



proyecto, progreso, arquitectura

ISSN: 2171-6897

revistappa.direccion@gmail.com

Universidad de Sevilla

España

Cabezas Garrido, Juan Antonio  
VIAJE, CIENCIA FICCIÓN, ARQUITECTURA. MAPAS, ESTACIONES Y ESPEJOS  
proyecto, progreso, arquitectura, núm. 3, noviembre, 2010, pp. 136-155  
Universidad de Sevilla  
Sevilla, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=517651587010>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

## VIAJE, CIENCIA FICCIÓN, ARQUITECTURA. MAPAS, ESTACIONES Y ESPEJOS

TRAVEL, SCIENCE FICTION, ARCHITECTURE. MAPS, STATIONS AND MIRRORS

Juan Antonio Cabezas Garrido

**RESUMEN** El viaje es y ha sido un tema recurrente en la ciencia ficción desde sus comienzos. El viaje como proyecto, como trayecto y como límite conforman escenarios en los que la arquitectura se hace presente definiendo el carácter, la forma y el entorno del futuro. La representación de ese entorno y la vocación prospectiva que contiene la ciencia ficción, producen innumerables ejemplos distintos que imaginan diversidad de escenarios posibles en futuros lejanos y próximos. La mezcla de elementos habitables que produce el viaje, donde la ciudad, el edificio y el transporte en ocasiones son la misma cosa, se añade al reflejo de la realidad que el cineasta superpone a su propia y personal visión del porvenir. El tren llegando a la ciudad, símbolo del primer espectáculo cinematográfico, y la visión de las estrellas del pasajero de un transbordador espacial son metáforas de la fascinación del hombre por su propio descubrimiento y del deseo constante de avanzar hacia la materialización de su imaginación.

**PALABRAS CLAVE** Arquitectura, ciencia ficción, viaje, ciudad, prospectiva, representación.

**SUMMARY** Travel is and has been a recurrent theme in science fiction since its inception. The planning, the route and the destination of the journey shape scenarios in which architecture is present, defining the character, the form and the surroundings of the future. The representation of those surroundings, and the foresight contained in science fiction, produces innumerable different examples that imagine the diversity of possible scenarios in futures far and near. The mixture of inhabitable elements along the journey, where city, buildings and transport are sometimes indistinguishable, is added to the film director's superimposed reflection of reality and personal vision of the future. The train arriving at the city, a symbol of the first film screening, and the vision of stars seen by the space shuttle passenger, are metaphors for the fascination of humankind for their own discovery, and of the constant desire to advance towards the fulfilment of their imagination.

**KEY WORDS** Architecture, science fiction, travel, city, foresight, representation.

Persona de contacto / Corresponding author: [juanantoniocabezas@dr9arquitectos.es](mailto:juanantoniocabezas@dr9arquitectos.es). Arquitecto. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla.

1. MAGRITTE, René: La perfidia de las imágenes (Esto no es una pipa) 1928-29.



*Ceci n'est pas une pipe.*

1

*"Un viaje de mil millas comienza con el primer paso". Lao Tse*

## EL MAPA NO ES EL TERRITORIO

La cita, de Alfred Korzybski<sup>1</sup>, aunque intencionalmente sacada de contexto, ilustra la eterna dualidad entre la realidad y la ficción, entre la vigilia y el sueño, entre el objeto y su representación. El tema, recurrente desde Platón hasta Matrix, insiste en mostrarnos a nosotros mismos como seres ciegos ante una realidad imposible de descifrar, pese a que las limitaciones de la percepción hayan ido siendo suplidas por la tecnología, la ciencia y el pensamiento. *Esto no es una pipa*, (figura 1) en el dibujo de Magritte. Aunque podamos pensar en un primer momento que la realidad, como el mapa, acaba siendo una cuestión de escala, lo cierto es que la más fidedigna de las representaciones no es más que un elaborado código, que únicamente nos ayuda a entender la realidad que plasma. Código, escala y límite son conceptos de referencia para la re-

presentación del territorio y, en consecuencia, de todo lo que se sitúa sobre él.

El concepto de límite tiene aquí un significado doble, ya que alude tanto a la frontera física como a la frontera de la inteligibilidad de lo representado, a la profundidad hasta la que el intérprete puede descifrar, o en cierto modo a la cantidad de información que contiene el mapa. Korzybski (casi) parafrasea a Wittgenstein; *"los límites de mi lenguaje son los límites de mi mundo"*<sup>2</sup>, pero ofrece la posibilidad de acercarse a ese territorio al que alude, al igual que el hombre sale de la caverna para contemplar el mundo de las ideas en la alegoría de Platón. El mapa no limita en este caso el propio mundo, sino que advierte del riesgo de identificarlo con lo que en él se describe: ilustra e informa, define, mide y muestra, pero contiene inexactitudes y además es parcial, en un continuo movimiento del límite. Los cartógrafos dibujaban mapas del mundo

1. La esencia de la obra de Korzybski, fundador de la Semántica General, es la declaración de que los seres humanos están limitados en su conocimiento por la estructura de su sistema nervioso y la estructura de sus lenguas. La obra de Korzybski ha influido notablemente en disciplinas como la Programación Neurolingüística (PNL) o la terapia Gestalt, y en la obra de personajes tan diversos como Alfred E. Van Vogt, Robert A. Heinlein, W. S. Burroughs o Buckminster Fuller. Como curiosidad, cabe destacar que el Instituto de Semántica General, entidad fundada en 1938 por Korzybski, aparece en obras de ciencia ficción de referencia como el libro *El mundo de los No-A* (1945), de A. E. Van Vogt o la película *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard.

2. WITTGENSTEIN, Ludwig: *Tractatus Logico-Philosophicus*, § 5.6.

2. Aelita (Yakov Protazanov, 1924)

3. *Frau im Mond* (Fritz Lang, 1929)

conocido mientras el planeta estaba aún siendo descubierto, a veces creyendo que aquel mundo *era* el mundo. Filósofos y científicos como Anaximandro de Mileto y Eratóstenes fueron los primeros en calcular las dimensiones de la tierra y en plasmar en un dibujo una representación del mundo, como ahora los mismos científicos son los que dibujan los mapas del universo conocido, en una suerte de repetición que no hace más que confirmar que la frontera sigue en movimiento y el territorio se aleja y se expande a medida que se representa.

La tecnología que nos ayuda a representar la realidad se encuentra en parecidas circunstancias. Desde aquellos primeros cartógrafos hasta hace muy poco, el mapa-el plano- ha sido un efectivo sustituto del territorio a la hora de interpretarlo, ordenarlo e intervenir en él. En la actualidad y gracias a la tecnología, las estrategias e instrumentos de representación de nuestro entorno han sufrido una poderosa revolución (como en tantos otros campos) reemplazando su condición de sucedáneo por la de complemento. Lejos de simplificar o abstraer los objetos o lugares que en ella se plasman, el papel del antiguo mapa se ha hipertrofiado hasta el punto de agregarse a la realidad añadiendo nuevas capas de información sobre lo que directamente percibimos; la *realidad aumentada* superpone *distintos mapas sobre el mismo territorio*, tantos como el usuario elija dependiendo del momento, la actividad o la necesidad de información. Nuestra percepción del mundo se multiplica, y ahora el objeto, el edificio, el paisaje nos ofrecen información no visible, que completa la antigua y monocromática realidad: *Esto es más que una pipa*.

El mapa, aunque solo modela lo físico, ha sido durante siglos el medio sobre el que el expedicionario ha trazado la ruta y el marino calculado el rumbo. Durante el proceso de trazado y cálculo, ambos han *imaginado* el viaje, *proyectado* la exploración, el negocio o

la diversión, y en cierta manera también *representado* su futuro.

La ciencia ficción, salvo quizá en aquellas de las distopías<sup>3</sup> que discurren en el futuro más cercano, tiene sólidos cimientos en el viaje y en la exploración, en mitos y éxodos no sólo espaciales, sino del mundo interior del ser humano. La arquitectura, como la ciencia ficción, proyecta-pre-representa- una realidad que aún no ha sido construida, sino sólo imaginada. La ciencia ficción sólo especula con lo que imagina, mientras que la arquitectura, además, trata de definirlo con precisión. Trazar un itinerario significa adecuar procesos de representación; *proyectamos* el viaje sobre el mapa como la arquitectura sobre el plano.

Nuestros mapas son representaciones estáticas de realidades físicas, que sirven a una intención de intervenir de alguna manera en ellas, o surgen de necesidades dinámicas como son la exploración o el descubrimiento, y de ellos el desplazamiento, el *viaje*. En ese mismo sentido de exploración, cuando hablamos de arquitectura inventamos con vocación de actualidad y en ocasiones de futuro, tal como el escritor y el cineasta, conscientemente, dibujan de forma cotidiana mapas de viaje, escriben cuadernos de bitácora, a veces imaginan mundos y otras, incluso, universos.

## EL VIAJE

La ciencia ficción se hace presente desde los primeros tiempos del cine, tan pronto que en 1902 Georges Méliès rueda *Viaje a la Luna*, considerada la primera película del género de la historia. A pesar de su aparente ingenuidad, el filme de Méliès incluye importantes adelantos técnicos y narrativos específicos del medio cinematográfico<sup>4</sup> y en el literario continúa el camino comenzado más de treinta años antes por Jules Verne, cuando publica *De la tierra a la luna* en 1865. En sus primeros años de existencia, el

3. Una distopía, llamada también antiutopía, es una utopía perversa donde la realidad transcurre en términos opuestos a los de una sociedad ideal. El término fue acuñado como antónimo de utopía y se usa principalmente para hacer referencia a una sociedad ficticia (frecuentemente emplazada en el futuro cercano) en donde las tendencias sociales se llevan a extremos apocalípticos. Ejemplos conocidos de ciencia ficción distópica los podemos encontrar en la literatura, como por ejemplo *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley, 1984, de George Orwell, o *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, y en el cine, como *Metropolis*, de Fritz Lang, *Blade Runner*, de Ridley Scott, *Soylent Green*, de Richard Fleischer, o la conocidísima *El planeta de los simios*, de Franklin J. Schaffner.

4. Algunos de los avances en el cine de Méliès son la exposición múltiple, los fundidos, y rudimentarios travellings y experimentos en la edición, cuya influencia más tarde reconocería Edwin S. Porter, pionero del montaje cinematográfico.



2



3

cine refleja el espíritu de los exploradores que en aquellos años alcanzaban los polos e intentaban llegar a lo más alto del Himalaya<sup>5</sup>. Una vez alcanzados los grandes objetivos en el planeta, el espacio comenzaba a vislumbrarse como la siguiente frontera para el hombre.

En 1916 David W. Griffith rueda *Intolerancia*, y al final de la década y a lo largo de los años 20, el cine ya se ha convertido en un activo motor de las vanguardias europeas, que se encuentran en plena ebullición. El expresionismo aporta obras como *El Gabinete del Doctor Caligari*, dirigida por Robert Wiene en 1920 o *Nosferatu*, de F. W. Murnau, en 1922. Dziga Vertov crea el “Kinoglaz” o *cine-ojo* en 1924, y Sergei Eisenstein rueda en 1925 *El acorazado Potemkin*. Dentro de esta tendencia, y lejos de constituir un género menor, la ciencia ficción despunta con películas pioneras, siendo las cinematografías

soviética y alemana las que aportan los tres grandes títulos del género.

*Aelita, reina de Marte*<sup>6</sup>, de Yakov Protazanov (figura 2) y *La mujer en la Luna*<sup>7</sup>, de Fritz Lang (figura 3), son dos ejemplos de cómo la ciencia ficción es utilizada como metáfora de la vida real; ambas utilizan el viaje a otros mundos como excusa para hacer una crítica más o menos velada de las circunstancias de su época, distanciándose del lugar en el que se producen para centrar el argumento sin la contaminación del contexto, del mismo modo que la obra cumbre de la ciencia ficción de la primera mitad del siglo XX, *Metropolis*<sup>8</sup>, también de Fritz Lang, desvela las contradicciones de la ciudad y de la sociedad modernas, mostrándonos una urbe megalítica, tecnológica e hipertrofiada, que magnifica las desigualdades entre sus habitantes sojuzgando a aquéllos que la hacen funcionar.

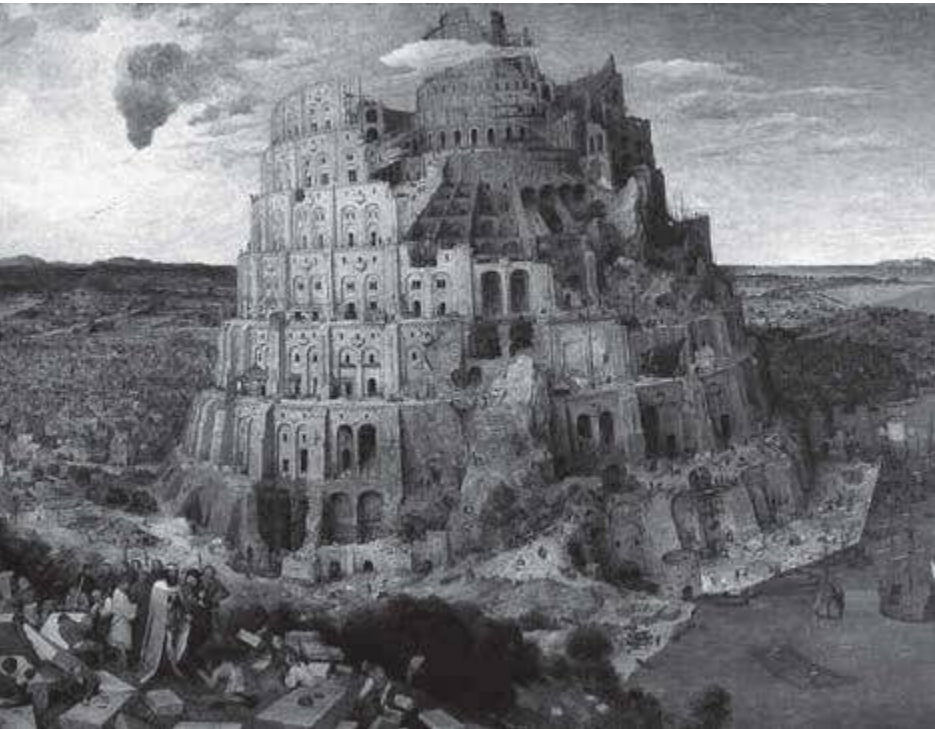
5. En 1909, Robert Peary llega al Polo Norte y en 1911 Amundsen y Scott al Sur; en 1925 George Mallory trata de escalar el Everest.

6. *Aelita*. Yakov Protazanov, URSS, 1924. Basada en una novela escrita en 1922 por el conde Alexei Tolstoi, pariente lejano de Leo Tolstoi, Aelita se convertiría de inmediato en la producción soviética más importante y costosa de la década de los 20. Tolstoi presentaba a Aelita, Reina de Marte, como una monarca sometida por su dictatorial padre que lanza una llamada de socorro a la Tierra. Los, el ingeniero a cargo de la Estación de Radio de Moscú, descifra el mensaje y junto con el revolucionario Gusev, emprende un viaje a Marte con la nave que ha construido. Los y Gusev ayudan a Aelita a derrocar al tirano, pero ella erige su propio régimen totalitario.

7. *La Mujer en la Luna (Frau im Mond)*. Fritz Lang, Alemania, 1929. Ante la sospecha de la existencia de oro en la superficie lunar, un grupo de industriales que ven peligrar su negocio hacen robar la documentación necesaria para emprender el viaje al espacio. Con ello, chantajejan a los científicos que la elaboraron para que estos consientan en que les acompañe uno de sus hombres en el viaje a la luna y así defender sus intereses.

8. *Metropolis*. Fritz Lang, Alemania, 1927. En una megalópolis del año 2027 los obreros viven en un gueto subterráneo donde se encuentra el corazón industrial con la prohibición de salir al mundo exterior. Incitados por un robot se rebelan contra la clase intelectual que tiene el poder, amenazando con destruir la ciudad que se encuentra en la superficie, pero Freder, hijo del soberano de Metrópolis, con la ayuda de la hermosa María, de origen humilde, intentará evitar la destrucción apelando a los sentimientos y al amor.

4. *La Torre de Babel* de Pieter Brueghel el Viejo, 1563, y la Nueva Torre de Babel de *Metropolis*, de Fritz Lang, 1927.



La ciudad del futuro, surcada por vehículos voladores, tiene como símbolo visible una enorme edificación (figura 4) bautizada como *la Nueva Torre de Babel*, que recuerda a la que imaginó Brueghel en el siglo XVI.

La ciudad y el cine como elementos indisolubles están muy presentes en los experimentos cinematográficos de principios de siglo, como los del soviético Dziga Vertov; como antes hicieron los hermanos Lumière, Vertov postula un evidente paralelismo entre la ciudad, el cinematógrafo y la máquina en su film *El hombre con la cámara*, estableciendo el hecho urbano como motor de la sociedad moderna. La máquina como símbolo de la revolución y el nuevo lenguaje están reflejados de tal manera que se traslada el movimiento (metáfora del progreso) a un elemento tan fundamentalmente estático como la arquitectura: la ciudad se mueve junto al cine. Con la eclosión de la urbe moderna, comienza el viaje.

Esa metáfora del progreso hizo que ciudad y locomoción formaran parte del cine desde sus inicios, cuando no había más argumento que la vida cotidiana, y el verdadero milagro del celuloide no era otro que documentar la vida diaria y las costumbres de la gente, rodeada de la ciudad, en una especie de *permanencia futura*. Stephen Barber<sup>9</sup> hace hincapié en el carácter prospectivo del cine, enfatizando el presagio de la muerte<sup>10</sup> como contraposición a la presencia, aunque lógica y traumáticamente cambiante, de la ciudad. Lo urbano permanece— aunque en continua metamorfosis, en proceso de destrucción y renacimiento constantes— y lo humano desaparece en una especie de viaje al futuro, tal como describe H. G. Wells en la novela *La máquina del tiempo*<sup>11</sup> de idéntica manera. Como curiosidad, la novela se publicó en 1895,

año de la proyección de las primeras películas de los Lumière, en las que el tren y la ciudad son el centro de la narración, introduciendo al viajero llegando a la ciudad como paradigma de una nueva y dinámica sociedad.

La ciencia ficción emplea el viaje como parte esencial de sus argumentos en multitud de obras, como anteriormente la novela de aventuras había incluido la expedición y el descubrimiento. También utiliza el viaje en el tiempo desde su germen: la primera novela de ciencia ficción en español, *El Anacronópete*<sup>12</sup>, de Enrique Gaspar, se adelanta a H. G. Wells ocho años en la invención de la *máquina*. Verne, Wells y el propio Gaspar, descubren nuevos mundos mediante los viajes, como hace Swift con *Gulliver* ciento cincuenta años antes, pero despojándolos de la fantasía—la porción de incredulidad que aportaba lo sobrenatural— que adornaba las antiguas novelas. Ese distanciamiento de la fantasía y la sustitución de ésta por la aparente racionalidad científica, es la que da lugar a la ciencia ficción moderna, que nace con una inequívoca vocación de realidad prospectiva, de predicción o imaginación de posibles futuros.

En la realidad física, el espacio (entendido como lugar, además de como trayecto) juega un papel primordial en el viaje, que en el relato exige ilustrar los hitos que aparecen en su desarrollo además del origen y el destino. Mientras en la novela se plasman mediante profusas descripciones, en el cine necesitan ser materializados, ya sea mediante la filmación en localizaciones reales o en decorados, o una mezcla de ambas. En la ciencia ficción, sin embargo, no existen modelos a rodar o reproducir, y es aquí donde la creación de nuevas formas no sólo afecta al paisaje urbano, sino a cualquier elemento que rodea la acción fílmica.

9. BARBER, Stephen: *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano*. Gustavo Gili, Barcelona, 2006, p.18.

10. BARBER, Stephen. Op. cit., p.19.

11. WELLS, Herbert George: *La máquina del tiempo*. Anaya, 1999. «¡Qué extraños desenvolvimientos de la Humanidad, qué maravillosos avances sobre nuestra rudimentaria civilización, —pensé—, iban a aparecérsese cuando llegase a contemplar de cerca el vago y fugaz mundo que desfilaba rápido y que fluctuaba ante mis ojos! Vi una grande y espléndida arquitectura elevarse a mi alrededor, más sólida que cualquiera de los edificios de nuestro tiempo; y, sin embargo, parecía construida de trémula luz y de niebla. Vi un verdor más rico extenderse sobre la colina, y permanecer allí sin interrupción invernal. Aun a través del velo de mi confusión la tierra parecía muy bella. Y así vino a mi mente la cuestión de detener la máquina.»

12. *El anacronópete* es una novela escrita por el dramaturgo español Enrique Gaspar y Rimbau y publicada en 1887. El anacronópete es una caja enorme de hierro fundido, que navega a través del tiempo. La novela narra la visita de sus personajes a diversos momentos del pasado. Puede leerse un excelente estudio crítico obra de María de los Ángeles Ayala en la dirección <http://bit.ly/aus7UO>.



5. El interior de la nave de *Planeta Prohibido* (Forbidden Planet, Fred McLeod Wilcox, 1956).

6. La estrella de la Muerte, el planetóide de *La guerra de las Galaxias* (George Lucas, 1977), la nave Nostromo de *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979), y la nave ciudad Atlantis de *Stargate Atlantis* (B. Wright y Robert C. Cooper, Productores Ejecutivos, 2004).



5

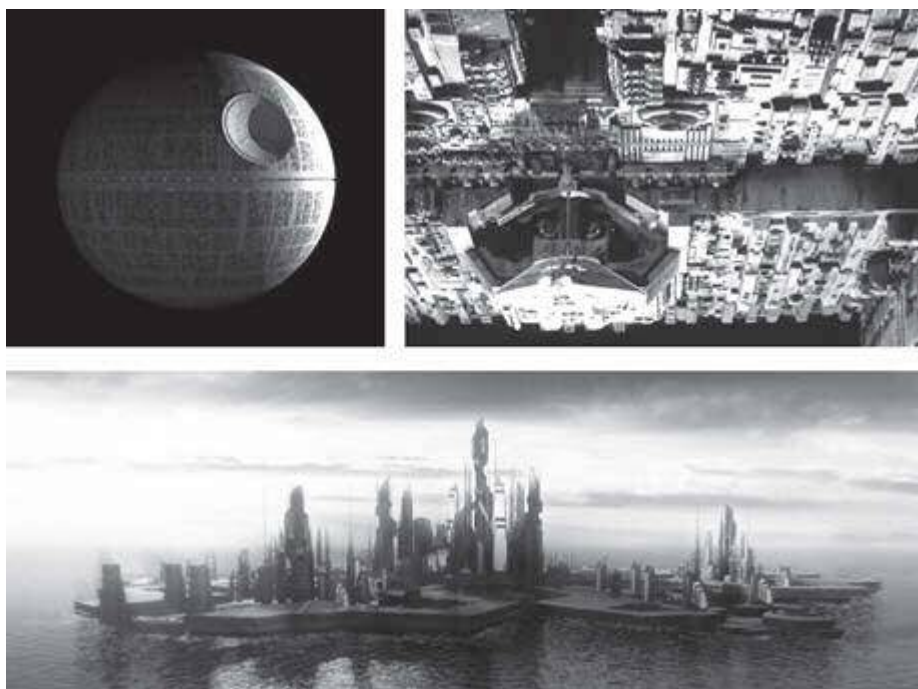
Las primeras películas y seriales cinematográficos del género muestran diferentes modos de acercarse a esa creación: desde la seriedad técnica y el alarde de medios que muestran las producciones de Fritz Lang para la UFA<sup>13</sup> en los años veinte hasta la tosquedad de las realizaciones del cine norteamericano de serie B de los treinta, que toma sus temas y escenarios de los primeros cómics de ciencia ficción, en especial de Flash Gordon y Buck Rogers.

En todos los casos, desde los comienzos de la historia de la ciencia ficción en el cine, se evidencia la necesidad de un imaginario o una simbología propios del género, aunque al contrario de lo que ocurre con el cine de época, donde la historia proporciona un modelo documentado, no existe un escenario único, sino múltiples visiones de futuros diversos, que convierten la ambientación de cada historia en un proyecto único y esencialmente diferenciado. Este hecho se afronta al principio mediante la inclusión de las vanguardias artísticas en el

medio cinematográfico cuando se trata de mostrar los lugares del futuro, como el traslado de las formas del constructivismo en *Aelita* o del expresionismo en *Metropolis*. En el caso de los viajes, aunque numerosos en la ciencia ficción, los recursos son aún rudimentarios; biplanos, sencillos cohetes; primitivas metamorfosis de un tren más o menos evolucionado, que había sido el símbolo del progreso tecnológico durante tanto tiempo. No sería hasta películas como *Planeta Prohibido* (1956)<sup>14</sup> (figura 5)—salvo alguna excepción anterior, como el filme soviético *Kosmicheskiy Reis* (1936)<sup>15</sup>—cuando el medio de transporte se libera de las convenciones funcionales (y hasta cierto punto tipológicas) de los ya conocidos como el ferrocarril, el cohete o incluso el dirigible, y se convierte en un lugar no sólo amplio y confortable, sino diseñado específicamente para viajar en el espacio.

En la ciencia ficción visual nos movemos en el interior de arquitecturas específicamente desarrolladas para





6

el viaje, ya que obviamente la funcionalidad *real* para desplazarse no es un requisito del medio de transporte usado. Podemos considerar su diseño más como un proceso intencionadamente arquitectónico que meramente científico o tecnológico, ya que lo que persigue ese diseño es la predicción y descripción del ambiente, la forma y el aspecto del futuro mediante lugares habitados. No sólo son la ciudad o el interior de los edificios los que

definen el modo de habitar sino que, en muchos casos, ciudad, edificio y vehículo son una misma cosa. La Estrella de la Muerte de la saga de *La guerra de las galaxias*, la nave Nostromo de *Alien: El octavo pasajero*, las distintas Enterprise de la serie *Star Trek* o la nave ciudad *Atlantis*, de la serie del mismo nombre (figura 6), son ejemplos destacados en una innumerable lista de producciones de cine y televisión en las que se da esta triple vertiente

13. Siglas de Universum Film AG, que fue el mayor y más importante estudio cinematográfico alemán desde la época de la República de Weimar hasta el final de la Segunda Guerra Mundial.

14. *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*), Fred McLeod Wilcox, 1956. Una expedición es enviada al planeta Altair-4, a años luz de la Tierra, para averiguar qué ha ocurrido con una colonia de la que hace tiempo que no se tienen noticias. Lo que encuentran es al Dr. Morbius y a su hija, los únicos supervivientes que han escapado a un monstruo que ronda por el planeta. Al parecer, todo empezó cuando los colonos encontraron la tecnología de una raza superior ahora extinguida, los Krell.

15. *Viaje cósmico* (*Kosmicheskiy Reys: Fantasticheskaya novella*). Vasili Juravlyov, URSS, 1936. Trata sobre el primer viaje a la luna, conseguido por un anciano científico, acompañado de una mujer astronauta y un niño. La película está dedicada al físico Konstantin Tsiolkovski, pionero de la astronáutica y asesor científico del film, que introdujo en él temas como la microgravedad en la superficie lunar o los cohetes por secciones.

7. Interior de la estación espacial de 2001:  
*Una odisea del espacio* (Stanley Kubrick,  
1969).



7

de alojamiento, transporte y medio *urbano*. Hay también otras construcciones en la ciencia ficción que se constituyen en *paradas* o *escalas* en este tipo de viajes: las estaciones espaciales, como la *Space Station 5* de 2001: *Una odisea del espacio*<sup>16</sup> (figura 7) o *Babylon 5*, de la serie de televisión homónima. El largo viaje utiliza el barco y su solemne arquitectura para retratar una determinada vida futura, en lugar de usar aviones, cohetes u otros artefactos de tecnología predominante, en una doble alegoría: el progreso de la humanidad y la deriva del individuo en un universo cada vez más desconocido. Tanto el optimismo como el pesimismo sobre el futuro tienen cabida en esta mirada.

Del mismo modo que no siempre somos del todo conscientes del entorno –por lo cotidiano de su uso– cuando utilizamos medios de transporte habituales, en toda ficción, y más cuando se desarrolla en épocas distintas a la propia, el ambiente, los objetos, los habitáculos,

en resumen, el escenario que rodea a la acción, se torna arquitectura al igual que lo hace el resto de los decorados; los lugares en los que transcurre la acción no sólo no responden a exigencia alguna de la ingeniería, sino que como premisa fundamental reflejan el momento temporal y el lugar en el que se encuentran sus ocupantes: uniformes de azafatas, asientos, vagones, hélices, ojos de buey, vajillas, ventanas, ceniceros.

La aproximación que los cineastas han hecho en este sentido al ámbito del futuro ha variado sensiblemente tanto con la época como con el carácter de la historia, o más bien con la intención narrativa del autor, su capacidad descriptiva y los medios a su alcance en cada momento de la narración. La arquitectura siempre aparece pasiva o activamente describiendo esos entornos–mejor que espacios– en la ciencia ficción, incluso en la literaria, entornos de los que el espectador (o el lector) es también inquilino, mientras a la vez se convierte en acompañante

o en guía de una especie de museo del porvenir. El acercamiento al escenario que se nos describe puede variar sustancialmente al igual que lo hace la ambientación del cine de época, donde es posible ubicar al espectador con operaciones sencillas o con complejas representaciones de ese entorno. Mientras en *THX 1138*<sup>17</sup> George Lucas dota a una película de reducido presupuesto de los mínimos elementos para dar al entorno un carácter *futurible*—en contraste con sus posteriores producciones—Ridley Scott, fuertemente influido por la época, elabora un recargado e hiperrealista lienzo en *Blade Runner*<sup>18</sup>. Ambas ilustran dos tendencias muy diferenciadas en la cinematografía del género; la definición del futuro mediante meticulosas descripciones del ambiente (y por lo tanto, decorados y construcciones auxiliares tan arriesgadas como prolijas), contra la descripción del entorno por medio de la abstracción y la descontextualización de elementos no necesariamente complejos (figura 8). Un ejemplo de esta última actitud fílmica podemos verla en *Solaris*<sup>19</sup>, de Andrei Tarkovski, sobre la que insistiremos

más adelante. Antes de que el protagonista, Kris Kelvin, parta hacia la estación espacial situada sobre el extraño planeta Solaris, recibe la visita de un antiguo cosmonauta, amigo de su padre, que años antes estuvo allí. La escena del regreso a la ciudad del cosmonauta, desde la casa de campo de los padres de Kelvin, se desarrolla en una secuencia de cinco minutos rodada en las autopistas de acceso a Tokio, en la que la cámara, el color (y su ausencia) y el sonido manipulado de los automóviles son suficientes para crear un entorno urbano completamente ajeno, en ocasiones terrorífico, pese a lo común de sus componentes<sup>20</sup> (figura 9).

En ambos ejemplos el papel de la arquitectura alterna escenario y paisaje, sin perder ninguno el carácter de *elemento habitable*. Una de las principales características de la ciencia ficción es que hace un uso muy limitado de la naturaleza, en su casi obsesiva búsqueda de un futuro *pantecnológico* en el que las estrellas o las megalópolis son el nuevo y único paisaje que puede observarse desde la ventana. Los ojos de buey de los cruceros se

16. *2001: Una odisea del espacio* (2001: A space odyssey). Stanley Kubrick, 1968. Hace millones de años, unos simios descubren un monolito que les lleva a un nivel superior de inteligencia. En nuestra época, otro monolito vuelve a aparecer enterrado en la luna, lo que provoca el interés de los científicos humanos. El monolito lanza una señal que apunta a Júpiter, al que se envía una misión que la investigue, en una nave gobernada por la computadora HAL 9000, una máquina de inteligencia artificial, que es la encargada de gobernar todos los sistemas. Una disfunción de la máquina provoca la muerte intencionada de toda la tripulación excepto la del tripulante Bowman, que tras desconectarla, halla otro monolito en el lugar esperado.

17. *THX 1138*, George Lucas, 1971. En un futuro indefinido, la humanidad vive fuertemente controlada bajo tierra. Los habitantes de las ciudades se administran fármacos sistemáticamente, que cumplen al mismo tiempo la función de inhibidores de la conducta (especialmente la sexual) y catalizadores para conseguir una mayor concentración al desempeñar ciertos trabajos muy delicados. En esta sociedad, la economía es la base que lo mueve todo, incitando a los ciudadanos a trabajar y consumir durante toda su vida. El mismo estado se convierte a sí mismo en una religión, personificada por Om (una pintura del rostro de Jesucristo), que actúa de confesor y sirve de utilidad para controlar mejor a la población. Todo aquello que se salga, o sirva de impedimento al motor de esta sociedad es tachado de inmoral, incluso el amor. Cualquier sentimiento puede provocar distracciones en el trabajo, por lo cual es fuertemente castigado.

18. *Blade Runner*. Ridley Scott, 1982. Basada en la novela de Philip K. Dick ¿*Sueñan los androides con ovejas eléctricas*? La película describe un futuro en el que seres fabricados a través de la ingeniería genética, a los que se denomina *replicantes*, son empleados en trabajos peligrosos y como esclavos en las colonias exteriores de la Tierra. Estos replicantes se asemejan físicamente a los humanos pero carecen de la misma respuesta emocional y de empatía. Los replicantes fueron declarados ilegales en el planeta Tierra tras un sangriento motín. Un cuerpo especial de la policía, los *Blade Runners*, se encarga de rastrear y matar a los replicantes fugitivos que se encuentran en la Tierra. Con un grupo de replicantes suelto en Los Ángeles, un Blade Runner retirado es convocado para hacerse cargo de ellos.

19. *Solaris*, Andrei Tarkovski, 1972. Basada en la novela homónima de Stanislaw Lem. Kris Kelvin, un psiquiatra, es enviado a una estación espacial situada sobre el planeta Solaris para averiguar en qué circunstancias ha muerto Gibarian, uno de sus tres ocupantes. Una vez allí descubre que los dos miembros del equipo que quedan, Snaut y Sartorius, se encuentran al borde de la locura debido a que en la estación hay otras extrañas presencias. El planeta está cubierto por un océano de naturaleza desconocida, que durante años la ciencia se ha ocupado de investigar sin llegar a ninguna conclusión. Entonces Kelvin recibe una espeluznante visita, la de su mujer Harey, que se había suicidado años antes, y que el océano parece haber materializado para él.

20. «No cabe duda de que [Tarkovski] perfilaba el espacio de esa ciudad como un espacio que podría traer a la memoria rasgos visuales de Europa y, al mismo tiempo, emanar resonancias que potenciaran los elementos alucinatorios o alienantes indispensables. [...] En su transformación para el mundo fílmico de *Solaris*, Tokio se vincula vívidamente a Europa precisamente por la diferencia que la caracteriza: una discrepancia inherente a sus elementos constitutivos». Barber, Stephen Op. cit., pp. 101-103.

8. La simplicidad de *THX 1138* (George Lucas, 1971) frente al decorado postmoderno de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

9. *Solaris* (Andrei Tarkovski, 1972). Secuencia del regreso del cosmonauta Berton a la ciudad.

10. El transbordador espacial de *2001: Una odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968).



8



9



10

convierten en enormes pantallas desde donde contemplar una infinita e inabarcable extensión de territorio, con el viajero/habitante actuando como espectador de su propio progreso.

Al igual que las primeras expresiones del cine manifestaban la fascinación con el nuevo paisaje urbano y con el tren que llegaba hasta el mismo corazón de la ciudad, la ciencia ficción en cierto modo repite esta fascinación, pero con los nuevos viajes que depara el futuro. Ahora la pantalla es la ventana del antiguo ferrocarril, el viajero sigue contemplando una nueva y excitante realidad, y hace a la vez partícipe al espectador, que contempla asimismo al viajero como reflejo del reflejo. El cine se convierte, igual que en las películas de los hermanos Lumière, en otra ventana que mira otro paisaje, como mapas superpuestos en una nueva realidad aumentada.

Es común que la casa propia, el hogar, se asemeje mucho, o al menos visite lugares comunes del imaginario íntimo. Frecuentemente se utiliza, además, para potenciar el contraste con el futuro tecnológico, como ocurre en muchas películas cuya trama fundamental es el viaje de ida y vuelta, el trabajo, la misión temporal; del mismo modo ocurre con la excursión: el contraste entre el hogar y el destino más o menos lúdico se enfatiza potenciando los rasgos más antiguos, o tradicionales, de las posibles arquitecturas futuras, en lugar de resaltar aquellos que es necesario inventar, cosa que en ocasiones puede llegar

a convertirse en una tarea imposible. Este recurso exige que el espacio de partida no sólo se convierta en algo reconocible, sino que los elementos que lo caracterizan formen parte de la cultura del espectador; cuando Stanley Kubrick nos muestra en *2001* el viaje del Doctor Floyd a la estación espacial, rescata para el espectador la compañía Pan Am, los asientos y materiales de los aviones comerciales, uniformes de azafatas, las bandejas de comida, todo lo que para el entonces pasajero de una línea aérea era *cotidiano* (figura 10); incluso en la estación aparecen referencias como la del hotel *Hilton*, en un esfuerzo más de acercar el futuro al espectador. Otro ejemplo de este contraste se da en la serie británica *Doctor Who*<sup>21</sup>, la más longeva de la ciencia ficción televisiva; cuenta las peripecias de un viajero del tiempo y el espacio, el Doctor, que se vale de una compleja máquina llamada TARDIS, que tiene la forma exterior de una tradicional cabina de policía y cuyo interior es sorprendentemente mucho mayor que el exterior. Esa simple contraposición de formas y espacios, que no requiere grandes alardes tecnológicos a la hora de su puesta en escena, ilustra este “truco intelectual” que permite centrar y desarrollar grandes historias con pocos recursos.

Muy diferente es el caso de la expedición, que forma parte del centro ideológico de la ciencia ficción desde el *Viaje a la Luna* de Meliès, y que requiere un esfuerzo específico a la hora del diseño de los espacios que representa;

21. *Doctor Who* se emitió ininterrumpidamente desde 1963 hasta 1985 en la BBC, y fue de nuevo programada en 2005; hoy sigue en antena.



11. La ciudad flotante de Bepin en El Imperio contraataca (Irvin Kershner, 1980).



11

en la ya referida *La Mujer en la Luna*, y en *Destino: La Luna*<sup>22</sup>, aparecen dos de los primeros viajes de exploración, a semejanza de los últimos que se estaban llevando a cabo en el planeta. Al igual que *Intolerancia* introduce el gran decorado histórico, películas como *Metropolis*, *La vida futura*<sup>23</sup> o la misma *Frau im Mond* inician el que será el camino de la imaginería posterior de la ciencia ficción. El uso de ropas y enseres típicos de los exploradores de principios de siglo y los primeros intentos por mostrar un mínimo rigor científico dan paso a la gran *space opera*, que llegará a ofrecer escenarios colosales como los de *La guerra de las galaxias* y sus continuaciones o *Alien*, meticulosos y grandilocuentes como en *2001* o íntimos como los de *Naves misteriosas*<sup>24</sup>.

La arquitectura de la nave, de la ciudad o de la casa viajera, a diferencia de la lanzadera o el cohete, se ha ido convirtiendo en el eje escenográfico de una buena parte de la ciencia ficción desde los años 50 hasta la actualidad, diferenciándose de la prospectiva esencialmente urbana que ofrecen películas como *Blade Runner*, *Brazil*<sup>25</sup>

o *El quinto elemento*<sup>26</sup>. En estos casos y en cuanto a la invención, la libertad para plantear nuevas formas se ve mediatizada tanto por el contexto urbano contemporáneo a cada película como por la cinematografía preexistente; distinto es el caso de la arquitectura de la nave-ciudad, parcialmente sacada de ese contexto. Como plantea Jorge Gorostiza, “*El cine de este género siempre ha planteado sus innovaciones sobre todo en dos disciplinas: la Ingeniería—inventando nuevas máquinas, naves e ingenios— y la Arquitectura, donde se incorporan esas invenciones, creando además una morfología edificatoria especial, que incide de un modo fundamental en la ciudad, en el planteamiento de un modelo urbano, que se pretende crear con formas y tipos radicalmente originales*”<sup>27</sup>. Si bien esto se cumple a rajatabla en una buena parte del cine de ciencia ficción, cuando el género alcanza el viaje de exploración, como en *Star Trek*, o el éxodo, como en *Battlestar Galactica*<sup>28</sup>, los cineastas hacen flotar en el espacio verdaderos transatlánticos, a veces barcos y otras ciudades —incluso planetas, como la Luna itinerante de



*Espacio: 1999*<sup>29</sup>— en los que se dan cita, como anteriormente apuntábamos, elementos arquitectónicos procedentes de orígenes mucho más diversos que el puramente urbano.

Esta arquitectura mixta transporte-hogar-ciudad es en la que se producen las propuestas más interesantes del género, probablemente por la necesidad de articular un todo complejo en una imagen unitaria, pero sin las limitaciones del entorno urbano; sin la carga de la pre-existencia y sin el peso de la historia. El ya mencionado planetoide de la Estrella de la Muerte en *Star Wars*, la ciudad flotante de *El Imperio contraataca* (figura 11), o el decorado toroidal de 2001 son buenos ejemplos de ella. La literatura de ciencia ficción—incluso la propia ciencia—había adelantado las grandes estructuras espaciales flotantes: ya los físicos Robert Goddard (1918) y Konstantin Tsiolkovski (1920) teorizaron sobre naves generacionales, Robert Heinlein en 1941 sugiere la posibilidad de las naves-planeta, el físico y matemático Freeman Dyson propuso en 1960 la *Esfera de Dyson*<sup>30</sup>, y Larry Niven publica

la novela *Mundo Anillo*<sup>31</sup> en 1970. Desde los años 60 del siglo veinte hasta la actualidad, época del desarrollo y perfeccionamiento de los efectos visuales, es cuando la representación de estas urbes híbridas se ha ido haciendo posible, y la capacidad de mostrar esa arquitectura, más frecuente.

En los matices del viaje que acabamos de esbozar es donde se encuentran la mayor parte de las historias itinerantes de la ciencia ficción, y las arquitecturas que las enmarcan tienen mucho que ver con ellos. Hemos visitado en el cine arquitecturas del hogar, del tránsito y del destino, pero también en ese destino podemos encontrar la revisión de los modelos usuales y encontrar arquitecturas intelectualmente lejanas, de las que no tenemos referencia y que en muchos de los casos, como ahora veremos, se convierten en el final del viaje.

#### ESTACIÓN TÉRMINO: EL ESPEJO

“*Lo que necesitamos son espejos*”. Las palabras que pronuncia Snaut en *Solaris*<sup>32</sup> expresan la profunda angustia

22. *Con destino a la Luna (Destination Moon)*, Irving Pichel, 1950. Es uno de los primeros filmes, junto con la anteriormente mencionada *Kosmicheskiy Reys*, en el que se trata con cierto celo científico el asunto de los viajes espaciales.

23. *La vida futura (Things to come)*, William Cameron Menzies, 1936. El director fue a su vez un reconocido diseñador de producción, contando entre sus trabajos la dirección artística de *Lo que el viento se llevó (Gone with the wind)*, Victor Fleming, 1939).

24. *Naves misteriosas (Silent running)*, Douglas Trumbull, 1972. Trumbull fue el responsable de los efectos especiales de películas legendarias de la ciencia ficción, como 2001, *Encuentros en la tercera fase* o *Star Trek: The Motion Picture*.

25. *Brazil*. Terry Gilliam, 1985.

26. *El quinto elemento*. The fifth element, Luc Besson, 1997.

27. GOROSTIZA, Jorge: *La profundidad de la pantalla. Arquitectura+Cine*. Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, Santa Cruz de Tenerife, 2007, p. 189.

28. *Battlestar Galactica*, en *España Galáctica, estrella de combate*, fue una serie de ciencia ficción creada por Glen A. Larson y emitida en televisión de 1978 a 1980, que cuenta con una nueva versión, o más bien una reimaginación, que estuvo en antena desde el año 2003 hasta 2009. La historia esencialmente cuenta la huida a través del espacio de los supervivientes de un holocausto, en busca de un planeta llamado Tierra, en un destartado convoy de naves mientras son acechados por sus ejecutores, en un claro paralelismo con el Éxodo bíblico.

29. *Espacio: 1999*, serie británica producida por Gerry Anderson y emitida de 1975 a 1977, narra las aventuras de los habitantes de la base lunar Alpha, tras una explosión nuclear que separa a la Luna de la órbita terrestre, haciéndola vagar por el espacio.

30. Una esfera de Dyson es una superestructura con forma de esfera y con radio astronómico (es decir, equivalente a una órbita planetaria) que cubre por completo una estrella con la intención de aprovechar al máximo sus capacidades energéticas.

31. NIVEN, Larry: *Ringworld*. Ballantine Books, 1970. El Mundo Anillo es una enorme estructura que rodea una estrella.

32. «No queremos conquistar el cosmos, sólo queremos extender la Tierra hasta los lindes del cosmos. Para nosotros, tal planeta es árido como el Sahara, tal otro glacial como el Polo Norte, un tercero lujurioso como la Amazonia. [...] No tenemos necesidad de otros mundos. Lo que necesitamos son espejos. No sabemos qué hacer con otros mundos. Un solo mundo, nuestro mundo, nos basta, pero no nos gusta como es. Buscamos una imagen ideal de nuestro propio mundo; partimos en busca de un planeta, de una civilización superior a la nuestra, pero desarrollada de acuerdo con un prototipo: nuestro pasado primitivo.” LEM, Stanislaw: *Solaris*. Minotauro, Barcelona, 1985, p.78.

del viajero al encontrar un destino ignoto: la incapacidad para comunicarse con *algo* que nos supera o simplemente es muy distinto a nosotros, como llegar a una estación o a un aeropuerto de un extraño país y no encontrar a nadie que hable nuestra lengua, o la desesperación de los constructores de la Torre de Babel y el castigo a su atrevimiento: *llegar al cielo*. La vanguardia de la exploración transgrede de alguna manera el propio concepto del viaje, se sale del mapa, va a ninguna parte como el primer escalador de la cordada que va instalando los seguros. El castigo bíblico y la satisfacción del descubrimiento penden a partes iguales sobre el explorador.

El espejo ha sido una metáfora recurrente en la fantasía y la ciencia ficción, tanto como representación de la realidad, más o menos deformada "*yo prefiero soñar que las superficies bruñidas figuran y prometen el infinito...*"<sup>33</sup> donde se reflejan cuestiones reales y actuales, como una especie de antítesis maniquea del universo en cuyo interior se encuentra el lado opuesto del ser humano. El espejo abarca desde la prosa más sublime a la imagen más evidente; se usa como expresión del propio deseo o como lugar donde habita la fantasía, como en *Alicia a través del espejo*<sup>34</sup>, donde Lewis Carroll abandona el pasado de Alicia en el mundo real y nos zambulle en el mundo onírico del damero de ajedrez. En la mayoría de la ocasiones, al contrario que Carroll, nadie pasa a través de ese espejo.

Solemos huir de lo incógnito por el mero hecho de serlo: los lugares, formas y sonidos desconocidos, o sacados de contexto o de escala, generalmente son el preámbulo de algo terrorífico; ésta ha sido una característica tradicionalmente utilizada por la ciencia ficción, que en tantas películas ha hecho uso de ese recurso para provocar angustia o terror. A la hora de describir con imágenes ese mundo desconocido, no sólo existe el miedo del espectador, sino el del propio creador de las imágenes; cuando el viajero baja en la última estación, el viaje se convierte en procesión interior. Aquí acaba la predicción y la imaginación; y la arquitectura, que pierde sus referencias, se contagia de ese temor de no parecerse a algo real. En esos casos el viaje no lleva a ninguna parte, sino que forma parte de un bucle que nos devuelve una y otra vez a la estación.

En *Alien*<sup>35</sup>, Ridley Scott hace una breve escala en ella, donde el mundo torturado y terrorífico del pintor, escultor y dibujante Hans Ruedi Giger es objeto de una detalladísima reconstrucción escenográfica. Los elementos que emplea provocan asco y terror por la utilización de elementos pseudoorgánicos, con formas y escalas desproporcionadas, en una especie de mezcla desordenada de gótico y vísceras. Como contraposición, en el filme se aprecia el interés del director por establecer una clara diferencia entre el hábitat humano y el alienígena, usando como traductor el lúgubre lenguaje visual de Giger. A la vuelta del viaje de exploración y tras la eclosión del monstruo, las apacibles formas de los lugares de descanso de la nave Nostromo prácticamente no vuelven a aparecer en pantalla, ocupando su lugar los oscuros y laberínticos pasillos de salas auxiliares y cuartos de máquinas (figura 12). La película se acerca con cautela a los límites, utilizando de nuevo el recurso del miedo a lo desconocido para provocar tensión y terror. Scott volverá a repetir poco después en la ciencia ficción con *Blade Runner*, reiterando su especial interés en definir el porvenir con todo detalle, aunque de forma fallida, por la fuerte influencia postmoderna que sufrió la película, cuya imaginación resulta para el espectador de hoy tan específica y representativa de la época.

Esa temporalidad, por supuesto no exclusiva de la ciencia ficción, pero que por ella hace que muchas películas aguanten mal el paso del tiempo, ha llevado a muchos autores a cuestionarse cómo *reimaginar* un tiempo siempre ficticio sin dejar que, como ha ido ocurriendo en cada tramo de la historia, las modas estéticas dejen huella indeleble en sus obras. Pocas son las que han conseguido liberarse por completo de esa impronta, pero el esfuerzo sincero de muchos creadores ha dado ejemplos más que notables en la búsqueda de escenarios creíbles del porvenir. En ese camino hay autores que han insistido en que el futuro, que por definición no existe—o bien existe siempre, superpuesto al presente— se define por la tecnología y el pensamiento, no por la política o el arte, que son cíclicos como la moda, y además en cierto modo responden a sus dictados (en palabras de Jean Baudrillard, "*la moda es arbitraria, pasajera, cíclica y no añade nada a las cualidades intrínsecas del individuo*"<sup>36</sup>) en este sentido, la arquitectura es capaz de definir el

12. Dibujo de H. R. Giger para la nave extraterrestre y su transformación en decorado, en contraposición al interior de la zona de personal de la nave Nostromo en *Alien* (Ridley Scott, 1979. "Alien cockpit" © 1978, obra nº 377, acrílico sobre papel 70x100 cms.).



12

33. BORGES, Jorge Luis: *Ficciones. La Biblioteca de Babel*. Madrid: Bibliotex, 2001, p. 58.

34. CARROLL, Lewis: *Alicia a través del espejo*. Through the Looking-Glass, and What Alice Found There, Londres: McMillan, 1871.

35. *Alien*. Ridley Scott, 1979. En su viaje de regreso a la Tierra, la nave Nostromo recibe un pedido de auxilio de un planeta. Los siete miembros de la nave deciden ir al rescate. Una vez allí, uno de los tripulantes es atacado por una criatura de sangre ácida, que se vale del cuerpo del astronauta para procrear un monstruo que irá eliminando a cada miembro de la tripulación. (Fuente: [www.estoescine.com](http://www.estoescine.com))

36. "[...] fashion is arbitrary, transient, cyclical, and adds nothing to the intrinsic qualities of the individual." BAUDRILLARD, Jean, *The Consumer Society*, SAGE Publication, 1998, p. 100.

13. La retórica visual de David Lynch en *Dune* (arriba) y de Terry Gilliam en *Brazil* (abajo) y la utilización ecléctica de elementos arquitectónicos, tecnológicos y de vestuario.

14. Ilustraciones de las películas de ciencia ficción de Andrei Tarkovski; el decorado toroidal de la estación espacial en *Solaris* (1972), sus protagonistas, Kelvin y Hari, frente al espejo, y el escenario mixto naturaleza-arquitectura en el corazón de *La Zona de Stalker* (1979).



13

futuro en cuanto a tecnología y pensamiento, y no como arte o política.

Esta tendencia lleva a cineastas como David Lynch a buscar en el pasado un reflejo para su visión del futuro. *Dune*<sup>37</sup>, su única película de ciencia ficción, lejos de trascender las imágenes comunes, y en ocasiones tan repetidas, del cine del género, recupera formas, usos y construcciones del pasado, deformando, mezclando o cambiando estructuras y jerarquías, o desordenando sus elementos, comenzando una estética ecléctica, a veces postmoderna, de la ciencia ficción, sobre la que abundarán cineastas como Terry Gilliam en *Brazil*<sup>38</sup> o *Doce monos*<sup>39</sup> o autores de cómic como Enki Bilal en *La feria*

*de los inmortales*<sup>40</sup>. La retórica es usada profusamente por los dos cineastas, que utilizan la grandilocuencia y el ritual el primero y la exageración y la deformación el segundo para acentuar aún más los planteamientos de sus películas (figura 13). Cuando ambos llegan al mundo de la ciencia ficción, la intención prospectiva de la que hablábamos antes queda supeditada por completo a la intencionalidad del mensaje, casi siempre subjetivo, que subyace tras la historia principal. De todos modos, las formas y los ambientes del cine de ciencia ficción de ambos autores, aunque siempre velados por un ligero tejido onírico, resultan sorprendentemente creíbles pasado el tiempo, y los entornos que generan se nos aparecen



menos anacrónicos que otras propuestas intencionadamente prospectivas.

Hemos visto que hay un tipo de ciencia ficción que describe circunstancias de la actualidad con elaboradas formas del futuro; otra sin embargo se acerca a él con mucha más precisión, y por supuesto de una forma mucho más arriesgada, pero sin la necesidad de ilustrar tan profusamente ese decorado del porvenir. De esa forma el director ruso Andrei Tarkovski adapta al cine dos títulos clásicos de la literatura del género: la ya mencionada *Solaris*, y *Stalker*<sup>41</sup>. Ambas utilizan la ciencia ficción en un sentido *estratégico*, como afirma el mismo Tarkovski<sup>42</sup>.

Se han escrito multitud de interpretaciones, más o menos aventuradas, de las películas de Tarkovski, y es cierto que el director ruso ha hecho uso de la ciencia ficción como eficaz representación de la realidad—volvemos al código— quizá negando el simbolismo a lo literario o lo poético, pero otorgándoselo en una buena parte a lo visual y especialmente a lo arquitectónico. Se plasma por medio, sobre todo, de elementos retorcidos y torturados por el tiempo: los ajados corredores de la estación espacial en *Solaris*—cuya forma geométrica es un toro, un pasillo circular sin principio ni final—, el cuerpo sin vida de la réplica de Hari, en un lugar donde el único reducto limpio y ordenado es el habitáculo de Kelvin antes de que éste experimente la primera visita de su



14

37. *Dune*. David Lynch, 1984. Basada en la novela del mismo título de Frank Herbert. La historia se desarrolla en un futuro muy lejano sobre un planeta desértico, Arrakis o Dune, muy importante por proporcionar la especia, imprescindible para plegar el espacio en los viajes interestelares. En este escenario, un noble, Paul Atreides, está destinado a convertirse en el mesías del pueblo del desierto de Dune.

38. *Brazil*. Terry Gilliam, 1985.

39. *Doce monos* (*Twelve Monkeys*), Terry Gilliam, 1995.

40. BILAL, Enki: *La feria de los inmortales* (*La foire aux immortels*), Les humanoïdes associés, 1980. Publicada en España por primera vez en la revista «Comix Internacional» en 1982.

41. *Stalker*, Andrei Tarkovski, 1979. Adaptación de la novela *Picnic junto al camino*, de los hermanos Arkadi y Boris Strugatski. La película describe el viaje de tres hombres (el stalker, el profesor y el escritor) a través de un extraño lugar conocido como «La Zona» —que en la novela se muestra como una de las muchas en las que en un pasado reciente se produjo una visita extraterrestre— a la que es imposible ir sin un stalker, pues la zona es casi únicamente naturaleza, y esta cambia a cada instante y sin previo aviso. En la zona hay una casa abandonada, en donde se dice que hay una habitación en la que se cumplen los deseos de aquél que logra llegar hasta ella.

42. TARKOVSKI, Andrei: *Esculpir en el tiempo*. Ed. Rialp. Madrid, 1991, pp. 222-223. «En *Stalker* y en *Solaris* si algo no me interesaba era la ciencia-ficción. Pero, desgraciadamente, en *Solaris* aún hubo muchos elementos de ciencia-ficción, que distraían de lo esencial. Todas aquellas naves espaciales que aparecían en la novela de Stanislaw Lem, indudablemente, estaban bien elaboradas y tenían su interés, pero, vistas las cosas desde hoy, opino que la idea fundamental de aquella película se habría expresado con mucha más claridad si hubiéramos prescindido de todo aquello. La ciencia-ficción no era en *Stalker* sino un punto de partida táctico, útil para ayudarnos a destacar aún más gráficamente el conflicto moral, que era lo esencial para nosotros. Pero en todo lo que le sucede en esa película al protagonista no hay ciencia-ficción de ningún tipo.»

fantasma. En *Stalker*, en contraste con el bellissimo aunque contaminado paisaje<sup>43</sup>, nos ofrece un sórdido y sucio mundo exterior a *la zona*, junto a espectaculares imágenes híbridas entre naturaleza y arquitectura, y como en *Solaris*, destrozadas y sucias construcciones, que dejan a sus habitantes a merced del tiempo, cronológico y meteorológico (figura 14).

*Solaris* y *Stalker* son dos caras de la misma moneda; relatan un viaje tan lejano que el destino nos resulta incomprensible, y un recorrido interior que muestra a la vez la búsqueda y la ansiedad del ser humano. En *Solaris* aparece el destino más exótico, aquel que escapa a nuestra comprensión: “[...] su cine siempre acaba en poesía, como si ésta fuera el límite último del conocimiento humano. Sus películas siempre llevan a la asunción de la ilegibilidad última y completa del mundo (y por tanto, del cine)”<sup>44</sup>. El océano de *Solaris* intenta infructuosamente repetir personas y lugares, en un esfuerzo vano por comunicarse con aquellos que lo observan; al igual que el pergamino del mapa, no entiende lo que sobre él hay dibujado. Sólo lo

representa, esperando que aquél que lo observa sí sea capaz de interpretarlo.

La ciencia ficción nos brinda en ocasiones una nueva transgresión, mirar la realidad y la ficción desde detrás del espejo. El crítico e historiador de la ciencia ficción Darko Suvin se refiere a la ciencia ficción como “*literatura de distanciamiento cognitivo*”<sup>45</sup>. Coincide con el planteamiento de este artículo en el sentido de que ese distanciamiento, a su vez, tiene algo de viaje. Viajamos a lugares, viajamos en lugares, y en multitud de ocasiones el propio viaje es un lugar en sí mismo: el viaje interior del ser humano, el viaje como proceso.

La ciencia ficción establece el viaje unas veces como progreso y otras como regreso, pero en todas las ocasiones tiene a la arquitectura, en mayor o menor medida, como origen, destino e itinerario; unas veces puede ser *via crucis*, otras éxodo y otras circo ambulante. En cualquier caso, en el proceso de imaginar el futuro, o de proyectar las relaciones entre sus elementos siempre habrá un nuevo tren entrando en una ciudad, y un viajero contemplando sus maravillas desde la ventana. ■

43. Los exteriores de la película se filmaron en Tallin, Estonia, en los alrededores de una central hidroeléctrica semiabandonada y una antigua central química. El grado de contaminación del río cercano y sus alrededores dieron pie a pensar que las muertes, pocos años después, de Tarkovski, su esposa Larisa y el actor Anatoli Solonitsyn, que sufrieron el mismo tipo de cáncer, se debieron a algún tipo de envenenamiento durante el rodaje de *Stalker*.

44. MONTERO, José Fco.: *Solaris*. Revista online de cine, nº 57, diciembre 2006. <http://www.miradas.net/2006/n57/estudio/solaris.html>

45. SUVIN, Darko: *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics of History of a literary genre*. New Haven: Yale University Press, 1979, p. 4. Más adelante hace una definición más específica: “SF is, then, a literary genre whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main formal device is an imaginative framework alternative to the author’s empirical environment.” (La CF es, pues, un género literario cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia e interacción de distanciamiento (alejamiento) y cognición, y cuyo principal recurso (artefacto) formal es una estructura (armazón) imaginativa alternativa al entorno empírico del autor). Op. cit., pp. 7-8.



**Bibliografía**

BARBER, Stephen: *Ciudades Proyectadas. Cine y espacio urbano*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

BAUDRILLARD, Jean: *The consumer society. Myths and Structures*. Londres: SAGE Publications, 1998.

GOROSTIZA, Jorge: *La profundidad de la pantalla. Arquitectura+Cine*. Santa Cruz de Tenerife: Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, Demarcación de Tenerife, La Gomera y El Hierro, 2007.

LABARRÈRE, A. Z: *Atlas de cine*. Madrid: Akal, 2009.

LEM, Stanislaw: *Solaris*. Barcelona: Minotauro, 1985.

MONTERO, José Francisco: "Solaris". Revista online de cine, nº 57, Diciembre 2006. Disponible en World Wide Web: <http://www.mira-das.net/2006/n57/estudio/solaris.html>.

PAPADOPOULOS, Spyridon: *La configuración del espacio en la ciudad del futuro: Arquitectura y ciencia ficción. Cine y Cómic a partir de los años setenta*. Directora: M<sup>a</sup> Teresa Muñoz. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, 1997.

SUVIN, Darko: *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics of History of a literary genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.

TELOTTE, J.P.: *El cine de ciencia ficción*. Madrid: Cambridge University Press, 2002.

**Juan Antonio Cabezas Garrido** (Madrid, 1967). Arquitecto por la ETSA de Sevilla en la especialidad de Edificación. Obtiene el título en 1993 y ejerce como profesional libre en Sevilla desde el mismo año. Colaborador honorario del Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la Universidad de Sevilla entre los años 1998 y 1999, obtiene en ese año la suficiencia investigadora. En la actualidad está redactando la tesis doctoral *Arquitectura, cine y ciencia ficción*, bajo la dirección del Dr. D. Francisco Javier Montero Fernández.