valorar las consecuencias físicas y sociales de la versión de ese futuro que se expone.

Charters (1933), afirma como conclusión de su estudio que el cine “tiene como instrumento de educación un poder inusual para impartir información, para influir en actitudes específicas hacia objetos de valor social, para afectar las emociones en proporciones macroscópicas o microscópicas, para afectar la salud en menor grado a través de la alteración del sueño, y para afectar profundamente los patrones de conducta” (Charters 1933, p. 44).

El medio audiovisual, por sus propias características intrínsecas, da pie a una participación de la audiencia, ofreciéndole al gran público la oportunidad de conocer de primera mano -en el caso de las ciudades del futuro- los trabajos de arquitectos y profesionales especializados, a los que de otra forma no podrían



acceder. Es decir, permite al público no especializado participar en el proceso de visualización, asimilación y análisis del futuro de las ciudades.

La influencia de estas proyecciones implica la acción del espectador clásico y la de los profesionales responsables del diseño de las ciudades. El proceso se retroalimenta porque, al mostrar al espectador muchas de las expectativas sobre el futuro, la ciencia ficción aporta un punto de partida al que arquitectos, delineantes y diseñadores están obligados a responder.

Para Lynch (1960), "la ciudad no solo es un objeto que es percibido (y tal vez disfrutado) por millones de personas ampliamente diversas, sino que es el producto de muchos constructores que constantemente modifican la estructura por sus propios motivos. No es de extrañar, entonces, que el arte de dar forma a las ciudades sea un arte bastante alejado en sí mismo de la arquitectura, la música o la literatura" (Lynch, 1960, p. 2).

El cine y la televisión permitió a directores de cine y creadores audiovisuales mostrar sus ideas de una forma tangible, apoyándose en diferentes movimientos arquitectónicos históricos, por lo que los arquitectos y los profesionales encargados de diseñar y planificar las ciudades dejaron de ser los únicos en acercar sus visiones al gran público. Estos artistas del mundo del cine y la televisión (directores, guionistas, productores, directores de arte, atrezzistas, etc.) influenciados a su vez por la arquitectura, influyeron no sólo en el gran público con su visión de futuro sino en los propios arquitectos y planificadores, quienes más tarde construirían de forma activa las ciudades del futuro.

Janser (1997) comenta que la interacción inicial entre el cine y la arquitectura se realizaba con propósitos adoctrinadores: "El creciente conocimiento sobre la importancia del cine como un medio eficiente de publicidad ha llevado al hecho de que en el campo de la construcción, así como también de la vivienda, una larga serie de películas ya sea planeada, iniciada o ya realizada. Por un lado, una formulación tan optimista revela que los arquitectos creían que el cine era un medio nuevo y útil para fines de propaganda. Por otro lado, revela que los arquitectos se inspiraron en una práctica fílmica (ya existente) " (Jansen, 1997, p. 36).

El formato audiovisual, a diferencia de la literatura, la pintura o la escultura (hasta entonces principales disciplinas que proponían ideas del futuro más allá de arquitectura), permitieron al espectador realizar un proceso real de visualización de ese futuro, afectando de forma intrínseca a su propia interiorización y visión de futuro. El cine y la televisión funcionaron como un medio sensorial canalizado a través de la experiencia inmersiva que conjuga, al mismo tiempo, imágenes y conceptos de diferentes áreas representativas de la ciudad, como son la arquitectura, la tecnología, el urbanismo, la ciencia, el arte, la pintura, la literatura e, incluso, el sonido.

El género de ciencia ficción permite al diseñador artístico crear ciudades y entornos urbanos sin centrarse únicamente en las necesidades físicas y sociales de su comunidad (al contrario que los arquitectos tradicionales), lo que le permite ir más allá en sus conceptos futurísticos. Esto significa que, desde la irrupción



del cine, la evolución del concepto de ciudad futura dejó de estar únicamente condicionada por el desarrollo económico y social del entorno, sino también por el arte.

2. Ciudades del futuro en el arte y en el cine

El arte y la ciencia ficción han tenido una relación relativamente corta en el tiempo. Para Hauser (1999), “[...] el cine representa el primer intento desde el comienzo de nuestra civilización individualista moderna de producir arte para un público masivo. Como es sabido, los cambios en la estructura del teatro y de las lecturas públicas, conectados a principios del siglo pasado con el surgimiento de las actuaciones de bulevar y las novelas seriales, constituyeron el verdadero comienzo de la democratización del arte que culmina en la asistencia masiva a los cines” (Hauser, 1999, p. 237). Para poder analizar esta interacción entre los dos medios, es necesario hallar ciertos puntos clave en su historia bilateral.

A finales del Siglo XIX, la revolución industrial trajo consigo la mayor transformación histórica en los paisajes urbanos, siendo el impacto de la tecnología el mayor detonante de esa remodelación de las ciudades. Con estos avances, los intelectuales y artistas comenzaron a preocuparse por las consecuencias de estos cambios y, por primera vez, comenzaron a preguntarse cómo sería el futuro teorizando sobre sus posibles consecuencias negativas.

Como respuesta a esas nuevas preocupaciones, la literatura fue la primera disciplina artística en especular sobre el impacto de la tecnología en la forma urbana, proponiendo diferentes visiones del futuro en la era de la industrialización. El primer ejemplo destacable fue Frankenstein, de Mary Shelley (1818), que según Freedman (2000, p. 4) “[...] no solo ha sido incluida en muchas genealogías del género como la primera novela de ciencia ficción, sino que probablemente también sea la primera obra importante de ficción en involucrar seriamente a la ciencia moderna”. Esta novela supuso un punto de partida en el que otros escritores se apoyaron para abordar el género de la ciencia ficción y, con ello, desarrollar sus ideas de futuro en ucronías, utopías y demás subgéneros prospectivos.

Tras Shelley, como afirma Coleman (2017, p. 75), los primeros en acercarse a la configuración de la ciudad desde la ciencia ficción utópica fueron Edward Bellamy en 1888 con su *Looking Backward* (donde intentó predecir los cambios de la sociedad estadounidense en los siguientes 100 años, provocando en la sociedad intensas discusiones intelectuales sobre su problemática), y William Morris en 1890 con *News from Nowhere* (basada en su sospecha de la futura mecanización de la vida justificada por el imparable progreso tecnológico).

El movimiento futurista, creado a principios del Siglo XX, popularizó la admiración entre poetas, pintores o arquitectos por el desarrollo tecnológico en las grandes capitales, recogido con “precisión profética” en su manifiesto inaugural: “[...] cantaremos a las mareas multicolores y polifónicas de las revoluciones en las capitales modernas; cantaremos al febril fervor nocturno de los arsenales y de los astilleros incendiados por



violentas lunas eléctricas; a las estaciones ávidas devoradoras de serpientes que humean, en las fábricas colgadas en las nubes por los hilos de sus humaredas; en los puentes parecidos a gimnastas gigantes que salvan los ríos brillando al sol como cuchillos centelleantes; en los barcos de vapor aventureros que olfatean el horizonte, las locomotoras de ancho pecho que piafan en los raíles como enormes caballos de acero embridados con tubos, y el vuelo deslizante de los aeroplanos, cuya hélice ondea al viento como una bandera y parece aplaudir como una muchedumbre entusiasta” (Marinetti, 1908).

Esas inquietudes futuristas de los artistas se extendieron a otros medios de comunicación que llegaron a un gran público, como las revistas: “Los magazines invitaban a los lectores a explorar el futuro entre sus portadas. Si bien la literatura proporcionó un marco esencial para la discusión pública sobre el futuro, la naturaleza del medio dejó manifiestos formales de la visión a la imaginación. Estas imágenes comenzaron a articular el impacto de las nuevas formas de transporte, comunicación y construcción en lugares específicos del entorno urbano” (Beck, 1986, p. 10)

La evolución del cine y el crecimiento de la ciudad industrial, a principios del Siglo XX, estuvieron íntimamente relacionados. En aquella etapa, las películas y las series tuvieron el poder de representar ante el espectador un futuro perceptible para sus sentidos, algo con lo que no podían competir otros medios tradicionales, como los impresos o los radiados, convirtiéndose en un nuevo vehículo que influía notablemente en el cambio social y que otorgaba al discurso de la obra una gran capacidad para transmitir ideas.

El cine y la televisión ofrecían a los espectadores algo que ningún otro medio podía mostrarles: una experiencia inmersiva en conceptos imaginarios.

Una de las cualidades más atractivas del cine de ciencia ficción es su capacidad para crear mundos y contextos nuevos a la hora de representar el futuro. Obviando el hecho de que cualquier obra que intente predecir el futuro proyecta, en realidad, su propio presente, este texto pretende aportar una visión actualizada sobre cómo a través de la historia del cine se han presentado las ciudades del futuro.

En la arquitectura, según González Casares (2010), la imagen de la ciudad futura también comenzó a desarrollarse en los trabajos de importantes arquitectos de principios de siglo como Thomas More (y su Utopía) o William Robinson Leigh (y su Visionary city). “Tony Garnier, en 1908, creía en la división de la ciudad en zonas según sus usos [...] Casi al mismo tiempo, Antonio Sant Elia’s diseñaba Citta Nuova con un nuevo concepto de belleza basado en la velocidad. En 1934, Le Corbusier diseñó Ville Contemporaine, convencido de que la modernidad se basaba en la sustitución de lo natural o de lo anterior a la modernidad” (González Casares, 2010, p. 4).

La mayoría de estas representaciones, como La Metrópolis del Mañana, de Hugh Ferriss (1929), consistían en ciudades de planos urbanos ortogonales, que utilizaban conjuntos de estructuras entrelazadas con una red de sistemas de comunicación que adquirieron gran protagonismo, y muchas de sus calles estaban suspendidas mediante puentes y mezclaban la circulación de peatones con el tráfico (idea muy ingenua para



el Siglo XXI): “La imagen más popular de la Ciudad del Futuro, a juzgar por lo que con mayor frecuencia se ve en el trabajo de los delineantes, está compuesta por edificios que, sin ninguna modificación en su naturaleza, simplemente han crecido más y más. La gente parece estar intrigada por la altura, así de simple” (Ferriss, 1929, p. 62).

Según Domosh (2002), en aquellos años, diferentes disciplinas como la escultura, la fotografía o el diseño, pudieron trasladar su visión de la ciudad del futuro al gran público en las grandes exposiciones y ferias tecnológicas que comenzaron a normalizarse en el Siglo XX. La exposición Mundial de Colombia (Chicago, 1893), por ejemplo, presentó una gran muestra de invenciones como los motores a vapor o los ascensores, convirtiéndose en “el primer *espectáculo de productos básicos* del imperialismo estadounidense: un escaparate del progreso para ser consumido por las masas” (Domosh, 2002, p. 1).

También las Ferias Mundiales de Nueva York mostraron al mundo numerosos conceptos e ideas futuristas, siendo especialmente relevante la de 1964 (con más de 50 millones de visitantes), que incluyó una exposición del arquitecto Norman Bel Geddes titulada Futurama. El poder de atracción de los eventos futurísticos eran indudables: “Con setenta mil personas al día desplazándose en 463 coches de Fibra de vidrio de tres plazas, se convirtió en la exhibición más popular en la feria y, probablemente, en la historia de la ferias mundiales” (Samuel, 2010, p. 185).

3. Ciudades del futuro en la ciencia ficción

3.1. Primera etapa: 1920-1950

A principios de siglo, los diferentes temas y conflictos sobre el futuro presentes en las obras dependían, en gran medida, de sus preocupaciones sociales. Los primeros acercamientos al género de ciencia ficción presentaban conflictos y temáticas similares entre ellos, relacionados en su mayoría con el temor a un avance tecnológico desde un punto de vista negativo y por la deshumanización del hombre frente a la ciencia y a la robótica.

Ejemplos cinematográficos (prácticamente únicos) de esta temprana etapa son: *Metrópolis* (Lang, 1927), *High Treason* (Elvey, 1929), *Una fantasía del porvenir* (Butler, 1930) o *La vida futura* (Menzies, 1936).

En estas cuatro películas, la ciudad futura funcionaba como un elemento indispensable en el conflicto fílmico, especialmente en las de Lang y Menzies. Ambas construyeron distopías tan alejadas de la realidad que causaron gran conmoción en el público de entonces, siendo la de Lang “la visión más influyente de una ciudad futurista en el cine” (Telotte, 2001, p. 84).

En sus conclusiones sobre la influencia de *Metrópolis* (Lang, 1927) en la construcción de las ciudades del futuro, Abouhela y Dewidar (2006) advierten que “la mayoría de las películas [de ciencia ficción] adoptaron una visión distópica para el futuro. Esto se atribuye a la gran influencia que *Metrópolis* (1927) tuvo en las



películas posteriores. Es notable que la visión utópica en *Una fantasía del porvenir* (1930) y *La vida futura* (1936) fueron una respuesta directa a la visión distópica del futuro de Lang. En general, son las distopías las que tienen la ventaja sobre las utopías en las películas de ciencia ficción". (Abouhela y Dewidar, 2006, p. 10)

Durante esta etapa, la miniserie *Flash Gordon* (1936) asentó las bases del universo fantástico en el formato televisivo. A pesar de que las historias fantásticas y de superhéroes fueron importantes en la evolución del género literario, tuvieron un impacto mucho menos inmediato en el desarrollo del cine de ciencia ficción. Como explica Telotte (2001), estas historias apelaban a un público más joven e ingenuo, menos preocupado por la base fáctica de los eventos fantásticos representados o por sus dimensiones sociales: "Fueron los cómics de ciencia ficción los que comenzaron a aparecer al mismo tiempo que las revistas pulp y que tienden a centrarse en "inventos increíbles" y "científicos heroicos" u otras figuras aventureras -en resumen, en el tipo de iconos y figuras "increíbles" y "asombrosas" que podrían ser fácilmente adaptadas a la pantalla" (Telotte, 2001, p. 72).

3.2. Segunda etapa: 1950-1970

Según Barber, con el inicio de la Segunda Guerra Mundial, las películas de ciencia ficción perdieron interés por parte de la audiencia: "En las décadas de la Segunda Guerra Mundial, una de las principales preocupaciones del cine europeo fue el lento impacto de las ciudades y sus habitantes en los residuos de ese conflicto" (Barber, 2002, p. 61).

El trauma bélico hizo que la sociedad dejara de preocuparse por los posibles problemas de un futuro tecnológico, y lo hiciese por su presente y sus miedos a posibles catástrofes armamentísticas o desastres naturales. La visión optimista de principios de siglo se desvaneció poniendo en entredicho, no sólo el futuro de la ciudad sino cuestionando la naturaleza misma del "futuro".

Con el final de la Segunda Guerra Mundial, a partir de los años 50's, el cine y las series de ciencia ficción resurgieron con temáticas comunes relacionadas con monstruos contaminados por radiación, extraterrestres o enemigos bélicos. Estas líneas argumentales estaban influidas por el pánico a una posible guerra nuclear, a la persecución comunista y a las preocupaciones sobre la Guerra Fría.

"Es interesante cómo películas como *Planeta Prohibido* (1956) o *Viaje Alucinante* (1966) implementan axiomas generales de cómo varían, invierten y superan las suposiciones psicológicas de la gente y logran comprometer las preocupaciones políticas y culturales de las audiencias. El ciclo de 1954 a 1969 de las películas japonesas de *Godzilla*, con su inevitable destrucción de Tokio, ha sido interpretado como las etapas de un doloroso período de recuperación tras el choque traumático del holocausto atómico" (Kuhn, 1990, p. 98).

Diez ejemplos populares de series y películas de esta etapa son: *Godzilla* (Honda, 1954), *Planeta*



Prohibido (Wilcox, 1956), 1984 (Anderson, 1956), La dimensión desconocida (Serling, 1959), Alphaville (Godard, 1965), Fahrenheit 451 (Truffaut, 1966), Viaje Alucinante (Fleischer, 1966), El prisionero (Markstein, 1967), El planeta de los simios (Schaffner, 1968) o 2001, Una Odisea Del Espacio (Kubrick, 1968).

En la mayoría de estas películas, las ciudades emergen como punto de partida en el conflicto social, contextualizando el entorno (casi siempre hostil) en el que se encontraban los personajes, apoyando y aportándole valor añadido a sus utopías, distopías, ucronías, etc. en los relatos.

Dean (1978) describe esta etapa como "un miedo decreciente al apocalipsis nuclear y a una creciente preocupación por los problemas domésticos y terrenales, la mayoría de los cuales relacionados con el control totalitario del gobierno sobre la vida de las personas o sobre la sobrepoblación, escasez de alimentos, contaminación o ecología" (Dean, 1978, p. 37).

3.3. Tercera etapa: 1970-1990

A partir de los años 70's, tras el estreno de la obra de Kubrick, y teniendo muy presente la carrera espacial soviética y americana, el término "ciencia ficción" comenzó a relacionarse con el subgénero espacial y con las space operas. Sin embargo, y a pesar de lo prolífico de esta nueva línea argumental, el género de ciencia ficción disfrutó de una prolífica producción, disparando su número de estrenos anuales y atrayendo la atención del gran público.

"En la década de 1980, la ciudad idealizada y elevada de ciencia ficción se representa completamente descentrada y marginada. Los ciudadanos de la cultura burguesa dominante están "fuera del mundo", en el espacio exterior o en los suburbios. [...] La vieja metrópolis de la ciencia ficción está totalmente resignada a su ruina, al desplazamiento de sus propias fronteras, a la transformación de una ciudad centralizada a otra descentralizada" (Sobchack, 1988, p. 14).

Las treinta obras más representativas de esta etapa son: La amenaza de Andrómeda (1971), La luz del fin del mundo (Billington, 1971), THX 1138 (Lucas, 1971), La naranja mecánica (Kubrick, 1971), Naves misteriosas (Trumbull, 1972), Solaris (Tarkovsky, 1972), Almas de metal (Westworld) (Crichton, 1973), El dormilón (Allen, 1973), El mundo conectado (Fassbinder, 1973), Cuando el destino nos alcance (Fleischer, 1973), Estrella Oscura (Carpenter, 1974) La fuga de Logan (Anderson, 1976), La guerra de las galaxias. Episodio IV: Una nueva esperanza (Lucas, 1977), Battlestar Galactica (Bellisario, 1978), Alien, El octavo pasajero (Scott, 1979), Stalker (Tarkovsky, 1979), Atmósfera cero (Hyams, 1981), Escape from New York (Carpenter, 1981), Blade Runner (Scott, 1982), Dune (Lynch, 1984), Brazil (Gilliam, 1985), Star Trek: La nueva generación (Roddenberry, 1987), Perseguido (Glaser, 1987), Robocop (Verhoeven, 1987), Akira (Ôtomo, 1988), Regreso al futuro 2 (Zemeckis, 1989) y Batman (Burton, 1989).

En esta etapa, la ciencia ficción se democratizó más allá de los temas imperantes en su sociedad.



Muchos de sus argumentos eran de carácter social, como el control de las masas, las libertades de las minorías oprimidas o la ética robótica, creando intensos debates en la sociedad.

Los 70's fue una época social convulsa para Estados Unidos, con gran cantidad de disturbios urbanos, lo que influenció un cine con un tono discursivo, en general, oscuro y depresivo, con un punto de vista negativo hacia las ciudades y las construcciones sociales del futuro, como podemos apreciar claramente en *La naranja mecánica* (Kubrick, 1971), *Blade Runner* (Scott, 1982) o *Robocop* (Verhoeven, 1987).

La producción del género se multiplicó debido a la gran demanda del público, lo que le valió para convertirse en el género más rentable del momento. En la última parte del siglo, los temas y los subgéneros que las obras trataban dejaron de estar ligadas a su marco social debido al incremento del número de producciones y expansión de sus temáticas.

3.4. Cuarta etapa: 1990-Actualidad

En la década de 1990, el número de producciones de ciencia ficción se disparó a decenas cada año, y a partir del Siglo XXI esta cifra creció, con una demanda de público que siguió creciendo.

Diez de los ejemplos más populares de esta época en las que las ciudades forman parte fundamental del relato son: *Desafío Total* (Verhoeven, 1990), *Starship Troopers: Las brigadas del espacio* (Verhoeven, 1997), *El quinto elemento* (Besson, 1997), *Matrix* (Wachowski, 1999), *Inteligencia Artificial* (Spielberg, 2001), *Minority Report* (Spielberg, 2002), *Hijos de los hombres* (Cuarón, 2006), *Black Mirror*, (Brooker, 2011), *Looper* (Johnson, 2012) e *Interstellar* (Nolan, 2014).

La ciencia ficción prospectiva se diluyó con el género fantástico, lo que hizo que en algunos casos la ciudad no se mostrara desde un prisma únicamente negativo. Esa ciencia ficción especulativa, que proyectan las ciudades del futuro basándose en lo predecible y no en lo impredecible, aportan un objeto de estudio más rico desde un punto de vista sociológico.

Algunas de estas películas abordaron los peligros de los avances tecnológicos o las partes oscuras del control político extremo, como las pseudo realidades. Las ciudades del futuro siguieron mostrándose, en su mayoría, desde un punto de vista negativo.

Muchas de las obras de este período, según Moylan y Baccolini, tratan temas sobre pseudo realidades o distopías que funcionan en términos ideológicos “como una figura metafórica de las muchas formas en que las que el gobierno y los medios se confabulan para oscurecer cualquier discusión significativa del funcionamiento económico real de la sociedad contemporánea” (Moylan y Baccolini, 2003, p. 157).



4. Metrópolis (1927) ¹

4.1. Sinopsis

En el año 2000, en una megalópolis llamada Metrópolis, la sociedad se divide en dos clases: los ricos que tienen el poder y los medios de producción (rodeados de lujos, espacios amplios y jardines), y los obreros, condenados a vivir en condiciones dramáticas reclusos en las profundidades de la tierra, donde se encuentra el corazón industrial de la ciudad. Un día Freder, el hijo del hombre que controla la ciudad, descubre los duros aspectos laborales de los obreros tras enamorarse de María, una muchacha de origen humilde, venerada por las clases bajas y que predica los buenos sentimientos y al amor...

4.2. Análisis

Antes de cambiar la historia del cine con su *Metrópolis* (Lang, 1926), Fritz Lang realizó un viaje a Estados Unidos sobre el que publicó: “Vi una calle como a plena luz del día encendida por luces de neón y, tras pasarlas, anuncios luminosos sobredimensionados moviéndose, parpadeando, encendiéndose y girando en espiral... algo que era completamente nuevo y casi como un cuento de hadas para un europeo en aquellos días... Los edificios parecían ser un velo vertical, reluciente, casi sin peso, un paño lujoso colgado frente al cielo oscuro para deslumbrar, distraer e hipnotizar. Por la noche la ciudad no daba la impresión de estar viva, vivía como ilusiones. Sabía que tenía que hacer una película sobre todas estas sensaciones” (Kaes, 1993, p. 174). Fueron esas luces nocturnas, las de Nueva York las que inspiraron al director alemán para crear la ciudad más influyente de la ciencia ficción clásica, que ha dejado huella en todo el cine de ciencia ficción hasta la fecha.

La historia de *Metrópolis* narra de forma sencilla la contraposición entre las clases ricas y pobres partiendo del punto de vista de la clase obrera, que intentaba comprender el papel de una sociedad en transición y su prosperidad en el contexto urbano contemporáneo. La megalópolis ideada por Lang se erguía como uno de los protagonistas de la narración, representando el mal y el progreso despiadado, convirtiéndose en un símbolo de los conflictos sociales propios de las ciudades modernas.

Cabe destacar el hecho de que Lang estudió Arquitectura, siguiendo los pasos de su padre, pero abandonó la carrera para dedicarse al cine: he ahí su rica versión arquitectónica en cada una de sus películas. En *Metropolis* (1927), Lang utilizó construcciones verticales para representar el progreso de las ciudades, algo muy criticado por HG. Wells (1927), autor de referencia de la ciencia ficción, quien llegó a escribir sobre *Metropolis* (1927) que no creía que en hubiera “una sola idea nueva, un solo instante de creación artístico, ni siquiera una anticipación inteligente, del primero al último en el agujero de un guión pretencioso”

Para Torregrosa (1998), la película parte de una metáfora expresionista que explora las realidades sociales alemanas, con una fuerte simbología del impacto de los medios tecnológicos en el conjunto urbano:



“En esta moderna sociedad, el cinematógrafo se convierte en un medio más que encuentra el expresionismo para reflejar sus temas, sus ideas, sus críticas. Fruto de este último punto es la ruptura con los valores tradicionales e incluso con la crítica a estos ya apuntada por Nietzsche. Así el expresionismo hará tambalear tanto las ideas de Estado, Razón, Progreso como la de la muerte de Dios argumentada por Nietzsche a modo de alternativa a la cultura y al pensamiento tradicional. El artista expresionista intentará crear un nuevo hombre (que no super hombre) que en ocasiones está más cerca del delirio que de la atormentada realidad que lo envuelve” (Torregrosa, 1998, p. 1).

5. 2001, una odisea del espacio (1968) ²

5.1. Sinopsis

Hace millones de años, antes de la aparición del "homo sapiens", unos primates viven en una comunidad pacífica hasta que descubren un monolito que los conduce a un estadio de inteligencia superior. Millones de años después, otro monolito, enterrado en una luna, despierta el interés de los científicos. Por último, durante una misión de la NASA, HAL 9000, una máquina dotada de inteligencia artificial, se encarga de controlar todos los sistemas de una nave espacial tripulada.

5.2. Análisis

Haciömeroğlu (2008) afirma: “Es sabido que arquitectos como Norman Foster, Nicholas Grimshaw, Jean Nouvel y Future Systems se han inspirado en películas como James Bond o 2001: una odisea del espacio (1968), de Stanley Kubrick. La contribución del cine a la arquitectura no es sólo por inspiración directa de la ciencia ficción de arquitectura futurista, sino también por el desarrollo de la tecnología y de los conceptos de diseño. Más allá de la inspiración y de la tecnología en el diseño por ordenador, el cine tiene otra cara que afecta a las obras arquitectónicas” (Haciömeroğlu, 2008, p. 17).

Tanto la producción y el diseño artístico de este film como su columna vertebral narrativa estaban delimitados por una rigurosidad absoluta en cuanto a las leyes de la física y las prospecciones reales que poseía la NASA en los años 60's sobre las posibilidades tecnologías del futuro.

Su creación de un entorno futurista se centra en las estaciones y naves espaciales, donde residen los protagonistas. Se tratan, en su mayoría, de lugares de superficies plásticas y blancas, totalmente automatizadas y repletas de pantallas de vídeo.

Sorprende la precisión y el acierto con los que Kubrick y su equipo proyectaron el futuro, adelantándose a inventos datados de décadas posteriores. La NASA (2014) publicó un artículo en el que explicaba algunos de sus aciertos: “Una de las visiones más notables es la gran estación espacial giratoria que orbita la Tierra;



aunque la forma es diferente, la estación espacial de hoy está permanentemente tripulada. Los monitores de computadora de pantalla plana, que no se conocían en 1968, ahora se usan comúnmente en la estación espacial. La película imagina cabinas de cristal en naves espaciales, que estaban presentes en la cubierta de vuelo del transbordador espacial. También visualiza entretenimiento a bordo en el espacio. Hoy hay DVD, iPods y computadoras con acceso por correo electrónico. Otra escena famosa de la película muestra a un astronauta corriendo en el espacio. A bordo de la Estación Espacial Internacional, el ejercicio en el espacio es una rutina. En abril de 2007, a 210 millas sobre la Tierra, la astronauta Sunita Williams corrió la maratón de Boston mientras estaba en órbita”.

“Esta película y su repercusión en la sociedad son una clara evidencia del ciclo que cumplen las representaciones sociales, que surgen por una proclamación del contexto donde fueron creadas y se exponen para modificar sus imaginarios colectivos” (Montoya Henao, 2015, p. 17).

Kubrick continuó la idea agorera de Metropolis (1927) sobre la negatividad del progreso tecnológico, representado por el personaje HAL 9000, una inteligencia artificial dotada de gran capacidad que controla la voluntad del hombre, incluso cuando hiberna durante años para mantenerse con vida en el espacio. Finalmente, es esa máquina la que se vuelve loca y se enfrenta al hombre en una lucha por la supervivencia.

6. Blade Runner (1982) ³

6.1. Sinopsis

Una poderosa corporación llamada Tyrell Corp. creó, gracias a los avances de la ingeniería genética, un robot llamado Nexus 6, un ser virtualmente idéntico al hombre pero superior a él en fuerza y agilidad, al que se dio el nombre de Replicante. Estos robots trabajaban como esclavos en las colonias exteriores de la Tierra. Después de la sangrienta rebelión de un equipo de Nexus-6, los Replicantes fueron desterrados de la Tierra. Brigadas especiales de policía, los Blade Runners, tenían órdenes de matar a todos los que no hubieran acatado la condena. Pero a esto no se le llamaba ejecución, se le llamaba "retiro". Tras un grave incidente, el ex Blade Runner Rick Deckard es llamado de nuevo al servicio para encontrar y "retirar" a unos replicantes rebeldes.

6.2. Análisis

En contraposición a películas de la época como 2001, una odisea del espacio (1968), la representación de la ciudad del futuro no está diseñado en “blanco NASA”, sino que es consecuencia directa de la herencia de Metropolis (1927). En Blade Runner (1984), también la sociedad se divide en alturas, donde los poderosos se encuentran arriba y los pobres abajo, donde la calidad de vida es peor, como explica Neumann (1996): “Blade Runner, de Ridley Scott, hace referencia a Metrópolis, a través de una distópica ciudad de Los Ángeles



de 2019 viéndose reflejada en los problemas contemporáneos tales como la contaminación o las diferencias de clases” (Neumann, 1996, p. 8).

El film hace una declaración de intereses ya desde su primera secuencia, donde el espectador contempla un skyline de una ciudad fantasmagórica, con un paisaje sombrío y desestructurado protagonizado por altos rascacielos industriales que se extienden hasta el horizonte. Su infraestructura, totalmente degradada, parece la de una ciudad en transición que quiere autodestruirse.

En las grandes torres, los poderosos controlan las corporaciones mientras que en las calles, repletas de gente y de tráfico, el crimen y las injusticias están a la orden del día. La ciudad de Blade Runner está diseñada en el retrofuturo, esto es, una combinación entre lo tradicional y lo moderno.

Los medios de transporte proyectados en esta obra son totalmente futuristas: coches voladores que despegan del suelo y crean sus propias rutas de viaje por el cielo. Este tipo de vehículos han sido muy recurrentes a lo largo de la historia de la ciencia ficción, pero en nuestra realidad todavía parecen ser imposibles.

Scott, su director, que había trabajado en la industria de la publicidad, aprovecha la ciudad para exponer carteles gigantes con anuncios de bebidas y demás productos, lo que genera una sensación de opresión comunicativa.

7. Minority Report (2002) ⁴

7.1. Sinopsis

En el año 2054, la policía utiliza tecnología psíquica para arrestar y enjuiciar a los asesinos antes de que cometan un crimen. El futuro se puede predecir y los culpables son detenidos por la unidad de élite Precrime antes de que puedan delinquir. Las pruebas se basan en los "precogs", tres seres psíquicos cuyas visiones sobre los asesinatos nunca han fallado. Sin embargo, todo se complica cuando el jefe de la policía es acusado de un crimen de que todavía no ha cometido y cree que no va a cometer.

7.2. Análisis

El diseño de esta película está muy influido por el realismo futurista de las obras de Kubrick (que por aquel entonces trabajaba mano a mano con Spielberg en diferentes proyectos).

Todas las innovaciones tecnológicas presentes en el film estaban basadas en predicciones reales. La empresa de automóviles AUDI prestó sus diseños conceptuales para representarlos en la película, así como también empresas tecnológicas e informáticas.



“Las infraestructuras y el paisaje de ciudad se convierten en una única entidad. En la zona desarrollada de la ciudad el sistema de transporte vertical magnético está totalmente integrado en la fachada cayendo como cascadas desde las cubiertas, este concepto parece estar tomado del diseño de la estación de tren de Antonio Sant Elia en 1914” (González Casares, 2010, p.16).

Todavía faltan más de treinta y cinco años para llegar al marco ficcional de su historia, pero transcurridos ya quince años desde su estreno podemos asegurar que su visión del futuro podría ser totalmente factible. De hecho, todo parece indicar que nos dirigimos a un estilo cercano o muy similar en cuanto a diseño urbanístico. Se trata de un caso especial, similar al de la película *Hijos de los hombres* (Cuarón, 2006), donde la proyección de futuro es paralela a ésta.

“Una de las más fascinantes posibilidades del cine es la que le permite proponer visiones de nuestro futuro. El análisis de esas propuestas sirve para comparar aspectos formales entre la realidad actual y lo planteado en su momento, y además estudiar aspectos de aquel pasado, observando cuál era la visión que se tenía de la actualidad cuando se hicieron aquellas propuestas. No se debe olvidar que una obra de ciencia ficción expresa más aspectos de su propio presente que del futuro” (Gorostiza, 2001, p. 169).

La ciudad que aquí se representa mantiene intactos sus monumentos antiguos, los edificios públicos o los parques y jardines naturales, sin embargo, las residencias se encuentran a las afueras del centro, donde se apilan en edificios nido en forma vertical. Los suburbios siguen sin evolucionar, convirtiéndose en zonas marginales donde habitan las clases más bajas de la sociedad.

La sociedad está controlada en todo momento y la privacidad se ve muy limitada: cada persona tiene un seguimiento 24h a través de los establecimientos y los productos que consume. Cualquier entorno de la ciudad está conectado y es interactivo, lo que contrariamente a lo esperado genera una sensación de aislamiento individual, cuyo único lugar de escape y libertad es fuera de la ciudad.

Conclusiones

Al analizar los mecanismos históricos que modificaron la composición del entorno urbano hasta la actualidad, se observa que el cine y la tv de ciencia ficción han tenido un papel fundamental en la configuración de su futuro.

El desarrollo industrial de la ciudad neoyorquina fue el germen de *Metrópolis* (Lang, 1927), obra que marcó un antes y un después en la historia del cine, y que a su vez influyó de forma directa el desarrollo arquitectónico de las ciudades del futuro posteriores (tanto en las obras de ficción como en la realidad). El desarrollo de las nuevas tecnologías y de la ciencia fue, a partir de la revolución industrial, el principal factor en la configuración de las ciudades modernas.

A partir de *Metrópolis*, el cine y el diseño urbanístico se han retroalimentado en un proceso en el que



los artistas y creadores proyectan su punto de vista desde fuera de la profesión de arquitecto, lo que ha enriquecido y abierto nuevas vías conceptuales al diseño urbano.

El cine y la televisión de ciencia ficción también modificó el imaginario colectivo de la audiencia, creando nuevas necesidades sociales en un contexto democrático en el que la misma sociedad participaba imaginando su propia idea de ciudad del futuro, obligando a los responsables de construir las ciudades a responder a estas demandas contemporáneas.

Algo que llama la atención es el hecho de que sólo un pequeño porcentaje de las obras de ciencia ficción fueron capaces de acercarse a predecir la revolución que supondría en nuestra sociedad las comunicaciones online del siglo XXI, sin duda el invento más revolucionario de nuestro tiempo. Las obras que con más exactitud han predicho los grandes cambios sociales de las últimas décadas son aquellas que proyectaron un futuro cercano en su tiempo. Sin embargo, las obras que intentaron proponer un futuro con más de dos décadas de antelación, se alejaron (salvo en muy contados casos) de la realidad resultante. Esto hace reflexionar acerca de lo impredecible que puede ser la proyección de futuro desde un punto de vista artístico.

Referencias

- Abouhela, I. M., Dewidar, K. M., & El-Gohary, A. F. (2007) *The Image of Future City in Science Fiction Films*. Ain Shams University Press.
- Beck, G. (1986). *The city in the image of science fiction cinema* (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).
- Barber, S. (2002). *Projected cities: cinema and urban space*. Reaktion Books.
- Charters, W. W. (1933). *Motion pictures and youth: A summary* (Vol. 1). The Macmillan Company.
- Coleman, N. (2007). *Utopias and architecture*. Routledge.
- Dean, J. F. (1978). *Between 2001 and Star Wars*. *Journal of Popular Film and Television*, 7(1), 32-41.
- Domosh, M. (2002). A 'civilized' commerce: gender, 'race', and empire at the 1893 Chicago Exposition. *cultural geographies*, 9(2), 181-201.
- Ferriss, H. (1929). *The metropolis of tomorrow*. New York: Ives Washburn.
- Freedman, C. (2000). *Critical theory and science fiction*. Wesleyan University Press.
- González Casares, J. A. (2010). *Pasado y presente de la ciudad futura*. Repositorio Institucional de la Universidad de Granada.
- Gorostiza, J. (2001). *Vista de la ciudad del futuro desde el pasado*. *Nosferatu. Revista de cine*. (34):169-176.
- Hacıömeroğlu, T. N. (2008). *Reconstruction of Architectural Image in Science Fiction Cinema: A Case*



Study on New York (Doctoral dissertation, Master's thesis. Ankara: Middle East Technical University).

- Hauser, A. (1999). *The Social History of Art: Naturalism, impressionism, the film age* (Vol. 4). Psychology Press.
- Janser, A. (1997). *Only film can make the new architecture intelligible!: Hans Richter's Die neue Wohnung and the early documentary film on modern architecture?*. Cinema and Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia, 34-46.
- Kaes, A. (1993). *Metropolis: City, Cinema, Modernity. Expressionist Utopias: Paradise, Metropolis, Architectural Fantasy*, 146-165.
- Kale, G. (2005). *Interacción del cine y la arquitectura: mirando a través de la primera mitad del siglo XX*. Bifurcaciones, 3.
- Kuhn, A. (Ed.). (1990). *Alien zone: Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (Vol. 1). Verso.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city* (Vol. 11). MIT press.
- Neumann, D. (Ed.). (1996). *Film architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*. Prestel-Verlag.
- Marinetti, F. T., & Ochoa, R. S. (1908). *Manifeste du futurisme*. Direction du mouvement futuriste.
- Montoya Henao, L. M. (2015). *Representación de futuro en la comunicación de la película 2001 A Space Odyssey de Stanley Kubrick* (tesis de pregrado). Universidad Católica de Pereira, Risaralda, Colombia.
- Morduchowicz, R. (2008). *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad*. Barcelona: Gedisa.
- Moylan, T., & Baccolini, R. (Eds.). (2003). *Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination*. Psychology Press.
- Samuel, L. R. (2010). *End of the innocence: The 1964-1965 New York World's Fair*. Syracuse University Press.
- Shelley, M. W. (2014). *Frankenstein, or, The Modern Prometheus, 1818*. Engage Books, AD Classic.
- S.N. (21 de octubre de 2014). *1968 Science Fiction is Today's Reality*. NASA.gov. https://www.nasa.gov/mission_pages/station/main/2001_anniversary.html (último acceso 10 de noviembre 2017).
- Sobchack, V. (1988). *Cities on the edge of time: the urban science fiction film*. East-West Film Journal, 3(1), 4-19.
- Telotte, J. P. (2001). *Science fiction film*. Cambridge University Press.
- Torregrosa, D. C. N. (1998) METRÓPOLIS (LANG, 1926), REFLEXIÓN EXPRESIONISTA DE SU TIEMPO. *Panta Rei*. Revista digital de ciencia y didáctica de la Historia (1). doi: 10.6018/pantarei/1998/7
- Tudor, A. (2013). *Image and influence: studies in the sociology of film* (Vol. 38). Routledge.



- Wells, HG. (17 de abril de 1927). *Metropolis*. *New York Times*, pp. 16.

1 Pommer, E. (productor) & Lang, F. (director). (1927). *Metrópolis* [Película] Alemania: U.F.A.

2 Kubrick, S.; Lyndon, V. (productores) & Kubrick, S. (director). (1968). *2001, una odisea del espacio* [Película] EEUU-Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Stanley Kubrick Productions

3 Scott, R.; De Lauzirika, C.; Deeley, M. (productores) & Ridley, S. (director). (1982). *Blade Runner* [Película] EEUU: Warner Bros., Ladd Company, Shaw Brothers.

4 De Bont, J.; Curtis, B. (productores) & Spielberg, S. (director). (2002). *Minority Report* [Película] EEUU: 20th Century Fox, Dreamworks Pictures.

5 No se añaden las referencias a todas las películas citadas en el texto por necesidades de formato.