

# FUTURO IMPERFECTO: LAS CIUDADES DEL MAÑANA EN EL CINE

**Gabino Ponce Herrero**

Departamento de Geografía Humana. Universidad de Alicante

## RESUMEN

Se compara la imagen futurista de la ciudad en el cine y las tendencias reales del urbanismo para comprobar la errónea orientación de las películas, que han mostrado en cada momento las vanguardias más rabiosas del urbanismo como escenarios expresionistas del futuro predecible, cuando las tendencias urbanísticas reales apuntaban hacia escenarios poco dramáticos. Se analiza el tratamiento de los espacios urbanos funcionales en el cine y el tránsito desde utopía hacia distopía.

**Palabras clave:** arquitectura y urbanismo de vanguardia, utopía y distopía.

## ABSTRACT

The futuristic image of the city represented in films is compared with real-life trends in town planning. The aim is to prove that the settings for such films are misguided as they always portray the most sinister aspects of future urban landscapes when expressing scenarios related to the foreseeable future, when, in truth, trends in town planning actually point towards quite undramatic scenarios. The way functional urban spaces are dealt with by the film industry is analysed as well as the move from utopia to dystopia.

**Key words:** vanguard architecture and town planning, utopia and dystopia.

---

Fecha de recepción: mayo 2009.

Fecha de aceptación: diciembre 2010.

## I. DESDE LA ARQUITECTURA HACIA LA CIUDAD EN EL CINE

Gilbert Luigi (1997: 10) afirma que la arquitectura popular, que perpetúa el hábitat y las formas constructivas tradicionales de un territorio, no es materia de estudio para la historia de la arquitectura «*porque corresponde más bien a la antropología, a la geografía humana o a la historia de las técnicas. Se concibe y se ejecuta sin el concurso de los arquitectos*». De ahí propone que la historia de la arquitectura pertenece por derecho propio a la historia del arte, incorporando sólo la «arquitectura culta», fruto de un proceso complejo en el que el arquitecto dejará su huella creativa, al margen de que su obra cumpla una función social o maneje sofisticados aparatos tecnológicos. En su opinión, la arquitectura singular — la arquitectura culta — es la que da personalidad al territorio y lo configura como espacio humanizado, esto es, como espacio urbano con un paisaje urbano concreto y diferente.

Tal línea de pensamiento es antigua y obedece a la preponderancia que el oficio de arquitecto ha tenido en la construcción de ciudades. Según este paradigma, la ciudad no es sino un cúmulo de edificios singulares y, por consiguiente, una especie de «panarquitectura» fruto de la acumulación histórica de piezas de autor, como sentencia Le Corbusier al señalar que «*el urbanista no es más que un arquitecto*» (Baigorri, 1995: 317). La industria cinematográfica no ha escapado a ese axioma y, en general, el cine no muestra cómo son las ciudades, sino que se preocupa esencialmente por filmar edificios, construcciones con las que pergeñar un espacio urbano efímero, un escenario evocador de un momento apropiado para el desenlace de una situación dramática concreta.

Es más, con mucha frecuencia, la cámara si quiera muestra el edificio entero, sino que sólo enfoca partes sustanciales del mismo o se desliza selectivamente por sus fachadas o alrededores, para definir con pocos trazos el escenario donde tienen lugar las relaciones humanas que soportan la trama argumental<sup>1</sup>. Por otro lado, no todas las escuelas cinematográficas ofrecen siquiera esas partes de la ciudad: es más común en la norteamericana (en Hollywood) que en la europea, ámbito este donde, pese a la fuerte presencia urbana en el trasfondo argumental (las tramas transcurren siempre en la ciudad o en sus barrios), con frecuencia se escamotea la ciudad bajo un alud de planos cortos centrados en las complejas relaciones sociales<sup>2</sup>.

El urbanismo es, cada vez más, una cuestión de competencias y responsabilidades diversas, para abordar con suficiencia la creciente complejidad que las tres dimensiones esenciales de la ciudad proyectan: el espacio físico (el escenario), el espacio social (los personajes) y el espacio económico. Cifrándonos a la imagen de la ciudad en las películas de ciencia ficción, en estas líneas se pretende averiguar si el cine ha definido un modelo urbano de futuro (espacio físico, espacio social y espacio económico), en cuál de sus dimensiones ha puesto énfasis, cuál ha sido la evolución de esa mirada fílmica y su reflejo en la pantalla, y por último, comprobar si los creadores han acertado o errado en sus propuestas de ciudades del mañana, de acuerdo con las tendencias observadas en el urbanismo real.

1 «*La ville du cinéaste n'est celle ni de l'urbaniste ni de l'architecte... l'objectif de la caméra impose strictement un point de vue centré et limité, partiel par nécessité...*» (Althabe, Comolli, 1994: 13).

2 Pierre Sorlin señala que «*en Europa el cine ha sido siempre una actividad urbana... lo que no significa necesariamente que la ciudad aparezca en la pantalla*» (Sorlin, 1996: 111).

## 1. La ciudad y las grandes escuelas cinematográficas

En el cine norteamericano, el espacio físico siempre es resaltado para definir el escenario de la acción. Son comunes los planos generales, con todo su valor descriptivo en la semántica cinematográfica<sup>3</sup>, con gran despliegue de medios, ahora a vista de pájaro, que transportan al espectador sobrevolando espacios hacia el lugar concreto donde tiene lugar la escena. Se refuerza la localización incluso con letras sobreimpresas que definen la ciudad, el edificio y la hora, salvo que la ciudad sea tan evidente como Nueva York, donde se centra buena parte de la producción de algunos directores, como Martin Scorsese o Woody Allen, mientras que en otras ciudades más banales —estándares— se acaba por sobre imponer en la pantalla el nombre de las mismas. Esto es, en general se procura que el espacio físico real e identificable aporte credibilidad a la trama<sup>4</sup>.

El cine europeo es más parco en esas demostraciones, tal vez por que disponer de menos medios económicos haya ido forjando la peculiar forma de centrar el interés en el espacio social, en las relaciones entre personas —se pone el foco en los actores más que en el escenario— y, por consiguiente, en retratos psicológicos y panoramas sociológicos más o menos amplios y complejos. La credibilidad es fruto de la acertada interpretación de actores y actrices más que de escenarios realistas: la ciudad, que aparece en segundo término en las películas norteamericanas, se traslada e un tercer o cuarto plano en las películas europeas o, simplemente, desaparece transmutada en espacio amorfo. Esto es, la ciudad, en una mani-fiesta elipsis fílmica, se omite, aunque se adivina.

Pero no siempre ha sido así. Las primeras «vanguardias» y el propio cine comercial mostraron una ciudad europea enérgica y evidente por sí misma, tan sólida como las piedras de sus calles y edificios, que recreaban escenarios urbanos cargados de simbolismo: con imágenes de fuerte carga expresionista se mostraban vigorosos escenarios urbanos capaces de envolver a los personajes y de influir en sus destinos, como muestra la Viena de *El tercer hombre* (*The Third Man*, de Carol Reed, 1949). Esa tendencia alcanzó su cénit con el *neorrealismo*, en cuyas películas la ciudad se muestra siempre como escenario nítido —vividio y vivible— de las diversas historias de los personajes. Pero a lo largo de la segunda mitad de la pasada centuria, el escenario urbano cinematográfico se fue diluyendo en las películas europeas hasta mostrar una imagen borrosa (Sorlin, 1996), al tiempo que se fue imponiendo el modelo urbano desarrollado por el Movimiento Moderno, quizá precisamente por la pérdida de personalidad de las nuevas ciudades modernas, por la estandarización de los nuevos escenarios urbanos y, paralelamente, por su pérdida de calidad evocadora y localizadora o topográfica. Si acaso, se mostraron perspectivas desagradables de algunas partes de la ciudad para reforzar la legitimidad del conflicto social que proponían. Este es recurso del lenguaje fílmico —la metonímia— por el cual se muestra sólo el detalle más relevante —el callejón o el espacio urbano

3 Por lo general, el lenguaje cinematográfico utiliza planos lejanos o generales para describir el contexto en el que se desenvuelve la acción; planos medios para narrar la acción del personaje, y primeros planos o de detalle para mostrar las emociones del personaje (Rodríguez Diéguez, 1977).

4 Centrado el análisis en películas de ciencia ficción, un ejemplo de topónimos sobreimpresos y de vistas aéreas con cámara que sigue a los protagonistas es *Enemigo público*, de Tony Scott (1998) y más recientemente la saga de Bourne, de Paul Greengrass: *The Bourne identity* (2002), *The Bourne supremacy* (2004) y *The Bourne Ultimatum* (2007).

degradado— claves a partir de las cuales el espectador debe reconstruir lo que falta —el conjunto de la ciudad que, por consiguiente, debe resultar también inhóspito—. Paradigma de esas ciudades europeas devenidas en escenarios sociales duros y dramáticos es el Londres recreado en *La naranja mecánica*, de Stanley Kubrik (1971) que se muestra como ciudad oscura (nocturna), desolada y violenta (Licata-Mariani, 1993: 54).

Menos común es que el cine se preocupe por mostrar la dimensión económica de la ciudad, al menos de forma explícita. Como mucho se expone la dedicación laboral, o la ausencia de trabajo, de los intérpretes y, a veces, aparece el lugar de trabajo como escenario del conflicto. En las películas con presencia urbana, los estereotipos más comunes son los que reflejan escenarios de dedicación terciaria (periodistas, políticos, abogados, hombres de negocios, policías, personal sanitario, comerciantes, vendedores ambulantes, etc.), esto es, las profesiones más características de la ciudad de nuestros días que, junto a la legión de desempleados, dan forma al espacio socio-económico, el espacio del conflicto, que se mueve por el *Central Business District* o por los barrios degradados: a veces por ambos en busca de la antítesis, como en *La hoguera de las vanidades* (*The Bonfire of the Vanities*, de Brian de Palma, 1990).

Ha desaparecido completamente el espacio industrial, tan señero y potente en películas que fueron futuristas como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), o *Tiempos modernos* (Charles Chaplin, 1936), donde la potente máquina industrial subyugaba a los trabajadores. La industria ya no es actual (y mucho menos de futuro) y los únicos espacios industriales que aparecen son los residuales, decadentes y degradados, que han asumido el papel de escenario apropiado para el crimen, la persecución y las conductas delictivas o marginales, como proponen machaconamente las películas de acción norteamericanas, donde siempre se atrapa al delincuente en una vieja nave fabril abandonada.

En ese sentido, paradigmática resulta la película *Doce monos* (*12 Monkeys*, de Terry Gilliam, 1995), en la se muestra un viaje al pasado, dese el año 2035 hasta el año 1990, para intentar salvar a la Tierra de una apocalipsis vírica. Las primeras escenas, que muestran la ciudad de Los Ángeles fría, blanca y congelada en ese futuro contaminado donde sólo sobreviven los insectos, se entremezclan con escenarios oscuros, decadentes y sórdidos, que fueron rodados en auténticas instalaciones industriales en ruinas. No es verdad que la ciudad de Los Ángeles fuese en los años 1990 un distrito industrial, de hecho es toda una flagrante contradicción, pero la historia necesita esos escenarios sórdidos para, a manera de hipérbole, provocar un mayor impacto en el espectador.

## II. LAS CIUDADES DEL MAÑANA Y EL CINE

En esta reflexión sobre el espacio urbano en el celuloide, hemos optado deliberadamente por comparar la imagen futurista de la ciudad en el cine y las tendencias reales del urbanismo. Se trata de una relación fructífera, según la cual, las películas han mostrado las vanguardias más rabiosas del urbanismo (normalmente a través de la arquitectura), incorporándolas como escenarios del futuro, pero con la suficiente proximidad como para que fuesen reconocibles y creíbles. Al mismo tiempo, los escenarios filmicos han sido eficaces cauces para la difusión mundial de las nuevas formas urbanas y de las nuevas conductas urbanas inherentes, convertido el cine en motor de modernización social y de las formas ciudadanas.

El cine ha sido incluso fuente de inspiración para nuevos proyectos urbanos y arquitectónicos, a través de la demanda de clientes que desearon vivir en escenarios parecidos a los que habían visto en las pantallas (Ramírez, 1993), pero la relación también ha corrido el camino inverso: muchos cineastas se inspiraron en construcciones urbanas y arquitectónicas reales.

En el cine de ciencia ficción, algunos ejemplos claramente identificables son la *Sculpture House*, de Charles Deaton, construida en 1963 como proyecto experimental en la ladera de *Genesle Mountain* (Colorado), a semejanza de una nave espacial, donde se rodaron algunas escenas del film futurista de Woody Allen *El Dormilón* (*Sleeper*, 1973); en *Blade Runner* (1982), Ridley Scott describe con cierto detalle la Ennis-Brown House, construida por Frank Lloyd Wright en 1924 en Los Ángeles que, con su estética maya, rememora, en un bucle temporal, las civilizaciones perdidas del pasado: la maya y la del siglo XX. Por su parte, Terry Gilliam muestra en *Brazil* (1985) el complejo *Espaces d'Abraaxas* de Ricardo Bofill, levantado entre 1978 y 1983 en Marne-la-Valle, como onírica puerta del cielo: conviene al film porque la postmodernidad echa mano del *revival* clasicista que relaciona pasado clásico (el arco triunfal como puerta del cielo) y futuro.

En los epígrafes que siguen se ha procedido al análisis conceptual de las imágenes que proyecta el cine en las películas de ciencia ficción, haciendo abstracción de escuelas y etapas cronológicas. Interesa ver como esos filmes han tratado el espacio de la relación social —*sociópolis*—, la forma física esperada en el futuro —la gran ciudad de disparatadas alturas o *megápolis*—, la organización funcional y su arquitectura propuesta —la ciudad que debe funcionar perfectamente como una máquina o *mecanópolis*—, así como la organización sociopolítica generalmente plasmada en forma de tiranías —*tiranópolis*—. De esos análisis se pretende ver la relación existente entre la desestructuración social que propone el cine de ciencia ficción y la forma física, o de ordenación urbana, en que se señala tendrá lugar esa deshumanización de los escenarios urbanos, ya que mientras las tendencias apuntan hacia una dispersión de muy bajas densidades y a la extensión sin solución de continuidad de los hechos urbanos por todo el territorio —la *ciudad difusa* (Indovina, 1990) o la *metápolis* (Ascher, 1995)—, los filmes del futuro insisten en potentes ciudades compactas y de enormes densidades.

## 1. Sociópolis: el reflejo del espacio social en las películas del futuro

El arqueólogo Bendala Galán (2003) hace hincapié en que la ciudad es el escenario propio de las personas, el ecosistema del ser humano como especie diferenciada de los demás animales —el *zoon politikón*—. En su opinión, durante milenios la especie humana vivió como «criaturas de la Naturaleza» hasta que, a partir del Neolítico, comenzó a dominarla y a transformarla para construir espacios donde vivir más cómodos. Dejó de «habitar» la Naturaleza y comenzó a «construir» nuevos nichos para su hábitat, concretados en forma de espacios con nuevas formas artificiales, es decir, en ciudades.

La ciudad es, por naturaleza, el espacio de las relaciones sociales. La *sociópolis* es, con toda su complejidad, el lugar del encuentro y del conflicto, el espacio de los avances técnicos y del deterioro y la degradación, el contexto de la libertad y del miedo, el crisol de la interacción entre personas, clases sociales, funciones económicas y actividades diversas: el lugar de la mezcla.

La planificación urbana ha pretendido armonizar, desde la antigüedad, los intereses de tan variados colectivos en un escenario muy reducido. Sin embargo, el concepto de ciudad como artificio para la socialización se muestra en el cine como elemento fracturado en dos mitades de características antagónicas —el centro y la periferia— entre las que ni existen transiciones ni matices. En las películas norteamericanas, por lo general, la cámara recrea un espacio central de la urbe cargado de elementos para la relación y el encuentro —bares, teatros y comercios en calles atestadas retratados como «lugares cálidos, bulliciosos y animados necesarios para el progreso de la historia» (Sorlin, 1996: 115). Por el contrario, en los suburbios (de manera indiferente a la clase social que los ocupe) no existen espacios sociales; es el lugar donde residen los personajes que, para interactuar (y hacer que la historia fílmica progrese), necesitan desplazarse al «centro» (casi siempre en automóvil). Así, la complejidad y densidad de la imagen que se ofrece del centro, cargada de detalles y matices, contrasta con el aparente vacío (relacional, emocional y físico) del suburbio.

Por ello, en las películas del futuro tan sólo aparece el centro —el lugar complejo y denso—, mientras que las periferias, si aparecen, adquieren una dimensión vertical, frente a la horizontalidad de nuestras ciudades: en la película *Brazil* (Gilliam, 1985) los desheredados viven en los «niveles 1, 2 y 3», a pie de un suelo socio y tóxico, mientras el protagonista, funcionario burócrata, habita en un apartamento del nivel 41, y su madre, perteneciente a la aristocracia social, se eleva aún más, en edificios que llegan a las 80 plantas. En general, en el cine norteamericano *sociópolis* se concreta también en el espacio central, o mejor, en el «espacio comercial» del centro, como muestra la película *¿Tienes un e-mail? (You've Got Mail)*, de Nora Ephron, 1998), remake de *El Bazar de las sorpresas*, (*The shop around the corner*, de Ernest Lubitsch, 1940) que plantea precisamente el comercio como lugar de encuentro y relación (amorosa) de los personajes.

Las utopías del Renacimiento (Moro, Capanella, Bacon) y, ya en el siglo XIX, las visiones alternativas a la «Ciudad de Dios», que surgen del pensamiento anarquista y se propagan por el socialismo utópico y otros pensadores a lo largo del siglo XX, propusieron la «trama argumental» de la sociópolis del futuro, incluso algunas definieron sus «escenarios»: Fourier, Howard —la ciudad social— y otros (Hall, 1996). Muchas de las películas que recrean escenarios futuristas se han inspirado en esas fuentes de la utopía, a menudo poniendo énfasis en los aspectos más sociales, sobre todo en momentos de crisis económicas o bélicas, cuando la esperanza de conseguir un mundo futuro más feliz se convierte en bálsamo del espíritu y en herramienta de control social para evitar la rebelión. Es línea de acción fílmica centrada en la búsqueda de la utopía, con una clara expresión en la película *La vida futura (Things to come)*, William Cameron, 1936) donde se expone de forma literal como, tras el horror de la primera guerra mundial, el futuro deparará escenarios sociales de mayor felicidad, enmarcados en la película en escenarios físicos absolutamente racionalistas, tales como los que proponía el incipiente Movimiento Moderno.

Sin embargo, el cine ha difundido con mayor frecuencia una visión futurista que relega a un segundo plano a la ciudadanía —la *civitas* o sociópolis— y exacerba el poder de la ciudad —la *urbs* o el artefacto para vivir— concretada en escenarios tecnológicos donde las personas se hallan subyugadas y dominadas por la máquina, metáfora de la ciudad tecnificada que devora a su creador y paradoja donde una Naturaleza degradada y tóxica se venga de la especie humana causante de sus males. Son esta serie de películas, preocupadas por recrear

distopías, las consideradas propiamente como de culto dentro de la *ciencia ficción* (*Blade Runner*, *Brazil*, *Fahrenheit 451*, *Matrix* o *El quinto elemento* entre otras). Pero cuesta encontrar en esta clasificación, pese a su popularidad, las películas de Spielberg *Encuentros en la tercera fase* o *E.T el extraterrestre*, que caminan por la senda de la utopía y, probablemente por ello, son tachadas de almibaradas.

Si durante los momentos de crisis social el cine vende ilusiones de futuros más felices, en la sociedad de la opulencia y el consumismo desahogado parece que los cineastas socialmente comprometidos exponen visiones apocalípticas en películas donde además de la explícita degradación medioambiental, se pone especial énfasis en mostrar la degradación social del mundo futuro, metáfora de la inexorable tendencia observada en el presente. De forma explícita e implícita en esas películas aparece siempre inexorable el fin de *sociópolis*.

No obstante, no parece que el espacio físico que las películas proponen como lugar donde se desintegrará el espacio social sea el acertado. De hecho, se trata de una profunda contradicción, ya que los escenarios urbanos futuristas recogen siempre ámbitos oscuros de fortísimas densidades humanas y funcionales, con rascacielos estratosféricos y calles abismales plagadas de tráfico, con bares atestados de seres mutantes (metáfora del mestizaje de nuestra época), que no dejan de ser escenarios para el encuentro y la relación social. Esto es, paradójicamente se define un escenario de ciudad fuertemente compacta, que resulta el mejor entre los posibles para la mezcla, el encuentro y la convivencia, cuando la ruptura del tejido social se está dando en la ciudad de la baja densidad que se expande hacia el infinito sobre horizontes bien soleados y luminosos.

Sin embargo, esos espacios de «las afueras» no fueron siempre así, al menos conforme con el relato fílmico. En los años 1940 y 1950, el cine neorrealista mostraba historias desarrolladas en los arrabales de la ciudad, espacios todavía no urbanizados y, por consiguiente, todavía no convertidos en auténticos suburbios. Escenarios de vastos horizontes abiertos en los que la ciudad propiamente dicha parecía muy lejana. Terrenos salpicados de algunas infraviviendas y montañas de basura — los deshechos de la ciudad —, donde la vida se mostraba con toda su dureza pero donde, paradójicamente, el encuentro y la relación, la amistad y el conocimiento mutuo — la sociabilidad — se daban de manera natural y, por supuesto, de forma mucho más intensa que en la distante ciudad. Son ambientes descritos, entre otras películas, por Sica, en *El ladrón de bicicletas* — *Ladri di biciclette* (1947) — y en España por Luis Lucía en *Cerca de la ciudad* (1952), película cuyo nombre expresa claramente cómo los suburbios de chabolas constituían una especie de malecón de arribada y, también, naufragio en el borde de la ciudad; o dentro de la misma, como relata José Antonio Nieves Conde en *Surcos* (1951) donde, entre otras cuestiones del debate social, plantea la descomposición en la ciudad del potente núcleo de la familia campesina inmigrada; el mismo director vuelve a plantear en *El inquilino* (1957) la dualidad entre la ciudad añorada y los suburbios a los que irremisiblemente van predestinados los pobres (en este caso al *poblado de absorción*).

Paulatinamente las películas desde los años 1960 y 1970 mostraron como el proceso de urbanización y «civilización» de esos arrabales salvajes acabó por convertirlos en suburbios sin alma, a veces verdaderamente desalmados: unos donde la amistad es sustituida por la tiranía de la pandilla y su líder, y donde la convivencia armónica es desalojada por el caos y la violencia — como narran las películas *Crooklyn* (1994) de Spike Lee, y *Barrio* (1999) de Fernando León —, y otros por el imperio del anonimato y la indiferencia, compaginada con

Figura 1

FOTOGRAMA DE *BLADE RUNNER*, DE RIDLEY SCOTT (1982), CON UN CENTRO URBANO ATESTADO DE LUGARES DE ENCUENTRO. LOS TÍTULOS EN INGLÉS Y CASTELLANO DAN IDEA DEL MESTIZAJE URBANO



el interés morboso, como en *American Beauty*, de Sam Mendes (1999), que marca la tendencia futura real del fin de sociópolis en el suburbio acomodado y soleado.

## 2. Megápolis: la ciudad sin límites

La imagen de las ciudades del futuro en los filmes de ciencia ficción procede en su mayoría de visiones futuristas inspiradas en los planificadores urbanos que vaticinaron escenarios futuros de infinita movilidad, merced a un uso sin límites de la técnica al servicio de los seres humanos. Son tecnópolis diseñadas a la medida de muy avanzados medios de transporte y comunicación que la ciencia, en cada momento, ha permitido prever, de manera que las distancias desaparecen y, con ellas, todas las limitaciones imaginables al crecimiento —sobre todo en la vertical—.

Las ciudades utópicas planteaban un número ideal de habitantes y, por consiguiente, un crecimiento limitado para asegurar su correcto funcionamiento que, una vez cumplido, llevaba a construir otra nueva ciudad ideal —plasmadas en «colonias» en la antigüedad clásica, en «*new towns*» en el presente y en nuevas colonias espaciales en las primeras películas de ciencia ficción—, como en *Planeta prohibido (Forbidden Planet)*, de Freed M. Wilcox (1956), donde se muestra la nueva colonia levantada con la estética racionalista propia de las casas residenciales de las colinas de Hollywood. Rodada en los momentos de esplendor de los filmes del *Far West*, la película desarrolla la idea del colono norteamericano que explora, conquista y coloniza nuevos territorios, para llevar una vida autónoma, individualista y hedonista en medio de la Naturaleza —la pradera sin límites sustituida por el espacio—<sup>5</sup>. La nueva energía atómica debía permitir ese progreso sin fin, hacia un futuro en el que la máquina queda al servicio de los humanos (representada por el robot Robby, defensor de sus dueños, obediente y aplicado en el servicio doméstico). El propio paisaje artificial que envuelve a la colonia (arboledas, huertos y lagos) es posible por la inacabable


<sup>5</sup> Más recientemente, en el filme *Cargo*, de Ivan Engler (2009) se retoma la idea de la caravana de colonos hacia los nuevos y desconocidos horizontes, si bien ahora ya se muestran las colonias espaciales como lugares de hacinamiento y desasosiego, donde los colonos añoran un nuevo (viejo) planeta paradisiaco al que trasladarse: el mito de la frontera.



energía atómica, y constituye una evidente metáfora del idealizado paisaje de los suburbios residenciales norteamericanos. Pero la moraleja de la película es que el uso incontrolado de la tecnología será el auténtico problema del futuro, y que también en la «pradera galáctica» acecha el salvaje agazapado, ahora en forma de monstruo mutante por los efectos de la propia energía atómica. El mensaje enlaza así con el aviso de Fritz Lang en su *Metrópolis* (1927), si bien bajo un modelo urbanístico más próximo a las tendencias reales de nuestras ciudades que, empero, no ha tenido éxito en la ciencia ficción.

Figura 2

ESTRUCTURA URBANA Y SOCIAL DEDUCIDA DE METRÓPOLIS (FRITZ LANG, 1927), EL DISEÑO ANTROPOMORFO (CEREBRO, CUERPO Y EXTREMIDADES) COINCIDE CON EL PLAN VOISIN (1925) DE LE CORBUSIER PARA PARIS, SI BIEN LANG DA PRIORIDAD A LA MÁQUINA SOBRE LOS BARRIOS OBREROS. ELAB. PROP

<p><b>CIUDAD DE LA LUZ SOLAR</b></p> <p>Cerebro</p> <p>ZONA GOBIERNO Y ADMINISTRATIVA</p> <p><b>CIUDAD DE LA LUZ ELÉCTRICA</b></p> <p>Extremidades superiores</p> <p>COUNTRY CLUB</p> <p>ZONA RESIDENCIAL</p> <p>ZONA OCIO Y COMERCIO</p> <p>Corazón, músculo, nervios, tripas</p> <p>ZONA INDUSTRIAL</p>	 <p>TORRE BABEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Babel: construcción tecnológica bíblica, origen de la destrucción de la civilización</li> <li>-Gobierno "administrativo y desalmado", guiado por la producción constante y los beneficios</li> <li>-Espacio físico muy sofisticado, diseño funcionalista</li> <li>-Medios de control, entre ellos, medios de comunicación muy avanzados: web cam</li> <li>-Grandes infraestructuras de comunicación y transporte con el "exterior": aeropuertos, estaciones ferrocarril</li> </ul>
	<p>CIUDAD DE LA JUVENTUD</p> <p><i>Eternal Gardens</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Suburbio elitista, remedo del suburbio soleado de espacios abiertos y bien dotados</li> <li>-Equipamientos de calidad para el ocio (estadios deportivos y jardines) y para la cultura (bibliotecas, salas de conferencia, centros docentes)</li> <li>-Es el lugar donde vive y se educa la juventud de la clase dirigente, en una UTOPIA recreada para ellos, alejada del esfuerzo y del trabajo</li> </ul>
	<p>APARTAMENTOS "AÉREOS"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lugar donde viven los trabajadores cualificados de la administración y los servicios</li> <li>-Diseño racionalista de altos edificios de acero y cristal</li> <li>-Infraestructuras de comunicación de carácter local: trazados de ferrocarril y autovías sobrevuelan las calles, apoyados en los edificios (todavía no se piensa en la ingravidez), avionetas para los desplazamientos locales de los trabajadores más cualificados (ejecutivos)</li> <li>-Espacio sin bullicio callejero (la calle no existe, sustituida por el abismo) propicio para la función residencial de calidad</li> </ul>
	<p>C.B.D. Y DISTRITO YOSHIWARA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Grandes almacenes y edificios para el ocio y el comercio banal (no hay viviendas)</li> <li>-Calles muy animadas de personas y automóviles (se presumen ruidosas)</li> <li>-Barrio Chino: <i>Yoshiwara</i> (antiguo espacio de prostitución en Tokio)</li> <li>-Con tres niveles de flujos, separados pero apretados en el mismo fondo de la calle: 1) el ferrocarril urbano a ras de suelo; 2) las autopistas voladas; 3) las aceras, unas a ras de edificio y otras voladas entre edificios (la actual imagen de Hong Kong), en cuyos interiores se adivinan centros comerciales cerrados.</li> </ul>
	<p>MÁQUINA CORAZÓN</p> <p>MÁQUINA MÚSCULO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ambiente propio del interior de una máquina: pistones, ejes y poleas entre humos tóxicos</li> <li>-La electricidad es la energía inagotable, aunque no se explica cómo se obtiene</li> <li>-Las imágenes transmiten el incesante dinamismo y la potencia de las tripas de la colosal máquina</li> <li>-Destacan dos máquinas que hacen el papel del corazón (Heart Machine) y los músculos (Machine-M), conectadas entre sí por impulsos eléctricos a manera de nervios que recorren la ciudad</li> <li>-Es el "templo" donde la ciudad del futuro ofrece el sacrificio cotidiano del esfuerzo de los obreros</li> </ul>
<p><b>CIUDAD DE LA OSCURIDAD</b></p> <p>Extremidades inferiores</p> <p>BARRIOS OBREROS</p> <p>CIUDAD HISTÓRICA (centro histórico degradado)</p>	<p>APARTAMENTOS "NICHOS"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Viviendas obreras en edificios racionalistas de enorme vulgaridad: bloques y viviendas estándares para la vida adocenada</li> <li>-No hay comercios, ni espacios para el ocio o la recreación</li> <li>-No se vislumbra plan urbano: los edificios se amontonan sin orden, conforme con la imagen de un suburbio proletario o subproletario</li> <li>-No hay infraestructuras ni equipos de transporte o comunicación, salvo los ascensores que elevan a los obreros hacia el nivel de la zona industrial</li> </ul>
	<p>CATACUMBAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Muestra la ruina de la "antigua civilización" que si tenía corazón (alma)</li> <li>-El corazón (alma) se recrea mediante iconos cristianos: cruces, altares, velas</li> <li>-Metáfora del alma perdida (y enterrada) en la ciudad del futuro</li> <li>-El alma permite la revuelta obrera: así, este es el espacio de la conspiración obrera contra el poder (reminiscencia de la lucha de los cristianos en las catacumbas romanas)</li> </ul>

Le Corbusier diseñó su *Plan Voisin* en 1925 para sustituir la «reliquia medieval» de la ciudad de París por una nueva ciudad contemporánea. El guión de *Metrópolis* se inspiró en una novela de 1926 (Pedraza, 2000) y la película fue presentada en 1927 ¿coincidencias? En cualquier caso, la gran diferencia es que mientras el *Plan Voisin* disponía su plano antropomorfo en la horizontal, la *Metrópolis* de Lang dispone esa estructura organicista en la vertical: cerebro, corazón, manos (extremidades). En los estratos superiores de la ciudad radica la sede de un Gobierno administrativista, que recuerda más a las oficinas de una gran empresa bajo la dirección de un gran y único gerente, que controla las infraestructuras y equipamientos de comunicación y transporte hacia el exterior de la ciudad (aeropuertos y estaciones de ferrocarril). Por debajo se halla la «escuela de cerebros», la *Ciudad de los hijos* (de la clase dirigente), con una estética elitista y muy cuidada estilo *Country Club*, en espacios abiertos hacia el cielo, inundados de luz solar que permiten el desarrollo de los *Eternal Gardens*. En el estrato inferior se encuentran las grandes torres de acero y cristal de apartamentos para las residencias de las clases medias, de estilo «racionalista expresionista», servidas por infraestructuras de transporte de carácter local, pero aparentemente eficaces: avionetas, ferrocarriles y autopistas colgados entre edificios. A ras de suelo se desarrolla el distrito comercial y de ocio, con una gran dinamismo de flujos bien definidos, pero que se desarrollan apretadamente: el ferrocarril metropolitano —metro— en el nivel inferior, sobre esa infraestructura se abren varias calzadas que soportan densas autovías de tráfico rodado y por encima varios niveles de calles peatonales, unas a pie de edificio y otras voladas entre edificios, tal como las sendas que en Hong Kong (y en otras ciudades) conducen a los «ciudadanos-clientes» entre los edificios que en su interior acogen «malls» comerciales, esto es, en la *Metrópolis* de Lang se adivinan ya nuestros centros comerciales cerrados y el *shopping* como estilo de ocio. También se encuentra en este nivel mundano el *Distrito Yoshiwara*, referencia explícita al selecto y antiguo barrio de prostitución de Tokio. Si los rayos solares penetraban hasta la *Ciudad de los niños* y, tal vez hasta los estratos superiores de la zona residencial, el centro comercial es el lugar por excelencia de la luz eléctrica.

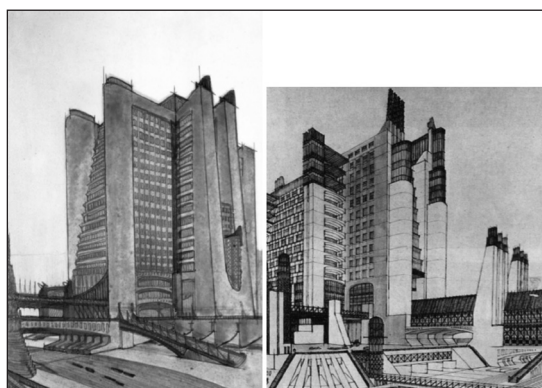
Por debajo del nivel del suelo aparece la potente zona de máquinas, perfectamente definida como si se tratase de un polígono industrial, a la que se dirigen cotidianamente los obreros en grandes elevadores, desde el subsuelo donde se levantan los barrios obreros. Son de estética racionalista, pero de aspecto muy vulgar; de hecho, si en la zona residencial son de acero y cristal, la ciudad obrera es de muros ciegos con pequeñas ventanas que semejan nichos de un cementerio. No se vislumbra rasgo alguno de urbanismo: ni existen equipamientos ni infraestructuras (salvo los ascensores que sólo llegan al nivel industrial) y los edificios se amontonan sin orden en un espacio abigarrado, remedo de los suburbios proletarios autoconstruidos o donde se han desarrollado las denominadas «soluciones masivas de viviendas» (poblados de absorción y otras fórmulas menos sofisticadas). Bajo tierra, ésta es la ciudad de la oscuridad, que se prolonga hacia abajo por el nivel de las catacumbas, alegoría plural tanto a la vieja ciudad histórica —el centro histórico degradado— desde la que nace la ciudad del futuro, como a espacio de la resistencia y de la conspiración, tal como las antiguas catacumbas cristianas en Roma. También en la película *Doce monos* (1995), los habitantes de Los Ángeles han desarrollado su propia ciudad subterránea, pero ahora se trata justo de lo contrario, de huir de la contaminación superficial propiciada por el mal desarrollo tecnológico.

Con el mismo trasfondo argumental de los riesgos de la sobreexplotación de los recursos, las películas más recientes han seguido la línea inaugurada por Lang. Así, las ciudades del futuro son siempre densas, compactas y verticales, pero donde desaparecen los suburbios que tanto preocuparon a Lang. En *Blade Runner* (1982), para definir la megalópolis de Los Ángeles en el año 2019, Scott se inspiró en los atestados centros urbanos de Hong Kong, Shanghái y Tokio (Hellmann, Weber-Hof, 2010: 91), dando por sentado que las bulliciosas calles erizadas de rascacielos en el futuro dejarán de ser luminosas, espesadas por una persistente niebla contaminante. Por su parte, los hermanos Wachowski, en *Matrix* (1999) eligieron el *Central Business District* de Sidney (Hellmann, Weber-Hof, 2010: 164) como escenario estándar del centro de la ciudad estándar del futuro: el centro, de nuevo, como lugar complejo que sostiene la trama y permite las relaciones y el conflicto.

Parece que es el centro comercial de las megaciudades orientales, con desarrollos vertiginosos en altura y también en extensión, el que más y mejor sirve al cine para expresar el desasosiego contemporáneo frente a la paulatina desaparición de los convencionalismos sociales y, también, de las más elementales normas sociales de convivencia armónica —que antes se llamaban *normas de urbanidad* emanadas, precisamente, de las ciudades—, lo que se traduce en miedo ciudadano —urbanismo del miedo<sup>6</sup>—. Tales megaciudades resultan extrañas y desconcertantes a los occidentales por su mezcla extrema entre tradición y rabiosa modernidad, y se utilizan como hipotético reflejo de un futuro sin normas, de una sociedad mestiza, en un escenario ecléctico. En *Lost in translation* (2003), Sofía Copola explora la soledad, el hastío y la alienación situando sus personajes en la gran ciudad contemporánea de Tokio (Hellmann, Weber-Hof, 2010: 167).

Figura 3

ANTONIO SANT'ELIA, PROPUESTAS PARA LA CITTÀ NUOVA (1913)



Sin embargo, desde principios del siglo XX, las reflexiones urbanísticas más serias proponían que el futuro de la ciudad pasaba por la suburbanización, las bajas densidades y

6 GRUPO DE TRABAJO DE GEOGRAFÍA URBANA (2005): *La ciudad y el miedo*. VII Coloquio de Geografía Urbana, AGE y Publicaciones de la Universitat de Girona, 334 pp.

la horizontalidad. En el libro *Anticipations*, publicado en 1901, Wells señalaba cómo las ciudades podrían extenderse sin solución de continuidad al resolverse, mediante la técnica, el problema de la distancia y acortarse el tiempo necesario para el transporte. Vaticinó que, además de por el ferrocarril y por el telégrafo, los suburbios del futuro estarían servidos por una amplia red de anchas autovías, con tráficlos completamente separados, con conexiones a distinto nivel para evitar cruces y «*por una densa red de teléfonos, tubos de transporte de paquetes y todo tipo de conexiones arteriales parecidas*» (Hall, 1996: 287).

### 3. Mecnópolis: la ciudad-máquina al servicio de la Humanidad frente a la imagen filmica de la ciudad-máquina opresora

Desde principios del siglo XX, entre algunos urbanistas con un fuerte sentimiento romántico animado por los grandes avances de la técnica, la visión de la ciudad del futuro va adquiriendo cada vez más la imagen de una máquina compleja y perfecta, puesta al servicio de la Humanidad. En esa línea destacan las propuestas de la *Città Nuova* (1913) y el *Manifiesto dell'architettura futurista* (1914) ambos de Antonio Sant'Elia (Montaner, Hereu, Oliveras, 1994), donde se rechaza la arquitectura del momento y, a partir de una visión optimista de la máquina y sus aplicaciones al habitar, se defiende la aplicación intensiva de las nuevas técnicas industriales en la arquitectura y en el urbanismo, desarrollando una línea de pensamiento que alcanzaría su cenit con el Movimiento Moderno en su búsqueda de la máxima eficacia en el diseño al servicio de las funciones urbanas.

Los nuevos utopistas creyeron que, para que la ciudad funcionase era preciso un diseño integral a gran escala, explorando nuevas estructuras de gran tamaño y múltiples niveles, que combinasen concentración, separación y flexibilidad. La movilidad sin límites (horizontal y vertical) como paradigma que sustenta la distribución de espacios funcionales necesariamente interconectados. Primero la energía eléctrica y, luego, la energía nuclear que se presumían inagotables y sin efectos adversos, serían los motores de la nueva ciudad-máquina. La técnica y la energía aplicadas al transporte y la comunicación permitirían, de esa manera, resolver la congestión de los centros urbanos, separando los flujos y superponiéndolos en altura y, al mismo tiempo, dilatando la ciudad hasta el infinito por la planicie.

Desde principios del siglo XX, en las ciudades de Estados Unidos se combinaban crecimiento en vertical y en horizontal merced a la aplicación incesante de los nuevos descubrimientos tecnológicos; si bien, salvo en algunas viejas ciudades de la costa atlántica, en general las ciudades norteamericanas crecían más de forma horizontal, gracias a la popularización de una nueva máquina —el automóvil— y al desarrollo de una tupida red de autopistas que harían posibles los enormes suburbios de muy bajas densidades. El punto de encuentro de esas veloces autopistas debía ser el Centro Comercial y de Negocios —el corazón y el músculo de la ciudad—, así en ese nodo de centralidad los rascacielos debían ser construcciones mecánicas de dimensiones colosales para multiplicar el escaso suelo disponible.

Ese es el sentido de las primeras soluciones para el «centro congestionado» de Harvey Wiley Corbett, en su propuesta de 1913 para una «ciudad con calzadas sobreelevadas», o el diseño de «ciudad vertical» de Ludwig Hilberseimer, en 1924, donde anticipa las claras líneas racionalistas de los edificios que flanquean las amplias y profundas avenidas; o los dibujos de Francisco Mújica, en 1929, en su propuesta de «ciudad de cien alturas en estilo

neo-americano» (Cohen-Damisch, 1993). Son esquemas estructurales con gran fortuna en el celuloide. El parecido resulta asombroso entre las propuestas para reestructurar Manhattan de los años 1960 y las calles donde transcurren las persecuciones entre naves de la *Guerra de las Galaxias*. También guardan gran similitud las calles de *El Quinto elemento* y los escenarios urbanos de Batman (*Gotham City*) y de otras muchas de las películas más recientes de ese género: el futuro ya está conquistado, ocupado y densificado y, por consiguiente, las ciudades vuelven a ser enormes.

Sólo algunas tempranas películas de ciencia ficción siguieron esa visión optimista del futuro, como *Planeta prohibido* (1956) y, en especial, *Barbarella*, de Roger Vadim (1968), en la que se muestra un futuro de seres felices, cuya única preocupación es seguir siendo felices y, para ello, la ciudad y sus construcciones deben tener esa clara vocación lúdica. La ciudad de *Sogo* que aparece en el film, constituye una perfecta ciudad máquina pensada para satis-

Figura 4

HARVEY WILEY CORBETT, CIUDAD CON CALZADAS SOBREELEVADAS, 1913



Figura 5

LUDWIG HILBERSEIMER, CIUDAD VERTICAL, 1924

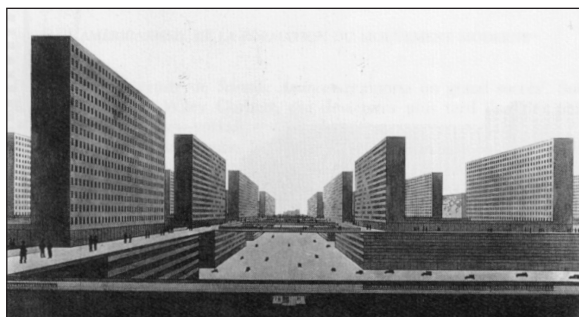


Figura 6  
*FRITZ LANG, METRÓPOLIS, 1927*



Figura 7  
*LUC BESSON, EL QUINTO ELEMENTO, 1997*



Figura 8  
*TERRY GILLIAM, BRAZIL, 1985*

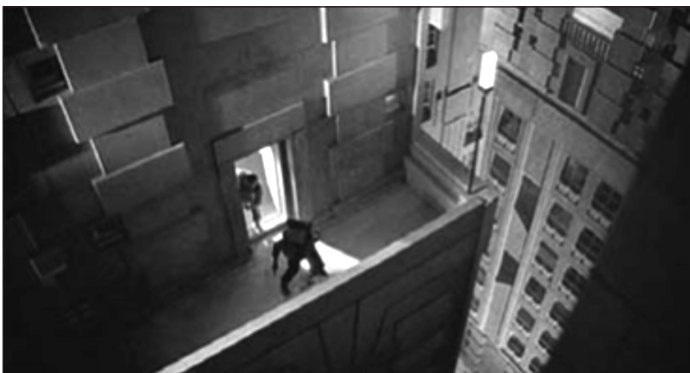


Figura 9

FRANCISCO MÚJICA, CIUDAD DE CIEN ALTURAS EN ESTILO NEO-AMERICANO, 1929



Figura 10

STEPHEN GOOSON, «NUEVA YORK EN 1980», ESCENARIO PARA LA PELÍCULA JUST IMAGINE, 1930



Figura 11

ROGER VADIM, LA CIUDAD DE SOGO, BARBARELLA, 1968



facer todas las necesidades humanas y procurar una existencia placentera y hedonista. La ciudad es una plataforma, que se eleva sobre los peligros que acechan en el medioambiente salvaje —no domesticado—, en este caso representado por el mar. Se trata de una clara iconografía del urbanismo lúdico, que hace especial hincapié en las formas extravagantes y sensuales.

En esas películas «optimistas» las propuestas arquitectónicas y urbanísticas se inspiran claramente en las soluciones dadas por algunos urbanistas contemporáneos, entre los que destacan la *Neo-Babilonia*, de Constant Nieuwenhuis (1964), y *Plug-In City* (literalmente ciudad conectada o en marcha), que el equipo Archigram comenzó a elaborar también desde 1964. En ambos casos se trata de propuestas futuristas de referencia, que anticipan la sociedad del ocio y del consumo lúdico, señalando la importancia del diseño de espacios para la nueva vida del nuevo *Homo ludens*.

Por el contrario, las películas de ciencia ficción han presentado siempre una imagen de la técnica aplicada al urbanismo muy alejada del optimismo con el que se planificaban tecnificados suburbios, autopistas, centros comerciales y altas torres para los negocios.

La visión de la ciudad como una máquina perversa arranca con la *Metrópolis* de Lang (1927). De hecho, toda la película es un manifiesto contra la máquina, que terminará por dominar a la Humanidad. Las dos grandes máquinas mostradas en el filme son la *Máquina Corazón* y la *Máquina-M*. La primera no es más que un gran amasijo tecnológico (carente de sentimientos) de pistones y válvulas que mueven la ciudad. La segunda puede interpretarse como el estómago que alimenta y mueve el músculo de la ciudad. En la película, tras un accidente provocado por los obreros, el hijo del amo de la ciudad entra en *shock* y en su delirio imagina la transformación de la *Máquina-M* en *Moloch* (antigua divinidad bíblica enfrentada a Dios, que exigía constantes sacrificios humanos echados al fuego que se abría en su estómago) que devora legiones de obreros.

El *ludismo* fue un movimiento obrero de principios del siglo XIX que se oponía al empleo de cualquier tecnología en la producción porque restaba puestos de trabajo y minoraba el valor de la persona frente al de la máquina. Así promovía la revuelta obrera contra el *maquinismo*, que esclavizaba a las personas a los frenéticos ritmos de la máquina. Pronto se dieron cuenta que el enemigo no era la máquina, sino los empresarios y el movimiento obrero fue derivando hacia una conciencia de clase. En *Metrópolis* son evidentes los paralelismos: el sabotaje a la máquina y el grito de *muerte a la Máquina!*; aunque no la conclusión del director, para el que el enemigo no es el empresario (el dueño de *Metrópolis* con el que los obreros acaban por abrazarse), sino la propia máquina, esto es, la tecnología y la propia Ciencia, encarnada en el científico *Rotwang* (nombre al que puede seguirse derivaciones de putrefacto —inglés— y tirano —chino—). Sin ser específicamente de ciencia ficción, en la película *Tiempos modernos* (1936), Charles Chaplin desarrollaba el previsible conflicto entre el hombre y la máquina como argumento central, que tenía lugar en el denso y pesado contexto de la ciudad industrial, con elementos futuristas que remiten a la *Metrópolis* de Lang, de la que al final huye el romántico vagabundo Charlot.

Las demás películas posteriores de ciencia ficción han insistido en las imperfecciones de la supuestamente idílica ciudad tecnológica. Si en *Metrópolis* la máquina perfecta estaba encarnada en el robot humanoide que acaba en la hoguera, en *Blade Runner* (1982) la máquina perfecta son los *replicantes*, humanoides que también acaban destruidos por la



gente común, en un universo de alta tecnología también altamente tóxico. En *Atmósfera cero* (Peter Hyams, 1981), la colonia ubicada en una luna de Júpiter cuenta con todos los medios tecnológicos imaginables para que la vida de los colonos sea lo más feliz y cómoda posible, sin embargo el peso de la tecnología que todo lo invade y controla resulta tan opresiva que los colonos recurren a la droga para soportar la vida tecnológica. En *Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990) la ciudad colonia en Marte queda gravemente expuesta por su dependencia de la máquina que genera el oxígeno. En *Brazil* (1985) el problema de la ciudad del futuro no son extraños virus ni replicantes, sino la propia burocracia organizativa, plasmada paradójicamente en un gigantesco descontrol de la ciudad máquina (en la que no funcionan ni la casa máquina ni sus sofisticados aparatos domóticos) que vive a expensas de la degradación a ultranza del medioambiente. En *Doce monos* (1995) la ciudadanía sobrevive en una compleja ciudad mecánica subterránea opresiva, incómoda, húmeda y fría.

Se ha ido afianzando así la respuesta negativa del cine a las propuestas optimistas de los urbanistas comprometidos con el futuro, que vieron la solución de todos los problemas humanos en la aplicación masiva de la tecnología. La reiteración de esa falsa imagen pesimista de la ciudad de la técnica se corresponde con una manifiesta ausencia de reflexión entre los cineastas, que han acabado en un reduccionismo iconográfico de potente dramatismo pero carente de verosimilitud: en el fondo la mayor parte de las películas en que aparecen ciudades del futuro acaban autoperodiándose, cayendo a veces en el sarcasmo a la hora de tratar las formas urbanas del futuro predecible, como han pergeñado los diseños urbanísticos de las nuevas tecnópolis donde se gesta y gestiona la economía del conocimiento y la información (Castell, Hall, 1994).

#### 4. Tiranópolis: el reto del buen gobierno de las ciudades del futuro

Lewis Mumford acuñó el concepto de *tiranópolis* para referirse al inevitable estadio posterior en la evolución de las megaciudades, conforme con las cada vez mayores dificultades para su administración y gobierno (Mumford, 1938). Según su hipótesis, el crecimiento desmesurado de la ciudad acabaría inevitablemente por ocasionar su crisis y declive, en escenarios en los que reinarían los enfrentamientos entre bandas armadas, las enfermedades y la escasez de alimentos, de manera que sólo un Gobierno firme y duro —tiránico— sería capaz de resolver los enormes conflictos y devolver la paz —de las armas— a la sociedad.

En una de las primeras películas de ciencia ficción: la *Vida futura* (*Things to Come*, William Menzies, 1936), ya se plantea cómo tras una devastadora guerra de 30 años de duración, a la que seguiría una tremenda plaga, la vida en el planeta quedaría mermada y muy afectada, y la Humanidad volvería a la Prehistoria sobreviviendo entre las ruinas de la vieja civilización, de la que se saldría mediante la aplicación de nuevas y avanzadas técnicas que, sin embargo, estarían controladas por una élite dominante que impondría su tiranía a la sociedad. Desde el punto de vista sociológico, el mensaje guarda un gran paralelismo con el de *Metrópolis* (1927), si bien, mientras Lang propone la rebelión social frente a la tiranía, en la película de Menzies será un líder de masas quien se encabece la revuelta contra la tecnología, para acabar imponiendo su propia tiranía.

Peor escenario futuro plantea *El Planeta de los simios* (*The Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), donde, tras el holocausto nuclear (tecnológico) la Humanidad acabaría esclavizada por los simios. En ese inevitable futuro tiranizado ahonda la serie de *Mad Max* (George Miller, 1979, 1981 y 1985), literalmente un calco de las apocalípticas premoniciones de Mumford: un futuro devastado y en ruinas, donde bandas rivales sobreviven con estructuras casi prehistóricas, en constante competencia por los escasos recursos existentes, por encima de las muy debilitadas y casi desaparecidas normas de convivencia, escenario donde de nuevo el líder ha de tomarse la justicia por su mano para imponer el orden a la fuerza. Futuros más «fascistoides» presentan otras películas menos relevantes pero de enorme popularidad, como *Juez Dredd* (*Judge Dredd*, Danny Cannon, 1995), en la que un solo líder hace abstracción en su figura de los tres poderes —legislativo, ejecutivo y judicial— para perseguir las guerras entre las bandas de *Mega-city*.

A veces, los filmes de ciencia ficción han trazado claras hipérbolos de la militarización de la ciencia y de su puesta al servicio de los Gobiernos. En ese sentido han tenido el campo abonado ante la «carrera espacial» y la «guerra de las galaxias» mantenidas por las dos grandes superpotencias (EE.UU. y la antigua URSS), en línea que mantienen las aplicaciones científicas a las comunicaciones, de la que se deriva, entre otras, el desarrollo de la informática (Fourez, 2006: 73). Ese es el trasfondo de la saga de la *Guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977, 1980, 1983, 1999, 2002 y 2005) en el que se muestra a la República casi como una utopía insostenible ante el acoso constante de los agentes del orden —los *Jedis*— que, con el control de la tecnología, se han pasado al «lado oscuro» —los *Siths*— e intentan acabar con la democracia para imponer una tiranía militar.

Frente a esos discursos, las fórmulas de los urbanistas desde comienzos del siglo XX o bien se encaminaban hacia programas de mayor justicia social, como en las ciudades del Movimiento Moderno y de los grupos soviéticos de ASNOVA y OSA en la búsqueda del

Figura 12

BROADACRE, LA CIUDAD DEL FUTURO DE FRANK LLOYD WRIGHT, TEORÍA ELABORADA DESDE 1924, SE SUSTENTABA EN EL EFECTO LIBERADOR DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE TRANSPORTE Y COMUNICACIÓN, QUE ENCOGERÍAN EL ESPACIO Y HARÍAN POSIBLE LA VIDA EN EDIFICIOS URBANOS DISEMINADOS ENTRE CAMPOS DE CULTIVOS

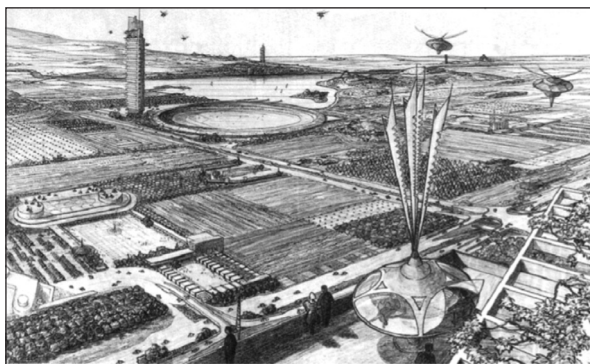


Figura 13

CIUDAD INTERCAMBIADOR (1963) DEL GRUPO DE ARQUITECTOS DENOMINADO ARCHIGRAM, QUE PROPOÑÍA EN LOS AÑOS 1960 CIUDADES TECNOLÓGICAS UTÓPICAS PERO POSIBLES, PARA UNA VIDA HEDONISTA Y CONSUMISTA

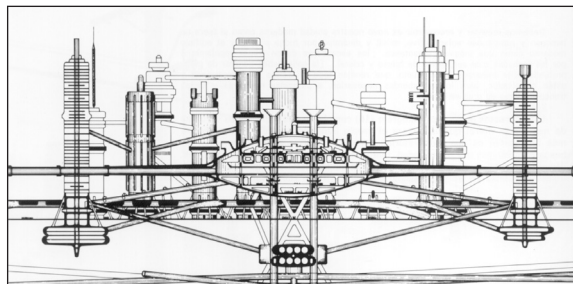


Figura 14

PLUG-IN CITY (1964), DE ARCHIGRAM. DETALLE DE LA MEGAESTRUCTURA QUE SOPORTA LAS DIFERENTES FUNCIONES Y LUGARES PROPIOS DE UNA CIUDAD. EN LA IMAGEN, LAS TORRES DE LA IZQUIERDA ACOGEN LOS APARTAMENTOS. EN LA BASE SE DISTRIBUYEN LOS MECANISMOS PARA EL CONTROL CLIMÁTICO Y AMBIENTAL, MIENTRAS EN LOS NIVELES SUPERIORES APARECEN LOS DEMÁS ELEMENTOS URBANOS: LA PLAZA, LAS OFICINAS, LOS GIGANTESCOS APARCAMIENTOS DE COCHES (EN FORMA DE SILOS) Y TODOS LOS SERVICIOS Y EQUIPAMIENTOS PROPIOS DE UNA GRAN CIUDAD: CENTROS DE EDUCACIÓN Y SALUD, ADMINISTRACIÓN, ACTIVIDADES TERCIARIAS, LUGARES DE OCIO Y CULTURA, ETC.

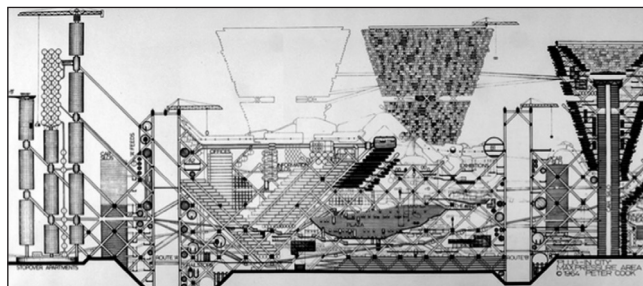


Figura 15

LA «PIRÁMIDE MAYA» DE LA TYRELL CORPORATION, DE 1.500 METROS DE ALTURA, EN BLADE RUNNER (1982), UNA MEGAESTRUCTURA INSPIRADA EN LAS PROPUUESTAS URBANÍSTICAS DE LOS AÑOS 1960



nuevo «condensador social» —urbanismo educador en nuevos valores— (Segre, 1988: 430), o bien ahondaban en las enormes posibilidades de libertad individual posibles en el futuro gracias a la tecnología aplicada a la vida ciudadana, como propone Frank Lloyd Wright en su *Broadacre city* (1924) y la vida en forma de colonos agro-urbanos.

De hecho, la visión futurista del programa socio-político anarquizante de Wright ha sido también traicionada en el cine de ciencia ficción, sustituida por propuestas *individualizantes* —crítica de la que no se libro el propio Wright (Hall, 1996: 297)—, sobre todo para argumentos centrados en la conquista y colonización de nuevos planetas, donde los nuevos colonos deben producir los alimentos necesarios para el sostén de la colonia, sobre la base de invernaderos de alta tecnología que se intercalan, a modo de jardines, entre las construcciones que albergan la vida ciudadana, como reproducen *Planeta prohibido* (Wilcox, 1956) y *Minority Report* (Spielberg, 2002), pero en un contexto social de colonos esclavizados o tiranizados por un gran poder central, que se intuye o se explicita, como en la película *1984* (Radford, 1984) y en el *remake* de *Sólo ante el peligro* que en 1981 dirigió Peter Hyams: *Atmósfera Cero* (Hyams, 1981).

Con todo, es preciso señalar que muchas propuestas urbanísticas para ciudades del futuro, si bien han anticipado la sociedad del ocio y del consumo lúdico, haciendo hincapié en la importancia del diseño de espacios para la nueva vida del nuevo *Homo ludens*, han eludido de manera consciente el diseño de la forma de gobierno. Así, ante la ausencia explícita de una ideología (Banham, 2001), la ciudad espectáculo y tematizada se muestra como el escenario propicio para un modelo social liberal y como propuesta ideológica de placer permisivo y homogéneo (banal) para un futuro ideal, en cualquier caso, muy alejado de la estereotipada y agobiante imagen fílmica.

#### 4. Metápolis «ou l'avenir des villes»

Ascher definió el concepto de la ciudad futura como metápolis, es decir, como la forma urbana que sobrepasa la idea de metrópolis o megápolis, derivada de la extensión sin límites de los aspectos urbanos por todo el territorio —la fragmentación a ultranza—, que comporta cambios sustanciales en la manera de vivir y de adaptarse a las nuevas estructuras físicas y plantea nuevos retos para su organización y gobierno (Ascher, 1995). Se asiste así a un importante cambio social, en el que el *urbanita* deja paso progresivo al *territoriano* o *metropolitano*: el habitante que en su devenir cotidiano hace uso extensivo de un territorio que sobrepasa con creces los límites urbanos (y la oferta urbana) de un solo municipio, gracias a la difusión generalizada del automóvil y de otros medios de transporte, pero que, precisamente por el cúmulo de avances tecnológicos, lleva una vida menos urbana, mas encapsulada y hedonista, encerrada en viviendas inteligentes que, al ofertar todo tipo de servicios y sensaciones, cortocircuitan el deseo de relación social.

La nueva vanguardia de pensadores urbanos recupera el sueño de la utopía, que ya no pasa por la vuelta a la Naturaleza (la casa en el jardín y la casa en la pradera), sino por las inmensas posibilidades que ofrece la tecnología para ser felices en nuevos entornos artificiales: las percepciones sensoriales de la Naturaleza pueden ser recreadas en entornos donde se eliminen los riesgos y las incomodidades inherentes al hábitat fuera de la ciudad (entre las regulaciones más banales se hallan el control del clima y del ambiente).

Parques temáticos y grandes superficies comerciales (todas tematizadas) pueden ser ejemplo de la concreción de tales postulados, pero las utopías futuristas fueron más allá, proponiendo escenarios artificiales, con recreaciones virtuales para engañar a los sentidos y proporcionar una sensación de inserción en la Naturaleza desde los muros del hogar, tanto más cuanto más numerosas y sofisticadas son las máquinas, los objetos, que le proporcionan ese sentimiento artificial de proximidad a la Naturaleza. La película *Atmósfera cero* (*Outland*, Hyams, 1981) recrea esa estética hedonista, donde se hallan numerosos y concurridos lugares de relación, convenientemente artificializados —tematizados— para conseguir que los colonos lleven una vida adocenada pero feliz (paradigmático es el campo de golf virtual en el que juega el gerente de la colonia). Más explícito resulta el film *Desafío total* (Paul Verhoeven, 1990), que muestra el caso del obrero que, con sus ahorros, adquiere un implante cerebral —un chip— con el que alucinar una vida más feliz: ya no hace falta construir falsos escenarios tangibles, la técnica permite implantarlos en el cerebro y, de paso, controlar la mente del feliz usuario (en el presente, algunos canales de televisión autonómicos insisten en esa estrategia).

Figura 16

BLADE RUNNER (1982), LA INFLUENCIA DE LAS GRANDES AGLOMERACIONES URBANAS ES PATENTE EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN, QUE NO MUESTRA EL DESURBANISMO CRECIENTE DE LAS CIUDADES REALES



La ciudad contemporánea (y la previsible en un futuro a medio plazo) conlleva cambios sustanciales en la organización social, en su gobierno y en el escenario físico donde se desarrollarán los comportamientos ciudadanos. No obstante, no parece que el cine establezca un futuro ajustado a las tendencias previsible. Mike Davis ha puesto en duda lo que parece un axioma inevitable, que la oscura imaginería de *Blade Runner* (1982) constituya el escenario previsible y cierto de la luminosa Los Ángeles del futuro (Davis, 2001). Por el contrario acusa al film de mostrar un pastiche incoherente de paisajes imaginarios, muy influenciados por la densa forma urbana japonesa, con el objeto de definir una nueva distopía, un espacio de gran dramatismo social y formal, sin duda opresivo, poco ajustada a las tendencias reales.

En opinión de Davis, tras el horizonte de ciberfascismo que propone el cine, existen unas tendencias reales hacia el futuro, no contempladas por la ciencia ficción y que, sin embargo, han comenzado ya a manifestarse y a configurar los futuros escenarios urbanos. Siguiendo

el modelo zonal de Burgess, establece una configuración social determinista (ecología del miedo), que se corresponde con formas urbanas concéntricas, donde se suceden, desde el centro hacia la periferia, los siguientes ámbitos:

- 1) *El espacio vigilado*, que se corresponde con el CBD, cada vez más diseñado como espacio de seguridad integral, al que se accede por conductos de seguridad, para ingresar en espacios de seguridad, constantemente vigilados por videocámaras y otras técnicas invasivas de la privacidad. Películas de otro género si han mostrado como es posible el control integral de las personas, como *Enemigo público* (Scott, 1998).
- 2) *El espacio del «tiro al blanco»*, configurado por el cinturón de viejos barrios degradados, donde malviven las clases sociales más desfavorecidas, espacio que los trabajadores del CBD deben atravesar a diario exponiéndose a potenciales agresiones. La literalidad con que nomina este espacio es harto descriptiva, por cuanto los trabajadores del CBD son blancos y los habitantes del barrio son negros o de otras razas. Estos espacios han sido constantemente retratados en el cine y estereotipados por las imágenes de Harlem —el callejón del crimen—, pero extensibles a otros ámbitos, como demuestran las películas *Un día de furia* (Schumacher, 1992) y *Training Day (Día de entrenamiento)* de Antoine Foqua (2001).
- 3) *Las medias lunas de la represión y el control social*, están formadas por los barrios de los inmigrados integrados en el sistema, pero bajo control social por ser diferentes y, por consiguiente, susceptibles de ser criminales. Se trata de los barrios latinos, italianos, chinos, etc., mostrados con toda crudeza en *Training Day* (Antoine Foqua, 2001), y tema recurrente en la filmografía de Spike Lee.
- 4) *Las zonas donde los vecinos te vigilan*, son los espacios residenciales de las primeras periferias suburbanas, todavía próximos a la ciudad, donde los vecinos desconfían entre sí y se espían, tal como reflejan las películas *American Beauty* (Mendez, 1999), pero también los barrios donde los vecinos, hartos de la delincuencia, se han organizado en patrullas vecinales de control a las que nadie controla. En ese sentido son explícitas algunas películas de Scorsese, como *After hours ( Jo, qué noche!)*, Scorsese, 1985).
- 5) *Las miniciudades enrejadas y la gerontocracia*, son los barrios que voluntariamente se encierran bajo estrictas normas de seguridad, para que ningún extraño pueda acceder. El deseo de encerrarse —enrejarse— aumenta cuando los hijos abandonan el hogar y se genera la sensación de «nido vacío» que acrecienta la soledad, la ansiedad y el miedo, de ahí que las áreas residenciales envejecidas son las más encerradas en sí mismas, como ocurre con las miríadas de urbanizaciones para europeos jubilados en las costas españolas. Muchas son las referencias fílmicas de maduros envejeciendo al sol de La Florida, en todo tipo de urbanizaciones cerradas: desde los meros aparcamientos de caravanas hasta los *country clubs* más exclusivos. Jay Roach los refleja en tono de comedia en la serie de *Los padres de ella (Meet the Parents, 2000)* y *Los padres de él (Meet the Fockers, 2004)*.
- 6) *Los universos paralelos* aparecen precisamente como negocio inmobiliario emergente, que aprovecha el miedo para recrear escenarios ficticios de ciudad tradicional. Son barrios restringidos, tematizados, donde todo está bajo control para

proporcionar a sus residentes un ambiente tradicional en condiciones de extrema seguridad. Las compañías Disney y MCA son algunas de las promotoras de estos universos simulados, concretados en barrios encapsulados donde todo queda bajo riguroso control. *El Show de Trumann* (Weir, 1998) constituye una potente metáfora de este nuevo hábitat. Línea explotada por las urbanizaciones ligadas a campos de golf, engendros artificializados absolutamente ajenos a los contextos litorales y áridos en que se establecen.

- 7) *El cinturón tóxico* se halla formado por los restos del aparato industrial en degradación, por los cementerios (de coches y de personas), por los almacenamientos al aire libre de todo tipo de deshechos, por los terraplenes y por las industrias peligrosas y contaminantes que todavía perviven. Son los escenarios más conocidos del crimen en las películas, donde se realizan las transacciones entre delincuentes, las redadas masivas y las persecuciones policíacas. Paul Verhoeven sigue proponiendo esos escenarios en sus visiones futuristas, como en *Robocop* (Verhoeven, 1987) y en *Desafío total* (Verhoeven, 1990). En *Brazil*, de Terry Gilliam (1985), se intenta ocultar el cinturón tóxico con vallas publicitarias que ofrecen paraísos artificiales.

Figura 17

BRAZIL, DE TERRY GILLIAM, 1985: LAS VALLAS PUBLICITARIAS OFRECEN PARAÍDOS CONSUMISTAS A LA VEZ QUE ESCONDEN LA REALIDAD DEGRADADA



### III. SÍNTESIS: UTOPÍA, ECOTOPÍA, PRIVATOPÍA, LUDOTOPÍA Y DISTOPÍA: SE CIERRA EL CÍRCULO

Las películas de ciencia ficción, más que describir la realidad urbana del futuro, empeñadas en mostrar el revés (o los riesgos) de la utopía, en el fondo han descrito en cada momento «el turbulento presente» contemporáneo (Elena, 2002: 58). La ciudad del mañana, conforme con las tendencias observables en la actualidad, apuntan hacia una ruptura de su forma física y de su tejido social. Esto es, se camina hacia la desurbanización y hacia la inserción artificial en la Naturaleza, a costa de notables impactos ambientales en la misma. La baja densidad, la horizontalidad, las pequeñas porciones de Naturaleza (domesticada y acotada para uso

privativo), la segregación de usos y los nuevos lugares de encuentro elitista, perfectamente controlados y diseñados para un consumo feliz y hedonista, constituyen las formas físicas de metápolis, articuladas por una gran movilidad individualizada de las personas.

Por su parte, la disminución de las relaciones personales, el incremento de las comunicaciones a través de intermediarios tecnológicos, como proponen el e-mail, e-trabajo, e-comercio, e-relación (chateo, SMS, blogs), están fomentando el desconocimiento entre las personas y, con ello, la desconfianza y el miedo.

Sin entrar en dónde se operó el primer cambio (si en la ciudadanía que demandaba un nuevo escenario o en el nuevo escenario que ha cambiado las pautas de comportamiento ciudadanas), lo cierto es que la dialéctica entre forma urbana y forma de habitar apunta hacia una ciudad del futuro, el hogar de *cyborg* en un espacio *e-urbanizado*, que estará sustentado por megaestructuras invisibles, u ocultas, e *infoestructuras*, para evitar su impacto en un paisaje convertido en recurso esencial de consumo inmobiliario. Esto es, las megaciudades del cine han errado en ese punto, interesadas más en recrear escenarios dramáticos que potencialmente reales (¿qué dramatismo hay en una zona residencial suburbana?) Las reflexiones actuales sobre la ciudad sostenible, el ecourbanismo (Ruano, 1999) y el neo-paisajismo son respuestas orientadas a resolver las demandas sociales generadas por las ecotopías y ludotopías que influyen de forma creciente en el mercado inmobiliario, bien para la adquisición privativa de paisaje, bien para un consumo seguro y hedonista del mismo.

Así parece que el futuro escenario del previsible conflicto social no tendrá lugar en *Gotham*, ni en la oscura y tóxica ciudad de Matrix, sino en la soleada pradera del suburbio sin fin. Si *La noche de los muertos vivientes* (1968) de George A. Romero, constituyó una devastadora metáfora sobre la distinción de clases sociales y etnias (el puro y el impuro) y sobre la amenaza latente en la pradera, a la que el nuevo colono debía hacer frente solo, su reciente *remake*, *Amanecer de los muertos* (2003), de Zack Snyder, constituye toda una parábola de la nueva forma de vida suburbana: es en el soleado suburbio donde aparecen ahora los zombis, en un escenario luminoso (a plena luz del día), para perseguir a los suburbanitas que, ahora, se refugian en un gran centro comercial (el nuevo templo donde guarecerse de las fuerzas del mal).

Será esa ciudad del futuro, dispersa, consumista, privatizada, luminosa y divertida, donde se produzca la ruptura definitiva del tejido social, cada vez más mediatizada por mecanismos electrónicos interpuestos. Conviene pues que el cine comprometido con el futuro de la Humanidad reajuste su punto de mira.

## BIBLIOGRAFÍA

- ALEJÁNDREZ, V., MAGALLÓN, G., GRANDAL, I.B., PEREÑA, R.M. (2005): *La obra civil y el cine, una pareja de película*, Madrid, Cinter, 394 pp.
- ALTHABE, G., COMOLLI, J.L. (1994): *Regards sur la ville*, Paris, Centre George Pompidou, 128 pp.
- ASCHER, F. (1995): *Métapolis ou l'avenir des villes*, Paris, Odile Jacob, 346 pp.
- BAIGORRI, A. (1995): «Del urbanismo multidisciplinar a la urbanística transdisciplinaria. Una perspectiva sociológica», *Ciudad y Territorio. Estudios Territoriales*, III, 104, pp. 315-328.



- BANHAM, R. (2001): *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*, Barcelona, Gustavo Gili, 223 pp.
- BENDALA GALÁN, M. (2003): *La ciudad, ayer y hoy*, Madrid, Real Academia de Doctores, 42 pp.
- BRUNETTA, G.P., COSTA, A. coords. (1990): *La città che sale. Cinema, avanguardie, immaginario urbano*, Trento, Manfrini ed., 277 pp.
- CASTELLS, M., HALL, P. (1994): *Tecnópolis del mundo: la formación de los complejos industriales del siglo XXI*, Madrid, Alianza Editorial, 363 pp.
- COHEN, J.L., DAMISCH, H. (1993): *Américanisme et modernité*, Paris, Flammarion, 447 pp.
- COLLINS, P. (1998): *Los ideales de la arquitectura moderna; su evolución (1750-1950)*, Barcelona, GG, 322 pp.
- DAVIS, M. (2001): *Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo*, Barcelona, Virus editorial, 72 pp.
- ELENA, A. (2002): *Ciencia, cine e historia. De Méliès a 2001*, Madrid, Alianza, 270 pp.
- FOUREZ, G. (2006): *La construcción del conocimiento científico: filosofía y ética de la ciencia*, Madrid, Narcea, 209 pp.
- GARCÍA VÁZQUEZ, C. (2004): *Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI*, Barcelona, GG, 232 pp.
- GIRARDET, H. (1992): *Ciudades alternativas para una vida urbana sostenible*, Madrid, Celeste ed., 191 pp.
- GOROSTIZA, J. (2007): *La profundidad de la pantalla. Arquitectura+cine*, Tenerife, COAC, 316 pp.
- HALL, P. (1996): *Ciudades del mañana. Historia del urbanismo en el siglo XX*, Barcelona, Ed. del Serbal, 494 pp.
- HELLMANN, C., WEBER-HOF, C. (2010): *Ciudades de cine*, Barcelona, Océano, 192 pp.
- LICATA, A., TRAV, E.M. (1985): *La città e il cinema*, Bari, Dedalo, 99 pp.
- LÓPEZ JUAN, A. (2008): «El cine español como fuente documental para el estudio de los barrios marginales», *Investigaciones Geográficas*, n° 47, pp. 139-157.
- LUIGI, G. (1997): *La arquitectura en Europa*, Madrid, Acento ed., 108 pp.
- MONTANER, J.M., HEREU, P., OLIVERAS, J. (1994): *Textos de Arquitectura de la Modernidad*, Madrid, Nerea, 494 pp.
- MUMFORD, L. (1938): *The cultura of cities*, ed. 2002, New York, Routledge, 586 pp.
- PEDRAZA, P. (2000): *Fritz Lang. Metrópolis*, Paidós Ibérica, Barcelona, 140 pp.
- PRICE, C. (1964): *New Scientist*, London, 436 pp.
- RAMÍREZ, J.A. (1993): *La arquitectura en el cine. Hollywood la edad de oro*, Madrid, Alianza Editorial, 349 pp.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L. (1977): *Las funciones de la imagen en la Enseñanza. Semántica y Didáctica*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 196 pp.
- RUANO, M. (1999): *Ecourbanismo. Entornos urbanos sostenibles: 60 proyectos*, Barcelona, Gustavo Gili, 192 pp.
- SANT'ELIA, A. (2003): *Antonio Sant'Elia*, Madrid, A. Asppan, 79 pp.
- SEGRE, R. (1988): *Arquitectura y urbanismo modernos. Capitalismo y socialismo*, La Habana, Arte y Literatura, 531 pp.

SORLIN, P. (1996): *Cines europeos, sociedades europeas 1939-1990*, Barcelona, Paidós, 220 pp.

WRIGTH, F.L. (1945): *When Democracy Builds*, Chicago, University of Chicago, 165 pp.