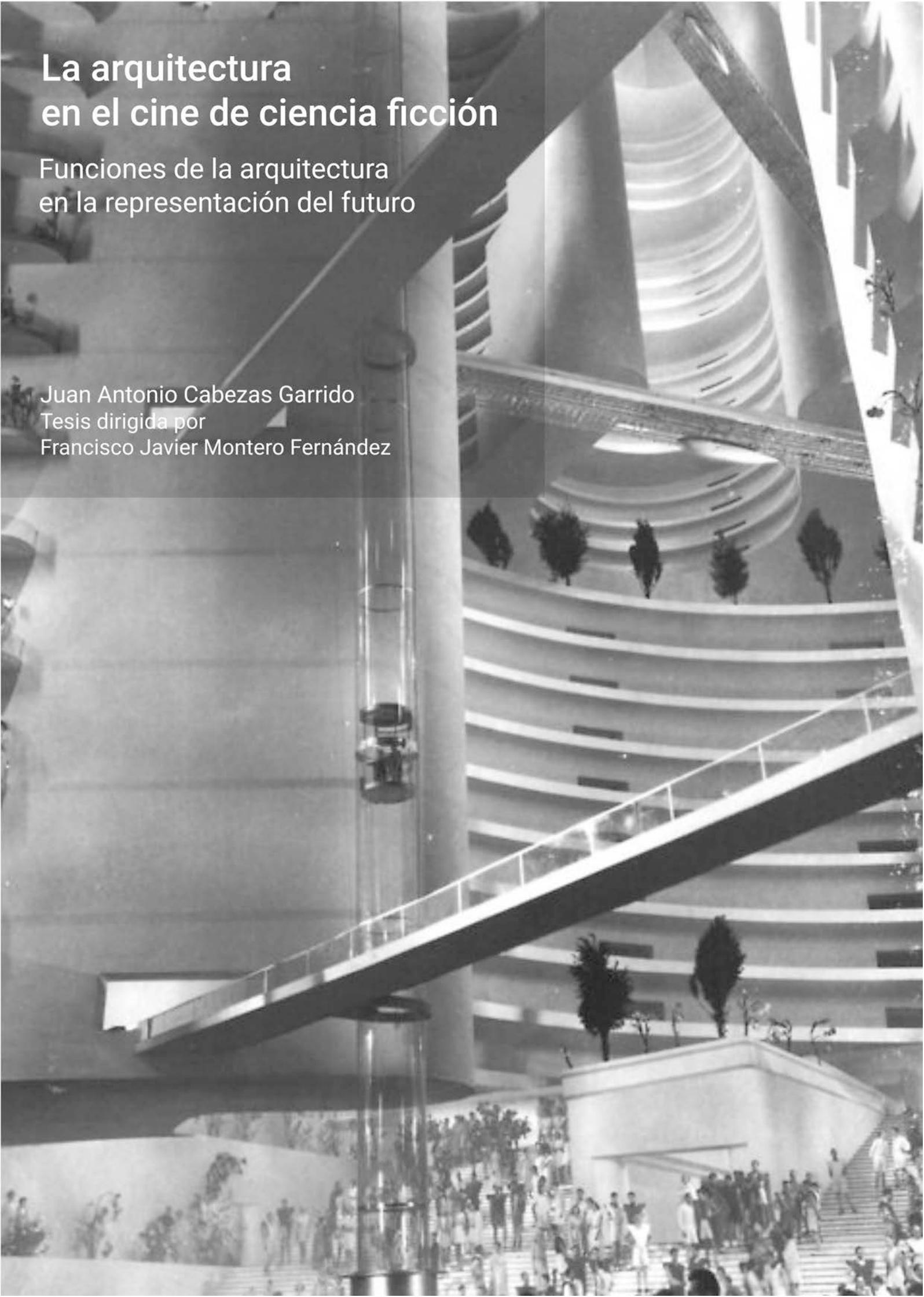


La arquitectura en el cine de ciencia ficción

Funciones de la arquitectura
en la representación del futuro

Juan Antonio Cabezas Garrido
Tesis dirigida por
Francisco Javier Montero Fernández



RESUMEN DE LA TESIS

En el cine, la época y el lugar en las que se desarrollan las historias proporcionan datos históricos sobre el entorno, y los autores definen el grado de rigor y de fidelidad con el que se tratarán y trasladarán esos datos. El marco histórico existe, 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 representarse no existe. Esto requiere imaginar el aspecto de una arquitectura que pertenece a un tiempo que aún no ha sucedido.

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. Dado que la ciencia ficción ha de desarrollar un entorno inexistente, se añade como elemento extraordinario al trabajo habitual del director y el escenógrafo la transformación de los elementos conocidos en otros desconocidos, o que al menos puedan provocar en el espectador la sensación de futuro.

Uno de los objetivos de este trabajo es concretar qué relación existe entre la arquitectura real y la que muestra el cine de ciencia ficción, y cuáles son los elementos que forman parte de esa relación. Otro es averiguar hasta qué punto la relación entre la arquitectura y el cine de ciencia ficción se retroalimenta, y si puede considerarse 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». En el cine y la

literatura de ciencia ficción no existe, al menos en su mayor parte, una intención científica explícita, es decir, la utilización como tal del método científico o la formulación de teorías o postulados. Sin embargo, la ciencia ficción presenta situaciones en las que se pretenden construir escenarios partiendo del mundo presente, y que proyectan deseos o temores al futuro, al contrario que la fantasía, en la que lo onírico y lo mágico tienen una presencia fundamental. La imaginación de esos futuros entornos genera visiones alternativas, en ocasiones convergentes, otras contrapuestas, a las sociedades que en cada momento histórico influyen 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.

Una vez definida esta característica, se pretende encontrar por una parte cuáles son los rasgos que diferencian la arquitectura que aparece en el cine de ciencia ficción del resto de la arquitectura cinematográfica, por otra cuál es su función dentro del género, y comprobar que esos caracteres específicos de hecho existen.

La ciencia ficción prospectiva, que se basa fundamentalmente en proyectar predicciones verosímiles del futuro, y que pretende obtener credibilidad científica por medio de sus escenarios, será la principal corriente hasta la década de 1960; a partir de entonces comenzarán a aparecer diferentes modos de aproximarse al retrato del futuro en la ciencia ficción y esa prospectiva inicial irá dejando paso a tratamientos más complejos dentro del género, que no se limitarán a plantear escenarios futuros imaginados, sino que se valdrán de otros métodos para representarlos. De ese modo, el trabajo se organiza alrededor de una clasificación funcional de la arquitectura dentro de la ciencia ficción y en el papel que juegan los elementos arquitectónicos que emplea.

ÍNDICE DE CONTENIDO

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

ADECUACIÓN DE LA TESIS

Durante el proceso de corrección, impresión, depósito, confección del tribunal, preparación y lectura de una tesis doctoral 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 continuarlo.

En parte esto ya está 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 o redundantes, y constituye la reelaboración principal.

Donde aparece el trabajo más arduo es en lo formal, para adaptar un texto académico a una publicación destinada a un público mucho más amplio que un tribunal de tesis o un investigador afín. No se trata de crear un libro de divulgación general, pero sí de conseguir una lectura interesante, amena y fluida para los interesados en el tema desarrollado.

Es fundamental hacer que el lenguaje empleado sea más claro y conciso, simplificando la impostura de los escritos académicos. Clarificar los conceptos, evitar términos eruditos en la medida de lo posible y eliminar la reiteración innecesaria de ejemplos 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 necesaria la simplificación de la información filmográfica, que es muy numerosa, a un sistema análogo a la bibliográfica.

AUTOR



Juan Antonio Cabezas Garrido (Madrid, 1967). Arquitecto por la ETSA de Sevilla en 1993, Doctor Arquitecto desde 2014. Ejerce como profesional libre desde 1993, tanto en el campo de la arquitectura como en el diseño gráfico. En la actualidad es también Asistente Honorario del Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la Universidad de Sevilla.