

A futuristic architectural interior featuring a series of tall, vertical, cylindrical columns. The scene is dimly lit with a strong blue light source from the left, creating a dramatic silhouette of a person standing in the center. The architecture is characterized by curved, concentric walls and a high ceiling, suggesting a large, open space. The overall atmosphere is mysterious and high-tech.

La arquitectura en el cine de ciencia ficción

Funciones de la arquitectura en la representación del futuro

Tesis doctoral realizada por Juan Antonio Cabezas Garrido
Dirigida por Francisco Javier Montero Fernández

Introducción

Lenguaje, representación y transformación

La transformación de la arquitectura en el cine de ciencia ficción

Funciones de la arquitectura en la representación del futuro

Parte I Arquitecturas reales

Capítulo 1

Arquitectura subliminal: de Marienbad a Alphaville

Los límites de la ciencia ficción

Fragmento y código

Novum, realidad y simulación

Cronotopos

El prisionero y el intruso

Herederos

Del utopo al no lugar

Capítulo 2

Arquitectura ficticia: transformación y descontextualización

No lugares en la ciencia ficción

Función, protagonismo y transformación

Espacios de percepción

Nuevos viajes y nuevos viajeros

Distopía, posmodernidad y minimalismo

Hasta el fin del mundo

Prosa y poesía

De nuevo lugares

Arquitectura y simbolismo

Parte II Arquitecturas imaginadas

Capítulo 3

Arquitectura esencial: escenario y retórica

Realidad y ficción en la arquitectura fílmica

Arquitectura esencial

Novum y retórica

Símbolo y ritual

La ciencia ficción de autor

Prospectiva esencial

Capítulo 4

Arquitectura prospectiva: mapas, estaciones y espejos

El mapa no es el territorio

Arquitectura prospectiva

La ciudad imaginada

Viaje y futuro

Estación término: el espejo

Parte III Conclusiones

Prospectiva y periferia

Funciones de la arquitectura en la ciencia ficción

Espacio y tiempo en la arquitectura de la ciencia ficción

Parte IV Apéndices

Bibliografía

Filmografía

Índices

índice

la arquitectura en el cine de ciencia ficción:
funciones de la arquitectura
en la representación del futuro

Las reposiciones en televisión de **Star Trek**² y **Espacio: 1999**,³ el estreno de **La guerra de las Galaxias**⁴ y las películas que siguieron a la de George Lucas, como **Galáctica**,⁵ **Alien**⁶ o **Blade Runner**,⁷ marcaron a una generación de nuevos adeptos a la ciencia ficción, que de repente asistíamos al nacimiento de una nueva edad de oro del género en el cine y la televisión.

Crecer como espectador de la grandiosidad de la «ópera espacial»¹ de la década de 1970, hacía tremendamente atractivo volver a introducirse en el mundo que a tantos niños y jóvenes como nosotros había impresionado tanto.

Al plantear una tesis doctoral sobre este recuerdo, la imagen fundamental era el asombro ante aquellas naves y decorados, y el principal impulso el de profundizar en cómo se habían creado y cuál había sido el proceso. Enseguida se descartaron los aspectos técnicos, la descripción de los métodos de trabajo y la historia del oficio escenográfico, ya que la fascinación no la provocaban los decorados en sí, sino lo que se representaba en ellos: la ciencia ficción ofrecía la posibilidad de ser espectador del futuro. Eso era posible por la capacidad del cine para proyectar y representar ese futuro, y ante todo, y lo más importante, por la capacidad de la arquitectura para proponer esa representación.

Aquella idea inicial iba a girar hacia el estudio de la relación entre la arquitectura cinematográfica y la real, la habitable, la de la vivienda y la ciudad existentes, pero en el campo específico de la ciencia ficción, dejando aparte el estudio de la escenografía. Como adición al estudio de la arquitectura en el cine convencional,

el género requería de un paso más para su representación en el cine, ya que había que imaginar entornos y espacios teóricamente nuevos. Aparecía por tanto la idea del proyecto arquitectónico como el generador de esos entornos.

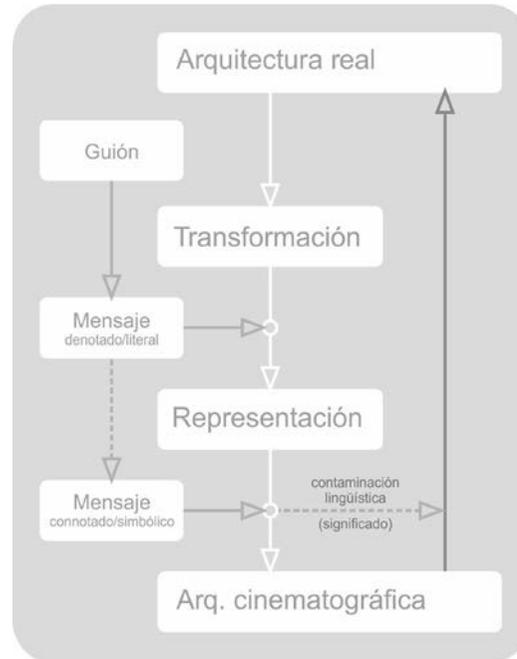
Empezamos considerando el cine —y cada película en particular— como un proceso artístico y técnico que una vez concluido contiene varios niveles de sentido. Del mismo modo que la arquitectura, permite múltiples lecturas, aproximaciones y caminos para su análisis, y por ello, tanto en su vertiente puramente técnica como en la artística, requiere de operaciones de transformación complejas en los elementos que lo componen. Esas transformaciones tienen lugar desde el momento de la concepción del guión hasta el de la proyección final, del mismo modo que el material filmado necesita de otras transformaciones para poder ser finalmente llevado a las salas.

La arquitectura que aparece en la pantalla necesita también de operaciones previas a su filmación, y este proceso puede dividirse en dos fases claramente distintas, tanto material como estructuralmente. En primer lugar, los elementos tomados de la arquitectura real deben sufrir una transformación que los haga representables. Esto quiere decir que se necesitan una serie de manipulaciones para adecuar la arquitectura real a la idea que tiene el cineasta sobre lo que debe aparecer en la pantalla. La arquitectura que aparece en las películas debe «traducirse» al lenguaje del cine en cada una de ellas, y tiene que adecuarse a un entorno determinado fijado por el autor, y ese entorno tiene multitud de variables predefinidas a las que la arquitectura tiene que ajustarse para el correcto

la arquitectura en el cine de ciencia ficción:
funciones de la arquitectura
en la representación del futuro

resumen
de la tesis

Figura 1. Procesos de transformación en la arquitectura cinematográfica. Podemos describir el proceso mediante el cual el resultado **cinematográfico** de la arquitectura revierte en el mundo real. El espectador que asiste al cine se encuentra expuesto en última instancia a un entorno emocional en el que la arquitectura se encuentra inserta, y que traslada la emoción al público, junto con la imagen de esa arquitectura. De ese modo, se produce una **contaminación** semántica de objetos que no tienen significado por sí mismos, en nuestro caso los objetos arquitectónicos, de modo que el deseo de imitación de lo experimentado en la sala de cine traslada las ficciones a la realidad.



funcionamiento de la obra finalizada. En segundo lugar hay que elegir qué parte de una determinada arquitectura debe aparecer en cada plano, y cuando se trata de decorados debe decidirse qué debe ser construido, o qué será objeto de representación digital, completa o parcialmente.

El primer proceso, la primera transformación, contiene lo explícito de cada uno de los elementos que intervienen en la filmación y constituye la primera representación de la arquitectura real. Una transformación «material» que prepara el objeto arquitectónico para su filmación y constituye la operación previa a la entrada en juego del resto de componentes. La segunda transformación es la que contiene la ambientación y el carácter de la película, la que porta el nivel simbólico que cierra el conjunto del **lenguaje de la imagen**.⁸

Poner en relación la escala en la representación arquitectónica y en la cinematográfica hace preguntarse hasta qué punto la representación de la arquitectura en el cine se convierte en un proceso homólogo al arquitectónico, pero que en lugar de edificarse en la realidad, lo hace entre la proyección y la mente del espectador, a modo de «construcción colaborativa».

En el momento en que el espectador ve la película se produce el comienzo de la interacción de los elementos virtuales, aquellos que pertenecen al lenguaje cinematográfico, con sus homólogos reales, y es entonces cuando la arquitectura entra en juego como integrante del producto fílmico. Estos entornos arquitectónico-cinematográficos son capaces de inducir sentimientos de rechazo, de indiferencia o de comodidad, dependiendo de las características de cada obra, y por eso el traslado de los mensajes que contiene la arquitectura filmada a la original provoca a veces que se reproduzcan en el mundo real esquemas y elementos arquitectónicos basados en aquéllos que aparecen en las películas. Esta reproducción no se basa en un programa ni una necesidad, sino en el deseo de imitación, estableciéndose un proceso de retroalimentación entre las arquitecturas real y cinematográfica, al existir una influencia mutua. El cine, en ese proceso, devuelve una versión modificada de la realidad, de la que vuelve a tomar sus elementos para una siguiente transformación (figura 1).

arquitectura y futuro

Los estudios sobre la arquitectura en el medio cinematográfico constituyen un campo extenso de investigación, que se remontan casi a los inicios del cine. De lo mucho que ya hay investigado y publicado sobre el tema podría simplemente extraerse lo que corresponde al cine de ciencia ficción, y el resultado sin duda sería también significativo y prolijo. Sin embargo, hay un aspecto en la relación entre la arquitectura y el cine de ciencia ficción que resulta específico e inherente a ella: el futuro proporciona a su propia descripción un carácter de impredecibilidad que lo convierte de inmediato en fuente de infinitos escenarios. Por eso no solo son infinitas las historias que pueden contarse, sino que también lo son los lugares y los tiempos en que se desarrollan. Por tanto, cuando la arquitectura es personaje del cine de ciencia ficción, la representación del futuro es su cometido fundamental.

En cualquier película, la época y el lugar en las que se desarrollan las historias proporcionan datos sobre el entorno. El marco histórico existe y puede utilizarse, mientras que en el cine dedicado a representar el futuro se plantea una cuestión ajena al resto de las propuestas cinematográficas: la arquitectura que debe usarse, transformarse o imitarse no existe. Esto añade una etapa más a las ya

descritas, que consiste en imaginar y proyectar el aspecto de una arquitectura que pertenece a un tiempo que aún no ha sucedido.

Dentro del cine de género, mientras la fantasía clásica toma sus referentes de elementos legendarios y mitológicos y su imaginario del paisaje y la arquitectura medievales, la representación del futuro cuenta con un obstáculo esencial, que es la ausencia de esos referentes. Ya que la ciencia ficción tiene que desarrollar un entorno que es inexistente por definición, hay que añadir como labor adicional al trabajo habitual del director y el escenógrafo la transformación de los elementos conocidos en otros desconocidos. A lo largo de la historia del cine, la ciencia ficción ha tomado sus principales elementos arquitectónicos de fuentes diversas; desde las vanguardias artísticas de principios del siglo XX hasta las sórdidas imágenes de las ruinas dejadas por la guerra y la contaminación de principios del XXI, pasando por todas las arquitecturas intermedias; la universalización del cine ha provocado así la internacionalización de esos contenidos.

Una vez establecido ese marco de trabajo, los objetivos principales eran diversos. Uno de ellos era concretar qué relación existe entre la arquitectura real y la que muestra el cine de ciencia ficción, y cuáles son los elementos específicos que, cuantitativa y cualitativamente, forman parte de esa relación: en esencia, averiguar de qué arquitectura se nutren los escenarios que proponen las películas de ciencia ficción, cómo se utilizan, cómo se manipulan y cómo se presentan.

Otro de los objetivos está en averiguar hasta qué punto la relación entre la arquitectura y el cine de ciencia ficción se retroalimenta, tal como ocurre en la arquitectura cinematográfica convencional; es decir, si puede considerarse cierto, y en qué medida, que la arquitectura mostrada en el cine del género es capaz de influir de algún modo en la arquitectura real, tal como ocurre en sentido contrario, cuando el cineasta toma los elementos de que dispone y los transforma en su idea de futuro. Como aglutinante de los anteriores, se encuentra el carácter prospectivo de la arquitectura en la ciencia ficción: en su esencia misma está el «imaginar escenarios futuros posibles».⁹

En el cine y la literatura de ciencia ficción no existe una intención científica explícita, es decir, la utilización como tal del método científico. Sin embargo se presentan situaciones en las que se pretende construir escenarios partiendo de la realidad del mundo presente, proyectando deseos o temores al futuro, al contrario que la fantasía, en la que lo onírico y lo mágico —por definición irreales— tienen una presencia fundamental. La imaginación de esos futuros entornos generan visiones alternativas, en ocasiones convergentes, otras contrapuestas, a

la sociedad que en cada momento histórico influye en la producción de las obras del género. Por ello, uno de los principales factores que definen la ciencia ficción es su inequívoca vocación de realidad.

La principal dificultad al acometer este proyecto residía en encontrar cuáles son los rasgos que diferencian la arquitectura que aparece en el cine de ciencia ficción del resto de la arquitectura cinematográfica, por una parte, y cuál es su función dentro del género por otra, y comprobar que esos caracteres específicos de hecho existen.

El principal obstáculo para clasificar la arquitectura en el cine de ciencia ficción es, precisamente, definir qué conforma la ciencia ficción misma, o mejor, qué subclasificación puede hacerse de una supuesta «arquitectura de la ciencia ficción». En el campo cinematográfico, donde se produce la confluencia de otros estilos y otros géneros, la complicación crece aún más.

Por eso había que establecer los límites teniendo en cuenta, primero, que el campo de trabajo no es otro que la arquitectura, y segundo, que la arquitectura que aparece en películas de ciencia ficción ambientadas en el presente (invasiones extraterrestres, abducciones, misterios sobre ovnis) no presenta diferencias con la de cualquier película convencional, así que únicamente nos ocuparemos de aquella que aparezca en representaciones del futuro. Así, el subconjunto de la «arquitectura de la ciencia ficción» o más estrictamente si se prefiere «arquitectura del futuro» sí es categorizable, por lo que podemos, aunque sean campos abiertos, subdividirla en apartados acordes a la intención del trabajo, y clasificarla de modos diversos.

La ciencia ficción prospectiva, que se basa en proyectar predicciones verosímiles del futuro y que pretende obtener credibilidad científica por medio de sus escenarios, será la principal expresión hasta la década de 1960; a partir de entonces aparecerán diferentes modos de aproximarse al retrato del futuro en el cine de ciencia ficción, y esa prospectiva inicial irá dejando paso a tratamientos más complejos dentro del género, que se valdrán de otros métodos para representar ese futuro.

Por eso la tesis propone una clasificación funcional de la arquitectura dentro de la ciencia ficción y analiza el papel que juegan los elementos arquitectónicos empleados en el cine del género. Por una parte, la división más sencilla consiste en separar la arquitectura real de la construida en estudio. Mientras los decorados implican arquitectura creada específicamente para el cine, y por tanto que ésta

existe solo a través de él, la arquitectura real quiere mostrar, aunque más allá de lo real, continuidad y familiaridad, arquitectura «tipológicamente» reconocible.

Por otra parte, dentro de esta distinción realidad-decorado, el proceso de reconocimiento de la arquitectura fílmica y su funcionamiento son más complejos aún si tenemos en cuenta no solo su cualidad material, sino el carácter con el que se la dota al transformarla en el proceso de filmación. La segunda clasificación que aplicaremos procede de esa manera de ver la arquitectura para el cine, del filtro con el que se la retrata en la pantalla, que dependerá del carácter objetivo o subjetivo con el que se produzca ese retrato. Así la arquitectura que aparecerá en la pantalla, sea ésta real o imaginada, desempeñará una función vinculada con dicho carácter, una función práctica si es objetivo o bien retórica en el subjetivo; un funcionamiento descriptivo e instrumental en un caso y otro que se relacionará de modo fundamental con la alegoría, la metáfora y el símbolo. La combinación de ambas clasificaciones dará como resultado los cuatro tipos de arquitectura que analizamos y que engloban los modos en que la funciona la arquitectura de la ciencia ficción.

Estas hipótesis se fueron perfilando durante el proceso de investigación y análisis previo. Aunque las mejores fuentes son las propias películas, era esencial encontrar bibliografía especializada sobre el tema, pero el hándicap era que en el campo de los estudios sobre ciencia ficción una gran parte de esa bibliografía se centra únicamente en aspectos literarios. Por fortuna, algunos de esos aspectos literarios es de donde se extraen las claves principales de la aproximación que la tesis aporta, y que amplían considerablemente el planteamiento inicial.

Figura 2. *2001*, una realidad más que aséptica, «esterilizada». La predominancia del blanco sobre todos los demás colores, la homogeneidad en la vestimenta de los personajes, el vidrio y las pantallas repetidas, son elementos que contrastan con la complejidad de una sociedad que comenzaba a sufrir las tensiones de la velocidad del progreso tecnológico.



arquitectura y prospectiva

Siempre que se habla de cine de ciencia ficción, se suele pensar en películas como **La guerra de las galaxias** o **2001** y en las imágenes del futuro que proponen. Es la ciencia ficción más universal, y es reconocible por el uso de elementos comunes que le dan una identidad visual muy concreta. Esa identidad es fruto del impacto que generaron en su momento y que hicieron que una buena parte de las películas que surgieron del éxito de ambas adoptaran muchas de sus aportaciones en materia escenográfica y de efectos especiales, y que consolidaron una imagen que si no podemos llamar homogénea, sí comparte bastantes rasgos con muchas de las producciones de la época. El uso de colores claros, el mobiliario procedente de los últimos diseños, la omnipresencia de las pantallas, los teclados y botones, la limpieza y un orden cartesiano introducían una sensación de pulcritud casi aséptica (figura 2).

Aunque con **La guerra de las galaxias** y sus continuaciones se impuso un carácter más ecléctico, sigue existiendo en muchas de sus escenas una atracción especial por el orden y la asepsia que destila esta ciencia ficción «blanca». Se proponía una visión del futuro que recordaba a la escuela de Ulm y a sus diseños sencillos y redondeados, como los de Dieter Rams para Braun o los de Olivier Mourgue, cuya silla Djinn podemos ver en la imagen de **2001**. Ese diseño en la ciencia ficción no tenía su reflejo solo en el mobiliario, sino también en la forma y en la piel de la arquitectura que se estaba mostrando en la pantalla, como podemos ver en los espacios de la Base Lunar Alpha de la serie de televisión **Espacio: 1999**

(figura 3), anterior a **La guerra de las galaxias** y por tanto más en la línea de **2001** que veíamos antes.

Ese mismo traslado de elementos de la vanguardia al cine de ciencia ficción ya había ocurrido antes en las décadas de 1920 y 1930, por ejemplo en películas como **Metrópolis**,¹⁰ (figura 4) en las que se enfatizan los elementos importados, con elementos constructivistas en la ciudad exterior, elementos expresionistas en la ciudad obrera y plenamente modernos en los espacios interiores, o en **La inhumana**,¹¹ con el diseño entre neoplástico, cubista y art-déco de la vivienda de la protagonista, que fue obra del arquitecto Robert Mallet-Stevens y el pintor Fernand Léger.

Esa filtración de las vanguardias y las tendencias del momento a la ciencia ficción hicieron que el primer foco de atención que proponía la tesis fuera el prospectivo, entendiendo «prospectivo» no en sentido etimológico, que según la RAE es «aquello que se refiere al futuro», sino en el que se refiere a la ciencia o conjunto de ciencias relativas a la definición que propone el filósofo Gaston Berger en 1957, que establece la prospectiva como un conjunto de procesos para mejorar el futuro.

Esta doble acepción de la prospectiva, la etimológica y la que se refiere a la disciplina científica, la podemos encontrar en otros estudios sobre ciencia ficción, pero en nuestro caso únicamente hemos considerado la disciplinar, puesto que la etimológica es demasiado amplia y consecuentemente ambigua. Por lo tanto, el primer enfoque fue la relación entre la ciencia ficción y la prospectiva, y el análisis de la arquitectura nacida de esa relación y que se mostraba en el cine del género. Sin embargo, se planteaban escenarios en los que el estudio de la ciencia ficción en el campo prospectivo no parecía suficiente para abarcar toda la arquitectura de la ciencia ficción cinematográfica, por varias razones. La principal es que la propia definición de prospectiva como disciplina «obtener mejoras o predecir comportamientos que conlleven un avance» no puede contemplar el futuro distópico, al contrario que la distopía, «una sociedad indeseable en sí misma».

Este planteamiento dejaba fuera de esa ciencia ficción prospectiva y muy cerca del campo de la mera fábula a películas tan importantes en el género como **Blade Runner**, considerada la primera gran distopía cinematográfica posmoderna, que igual que **2001** o **La Guerra de Las Galaxias** tuvo una influencia importantísima sobre la imagen de la arquitectura y la ciudad en el cine distópico y en toda la ciencia ficción que vino después (figura 5).



Figura 3. La Base Lunar Alpha de *Espacio: 1999*.

Figura 4. La ciudad superior de *Metrópolis*.





Figura 5. La futura ciudad de Los Ángeles en *Blade Runner*.

Por otra parte, a principios la década de 1960, y a partir de *La Jetée*¹² de Chris Marker, se comienza a utilizar arquitectura real en producciones de ciencia ficción; se usa arquitectura existente, transformada o no, como imagen del futuro en lugar de los decorados tradicionales, tal como ocurre en *Alphaville*,¹³ de Jean-Luc Godard (figura 6). El hecho de emplear edificios reales también choca con la consideración prospectiva de la arquitectura en la ciencia ficción, puesto que a simple vista no existe ninguna condición en el escenario que lo cualifique objetivamente como perteneciente a un hipotético futuro.

Por último, a la hora de analizar las obras más alejadas de la supuesta ortodoxia visual de la ciencia ficción, los planteamientos prospectivos acaban por desaparecer. Ya sea arquitectura real o decorado, hay películas que se escapan de forma muy diversa a los planteamientos habituales de representación del futuro, como vemos en la (figura 7). Por tanto, lo específico de la arquitectura en el cine de ciencia ficción no podía estar en una única visión de ese futuro, sino en algo más complejo, con unas características que probablemente no fueran sólo arquitectónicas, sino que estuvieran en el modo en el que esa arquitectura es transformada para su reflejo en el cine: transformada tanto por el autor como por el espectador. Esta transformación es múltiple, y abarca desde la propia concepción de la arquitectura fílmica, pasando por el modo de filmarla una vez construida o modificada, hasta la interpretación final que el espectador hace de esa arquitectura.

los límites de la ciencia ficción

La búsqueda de lo específico pasaba por analizar, en primer lugar, qué es o de qué manera podemos delimitar y clasificar la ciencia ficción e igualmente qué elementos pueden definir la arquitectura cinematográfica, pero la propia definición de la ciencia ficción es una cuestión polémica, según J.P. Telotte, «para un género que parece ser manifiesto en sí mismo tiende a escabullirse, a escapar a su propia evidencia o facticidad».¹⁴ Esa tendencia al escape es la que nos llevó en primer lugar a explorar los límites del género como algo fundamental, empezando por lo que hay fuera, pero siempre teniendo como fronteras últimas la arquitectura y el cine. De ahí la decisión de centrarnos primero en el cine menos conocido, o el menos ortodoxo dentro del género, con el objeto de saber más sobre la arquitectura en el cine de ciencia ficción, más allá de la evidencia prospectiva: la función que desempeñaba esa arquitectura, como decía Juan Antonio Ramírez, «la única verdaderamente funcional».¹⁵

Figura 6. Imagen de *Alphaville*.





Figura 7. Silo en Odessa usado como edificación extraterrestre, trucando los apoyos del edificio, en *Kin-Dza-Dza!* (Georgi Daneliya, URSS, 1986).

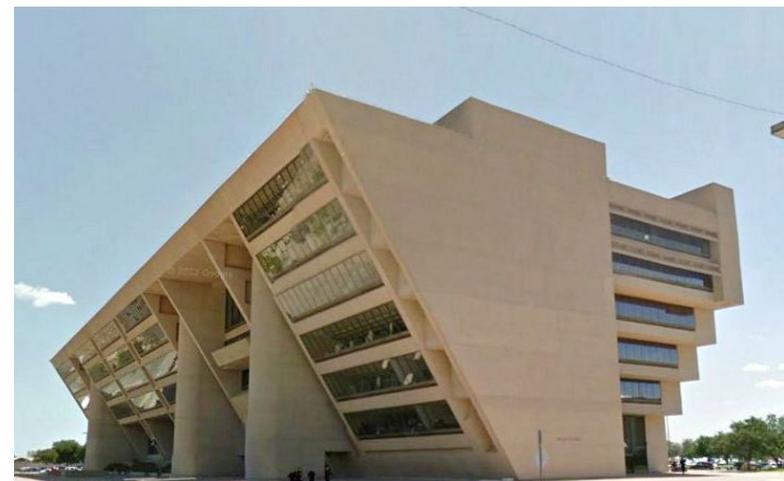
Como punto de partida, la primera clasificación que propusimos era la que se refería a los dos grandes grupos «objetivos» que ya existen además en el cine convencional. Son la arquitectura real, la que se filma in situ como escenario cinematográfico tal cual es o con transformaciones previas a esa filmación: mates,¹⁶ mobiliario, decorados complementarios, etcétera (figura 8), y la arquitectura imaginada, el decorado cinematográfico clásico proyectado para cada película concreta y que crea un futuro distinto en cada una de ellas (figura 9).

Figura 8. Fotograma de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), al que se ha aplicado un fondo pintado al edificio del ayuntamiento de Dallas, de I. M. Pei, junto a una imagen real del edificio.



Figura 9. 2001: La arquitectura que Kubrick modificó para simbolizar la ausencia del tiempo.

Por otro lado, hay otros dos grandes grupos en los que podemos dividir la arquitectura cinematográfica, esta vez no por su condición material, sino por la función que desempeña: una función práctica, de carácter objetivo, que se refiere a la arquitectura que se muestra con una intención informativa, para describir un escenario lo más cercano posible al límite de la credibilidad del espectador y para reforzar la verosimilitud de la historia (figura 10), y una función retórica, de carácter subjetivo, que deja a un lado esa intención de verosimilitud y se centra



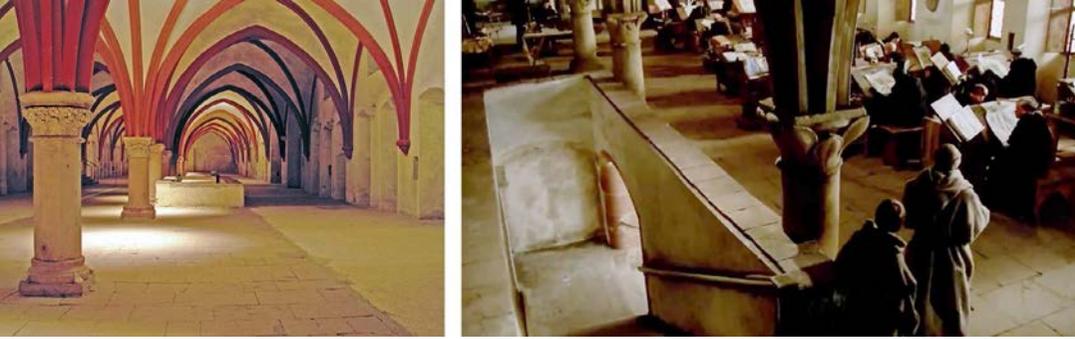


Figura 10. La abadía alemana de Eberbach, transformada en escribanía en *El nombre de la rosa* (Jean-Jacques Annaud, 1986)

más en la creación de un espacio emocional o un estado anímico, primando la metáfora o el símbolo sobre ese estrato informativo, y que existe tanto en el cine convencional (figura 11) como en el de ciencia ficción.

En la ciencia ficción se produce el mismo proceso; el aeropuerto de Shanghai en *Código 46*¹⁷ (figura 12) es ejemplo de la «arquitectura informativa», mientras que el edificio de la central térmica de Croydon en Londres que aparece en *Brazil*¹⁸ (figura 13) está revestido de connotaciones, convirtiéndose en el centro del aparato burócrata y represor estatal y cuya monumentalidad recuerda a la arquitectura megalómana de las dictaduras. Sin embargo, ninguno de estos campos es exclusivo de la ciencia ficción, sino que se dan en toda la cinematografía, y por eso plantear el sistema de referencia desde el que analizar su arquitectura era primordial.

Figura 11. Decorados de *Perceval el Galés* (Eric Rohmer, 1978), que recuerdan la tosquedad de las representaciones del románico.



Figura 12. Aeropuerto de Shanghai en *Código 46*.

Al ser la ciencia ficción un género tan aparentemente evidente como capaz de escapar a esa evidencia, y su delimitación el principal frente de discusión, el acercamiento a su arquitectura debía producirse desde ese límite. Es aquí donde consideramos fundamental la introducción de dos conceptos, o más bien dos conjuntos de conceptos, que provienen de fuera de la arquitectura y del cine. Uno literario y otro antropológico, son los que aportarán las claves: la definición de ciencia ficción de Darko Suvin, que incluye los conceptos de **extrañamiento cognitivo** y **novum**, y el concepto de **no lugar** que define el antropólogo Marc Augé. La integración de esos conceptos con la clasificación propuesta (arquitectura real-decorada y carácter objetivo-subjetivo en la utilización de esa arquitectura) va a aportar finalmente ese carácter específico para permitir completar su definición funcional.

Figura 13. Plano de una parte de la fachada de la central de Croydon en *Brazil*.



Suvin describe la ciencia ficción como «literatura de extrañamiento cognitivo»¹⁹, algo que permite reconocer aquello de lo que trata, pero a la vez lo hace parecer desconocido. Farah Mendlesohn lo define como «la conciencia de que en el mundo imaginario hay algo disonante con el mundo real del espectador».²⁰ También es Suvin el que introduce el **novum** como algo cuya hegemonía narrativa es lo que distingue a la ciencia ficción de otros géneros. Es algo nuevo que no pertenece a la realidad del autor, que no se confía a la magia ni a la fantasía y que es validable intelectualmente por el lector-espectador. Ejemplos de **novum** son la máquina del tiempo en la novela de H. G. Wells o la realidad virtual de **Matrix**;²¹ todo aquello que, ajeno a lo mágico, no pertenezca al «entorno empírico»²² del autor, es decir, a la realidad espacial y temporal de su época.

Por otra parte está la definición de **no lugar** que aporta el antropólogo Marc Augé: «Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar».²³ Para nuestra cultura, un hotel, un aeropuerto, una estación, unos grandes almacenes. Ambas definiciones, la de Suvin y la de Augé, van a ayudarnos a establecer el marco definitivo sobre el que situar la arquitectura de la ciencia ficción.

Introduciendo los conceptos acuñados por Suvin y por Augé en la clasificación previa, resulta que la arquitectura se manifiesta como elemento principal en mayor medida en aquellas obras en que la imagen del futuro es indispensable para el relato, es decir, en las que la ciencia ficción se apoya con mayor fuerza en la verosimilitud. La ciencia ficción **dura**²⁴ —la más respetuosa con la ciencia— las historias de futuros cercanos y la **ópera espacial** son los subgéneros en los que el **novum** está más apoyado en la arquitectura. En las dos primeras por una razón ilustrativa, ya que es necesario fijar un escenario futuro especialmente verosímil, y en la aventura espacial, por la aparición de dos elementos arquitectónicos que no están presentes en los demás subgéneros: las naves y las estaciones espaciales.

En los casos en que el **novum** es un elemento especialmente importante, el extrañamiento tiene menor peso y viceversa; la influencia del **extrañamiento** es mayor cuanto más difusamente se expresa el **novum**. Así, la influencia del **novum** será mayor en las funciones de carácter objetivo, mientras que la del **extrañamiento** crecerá en las subjetivas; en un símil matemático, una hipotética suma de ambos términos sería constante, como también lo sería la de arquitecturas reales e imaginadas, donde existirán distintos grados, desde el uso único de la arquitectura existente hasta la filmación completa en decorado.

Por otra parte, la condición de no lugar va a ser determinante en las funciones objetivas, por la forma en que ese no lugar se va a extraer de su ubicación y se va a proyectar al futuro.

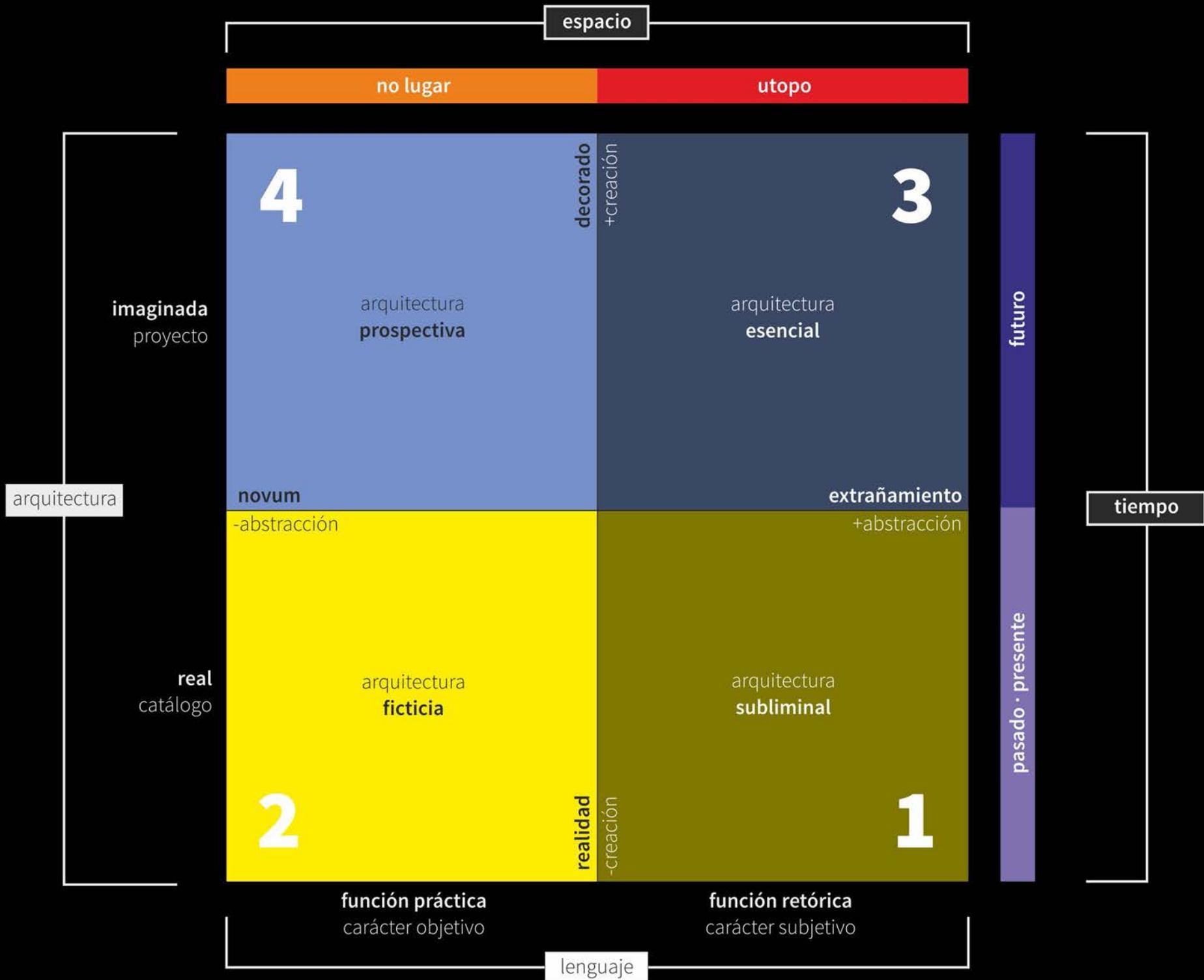
El espacio y el tiempo, su relación y su ruptura van a ser también componentes esenciales de nuestra arquitectura, no solo en las acepciones cinematográficas de espacio y tiempo fílmicos, sino en las distintas combinaciones que lugares, épocas e historias producen en las imágenes del futuro. De este modo, el acercamiento al espacio en el que se desarrolla la acción difiere radicalmente en cada una de las funciones que describimos, y se mueve entre el lugar inexistente, el que no está en ninguna parte, o utopía etimológica (que llamamos **utopo** y que no tiene relación con el no lugar) y el **no lugar** antropológico definido por Marc Augé.

El tratamiento del tiempo es aún más diverso; pasado, presente y futuro y su interrelación con el argumento de cada obra ofrecen combinaciones más complejas que la que podría dar la sola mirada al futuro desde el presente.

Del mismo modo que hablamos del espacio, cada función contempla un tratamiento diferente de la relación temporal entre la historia que se relata y la arquitectura que la ilustra, presentando como característica común una disfunción de la unidad espacio-tiempo (el cronotopo narrativo), mediante su disolución, mutación o rotura, debida a la intervención de la arquitectura como elemento esencial en esa transformación.

A ellos tenemos que unir el lenguaje, que es el que añade definitivamente la funcionalidad a la arquitectura de la pantalla. El subtexto de los elementos cinematográficos aporta la tercera variable al papel ejercido por la arquitectura en el género, de modo que, como ya hemos dicho, existe una función retórica implícita en una gran parte de la arquitectura del cine.

En algunos casos esta función es primordial para el entendimiento de la obra o para comprender la intención del autor, y en la ciencia ficción en concreto sirve como elemento que saca a la historia de su contexto, ofreciendo al espectador una visión genuina de la historia que el autor desea narrar: es entonces cuando el espacio fílmico en sí mismo se convierte en un recurso retórico en las funciones subjetivas, y no sólo lo serán los objetos que cualifican o subvierten ese espacio. La combinación de espacio, tiempo y lenguaje es la que termina de articular la clasificación de la arquitectura en el cine que representa el futuro.



funciones de la arquitectura

Hemos llamado **arquitectura subliminal** a aquella en la que predomina la arquitectura real y el carácter subjetivo de ésta; la arquitectura que usa pertenece al presente y se desarrolla en un lugar «inexistente». Ese lugar inexistente está contenido en la arquitectura subliminal como decorado pético, como **scaenae frons** al que dotar de significado mediante la reconstrucción emocional de su arquitectura. Lo vemos en la villa de **El prisionero**,²⁵ (figura 14) que se convierte en una ciudad inerte, sin más utilidad que la de mantener el entretenimiento de unos habitantes anestesiados, o el París de **Alphaville**, en el que la ciudad enfatiza ese carácter. Los lugares están retratados como códigos, que el espectador, que es la pieza fundamental para la construcción de la ficción, debe descifrar.

Tendremos historias del futuro cuyo escenario se traslada al presente, como en **Alphaville**, o historias intemporales como la que retrata la mitológica Aquilea en **Invasión**,²⁶ en las que junto al cronotopo se rompe también la conexión entre **novum** y **extrañamiento**, quedando el primero confiado casi por completo a lo literario y el segundo a lo visual; el espacio queda atrapado en la descripción de la arquitectura y el tiempo en el desarrollo narrativo, como ocurre con la congelación del escenario en la villa de **El prisionero**, en la que el lugar parece siempre desconectado del transcurso normal del tiempo que ocurre fuera de él. La proyección al presente de historias futuras provoca que el presente se recualifique, obteniendo un híbrido entre ambos tiempos, de manera que el espectador reconstruye el escenario, en una operación personal que otorga a cada uno de esos escenarios una diversidad de interpretaciones, tantas como espectadores, que generan sus propias metáforas.

La **arquitectura esencial**, en la que predomina la arquitectura imaginada, el carácter subjetivo y el escenario futuro, retira sin embargo la codificación para mostrarnos una de las posibles reconstrucciones de los lugares inexistentes que definen la arquitectura subliminal, que es la que el propio autor ha imaginado, haciéndola autónoma y convirtiéndola en inseparable de la historia que narra, deformando y complementando la realidad como en **Brazil**, en el que se retrata la colmena, los «Espacios de Abraxas» de Ricardo Bofill, como algo irreal y onírico; se fuerzan los ángulos y se usa la sorpresa para escenificar una realidad extrañada. Otra de las opciones es añadir una capa simbólica como en **2001**, en la que a un proceso cotidiano como es la



Figura 14. La villa de *El prisionero*.

Figura 15. El palacio imperial de *Dune*.



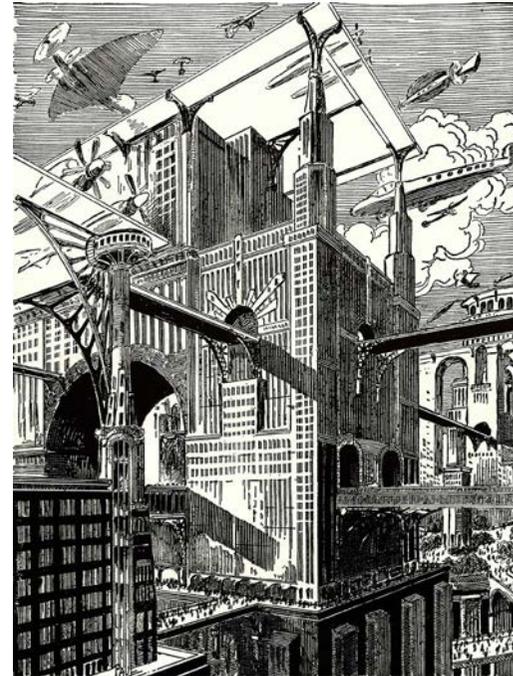
funcionalidad original pueden formar parte de un nuevo imaginario de la ciencia ficción formado por fragmentos de la arquitectura existente.

La ciudad así construida, la ciudad ficticia, utiliza un procedimiento contrario al del cine convencional; mientras que éste contextualiza fragmentos y busca lugares comunes para dar homogeneidad a la ciudad, la ciencia ficción los saca de contexto, los une para construir una nueva y desconocida, como podemos ver en el uso de varios edificios públicos de Berlín en **Æon Flux**:³⁰ la embajada de México de González de León y Serrano (2000), La Casa de las Culturas de Hugh Stubbins (1957), el Archivo de la Bauhaus de Gropius (1964-1979), el túnel de viento en la ciudad aerodinámica de Adlershof (1932) y el Crematorio Treptow (1998), de Alex Schultes y Charlotte Frank.

La **arquitectura prospectiva**, en la que predomina la arquitectura imaginada y el carácter objetivo, aborda el no lugar de un modo más abstracto, ya que utiliza los no lugares generados por la arquitectura utópica: tanto aquellos que las propuestas radicales han logrado llevar a la práctica con resultados fallidos como los que no han llegado a construirse. Las colmenas como el demolido Pruitt-Igoe de Minoru Yamasaki y sus corredores degradados tienen su contraparte en las estaciones espaciales como la de **Espacio 1999**, y las ciudades visionarias dibujadas por Frank Paul en las revistas pulp de los años 20 se hacían realidad poco después en el cine, en la Nueva York de 1980 que retrataba **Una fantasía del porvenir**³¹ cincuenta años antes.

La arquitectura prospectiva extrae lo utópico de arquitecturas pensadas en el pasado y el presente y las coloca en un futuro en el que puedan ser acogidas con menos reservas, como las viviendas submarinas de **Raumpatrouille**,³² en una identificación de las visiones utópicas de la arquitectura con estadios más avanzados de la sociedad. La prospectiva arquitectónica real, la producida por la vanguardia y los planteamientos más revolucionarios, únicamente filtrará a la arquitectura de su tiempo sus planteamientos estilísticos y formales, tal como ocurrió con las vanguardias de principios del siglo XX, y de los que se alimentará también el cine en el «streamline moderne»³³ o «art-déco aerodinámico», del que hablaba Juan Antonio Ramírez, que podemos ver en **La vida futura**³⁴ (figura 17). Esta filtración formal se repetirá una y otra vez, en la década de 1960 con la escuela de Ulm como veíamos antes, y en la actualidad con los diseños de Jonathan Ive para Apple y los derivados que han surgido de su influencia. Tal como entonces, también llegará al cine de ciencia ficción en el diseño brillante y transparente de la Enterprise de la nueva **Star Trek**³⁵ o los interiores de **Oblivion**.³⁶

Figura 17. Túnel de viento en *Æon Flux*. Centro: Dibujo de Frank Paul (1928) y la Nueva York de *Una fantasía del porvenir*. Abajo: Viviendas submarinas de *Raumpatrouille* y fotograma de *La vida futura*.



En la ciencia ficción prospectiva los espacios arquitectónicos, al proyectarse o imaginarse como desconocidos, se convierten en elementos no aprehensibles, con lo que carecen de los factores que definen el lugar antropológico (identidad, relación, historia) constituyéndose en **no lugares** prospectivos, en los que podemos encuadrar las arquitecturas del viaje: naves y estaciones espaciales. Pero quizá uno de los aspectos más interesantes de esta arquitectura espacial, independientemente de su condición de no lugares, es su carácter de edificios, y en ocasiones, de ciudades flotantes que configuran hábitats autónomos, autosuficientes y aislados del exterior, que se lanzan al espacio como una ciudad compacta, y que retoman la arquitectura monolítica y defensiva, procedente por un lado de las arcologías de Paolo Soleri y por otro de la medina árabe y de la arquitectura esculpida o excavada, en la que se separa un entorno hostil del lugar habitable, como en Tungkwán, que rescató Bernard Rudofsky para su exposición «Arquitectura sin arquitectos» donde el exterior y el interior no están limitados por paredes, sino por el plano que separa la tierra y el aire, como las ventanas de

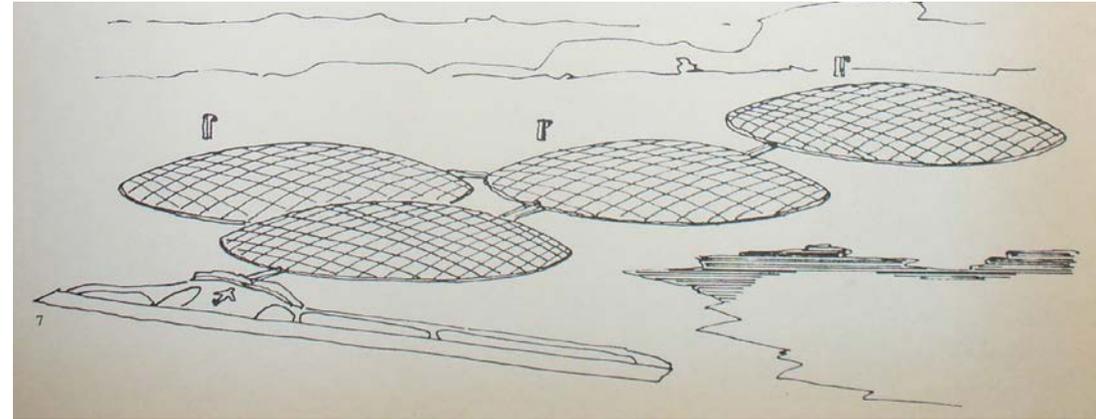
Figura 18. Ciudad excavada en Tungkwán.



los artefactos espaciales (figura 18). Del mismo modo, la arquitectura del hogar en la ciencia ficción prospectiva mira al pasado, o se cualifica con objetos del pasado, constituyendo lugares por contraposición, alejando más si cabe lo afectivo de lo futuro y enfatizando la condición de no lugar de la ciencia ficción.

La ciudad prospectiva que no se crea mediante la proyección utópica de la que hemos hablado, la que se queda anclada en la tierra y no viaja al espacio, genera la ciudad paisajística que dibujaba Hugh Ferriss en *The Metropolis of Tomorrow*³⁷ y los dibujantes norteamericanos de principios del siglo XX, y que tendría su influencia en las ciudades de **Metrópolis** o **Una fantasía del porvenir** en el primer tercio de siglo, y mucho más recientemente en la ciudad de Los Ángeles de **Blade Runner** o la de Nueva York de **El quinto elemento**,³⁸ que no dejan de ser telones de fondo, por lo general muy eclécticos, que independientemente de su calidad ilustran la historia de la misma manera que los intertítulos del cine mudo, o los paisajes pintados en los estudios.

Figura 19. Arriba: Arctic City, Frei Otto. Abajo: Fotograma de *La fuga de Logan*.



representaciones del futuro

En resumen, la representación de la arquitectura en el cine de ciencia ficción hasta las décadas de 1960 y 70 no está tan ligada a la retórica del argumento que ilustra como a una concepción autónoma de la nueva arquitectura, que pertenece en mayor medida a la vanguardia que a la historia que muestra cada película. Este hecho solo deja a la arquitectura real unos pocos prototipos ligados a las ferias mundiales y las exposiciones universales, donde las propuestas de la arquitectura confluyen con las de la ciencia ficción, tanto las que se quedan en el papel como las construidas. Es un buen ejemplo la ciudad ártica de Kenzo Tange, Ewald Bubner, Ove Arup y Frei Otto, que se refleja casi miméticamente en **La fuga de Logan**³⁹ (figura 19) y que a su vez mira hacia las propuestas de la exposición «Futurama» de la Feria Mundial de Nueva York de 1964-65, o el diseño de naves de la serie **Raumpatrouille** y su equivalencia con la cúpula «Ojo de Mosca» de Fuller (figura 20).

Al final, las vanguardias están enviando al futuro su componente utópico e irrealizable, y junto a él se produce el traslado de la prospectiva arquitectónica al cine de ciencia ficción, pero hemos visto que a la vez se hacen cada vez más necesarias y posibles otras maneras de representar el futuro en el cine.

Concluiremos que el imaginario tradicional de la ciencia ficción, que parte de la megalópolis interconectada que imaginaron los dibujantes neoyorquinos de principios del siglo XX, se ha distinguido siempre por lo reconocible de sus formas, que pueden apreciarse en la aerodinámica de los automóviles y los electrodomésticos de los años cuarenta y cincuenta o en el minimalismo plástico y brillante de las décadas de 1960 y 1970, pero con escaso éxito en la consecución de nuevas propuestas arquitectónicas. Determinadas formas y espacios de la vanguardia por tanto son capaces de modelar la ciencia ficción y viceversa, pero sin llegar más allá de las propuestas teóricas y utópicas y a un número reducido de prototipos y realizaciones experimentales.

Es la ciencia ficción la que evidencia el desfase entre las propuestas de hábitat para el ciudadano moderno y su aplicación y resultado reales, ya sea por la constatación efectiva del fracaso del modelo o por su inviabilidad, tomando para sí tanto las propuestas fallidas como las utópicas y fabricando con ellas escenarios del futuro. El fracaso de esas corrientes utópicas es significativo no solo en el campo de la arquitectura, sino en el modo en que la ciencia ficción ha abordado sus escenarios arquitectónicos e incluso argumentales.

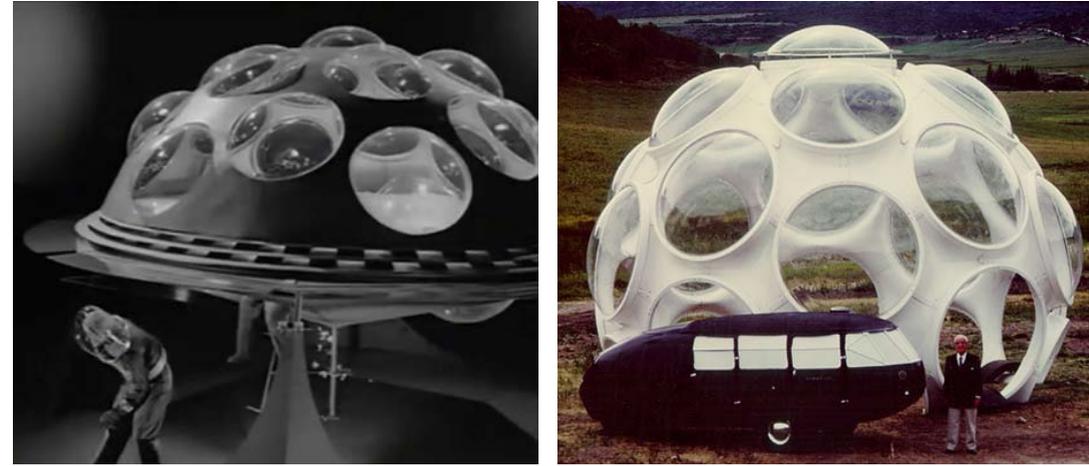


Figura 20. A la izquierda, nave espacial de la serie **Raumpatrouille** (1966). A la derecha, cúpula «ojo de mosca» de Buckminster Fuller (patente, 1965, construcción, 1977-1983)

A finales de la década de 1950, mientras la representación del futuro todavía estaba confiada a las imágenes que había tomado del Movimiento Moderno treinta años antes, el debate arquitectónico había iniciado un camino hacia el futuro mucho más complejo que el que la ciencia ficción era capaz de ofrecer en ese momento. Esa falta de una imagen definida a la que acudir es la que da lugar al nacimiento de las funciones alternativas a la prospectiva, y en las que se dan cita, al igual que en la arquitectura real, cuestiones políticas, antropológicas, económicas y sociológicas que marcarán el carácter estético y literario de una ciencia ficción cinematográfica nueva.

Es posible afirmar por tanto que en el período que abarca aproximadamente de 1960 a 1975 se produce una progresiva diversificación en el modo de representar el futuro, y que en esa etapa se producen dos hechos paralelos: en la ciencia ficción, se empieza a disolver la identificación entre modernidad y progreso, mientras que en la arquitectura se constata el declive real del Movimiento Moderno y se produce la inclusión en el debate de disciplinas no arquitectónicas.

Al final de ese período, mientras Alison Smithson bautiza el efímero mat-building⁴⁰ en septiembre de 1974, Charles Jencks certifica la muerte de la arquitectura moderna, con la demolición de las viviendas Pruitt-Igoe de Yamasaki que se había producido en 1972. En el cine de ciencia ficción el profesor David Fortin fecha el final de la época con **La fuga de Logan** en 1976.⁴¹ Se produce a partir de entonces un período en el que se combinan por un lado las reinterpretaciones del lenguaje moderno en la **ópera espacial** y por otro el uso de la arquitectura real y el aspecto decadente y feísta de las distopías de los 80 y 90, coincidiendo con la expansión de la arquitectura posmoderna, hasta llegar a un eclecticismo completo con la llegada del siglo XXI.

Pero en definitiva, lo que todos estos escenarios tienen en común a lo largo de todas las etapas es que exigen la transformación de la arquitectura que usan, y hacen esencial esa transformación para su reflejo en el cine; por una parte en lo material, para la creación del espacio fílmico mediante la adaptación de la realidad o el decorado a la pantalla, y el proceso de elección o creación de los fragmentos que constituirán dicho espacio; por otra, en el modo en el que se refleja mediante la cámara. Esto es común a toda la arquitectura cinematográfica, pero la representación del futuro, a falta de modelos, exige además la transgresión de los códigos para desautomatizar la percepción del espacio y del tiempo. La sustitución, la descontextualización, la retórica y la utopía son los métodos que permiten esta última transformación, que lleva a la arquitectura a hacerse con una visibilidad diferente y predominante con respecto a la del cine convencional, al **extrañamiento** de sus escenarios y a convertirlos en **novums**: en definitiva, a poner el argumento del futuro a disposición de su representación.

En cuanto a la delimitación de la arquitectura dentro del género, la organización funcional elegida elude propuestas más sistemáticas o jerárquicas, pero a su vez evita las clasificaciones que se basan en los argumentos, que pueden ser intemporales y comunes con otros géneros, o en la distancia al futuro, que en la ciencia ficción es variable tanto cronológica como conceptualmente. Creemos que la combinación entre todos los métodos descritos dibuja con suficiente claridad los límites, si no de todo el género, que no era la intención, sí de la representación del futuro, que era el objeto principal de la investigación, y de cómo la arquitectura es capaz de perfilar esa representación.

Notas

1 El término *space opera* («ópera espacial») fue acuñado en 1941 por el escritor Wilson Tucker, como derivado peyorativo de la *soap opera*, serial radiofónico patrocinado por publicidad de jabón o detergentes, referido a historias desarrolladas en el espacio. Su contenido ha variado mucho desde entonces, perdiendo ese carácter negativo.

2 *Star Trek*. Serie de TV. Producción ejecutiva de Gene Roddenberry. EE.UU, NBC, 1966-1969.

3 *Espacio: 1999 (Space: 1999)*. Serie de TV. Prod. ejecutiva Gerry Anderson. Reino Unido, ITC, 1975-1977.

4 *La guerra de las galaxias (Star Wars)*. George Lucas, EE.UU, 1977.

5 *Galáctica (Battlestar Galactica)*. Serie de TV. Producción ejecutiva Glen A. Larson. EE.UU.,ABC, 1978-1979.

6 *Alien*, el 8º pasajero (*Alien*). Ridley Scott, EE.UU., 1979.

7 *Blade Runner*. Ridley Scott, EE.UU., 1982.

8 En la tesis se han analizado los estudios del lingüista y filósofo Roland Barthes sobre el análisis del universo de la imagen y su empleo en la comunicación, en concreto en las imágenes fotográfica, publicitaria y cinematográfica, en los ensayos *El mensaje fotográfico*, *Retórica de la imagen* y *El tercer sentido*. El texto consultado es *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. 1ª ed. en español. Barcelona: Paidós, 1986.

9 El DRAE define prospectivo o prospectiva como aquello «que se refiere al futuro», y como «conjunto de análisis y estudios realizados con el fin de explorar o de predecir el futuro, en una determinada materia.» También conocida como futurología o futurismo, en inglés futurology, foresight o más recientemente futures

studies es definida por Gaston Berger como la ciencia basada en el método científico que estudia el futuro para comprenderlo y poder influir en él. La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) define la prospectiva como el conjunto de tentativas sistemáticas para observar e integrar a largo plazo el futuro de la ciencia, la tecnología, la economía y la sociedad con el propósito de identificar las tecnologías emergentes que probablemente produzcan los mayores beneficios económicos o sociales.

10 *Metropolis*. Fritz Lang, Alemania, 1927.

11 *La inhumana (L'inhumaine)*. Marcel L'Herbier, Francia, 1924.

12 *La Jetée*. Cortometraje. Chris Marker, Francia, 1962.

13 *Lemmy contra Alphaville (Alphaville: Une étrange aventure de Lemmy Caution)*. Jean-Luc Godard, Francia, 1965.

14 J. P. Telotte. *El cine de ciencia ficción*. 1ª ed. en español. Madrid: Cambridge University Press, 2003, p. 11.

15 Juan Antonio Ramírez. *La arquitectura en el cine: Hollywood, la Edad de Oro*. 1ª ed. Alianza Forma 118. Madrid: Alianza, 1993, pp. I-V.

16 Una pintura mate («matte painting») es una representación pintada de un entorno paisajístico, decorado o lugar que permite crear la ilusión de un ambiente que de otra manera sería muy costoso o imposible construir o visitar. Generalmente ejecutada sobre cristal, deja una parte vacía que se ajusta al contorno de la escena real, creando un conjunto completo donde se desarrolla la acción.

17 *Código 46 (Code 46)*. Michael Winterbottom, Reino Unido, 2003.

18 *Brazil*. Terry Gilliam, Reino Unido, 1985.

19 Darko Suvin. *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. 1a ed. New Haven: Yale University Press, 1979, p. 4: «I shall argue for a definition of SF as the literature of cognitive estrangement».

20 Edward James y Farah Mendlesohn, eds. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. 1a ed. Cambridge Companions to Literature 5. Cambridge: Cambridge University Press, 2003, p. 5.

21 *Matrix (The Matrix)*. Andy Wachowski y Lana Wachowski, EE.UU.-Australia, 1999.

22 Darko Suvin, *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. Óp. cit., p. 4.

23 Marc Augé. *Los «no lugares»: Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. 1ª ed. en español [reimp.] Barcelona: Gedisa, 1994, p. 83.

24 La ciencia ficción dura (hard science fiction) es un subgénero que da una importancia especial a los detalles científicos o técnicos de la historia, y que no viola leyes científicas conocidas. El término fue utilizado por primera vez en 1957 por P. Schuyler Miller en una reseña sobre la novela *Islands of Space* de John W. Campbell, Jr. publicada en la revista «Astounding Science Fiction», de febrero de 1957, nº. 143/1.

25 *El prisionero (The Prisoner)*. Serie de TV. Producción ejecutiva de Patrick McGoohan. Reino Unido, ITV, 1967-1968.

26 *Invasión*. Hugo Santiago, Argentina, 1969.

27 *Dune*. David Lynch, EE.UU., 1984.

28 *El dormilón (Sleepers)*. Woody Allen, EE.UU., 1973.

29 *La naranja mecánica (A Clockwork Orange)*. Stanley Kubrick, Reino Unido-EE.UU., 1971.

30 *Æon Flux*. Karyn Kusama, EE.UU., 2005.

31 *Una fantasía del porvenir (Just Imagine)*. David Butler, EE.UU., 1930.

32 *Patrulla espacial (Raumpatrouille - Die phantastischen Abenteuer des Raumschiffes Orion)*. Serie de televisión. Prod. ejec. de L. Mezger y M. Braun. RFA, ARD-ORTF, 1966.

33 Ramírez, *La arquitectura en el cine: Hollywood, la Edad de Oro*, óp. cit., p. 261.

34 *La vida futura (Things to Come)*. William Cameron Menzies, Reino Unido, 1936.

35 *Star Trek*. J. J. Abrams, EE.UU.-Alemania, 2009.

36 *Oblivion*. Joseph Kosinski, EE.UU., 2013.

37 Hugh Ferriss. *The metropolis of tomorrow*. Nueva York: Ives Washburn, 1929.

38 *El quinto elemento (The Fifth Element)*. Luc Besson, Francia, 1997.

39 *La fuga de Logan (Logan's Run)*. Michael Anderson, EE.UU., 1976.

40 Alison Smithson. «How to recognise and read Mat-Building». *Architectural Design* nº 44, septiembre 1974.

41 David T. Fortin. *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*. 1a ed. Surrey, Burlington: Ashgate Publishing, Ltd., 2011, p. 45. «One could argue that the ending of Michael Anderson's *Logan's Run* (1976) could be equated to Jencks's declaring the end of modernism. If for Jencks, modernism 'died' at 3:32 pm on July 15, 1972, through the demolition of the Pruitt-Igoe Housing in St. Louis, then the destruction of the overtly futuristic Disney-like model-scapes and urban domes in *Logan's Run* seemingly captured the oficial end of futurism in SF films, reintroducing the aesthetics of aging and history through familiar landmarks such as the Washington D.C. monuments».

Durante el proceso de corrección, impresión, depósito, confección del tribunal, preparación y lectura de una tesis doctoral, que en la mayoría de los casos se dilata durante meses, es inevitable que surjan ideas, conclusiones, desarrollos y caminos completamente nuevos. No están escritos en el tomo final pero constituyen el verdadero valor del trabajo: la proyección de una o más líneas de investigación que pueden aprovecharse para continuar el camino con la independencia que permite un título de doctor.

La posibilidad de convertir un trabajo ya cerrado en un libro tiene que contemplar necesariamente esta adecuación, que en parte ya está incluida en la propia lectura ante el tribunal. Son nuevas conclusiones, nuevos matices o aclaraciones de puntos oscuros, y también descartes, recortes y correcciones de partes superfluas, redundantes y, por qué no, erróneas.

La reelaboración principal es ésta; es la que forma parte del concepto y de la esencia del texto, la más compleja y a la vez la más inmediata, al ser la tesis un trabajo reflexionado, releído y trabajado durante mucho tiempo.

En el aspecto formal es en el que aparece el trabajo más arduo, ya que se trata de adaptar un texto académico a una publicación que, pese a ser especializada, está destinada a un público mucho más amplio que un tribunal de tesis o un investigador del mismo campo. No se trata de crear un libro de divulgación general, pero sí de conseguir una lectura interesante, amena y fluida para aquellos interesados en la arquitectura y su relación con el cine.

Independientemente de la corrección de errores materiales en el texto, hacer que el lenguaje empleado sea más claro y conciso es fundamental, simplificando la impostura de los escritos académicos, que sobre todo los autores primerizos solemos emplear para reforzar el criterio de autoridad. Clarificar los conceptos, evitar subordinadas y términos eruditos en la medida de lo posible y eliminar la reiteración innecesaria de ejemplos (que en mi caso particular supone una gran cantidad de imágenes que pueden encarecer la edición) es el primer paso a dar en el proceso de adaptación.

El siguiente es eliminar la mayor parte posible del contenido marginal, principalmente notas a pie de página y pies de ilustración, mediante su inclusión en el cuerpo del texto cuando sean muy relevantes o imprescindibles para su comprensión, el traslado al final del documento en el caso de las aclaraciones y la inclusión de un glosario de términos especializados si se considera necesario, sobre todo en lo que se refiere al medio cinematográfico. También será necesario usar el criterio autor-fecha para las referencias bibliográficas y la simplificación de la información filmográfica, que es muy numerosa, a un sistema análogo a la bibliográfica.

El resultado final debe ser en todo caso un escrito más claro, más fácil de leer y menos extenso que el original, que debe poderse disfrutar tanto por el investigador como por el profesional interesado. Y si es posible llegar más allá sin perder la esencia del texto, tanto mejor.

la arquitectura en el cine de ciencia ficción:
funciones de la arquitectura
en la representación del futuro

procesos de
reelaboración



Departamento de Proyectos Arquitectónicos
Escuela Técnica Superior de Arquitectura
Universidad de Sevilla