

Trabajo de Fin de Grado

Grado en Fundamentos de la Arquitectura



Universidad de Valladolid

EXPECTATIVAS SOCIALES SOBRE UN FUTURO NO CONSTRUIDO

Paradigmas arquitectónicos de un futuro fílmico para comprender las dinámicas sociales

Autora: Noelia Cordero Valentín

Tutora: Sara Pérez Barreiro

Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos



Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid

Septiembre 2019

RESUMEN

El cine ha proyectado multitud de universos creados para ser expuestos como escenarios de infinitas historias. En la creación de estos universos intervienen los condicionantes propios de cualquier arte, todos los factores determinantes de la sociedad que el autor habita y en la que quiere tener impacto, dependiendo en gran medida de la época en la que se encuentre. Para conseguir ambientar estos universos los cineastas se valen de las herramientas de la arquitectura y el urbanismo, utilizándolas como base para construir su propia realidad alternativa sustentada por el resto de valores implícitos a una sociedad.

/PALABRAS CLAVE

cine, arquitectura, sociedad, paradigma, ciencia ficción

SUMMARY

The cinema has projected a variety of universes created to be exhibited as scenarios for endless stories. Through the creation of these universes, the same factors that influence every form of art - the issues of the society that the author inhabits and in which he wants to have an impact- depend largely on the time he is living in . To get these universes set, the filmmakers use the tools of architecture and urbanism as a basis to build their own alternative reality which is supported by the rest of the society's implicit values .

/KEY WORDS

cinema, architecture, society, paradigm, science fiction

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. SIMBIOSIS ARQUITECTURA-SOCIEDAD
- 1.2. SOCIEDADES ALTERNATIVAS - UNIVERSOS ALTERNATIVOS: UTOPIÁS
- 1.3. REPRESENTACIONES: IMAGEN Y CINE.
- 1.4. CIENCIA- FICCIÓN: EL FUTURO

2. MOTIVACIÓN Y OBJETIVO

3. METODOLOGÍA

- 3.1. CORTE TEMPORAL: CONTEXTUALIZACIÓN GEOGRÁFICA Y TEMPORAL
- 3.2. SISTEMA DE RELACIÓN: TABLAS DE DOBLE ENTRADA
- 3.3. NUBES DE PUNTOS: PARÁMETROS
 - I. GOBERNABILIDAD Y RESPUESTA
 - II. CIUDAD Y ENTORNO SOCIAL
 - III. FENÓMENO TECNOLÓGICO
 - IV. HÁBITAT
 - V. CONFORT
- 3.4. FILMOGRAFÍA

4. CASOS PRÁCTICOS

- I. LA VIDA FUTURA, 1936
- II. EL DORMILÓN, 1973
- III. HER, 2013

5. REFLEXIONES PRIMERAS

6. REFLEXIONES ÚLTIMAS

7. FICHAS TÉCNICAS

8. BIBLIOGRAFÍA

- 1.1. SIMBIOSIS ARQUITECTURA-SOCIEDAD
- 1.2. SOCIEDADES ALTERNATIVAS - UNIVERSOS ALTERNATIVOS: UTOPIÁS
- 1.3. REPRESENTACIONES: IMAGEN Y CINE.
- 1.4. CIENCIA- FICCIÓN: EL FUTURO

1. INTRODUCCIÓN

1.1 SYMBIOSIS ARQUITECTURA-SOCIEDAD

El origen primitivo de la arquitectura es la supervivencia mediante la protección contra los depredadores y los elementos y, consecuentemente, ha ido evolucionando y adaptándose a las nuevas necesidades que se iban creando conforme el ser humano desarrollaba sus capacidades. Esta adaptación ha sido constante desde las primeras estructuras primitivas hasta los grandes edificios que construimos hoy en día, y ha venido provocada por el propio habitar. Durante todo el proceso cada tipo de arquitectura que se ha producido lo ha hecho en acorde a la forma que considerase idónea en función de sus conocimientos sobre el lugar, la ciudad, sociedad y modos de vivir, es decir, del usuario y su confort. Consecuencia de, precisamente, la alta complejidad de esta labor de adaptación al entorno, constante e incesante, siempre se ha teorizado sobre la labor de la arquitectura, diferente, en cada momento, con todos esos condicionantes alrededor.

Conociendo este proceso evolutivo del objeto último de estudio, podemos llegar a definir la arquitectura más allá de lo que se conoce de ella en el ideario común. Es complicado acotar definitivamente el término considerando que existen tantas visiones y por lo tanto definiciones de arquitectura como personas han tratado darlas; sin embargo, hay ciertos elementos que parecen convivir en todas ellas. Para elaborar nuestra definición propia, a fin de contextualizar el presente trabajo, nos apoyaremos principalmente en aquellos aspectos que tratan sobre su relación con la sociedad, entorno y hábitat.

*“El documento fotográfico peque o inmenso nos muestra el conjunto y la intimidad del ambiente, el sitio, su flora, su fauna y los utensilios de las glomeraciones, de las viviendas, del tempo o de la guerra. No os dais cuenta de lo que ha significado para nuestras generaciones, la revelación de estas civilizaciones tan diferentes a la nuestra.”*¹

Le Corbusier

*“La arquitectura es la voluntad de la época traducida a espacio.”*²

Mies Van Der Rohe

Empezaremos por dar un par de definiciones de los que son, seguramente, dos de los arquitectos más representativos del Movimiento Moderno. En estas definiciones expresan la arquitectura como un símbolo de intensidad propio de su tiempo, ligado fuertemente arquitectura y sociedad, diciendo que cada arquitectura debe corresponder con los ideales de la sociedad en la que se construye y para la que se construye, y por tanto no debe ser heredada del pasado.

¹ LE CORBUSIER (2001): *Mensaje a los estudiantes de arquitectura*. Argentina. Ediciones Infinito. Pág. 44

² Lecturas y diálogo entre el arquitecto Roberto Goycoolea Infante, y Ludwig Mies Van Der Rohe (1993) *Escritos, diálogo y discursos*. Murcia. Colección de Arquitectura.

"La arquitectura es el arte y la ciencia de asegurarnos de que nuestras ciudades y edificios encajen realmente con la forma en que queremos vivir nuestras vidas: el proceso de manifestar nuestra sociedad en nuestro mundo físico" ³
_Bjarke Ingels ⁴

"La arquitectura es tan grande como las aspiraciones de su sociedad" ⁵
_Lisa Rochon⁶

Pero la idea de que la arquitectura y la sociedad en la que se desarrolla están ligadas de forma inseparable, no sólo adquiere poder durante el MoMo, hoy en día, tanto afamados arquitectos como Bjarke Ingels o el portugués André Tavares, o como reconocidos críticos de arquitectura como Lisa Rochon, defienden esta misma idea. Bjarke Ingels asocia directamente la manifestación del modo de vida de una sociedad con su arquitectura, mientras que Tavares y Rochon, relacionan estos dos conceptos mediante el reflejo de las expectativas y aspiraciones sociales en los edificios que se proyectan.

"La arquitectura no se refiere a la creación de la novedad sino a la satisfacción de las necesidades y expectativas" ⁷
_André Tavares⁸

Analizando algunas de estas definiciones dadas a lo largo del tiempo, y extrayendo únicamente los aspectos sobre los que esta investigación se centra; se podría sintetizar la arquitectura como la herramienta o arte social que refleja la forma de vivir de cada momento y lugar, tratando de adaptarse o mejorar las condiciones ambientales, sociales e incluso políticas, hasta conseguir que las personas se vean reflejadas en su materialización.

Por lo tanto, podemos afirmar que las relaciones entre arquitectura y sociedad son más que palpables, pero no solo eso, sino que pueden llegar a influir tanto que no pueda existir una sin la

³ BASULTO, DAVID (Feb. 2014)AD Interviews: Bjarke Ingles / BIG. Sitio web de Arquitectura. *Archdaily*. <https://archdaily.com/>

⁴ Bjarke Ingles, Copenhague, 1974, director del estudio de arquitectura danés BIG fundado en el año 2006. Nombrada una de las personas más influyentes por la revista TIME en 2016, Bjarke ha diseñado y ejecutado edificios galardonados a nivel mundial.

⁵ ROCHON, LISA (Abril 2018). Architects: They can't stop bullets, but they can create hope. Publicación web. *The Globe and Mail*. <http://theglobeandmail.com>

⁶ Lisa Rochon, Indiana, escritora y crítica de arquitectura.

⁷ SAYEJ NADJA (Sep. 2016). Bricks And Mortar: 5 ways Creative Leaders Can Learn From Architects'. Publicación web. *Forbes*. <http://forbes.com>

⁸ André Tavares, Portugal, 1976, arquitecto y autor de publicaciones como *The Anatomy of the Architectural Book* (2016)

otra. Dicha afirmación viene narrándose desde las civilizaciones⁹ más antiguas hasta la actualidad, como ya hemos visto. Podemos leer en un texto de Alexander Heidel sobre la ciudad de Eridu, considerada la primera ciudad mesopotámica en el libro *The Babylonian Genesis: The Story of Creation*, (1942). En el narra la historia de cómo el dios babilónico Marduk creó el mundo:

“Una casa sagrada, una casa de los dioses en un lugar sagrado no se había
construido, la caña no había aparecido, no se había creado un árbol,
No se había colocado un ladrillo, no se había construido un molde de ladrillo,
No se había construido una casa, no se había edificado una ciudad,
No se había edificado una ciudad, ninguna criatura viviente se había situado en su interior
[...]
Entonces se construyó Eridu, se edificó Esagila,
Esagila, cuyos cimientos Lugaldukuga situó en el Apsu.
[...]
Él creó a los dioses, a los Annunaki, iguales.
La ciudad sagrada, la morada que deleita sus corazones, la llaman con solemnidad
Marduk construyó un entramado de cañas en la superficie de las aguas.
Creó barro y lo vertió en el entramado de cañas.
Para instalar a los dioses en la morada de sus deleites,
Creó la humanidad.”¹⁰

Es por este fuerte vínculo entre arquitectura y sociedad que resulta incuestionable que esa relación no deje de reinterpretarse cuando se imaginan, o pronostican, diferentes realidades.

Es este fuerte vínculo con el lugar, -casi místico desde este texto-, con el que se ha fantaseado desde que se ha tenido la capacidad para ello. El ser humano desde todas las culturas y tiempos ha hecho sus propios vaticinios y ensoñaciones acerca de un ser humano y una sociedad mejores, o al menos, diferentes.

1.2. SOCIEDADES ALTERNATIVAS - UNIVERSOS ALTERNATIVOS: UTOPIÁS

Estas invenciones nacen desde el deseo de creer que otro mundo aparte del real fuera posible, y con ello, la posibilidad de cambiar y evolucionar. Como antecedente previo, consideramos la narrativa. “*Los antecedentes literarios [...] se remontan a los antiguos griegos, quizá a ese deseo de volar de Ícaro, y posiblemente están insinuados también en las utopías del Renacimiento, como la ciudad del Sol, las ciudades perfectas, el deseo por alcanzar la magnificencia de la perfección en todas y cada una de las obras humanas*”¹¹

⁹ civilización: Def 1. f. Conjunto de costumbres, saberes y artes propio de una sociedad humana. Def 2. f. Estadio de progreso material, social, cultural y político propio de las sociedades más avanzadas.
Definición según la RAE

¹⁰ HEIDEL, ALEXANDER (1963): *The Babylonian Genesis: The Story of Creation*, Chicago, University of Chicago Press, pag. 62

¹¹ JUAN PAYÁN, MIGUEL. JUAN PAYÁN, JAVIER (2005): Diccionario ilustrado del cine de ciencia ficción, Ediciones Jardín

En la narrativa, la posibilidad de crear mundos imaginados con personajes irreales, que no tengan que obedecer ni a la lógica ni a la física, se utiliza en gran medida descubriendo con ello multitud de realidades alternativas contenidas en sus libros, muchas de ellas de ensueño. Fue en 1516, cuando Thomas More, le puso nombre a estas ensoñaciones en la novela *Utopía*. En ella se narra una historia basada en el descubrimiento de una sociedad ficticia que vive en una isla hasta entonces desconocida, llamada, homónimamente a su título, Utopía, y de donde nace igualmente el concepto de utopía¹² tal y como ahora lo conocemos. En la novela se relata una sociedad aparentemente perfecta, donde existe un pleno estado de bienestar, la propiedad es común, la igualdad es una realidad, y en general donde se habla de conceptos extremadamente modernos para la época. Esto supuso un gran impacto social, ya que inevitablemente supondría una crítica a la ciudad con la que se compara, Londres del SXV. La *Utopía* de Thomas More se publicó veinticuatro años después de que Europa descubriera el Nuevo Mundo: momento marcado por el nacimiento del capitalismo y la expansión imperial europea, época convulsa bajo cambios radicales.

Como podemos leer en una publicación de Ena Von Der Walde¹³: “*Utopía es un texto que combina el giro humanista hacia la Antigüedad clásica con la imaginación que despertaron los nuevos descubrimientos geográficos y proyecta una sociedad ideal que se instala a la vez en el imaginario medieval del paraíso perdido y en el imaginario moderno emergente que concibe la posibilidad de cambio y transformación por medio de la acción humana.*”¹⁴ Es decir, el término utopía nace del sueño social de un mundo idílico. Tal y como sucede en *Utopía*, este sueño consistirá en la teorización de una ciudad perfecta. No buscando en ella una respuesta inmediata aplicable en nuestro contexto actual, sino buscando, de forma teórica, el mejor sistema posible, sin necesidad de ser fiel a ninguna realidad.

Estos planteamientos permitirían crear, de manera hipotética una sociedad perfecta. Ahora bien, la idea de la perfección es ambigua y variable con el paso del tiempo. En palabras de Alejandro Sanfeliciano la utopía tiene tres funciones principales: “*construir un sistema utópico para reflexionar acerca de los diferentes métodos de organización social y conocer mejor así nuestro sistema político y social*”, “*generar esperanza en el ser humano. Intentar hacer llegar a los individuos la idea de que una sociedad mejor es posible.*” Y, por último “*utilizar la utopía como objetivo o meta. Establecer como objetivo algo perfecto e ideal sirve para mantener un progreso continuo y no quedarnos atascados en la falsa ilusión de que vivimos en el mejor sistema posible.*”¹⁵ (*)

¹² utopía: Del lat. mod. Utopia, isla imaginaria con un sistema político, social y legal perfecto, descrita por Tomás Moro en 1516, y este del gr. tópos 'lugar'

1. f. Plan, proyecto, doctrina o sistema deseables que parecen de muy difícil realización.

2. f. Representación imaginativa de una sociedad futura de características favorecedoras del bien humano.

Definición según la RAE

¹³ Erna von der Walde. Profesora de Literatura en New York, Londres y Bogotá. Autora de diversos artículos en revistas especializadas.

¹⁴ VON DER WALDE, ENA (2016). Sobre la utopía de Tomás Moro'. Publicación divulgativa *Más Arte más Acción*. <https://www.masartemasaccion.org/>

¹⁵ SANFELICIANO, ALEJANDRO (Enero 2018) ¿Qué es una utopía?: Artículo divulgativo en *La mente es Maravillosa*. <https://www.lamenteesmaravillosa.com/>

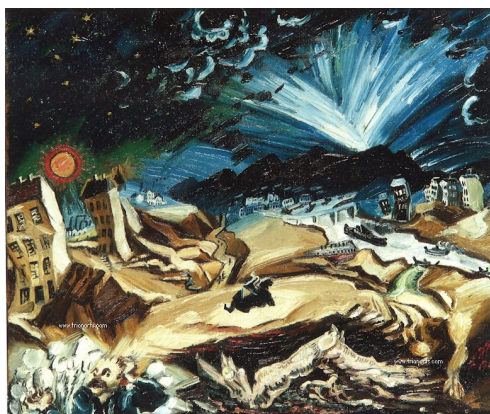
No será hasta el desarrollo del siglo XIX cuando la utopía toma otro carácter debido a la nueva sociedad industrial. Esta revolución implicará unos cambios técnicos y tecnológicos muy bruscos, que causan una nueva visión de un porvenir basado en la máquina y el movimiento. Se fija así la base conceptual del futurismo, donde se reinterpretarán las utopías venideras.

1.3. REPRESENTACIONES: IMAGEN Y CINE

Ya la ciudad dinámica, en constante torbellino fue interpretada por las vanguardias pictóricas de principio de siglo, futuristas y expresionistas, como máximo exponente. Como dice Vicente Sanchez-Biosca, se fundamentan en “*el gesto radical de transformar en objeto de contemplación estética, el extasié del presente técnico y cotidiano, en detrimento de los géneros y motivos de la tradición estética.*”¹⁶

Se generó así un movimiento en torno al cambio y a la ruptura de lazos con el pasado, fuertemente asociada con los procesos industriales de principio del siglo XX y expuesta mediante nuevos métodos de representación¹⁷. Pretendía hablarnos de nosotros mismos, de nuestro entorno y de todos los procesos en movimiento a nuestro alrededor. Especialmente en la vertiente del futurismo, estos aspectos se centraron en el movimiento y dinamismo de las máquinas.

En 1914, el pintor Ludwig Meidener¹⁸ proclamaba en tono de manifiesto unas entusiastas *Instrucciones para pintar la gran ciudad* “*¡Pintemos lo que está cerca de nosotros, nuestro mundo urbano, las calles tumultuosas, la elegancia de los puentes colgantes, los gasómetros que cuelgan entre blancas montañas de nubes, los colores hirientes de los autobuses y las locomotoras de los trenes rápidos, los hilos ondeantes del teléfono, lo arlequinada de las vallas publicitarias...!*”



Ludwig Meidener. Alemania (1881-1966) Paisaje apocalíptico (1913).
Sus paisajes urbanos expresionistas nos muestran el sentir apocalíptico anterior a la Primera Guerra Mundial.

¹⁶ SÁNCHEZ BIOSCA, VICENTE (2008): *Los espacios de ficción. La arquitectura en el cine*, Valencia, Iseebooks

¹⁷ Representación: Del lat. representatio, -ōnis. 1. f. Acción y efecto de representar. Def². f. Imagen o idea que sustituye a la realidad. Definición según la RAE

¹⁸ Ludwig Meidener, Alemania, (1884-1966) fue un pintor expresionista alemán.

Como vemos a través de las vanguardias y sus representaciones pictóricas ya se conseguía transmitir el espíritu de las imaginadas sociedades del futuro y por ende de su arquitectura. Se podría generar una investigación tan solo versada sobre este tema, pero será en su concepción cinematográfica donde centraremos el presente estudio, ya que en cine encontraremos esa capacidad de generar atmósferas, materializar universos y dar vida y respuesta a una sociedad; pero esta vez, a través de imágenes en movimiento, añadiendo a las historias una cuarta dimensión: la del tiempo, dimensión fundamental para comprender la arquitectura.

Será por esto, que las cuestiones sobre las que abordaremos este estudio han suscitado gran interés y han sido respondidas por numerosos cineastas desde su nacimiento en el siglo XIX hasta la actualidad. Todo ello para lograr retratar la manera de sentir de la sociedad dentro de un tiempo determinado, refiriéndose constantemente a la ciudad e inspirándose en sus problemáticas para hablarnos de nosotros mismos.

1.4 CIENCIA- FICCIÓN: EL FUTURO

La llegada del cine permite recrear todo tipo de lugares, con ello se cuentan historias de otros sitios y lo más importante, de otros tiempos. A la hora de reflexionar sobre estos aspectos, resulta interesante hacerlo basándose en predicciones sobre un lugar más o menos próximo o más factible en el territorio de la imaginación que en de la realidad. Dicho lugar, no tendrá necesariamente unas coordenadas espaciales, sino temporales; un lugar que ofrecerá un extenso abanico: el futuro. *“Imaginar el futuro era un páramo de especulación estética, en el que mandaban los deseos de vencer la tradición, la lógica y hasta las leyes de la física universal”*¹⁹

Es decir, como las cuestiones que nos interesa estudiar estarán basadas en predicciones acerca de un futuro, deberemos recurrir al género de la ciencia ficción²⁰ para llegar a profundizar en esta materia y conseguir introducirnos en las representaciones del porvenir que se imagina en cada obra. Este género, cinematográfico en nuestro caso, tiene la capacidad de mostrarnos situaciones en diferentes contextos, espacios y tiempos, y con ello tanto perfilar una sociedad alternativa, como ser un retrato de valores e inquietudes en su público. En esta vertiente, la de la ciencia ficción interpretada como espejo de la sociedad en la que se produce la cita, encontramos unos escenarios que mediante su simbología irán desvelándonos ideologías, conductas, corrientes de pensamiento, arquitecturas, etc.

Es cierto que, algunos críticos, sitúan el inicio de la ciencia ficción como género narrativo a finales del siglo XIX, tiempo en el que Julio Verne saca a la luz sus novelas, el ámbito dentro de la ciencia ficción al que nos referiremos en este documento no se planteó hasta la Revolución

¹⁹ HISPANO, ANDRÉS (2007): en *Alcanzados por el Presente*, dentro de *Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*, Fundación Telefónica y la Fábrica.

²⁰ ciencia ficción: Def. 1. Género literario o cinematográfico, cuyo contenido se basa en logros científicos y tecnológicos imaginarios. Definición según la RAE.

Industrial, momento en el que los procesos mecanizados y los avances de ciencia y tecnología cambiaron el mundo. Sin la máquina de vapor, la mecanización, la posibilidad de desplazarse y llegar más rápido a otros lugares del mundo... no es posible la ciencia ficción, porque ese deseo de cambio que en el fondo siempre hemos llevado en nuestro interior no encuentra el camino apropiado para manifestarse.

Pero tanto por medios de producción, recursos, como por el contexto historio-social y por tanto cultural, artístico y sin dejar atrás las preocupaciones más directas de las personas; el término de ciencia ficción ha ido variando notablemente desde sus orígenes hasta el momento actual.

Como explica Novell Monroy²¹ en sus investigaciones sobre la definición y evolución del término ciencia ficción: *“se comienza a hacer énfasis en las posibles repercusiones de los avances científico-tecnológicos sobre los seres humanos y sus sociedades, se empieza también a cuestionar la etiqueta misma “science fiction”, así como a relacionar más estrechamente el género con las actividades racionales de especular sobre condiciones futuras, o de extrapolar sucesos y consecuencias a partir de leyes y descubrimientos científicos. En este tenor, el escritor Robert A. Heinlein²² es el primero en proponer un cambio de nombre de la ciencia ficción por ‘speculative fiction’, (“ficción especulativa”) [...] “Es decir, es distinto que la ciencia, por medio de teorías e hipótesis sea capaz de predecir fenómenos, a que la ciencia ficción sea capaz de predecir sucesos. El ámbito de la ciencia ficción, a pesar de estar afinado fuertemente en los conocimientos científicos, no es científico; la ciencia ficción, por ser un género literario y cinematográfico, es una disciplina creativa y humanística, no científica. Y, si bien puede tener una carga de realismo muy importante —y, por lo tanto, aparecer como predictiva en tanto científica—, o de en ocasiones hacer especulaciones que resultan de algún modo relacionadas con hechos reales, así como estar apegada a la ciencia y sus métodos, no es capaz de predecir nada, sino tan sólo de hacer uso de teorías y llevarlas hasta sus consecuencias últimas.”*²³

La evolución en el imaginario colectivo sobre la ciencia ficción no ha sido tan avanzada como se plantea en estos textos, sin embargo, es de gran importancia la repercusión que adquiere eliminar la palabra ciencia, ya que en términos literales parece hablar de los sucesos que ocurren dentro de las obras pertenecientes a estos géneros como predicciones fiables de futuro o predicciones que se han desarrollado en base a alguna investigación, cuando no es así.

²¹ Noemí Novell Monroy, Doctora en Teoría de la Lengua y la Literatura por la Universidad Autónoma de Barcelona. Se dedica a la investigación teórica y crítica de la ciencia ficción.

²² Robert Anson Heinlein, California (1907-1988), escritor estadounidense de ciencia ficción. Algunas de sus publicaciones más relevantes fueron *Tropas del espacio* (1960), *Forastero en tierra extraña* (1962) y *La Luna es un cruel amante* (1967)

²³ NOVEL MONRROY, NOEMI (2008): *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas*. Universidad Autónoma de Barcelona.

Judith Merril²⁴ adopta de lleno el termino utilizado por Robert Heinei. Ella “*resalta algunos de los métodos utilizados por los escritores de ciencia ficción: extrapolación, proyección, analogía, especulación... con el fin de construir una narración que revele algo sobre la naturaleza humana, la realidad o el universo*”²⁵

Pero será la percepción de James Graham Ballard²⁶ la que nos provocará mayor interés “*aunque puede parecer que Ballard va demasiado lejos al afirmar que el “mainstream” no se ha ocupado de explorar los sucesos de sus tiempos, o que la ciencia ficción es el género más importante del siglo XX, la relevancia del comentario de este escritor reside en que destaca que la ciencia ficción es un género que responde a los sucesos y situaciones del momento en que surge, que es capaz de explorarlos o criticarlos, e incluso de advertir sobre ellos, mientras que no se ocupa de resaltar las conexiones de este género con la ciencia, o de situarla en un tiempo y un espacio definidos.*”²⁷

Esta condición, además, nos da pie a incluir la definición de Phillip Dick²⁸ pues señala “*uno de los rasgos mas importantes de la ciencia ficción: una dislocación conceptual del mundo empírico realizada a partir de una idea coherente y absolutamente innovadora: lo cual provocará en el lector una cadena de pensamiento que lo hará ver su propio mundo de una forma distinta. Así, al mismo tiempo que el lector/espectador de ciencia ficción reconoce que el mundo ficcional no es el suyo, reconoce también que ese otro mundo ficcional dislocado está basado en el mundo empírico y puede, por lo tanto, ver las conexiones entre ambos.*”²⁹

Es definitiva, haremos una extracción de los elementos en estas definiciones que mas nos interesan al fin de acotar el género a incluir en el estudio: El film ha de poseer una dislocación conceptual que permita al espectador reconocer las conexiones entre su mundo y el ficticio. Lo que ha de destacarse en todos ellos, los films, es su modo de responder a los sucesos y situaciones del momento en que surge, sin la necesidad de resaltar su conexión con la ciencia. Esta acotación proviene de la intención de detectar formas reconocibles o paisajes cercanos, para así poder atribuirles la causa alegórica, moral o política, que es en definitiva donde reside el potencial de estas historias.

Todos los films que iremos mencionando a lo largo de esta investigación tienen su información técnica en un anexo en la parte final del presente estudio.

²⁴ Judith Josephine Grossman (Judith Merril), Boston, (1923-1997), escritora de ciencia ficción, editorial y activista política estadounidense, siendo una de las primeras mujeres realmente influyente en el genero. Especialmente conocida por su serie de antologías *The Year's Greatest Science Fiction and Fantasy* (1956-1968)

²⁵ NOVELL MONRROY, 2018

²⁶ James Graham Ballard, Reino Unido, (1930-2009), fue un escritor de ciencia ficción prolífico en distopías. Algunas de sus novelas mas relevantes fueron *El mundo de cristal* (1966), *Crash* (1973) o *La isla de cemento* (1974)

²⁷ NOVELL MONRROY, 2018

²⁸ Phillip Kindred Dick, Estados Unidos, (1928-1982) fue un prolífico escritor y novelista de ciencia ficción que influyó notablemente en dicho género. Algunas de sus novelas mas relevantes fue *El hombre de castillo* (1963)

²⁹ NOVELL MONRROY, 2018

2. OBJETIVOS Y MOTIVACIONES

Demostradas las grandes interrelaciones que existen, entre las características propias del conjunto social y la arquitectura que desarrolla ese mismo conjunto; y también demostrado el interés que tienen estas relaciones a la hora de imaginar, recrear y finalmente, representar y dar a conocer los universos propios del cine; encontramos de gran interés investigar sobre ciertas cuestiones que destacan al analizar detenidamente estos procesos de retroalimentación.

A fin de acotar lo máximo posible un tema tan extenso y apoyarnos en evidencias eminentemente gráficas en las que podamos analizar, tanto la sociedad del mundo alternativo que se nos presenta, como la sociedad real en la que es imaginado este universo alternativo, y las influencias que esto tiene en la arquitectura representada; elegimos el cine de ciencia ficción como fuente principal de información y base para realizar el estudio.

El cine tiene la virtud de envolverte e introducirte en un mundo distinto durante un tiempo en el que consigues transmitir su historia sin que nos sentamos ajenos al entorno, haciendo que de una forma u otra formemos parte del universo que nos rodea durante el tiempo que dura la película; siendo uno de los medios más efectivos para alcanzar los objetivos que nos planteamos con este análisis. Es en base a estas conclusiones que hemos considerado interesante buscar las relaciones que existen entre el cine proyectado respecto a la época construida en la que fue producido.

Tras el acotamiento del marco teórico y el posterior encuadre que realizaremos, -tanto espacial como geográfico-, tenemos como objetivo encontrar diferentes relaciones entre el “mundo fílmico” y el “mundo real”. De todos los aspectos sociales abarcables a la hora de hacer una comparativa de este tipo. Nos centraremos solamente en los que la arquitectura tiene influencia, y sobre todo en aquellos que permitan comprender las expectativas de la sociedad del “mundo real”, en base a las representaciones en el “mundo fílmico”. A través de estas expectativas podemos llegar a comprender las inquietudes del sector social en el que se elabora la película, en definitiva, lo que buscamos es la prospectiva³⁰ que narra la cinta. Siendo esta capacidad de representación de estos valores en el universo fílmico, también, lo que se determinará como criterio de elección para la filmografía a analizar.

Como apoyo a esta idea, y motivación para la realización de esta investigación podemos citar a Vicente Sanchez Viosca, quien con este texto consigue recoger el espíritu del estudio:

“Pues las distintas visiones del mundo, las distintas respuestas a él que proporciona la ciencia ficción, las variadas formas en que se rebela o contribuye a la configuración de una realidad, al solapamiento o la contestación de modelos, tienen una segura influencia no sólo en cómo concebimos el mundo y cómo nos concebimos a nosotros mismos, sino que también nos abren perspectivas que quizá, de otro modo, podrían ser inconcebibles.” [...] “No se trata de explicar cómo fueron construidas a nivel arquitectónico las ciudades, sino preguntarse qué fantasías

³⁰prospectivo, va:

Del lat. tardío *prospēctivus*, der. del lat. *prospicere* 'mirar adelante', 'prever'.

1. ad. Que se refiere al futuro.

2. f. Conjunto de análisis y estudios realizados con el fin de explorar o predecir el futuro en una determinada materia
Definición de la RAE

*urbanas circularon entre aquellas gentes que jamás construyeron un edificio, hicieron un plano y ni siquiera sabían, si se nos apura, una palabra de urbanismo. Quizá por ello tuvieron la imaginación libre para comunicarlas a las masas que acudían al cine y quién sabe si compartirlas. Y es que la ciudad es también una fantasía, un anhelo, un espacio imaginario y las producciones artísticas, son fascinantes documentos de estos sueños.”*³¹

La comprensión de la realidad que se nos presenta en cada filme, es la vía para entender las arquitecturas que aparecen dentro de esta realidad, al igual que la arquitectura nos ubica dentro de ésta y la refleja en sus formas, su altura, sus equipamientos, tamaños, colores, estructuras, etc. Con cada película que se crea dentro de este género, los cineastas producen gracias a su imaginación y a su contexto social, un nuevo universo inventado en el que proyectan los miedos, las esperanzas, las reivindicaciones y los sueños de quien les rodea y de ellos mismos.

La motivación inicial de este escrito pasa por el interés personal en la cinematografía, la atención natural a todos los elementos que componen una escena, la trama oculta, las aspiraciones del director y, lo que es más importante durante los últimos años, el análisis de las arquitecturas que aparecen en cada película, debido a mi formación personal en este proceso. Es causa de todo este interés previo, y de la capacidad de atender a los detalles implícitos de las historias cinematográficas, la decisión de centrar la última investigación del grado, en conjugar la arquitectura - tema principal del grado - con una inclinación personal respecto a las narraciones del cine. Esta conexión suplementada con una vertiente sociológica ligada es lo que conforma este documento.

*“cuanto menos documenta el cine respecto a los hechos, es decir, cuánto más impotente se revela para materializar aquello que idea, mas aporta sobre los sueños que no fueron, más libre se siente, en suma, para soñar e inventar. Pues los sueños mas profundos -eso nadie lo ignora- son aquellos que jamas se hicieron realidad”*³²

³¹ SÁNCHEZ-BIOSCA, VICENTE (2007): En *Ambigüedades urbanas en el cine en los años 20* dentro de *Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*, Fundacion Telefónica y la Fábrica. Pag. 50

³² SÁNCHEZ BIOSCA, VICENTE (2008): *Los espacios de ficción. La arquitectura en el cine*. Madrid. Iseebooks. Pag 63

prolegómeno

3.1 CORTE LONGITUDINAL: CONTEXTO GEOGRÁFICO Y TEMPORAL

3.2 MÉTODO DE RELACIÓN. TABLAS DE DOBLE ENTRADA

3.3 NUBE DE PUNTOS: PARÁMETROS

3.4 FILMOGRAFÍA

3.METODOLOGÍA

Una vez sentadas estas bases, nos resultará fundamental, como hemos explicado, además de abordar un estudio de las sociedades alternativas planteadas en diferentes films; realizar paralelamente un estudio de los paradigmas sociales de una época determinada. Para ello escogeremos tres momentos separados temporalmente. Dicha contextualización abarcará todo este último siglo hasta el momento actual. La división de etapas vendrá entonces marcada por los diferentes hitos que la arquitectura y el cine han ido marcando, al compás de las tendencias sociales de la época. La explosión conjunta de estas dos artes y la influencia que entre ellas se produjo marcaron el devenir social de todo un siglo. No solo se influyeron entre ellas, sino que ofrecieron a sus espectadores todo un imaginario acerca del futuro.

La fuerte influencia que la arquitectura tiene a la hora de presentarnos estos universos, nos posibilitará comprender a partir de su presencia, los diversos aspectos que conforman sus sociedades. Podremos, a través de su simbología, analizar el desarrollo y características de las mismas, es decir, de su entorno construido y de los diferentes factores que intervienen en su hábitat. Será esta la característica principal a la hora de seleccionar cada uno de los films referentes a su etapa.

Dichos factores son los que de ahora en adelante llamaremos parámetros. Cada uno de ellos estará comprendiendo una categoría a estudiar:

1. GOBERNABILIDAD Y RESPUESTA
2. CIUDAD Y ENTORNO SOCIAL
3. FENÓMENO TECNOLÓGICO
4. HÁBITAT
5. CONFORT

Al ser estudiadas ambas sociedades, la real y la fílmica, desde el mismo punto de enfoque, los parámetros, podremos obtener un resultado para cada una de ellas. Para que sus resultados encuentren una relación en sí mismos y con el resto de valores, nos valdremos una clasificación a base de tablas analíticas.

El análisis de estos procesos de cambio nos proporcionará datos propios de la subcultura de cada una de las épocas, permitiéndonos además realizar un corte transversal entre el “mundo fílmico no construido” y el “mundo real” poniendo ambos en relación para llegar a comprender las relaciones, las dinámicas sociales, expectativas, prospectivas y sueños de sus sociedades.

3.1. CORTE LONGITUDINAL CONTEXTUALIZACION TEMPORAL Y GEOGRÁFICA

Para realizar este estudio será fundamental contextualizar el trabajo tanto temporal como geográficamente. Esto nos será fácil teniendo en cuenta que el género ciencia ficción, en su vertiente cinematográfica, nace casi simultáneamente junto con el Movimiento Moderno en la arquitectura. Por lo tanto, la sociedad real a analizar será la occidental europea y americana.

El corte temporal que abarcaremos comenzará en el periodo posterior a la Primera Guerra Mundial y llegará hasta nuestros días. Para ello lo estructuraremos en tres partes³³:

(1920 - 1950) VANGUARDIAS: Periodo de nacimiento

(1950 hasta 1980) MOVIMIENTO MODERNO: Aceptación, difusión.

(1980 - Actualidad) GLOBALIZACIÓN. Imprevisible y ecléctico

Esta división viene marcada por diferentes hitos tanto arquitectónicos como cinematográficos, como explicaremos en cada uno de sus apartados.

³³ RIVERA, DAVID (2007): Proólogo. *Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*, Fundación Telefónica y la Fábrica.

I. Vanguardias

Este primer periodo abarcará desde los primeros años tras la Primera Guerra Mundial (1920) hasta los 50. Los poetas, pintores y arquitectos que abanderaron estas vanguardias apelaban a una explícita voluntad revolucionaria. Este movimiento revolucionario surge desde el malestar de una sociedad agotada de la razón, que descubre y advierte en el maquinismo un entusiasmo que acabaría impregnando todas las expresiones artísticas y arquitectónicas europeas. Las cuales, se alzarán como la voz de una época, como el espíritu del tiempo de su sociedad.

No solo supuesto un salto por sus características reivindicativas. También lo fue por su evolución estética y su creciente preocupación por comprender las soluciones formales y estéticas: “*Esta estética futurista arrancaba la nueva metrópolis industrial, la creciente intensidad de los estímulos mecánicos, la deshumanización de las formas de vida; y la integral subordinación de la acción humana a un principio racional de cálculo económico de dinamismo y violencia.*”³⁴

Esta forma de expresión surgida de la era moderna del maquinismo, tuvo unas implicaciones, por supuesto, muy profundas en la arquitectura. Tal y como escribiría Francis Reginald Stevens Yorke en su influyente *The Modern House* (1934): “*Es significativo que la nueva estética arquitectónica nazca fuera del taller de arquitectos. Nace en las fabricas y laboratorios, en lugares donde se crean nuevos útiles para el uso cotidiano, sin precedentes, tradición, influencias ni prejuicios estéticos*”³⁵

Es en este momento cuando el cine como nuevo arte se alza alcanzando su plenitud gracias al desarrollo del SXX. Ya en *Aelita* (1924) los mundos que imaginaron fueron diseñados bajo patrones heredados de las vanguardias artísticas: desde la arquitectura hasta la vestimenta y la tecnología con la que representan la sociedad marciana.



Fotograma *Aelita* (1924); Fotograma *Metropolis* (1926); Fotograma *Dr. Caligari* (1930)

³⁴ SUBIRATS, EDUARDO (2011): *Proceso a la civilización. La Crítica de la Modernidad en la Historia del Cine.*

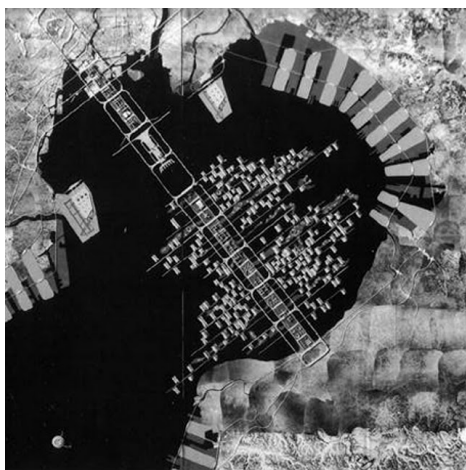
³⁵ Francis Reginald Stevens Yorke, Reino Unido (1906-1962) se convirtió en uno de los primeros pioneros ingleses del Estilo Internacional en el Reino Unido. Fue un notable escritor de varios libros, entre ellos *The Modern House* (1934); publicación cuya contribución ayudó a establecer las bases de la arquitectura tras la primera posguerra inglesa.

Como antecedente paradigmático, mencionaremos también *Metrópolis* (1926) del alemán Fritz Lang, como resultado de la expresión culminante del expresionismo como concepción formal. Junto con otras el *Dr. Caligari* (1930) de Lang, “todas ellas conjuran las amenazas que esta implosión tecnoindustrial entrañaba: la desarticulación del orden social, la destrucción de vidas humanas, la decadencia cultural y vital. Y todas ellas ponen de manifiesto un límite humano al proyecto de la civilización industrial y capitalista”³⁶

II. Movimiento Moderno

La segunda etapa comprenderá entonces el periodo entre los 50 hasta los años 80, donde el proceso de transformación social y política, la industrialización y los cambios estéticos sufren una revolución. Será por lo tanto un periodo inseparable de las condiciones impuestas por una sociedad industrial que se simultaneaba con el apogeo del Movimiento Internacional.

Terminando los 70, entrábamos en una crisis moral y energética que derivó en y la pérdida de fe en el desarrollo tecnológico a favor del progreso social. Es en esa deriva social donde el proyecto moderno se alza más que nunca para reclamar, en palabras de García Roig: “*El proyecto moderno reclama como resultado del proceso de disolver la tradición. Naciendo así la tradición de lo perpetuamente nuevo. Deudora de una continuidad de desarrollo, y agotantemente fiel a las formas del racionalismo absoluto, la blanca arquitectura volumétrica. [...] Este proceso estético se revelaba como expresión de la verdad del progreso social. [...] En 1972 el premiado complejo residencial Pruitt-Igoe, en St. Louis, Missouri, fue derribado [...] Naciendo así el post-modernismo, donde continuando con la tradición moderna, se revalorizaría la ambigüedad, la pluralidad de estilos y la contextualización*”³⁷



Plan para la Bahía de Tokio, 1960
Kenzo Tange

³⁶ UBIRATS, EDUARDO (2011): Proceso a la civilización. La Crítica de la Modernidad en la Historia del Cine.

³⁷ GARCÍA ROIG, JOSÉ MANUEL, (2007): *La institucionalización del Movimiento moderno en Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*, Fundación Telefónica y la Fábrica.

Esta “expresión de la verdad del progreso social” será absorbida por el cine con la arquitectura como herramienta fundamental para trazar sus historias, para construir los lugares donde se desarrollarán sus conflictos. Consecuentemente, el cine se volvería mas complejo, tanto en diseño y recursos como en posibilidades narrativas. Especialmente, el genero de ciencia ficción dará un salto cualitativo entrando a partir de entonces en una etapa imprevisible y ecléctica. Muestra de esto, es una de las tendencias arquitectónicas, o urbanas, que absorbería el cine de esta época para los planteamientos de sus sociedades alternativas, el Metabolismo. Estos idearios provenientes de Japón, fueron replicados en los escenarios de *La fuga de Logan* (1973), largometraje ambientado en el SXXII. Esta ciudad tomaría sus argumentos del “Plan para la bahía de Tokio” de Kenzo Tange, quien formaba parte de las filas del Movimiento Metabolista. Junto a otros, conformaron la *Conference* donde se hizo público el Manifiesto Metabolista “*como un reclamo comprometido y sugerente: el de reflexionar sobre las interpelaciones del hombre con la tecnología... a su vez toda una declaración de intenciones sobre la importancia concedida a este dominio y su ascendencia previsible en las actividades profesionales*”³⁸

En otras citas de la época, como *2001: Odisea en el espacio* (1968), *La naranja mecánica* (1971), *THX 1138* (1971) o *El dormilón* (1973); tomarían también otras referencias Modernas, basadas en el purismo del blanco, el cual en ciencia ficción se asoció a la muerte de los sentidos, lo no terrenal, lo científico.



Fotograma de *2001: Odisea en el espacio* (1968) y de *THX 1138* (1971)

III. Globalización

En la segunda mitad del siglo XX, la cultura fue renunciando a esa visión de la utopía que la modernidad había traído y practicaba con entusiasmo. Se generó así un fenómeno, sobre todo artístico, basado en la “cultura ciberpunk”³⁹ modificando notablemente con ello las herramientas empleadas para la construcción de la imagen del futuro. Esta cultura se proyectó en el cine de una forma que, aunque poderosa en sus cualidades, pareció fijar cada vez menos la mirada a puntos mas lejanos. Sería la imprevisibilidad exponencial quien no dejaría imaginar 40 o 50 años más allá.

³⁸ PÉREZ BARREIRO, SARA (2016): *Utopías*, Madrid, Creaciones CVG, pag 87

³⁹ ÁBALOS, IÑAKI (2007): *Estética pintoresca, arquitectura y cine en Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*, Fundación Telefónica y la Fábrica.

Dentro de este lapso, desde el “en algún lugar del siglo XX” de *Brazil*(1985) hasta el 2019 de *Blade Runner*(1982) , en estos dos films se interesaron explícitamente por la arquitectura y el urbanismo, incluyendo críticas y sugerencias. Este futuro que se nos presenta, aunque sus mundos resulten de una verosimilitud muy diferente, en general se trata de un ambiente metropolitano, claustrofóbico, donde la vida cotidiana esta caracterizada por la estrechez y la disfuncionalidad. Segun estas películas, la ciudad que viene sería densa, estratificada, económicamente hiperdinámica y continuaría desarrollándose en altura, tal y como sigue siendo la tendencia actual.



Fotogramas *Blade Runner* (1982)



Fotogramas *Brazil* (1985). Protagonista en su vivienda. En su terraza. En su nuevo despacho

3.2. SISTEMA DE RELACIÓN: TABLAS DE DOBLE ENTRADA

Para realizar un corte transversal entre el “mundo fílmico no construido” y el “mundo real” y poner ambos en relación, nos valdremos de un método estadístico de doble entrada. En el campo estadístico se utilizan presentaciones de datos en tablas de doble entrada. Los estudios estadísticos que se centran en el análisis de una sola variable se llaman unidimensionales. Sin embargo, es corriente que se tenga que investigar la combinación de dos variables estadísticas, en lo que se conoce por distribución bidimensional. [...] Las distribuciones bidimensionales se representan con frecuencia en gráficas de dispersión o de nube de puntos sobre un par de ejes cartesianos, donde una de las variables se indica en las abscisas y la otra en las ordenadas. Los puntos de la gráfica tienen así, como coordenadas el par de valores de cada una de las variables⁽⁴⁰⁾.

Para construir esta relación entre diferentes mundos nos serán de gran valor los análisis de Juan Antonio Ramírez⁽⁴¹⁾, expuestos en su libro *Cinco lecciones sobre Arquitectura y utopía*. En ésta lectura desarrolla un método de clasificación y relación de valores a través de una tabla de doble entrada. Éste, según Ramírez, “será muy útil para enjuiciar las utopías literarias y sociales... Podemos especular acerca del lugar que ocupará en el cuadro según el escritor haya recargado las tintas positivas o negativas de su relato y según sea también el grado de “realidad” que concedamos al mundo descrito”⁽⁴²⁾

Para ello, primero explicará diferentes conceptos al fin de establecer de forma concreta los criterios de clasificación. Nos plantea dos percepciones del término utopía: El primero será el de Thomas More, la utopía como “lo que no existe” o “lo que no tiene lugar”. Pero señala también el de Patrick Geddes⁽⁴³⁾, quien aportaba que “la palabra podía derivarse no solo del griego *ou-topía*: utopia, no lugar; sino también de *eu-topía*: eutopia, buen lugar; y de modo inverso *cacotopías*: mal lugar. De modo que, además de poder constatar el grado de inexistencia de lo descrito, se le sumaba un valor cualitativo. Permitiendo así clasificar las utopías según su grado de realidad en el eje de abscisas y su grado de calidad en el eje de ordenadas.

⁴⁰ Tablas de doble entrada: blog web educativo, *hiru.eus*. <https://www.hiru.eus/es/matematicas/tablas-de-doble-entrada>

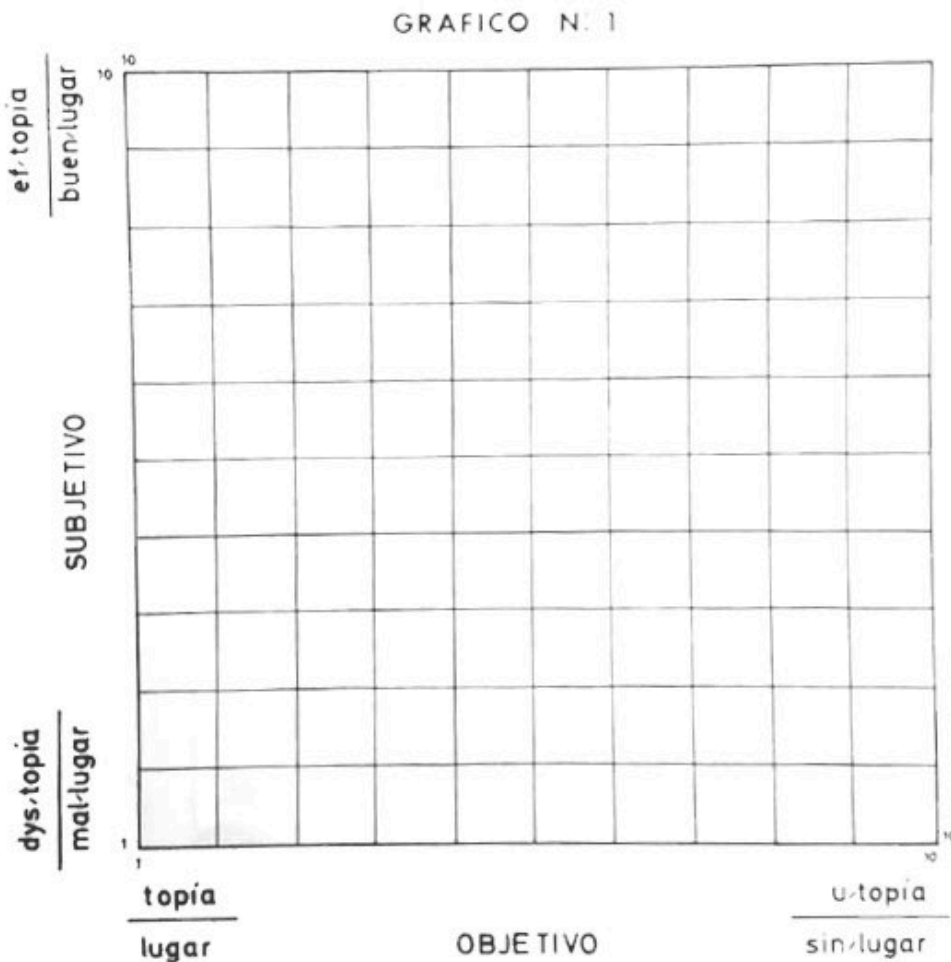
⁴¹ Juan Antonio Ramírez (Málaga, 1948- Madrid, 2009), catedrático de Historia del Arte en la Universidad Autónoma de Madrid.

⁴² RAMÍREZ, JUAN ANTONIO (1981): *Cinco lecciones sobre arquitectura y utopía*. Málaga. Universidad de Málaga y Colegio de Arquitectos de Andalucía Oriental. Pág. 14

⁴³ Patrick Geddes, Escocia (1854-1932). Fue un sociólogo, biólogo y botánico y teórico en los campos de la planificación urbanística y la educación. Fue el responsable de la introducción del concepto de «región» en la arquitectura. Geddes compartía con John Ruskin la creencia de que el progreso social y la forma espacial están relacionados. Por tanto, al cambiar la forma espacial se podía cambiar la estructura social. Esto fue especialmente importante a finales del siglo XIX y principios del XX, cuando la industrialización alteró gravemente las condiciones de vida.

Considerando realismo y utopía como términos especulares. En el eje x se situará, en un nivel del 1 al 10, el grado de realismo, entendiendo el término como “grado de iconicidad relacionado con su existencia”. Tomando como valores límite el lugar, -topia; y el sin lugar, u-topía. En el otro eje, igualmente del 1 al 10, se valorará el grado de calidad, con valores límite el mal-lugar, dys-topia; y el buen lugar, ef-topia. Resultando así el cuadrante superior derecho como el área máxima de utopía y el cuadrante inferior izquierdo de distopía.

En el presente trabajo, se hará una reinterpretación de este cuadro al fin de cumplir nuestros objetivos.



Esquema figurado en *Cinco lecciones sobre arquitectura y utopía*

Eje X: Expectativas sociales. Grado de realidad y calidad.

Todas estas creaciones fílmicas podían llegar a diferir mucho de las expectativas reales de una sociedad en un momento determinado. Cuando hablamos de expectativas, especialmente, nos referimos a lo que está dentro de nuestro alcance. La definición ofrecida por la RAE dice: “Del lat. *exspectātum* ‘mirado, visto’ 1.f. Esperanza de realizar o conseguir algo. 2. f. Posibilidad razonable de que algo suceda”. Por lo tanto, estamos hablando de esperanzas y propabilidades al mismo tiempo.

En el eje horizontal se situarán los valores en función de su grado de realidad. Pero en este caso, hemos realizado una reinterpretación, ya que la realidad que planteaba el cuadro original, solo valoraba su grado de existencia de mayor a menor. Nosotros, además, añadiremos una variable cualitativa, dividiéndose la tabla en dos mitades: la izquierda representará los procesos involutivos y la derecha los evolutivos. Este mecanismo sitúa a la realidad en su mayor grado en el centro; y su menor grado hacia extremos opuestos, en función de nuestro criterio acerca de si dicho elemento es considerado como evolucionista o involucionista, resultando como valores límite de este eje la prosperidad o, en caso opuesto, la decadencia.

Este grado de realidad/existencia será medido en función del nivel de reconocimiento de los elementos del film. Es decir, no es lo mismo un teléfono mejorado que una vivienda con un sistema integrado de inteligencia artificial.

Los valores centrales nos revelarán, entonces, los procesos mas consideradamente cercanos, posibles, que en función de su progresión o regresión, se nos anunciarán como los sueños y temores de una generación; ya que lo que de verdad nos atormenta es lo que mas tememos, es decir, lo que mas reconocemos.

Ayudándonos de la definición de la RAE, concluiremos entonces que nuestro desplazamiento por el eje X, el de la realidad, nos estará dando el nivel de expectativas de los sujetos: en nuestro caso, el conjunto de toda una sociedad en un momento lugar determinado, a través del ideario que consideraremos propios de su paradigma social.

Eje Y: Mundo fílmico. Grado de incertidumbre

Este método analítico presentado por Juan Antonio Ramirez pone en relación elementos del mundo terrenal donde la realidad se muestra en criterios de existencia, a mayor reconocimiento mayor existencia; con los del mundo ficcional, donde su desplazamiento en el eje dependerá de una percepción personal, positiva o negativa, sobre los hechos relatados.

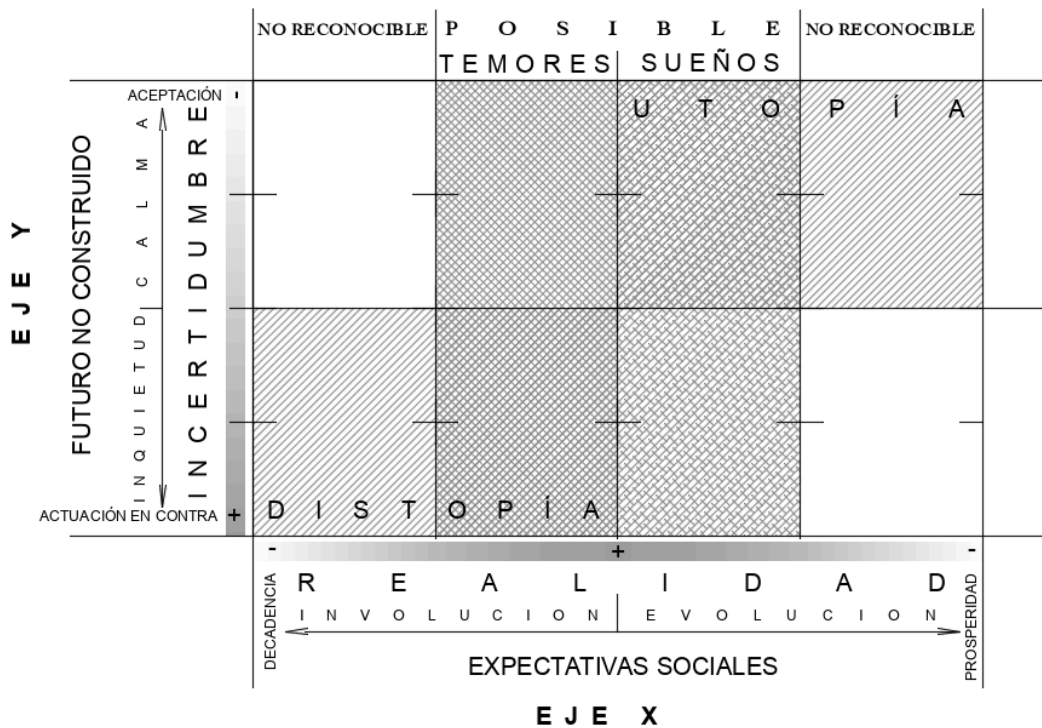
Pero en nuestro nuestro caso, haciendo de nuevo una reinterpretación del cuadro original, hemos decidido que la percepción a valorar sea la de los personajes de nuestros films. Quienes a través de sus dinámicas escénicas nos transmitirán su grado de aceptación sobre toda la fenomenología que el conflicto principal desarrolla. Estas respuestas serán en función, por supuesto, de la personalidad que le haya sido otorgada a cada uno de los personajes.

La respuesta fílmica de los personajes, nos estará relatando entonces, el nivel de incertidumbre generado. Será entonces la dinámica de las personas la que nos proporcionará información, ya que ante escenarios desconocidos para nosotros, solo su presente puede darnos respuestas.

Esta variable se colocará en el eje Y, el vertical. En este eje se valorará la respuesta al conflicto que envuelve el film, en relación al nivel de incertidumbre que dicho conflicto provoca en sus personajes.

La escala tomará como valores máximos entonces la aceptación y la respuesta en contra, dejando como valores intermedios aquellos en los que la inquietud en los personajes se nos muestra plenamente patente pero no hay ningún tipo de enfrentamiento. Esta distribución de valores nos permitiría dividir entonces la tabla, de nuevo, en dos; dejando la mitad superior para los valores positivos, lo que llamaremos calma, y en la mitad inferior los negativos, estos serán los valores de inquietud.

A continuación podremos ver un esquema del cuadro resultante y su respectiva explicación sintetizada:



Esquema cuadro de estudio. Ejes

EJE X

El eje X será la variable del MUNDO REAL.

El medidor de EXPECTATIVAS:

Para cuantificarla, valoraremos tanto el nivel de realidad como el de calidad.

El nivel de realidad se refiere al grado de reconocimiento de los elementos presentados en el film. Su grado máximo de realidad es el punto central (+) y sus valores mímos estarán simétricamente a sus laterales (-). Este desplazamiento nos dará una valoración de lo "posible" en las áreas centrales y lo "no reconocible" en los bordes.

A nivel cualitativo, el cuadro se dividirá igualmente a partir de su eje central en evolución o involución, tomando como valores límite del eje la "prosperidad" o la "decadencia".

Esta valoración doble nos generará dos áreas a las que denominaremos "sueños" y "temores" ambas posibles dentro de lo reconocible, pero opuestas a nivel cualitativo.

EJE Y

El eje Y estudiará la variable del MUNDO NO CONSTRUIDO.:

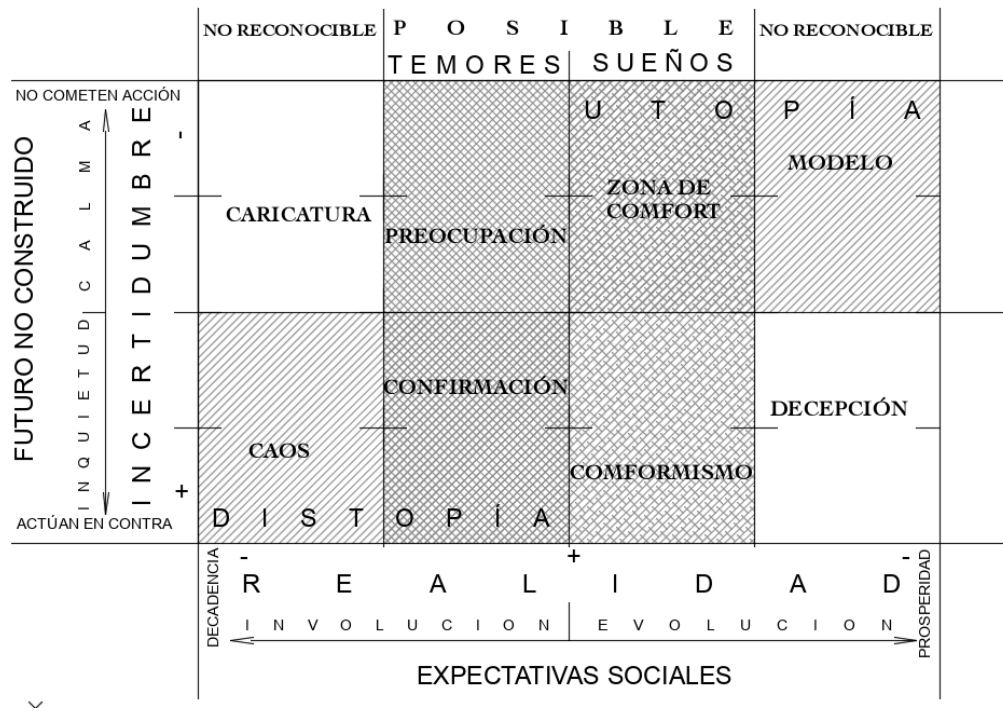
El medidor de la INCERTIDUMBRE

Para cuantificarla, valoraremos en un desplazamiento progresivo de menos (-) a mas (+) en función de la respuesta positiva o negativa de la personalidad filmica

En su grado máximo colocaremos la "acción en contra" y en su valor mínimo la "aceptación". El especto restante nos dará valores intermedios donde hay aceptación pero genera dudas.

Esta valoración nos generará dos áreas a las que denominaremos "calma" y "inquietud", opuestas a nivel cualitativo.

Esta disposición nos genera un cuadrante de utopía y otro espectral de distopía. Pero esta no será la única sectorización, ya que estas variables podrán dividirnos el cuadro en total ocho partes:



Esquema cuadro de estudio. Áreas.

EVOLUCIÓN + CALMA + POSIBLE = ZONA DE CONFORT
 EVOLUCIÓN + CALMA + NO RECONOCIBLE = MODELO

EVOLUCIÓN + INQUIETUD + POSIBLE = CONFORMISMO
 EVOLUCIÓN + INQUIETUD + NO RECONOCIBLE = DECEPCIÓN

INVOLUCIÓN + CALMA + POSIBLE = PREOCUPACIÓN
 INVOLUCIÓN + CALMA + NO RECONOCIBLE = CARICATURA

INVOLUCIÓN + INQUIETUD + POSIBLE = CONFIRMACIÓN
 INVOLUCIÓN + INQUIETUD + NO RECONOCIBLE = CAOS

A medida que los parámetros caigan en estas áreas nos proporcionará una valiosa información para la obtención de resultados.

3.3. NUBE DE PUNTOS. PARÁMETROS

Una vez explicadas las variables del cuadro, debemos definir qué valores serán los que colocaremos dentro de él. A estos valores de doble coordenada los llamaremos parámetros. Para seleccionarlos, tendremos en cuenta que deben ser aspectos/ámbitos que compartan ambos mundos y que deben esclarecernos las características principales de sus sociedades. Estos parámetros irán situándose sobre las distintas áreas del cuadro, formando una nube de puntos.

Por lo tanto, seleccionaremos diferentes categorías que consideramos fundamentales. Todos ellos aparecen de manera sistemática en las películas del género, siendo además factores muy representativos a la hora de hallar características sobre los paradigmas arquitectónicos de sus sociedades.

Todos estos parámetros serán estudiados desde su relación con la arquitectura y forma de habitar el espacio. Como oportunamente ha señalado Antonio Costa, *“el cine narrativo utiliza el objeto arquitectónico del mismo modo en que se usa cualquier otro objeto dotado de un significado propio, mas o menos reconocible en el plano cultural, comunicativo o expresivo. Pero una presencia arquitectónica de primer orden en un film o en determinadas secuencias del mismo puede actuar a dos niveles: como un elemento que define y circunscribe el espacio en que tiene lugar la acción, o simplemente como referencia, cita o alusión impregnada de contenidos simbólicos, ligando el sentido de la acción a un segundo significado”*⁴⁴

Esencialmente dice que esta presencia arquitectónica puede manifestarse como el recurso para contextualizar el lugar donde transcurre la acción; o como contenedor simbólico, dotando a la acción de un segundo significado. Es decir, el planteamiento de estas arquitecturas mantendrá un papel fundamental como narrador, además de como aliado en la manifestación simbólica de los diferentes conflictos que en los films se desarrollarán.

Gracias a la carga simbólica que les es otorgada, la arquitectura se manifiesta, desde la expresión de un gobierno hasta el devenir de cualquier individuo. Será por ello que haremos un análisis previo de la arquitectura para ir llegando al resto de parámetros:

- I. GOBERNABILIDAD Y RESPUESTA
- II. CIUDAD Y ENTORNO SOCIAL
- III. FENÓMENO TECNOLÓGICO
- IV. HABITAT
- V. CONFORT

El cómo llegaremos a ellos a través de su arquitectura, lo explicamos a continuación:

⁴⁴ COSTA, ANTONIO, *Riprendere all'architettura* en: *Il Cinema, l'Architettura, la Città*, Editorial Libreria Dedalo, Roma, 2001, pag 25.

I. GOBERNABILIDAD Y RESPUESTA

Aunque no sea un factor propiamente arquitectónico, consideramos este análisis fundamental por la influencia que ejercerá sobre el resto de parámetros, influyéndolos y siendo influido, ya que todos ellos en si mismos forman el organismo creado por el sistema.

Analizaremos estos gobiernos para encontrar las pautas impuestas a su población. Es decir, las condiciones *sin equa non*. Siendo éste el primer margen que acotará el desarrollo de los personajes y la acción.

Las consecuencias arquitectónicas de sus sistemas de gobierno, deberán seguir una línea acorde a su proclama, a sus logros y a sus fracasos, a sus intenciones. Por eso, igualmente si existirán lugares donde la política es desarrollada que si podrán dar pie a un análisis arquitectónico.

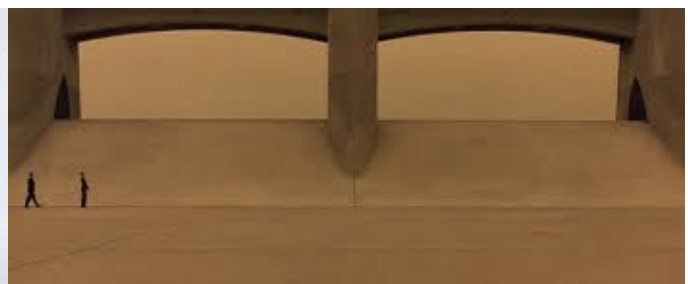
coordenada X:

Para la valoración de las expectativas: realidad y calidad, nos será fácil determinar su grado de progresismo o decadencia, ya que la representación del poder, en los ejemplos de análisis, suele ser extremista. Para situar más precisamente el valor, deberíamos responder también a otros valores éticos o morales, pero al no querer entrar en estos términos, asumiremos un “valor característico” del que parecería ser la respuesta de la mayoría.

Por ejemplo, un valor situado muy próximo a la realidad sería el de *Yo, Robot* (2004). Donde el Chicago de 2035 parece estar gobernado bajo los mismos preceptos de su época de filmación. Un valor claramente involucionista sería *THX 1138* (1971), donde los personajes viven bajo un poder que los mantiene aislados, su unidad habitacional es prácticamente una celda y están permanentemente sumidos bajo un control inducido por drogas con la finalidad de realizar de forma óptima un trabajo concreto. En contraposición, un valor evolucionista sería *Gattaca* (1997), ya que las decisiones de poder son en aras de progreso.



Fotograma *THX 1138* (1971)
Protagonista siendo castigado



Fotograma *Gattaca* (1997)
Personajes paseando por arquitectura insitucional

coordenada Y:

Para la valoración de este parámetro será determinante la respuesta de sus gobernados, entendiendo su grado de incertidumbre en función de: si aceptan el sistema, aparece algún grado de disconformidad o existe algún grupo con intenciones de derrocarlo. Esto tendrá matices dependiendo de las características que aparezcan en el film, ya que por ejemplo, en la saga *Los Juegos del Hambre* (2012-2015), la historia se centra en los que actúan en contra, sin importar demasiado lo que piense el bando contrario. Existirán otras situaciones como en *La Isla* (2005), donde los habitantes del futuro, a causa de su ignorancia impuesta, no tengan una respuesta a valorar.



Fotograma *Los Juegos del Hambre*, 2013.
El Distrito 12 devastado

Fotograma *Los Juegos del Hambre*, 2012.
El Capitolio

II. CIUDAD

Entendemos la ciudad como un ente, o como una máquina en términos modernos, donde la configuración de la ciudad es motivo y a la vez consecuencia de la forma de moverse, pensar y vivir de las personas, y por lo tanto, del como se producen las relaciones sociales. Será por eso el segundo parámetro fundamental para comprender sus dinámicas sociales.

El cine nos cuenta historias que se desarrollan dentro de unos márgenes que el guión les es impuesto. El margen urbano deberá corresponder, en primer lugar, a la dinámica de toda la acción: por ejemplo, toda ciudad que se precie, debe tener un sistema de comunicación. O qué problemas surgen si en cambio se producen aislamientos entre áreas. Si existe desconexión o fluidez se verá influido en la dinámica de la ciudad y por lo tanto en la de sus habitantes.

Pero, en segundo lugar, también podremos buscar cómo ha respondido a criterios sociales el urbanismo generado. Dónde se produce el contacto personal. Cómo se agrupan las viviendas, qué relación tienen unas respecto de las otras. Cómo nos movemos, a dónde nos movemos.

Además de estudiar su respuesta natural a estas ciudades, valoraremos otros aspectos como la sostenibilidad del sistema, la contaminación de las ciudades o su implicación con el medio

ambiente. Su seguridad ciudadana, movilidad, sus servicios públicos, hospitales, de iluminación... Estos aspectos tendrán diferente relevancia en función del film y su consecuente narrativa, por lo que los desarrollaremos en cada caso práctico.

coordenada X:

Para la valoración de expectativas de este parámetro, nos basaremos sobre todo en ideales y teorías fundamentadas en la época de filmación, en paradigmas urbanistas de progreso, sirviéndonos así para descubrir el resultado de éstos modelos si se confirmasen.

Por ejemplo, un valor involucionista sería *Brazil* (1985), ya que su ciudad se proyecta como caótica y abarrotada de una maraña de tubos e instalaciones que representan la tediosa e invasiva burocracia. Un valor próximo a la realidad sería *Código 46* (2003), donde su ciudad se asemeja a las reconocidas por los habitantes del mundo real. En cambio, como ejemplo de valor evolucionista, consideramos *I.A.* (2001) donde la megalópolis tecnificada ha progresado según los fundamentos progresistas de la época.



Fotograma *Brazil* (1985)

Protagonista siendo invadido por la



Fotograma *I.A.* (2001)

Vista y acceso a Rouge City desde viaducto

coordenada Y:

Desplazaremos este parámetro por su eje en la medida que la dinámica de la ciudad afecte positiva o negativamente a su población. Es decir, del cómo se adapten las personas fílmicas a las consecuencias urbanas, del cómo se va transformando la vida de la gente en función del cambio de la ciudad, o cómo hacen que se adapten mediante mecanismos de diversa índole. Con mecanismos nos referimos a, por ejemplo, los coches voladores para salvar las diferentes cotas de desplazamiento de la ciudad o a los sistemas de comunicación telepática para salvar la desconexión urbana.

III. FENÓMENO TECNOLÓGICO

Tanto los procesos urbanos como los gubernamentales, vienen definidos por sus posibilidades técnicas. Especialmente en el género de ciencia ficción esta relación sucede de forma muy íntima. La ciencia ficción busca constantemente encontrar una nueva imagen, elementos icónicos, y juega con los niveles de verosimilitud. La tecnología será entonces otro de los elementos que más radicalmente pueden cambiar procesos que hasta el momento parecían imposibles, inalcanzables o simplemente inimaginables.

Buscaremos su implicación a nivel fenomenológico⁴⁵, tanto a nivel macro como a nivel micro. Por ejemplo, en nivel macro encontraríamos *Metrópolis* (1926) donde el mecanismo devora la ciudad; en el nivel micro estaría *El dormilón* (1973) donde la tecnología se vuelve utilitaria y doméstica. Como lo habitual es que coexistan ambos niveles, para la valoración entonces, escogeremos aquel de los dos que tenga mayores consecuencias arquitectónicas, es decir, que su aplicación sea más urbana o habitacional.



Fotogramas *Metrópolis* (1926). Trabajo en la fábrica y creación de María

coordenada X:

En este caso, juzgamos su fin último, la motivación de su existencia, no su posible alarde ingenieril. Es decir, la razón de esa tecnología es suficiente para no tener la necesidad de demostrar el cómo o cuánto ha costado llegar hasta ella. Además, ante el usual desconocimiento por parte de los espectadores de la época de filmación de la tecnología que se presenta en los films, podríamos caer en la trampa de considerarla siempre evolucionista. Habrá casos en los que se nos presente claramente involucionista, y por supuesto será igualmente por su finalidad, no por un mal diseño técnico.

⁴⁵ El término fenómeno tiene un significado especial en la filosofía de Kant en su *Crítica a la razón pura*(1781): Los fenómenos constituyen el mundo tal como lo percibimos, en oposición al mundo tal como existe independientemente de nuestra experiencia, a lo que Kant llama «la cosa en sí misma» (Das Ding an sich). Según Kant, el ser humano no puede conocer las cosas en sí mismas, sino solamente por como las percibe o experimenta... consiste en tratar de comprender el propio proceso de la experiencia.

La tecnología existente puede responder a un fin común o, en cambio, solo servir a algunos para ejercer poder sobre otros. En su aplicación, tendrá diferentes maneras de responder a, por ejemplo, su gobierno. Es frecuente que aparezcan como aliados, siendo una herramienta de la otra, como en *La Vida Futura* (1936).

Igualmente sucedería a nivel urbano: También nos permite preguntarnos si la tecnología se ocupa de las dinámicas de las ciudades, posibilitando sus comunicaciones, creando otras nuevas y supliendo necesidades.

Siendo el computo de todos estos y otros factores, como el grado de crecimiento o el consenso en su funcionamiento; los que se valorarán para considerar su grado de evolución en el eje horizontal.

Un ejemplo evolucionista sería *Gattaca* (1997), donde sin valorar criterios éticos, la tecnología es empleada para mejorar cualitativamente a la población. Un ejemplo involucionista sería *Black Mirror*, episodio 1, temporada 3: *Caída en picado* (2016), donde la tecnología ha ocupado las dinámicas más naturales hasta terminar de desproveer las relaciones de humanidad.



Fotogramas *Black Mirror: Caída en picado* (2016). Situación cotidiana. Interfaz de aplicación de puntuaje.

coordenada Y:

Aunque podemos tener clara nuestra ética de utilización de la tecnología, los que juzgarán la idoneidad de esos nuevos sucesos serán los personajes. Al estar valorando en términos de fenomenología, entendemos que como tal, habrá diversidad de respuestas en torno a la tecnología. Los procesos que podrá abrir esta ciencia serán tan amplios como la imaginación del creador. Por eso, habitualmente, será este parámetro el que tendrá una valoración en la tabla más amplia y variable.

Las razones de su movimiento a través del eje fílmico serán las mismas que las de su eje horizontal, con independencia de la posible disparidad de sus resultados. En definitiva, en ambos casos, la valoración dependerá de si está respondiendo a un fin común o tiene otros tipos de intereses más sesgados.

Esta balanza de percepciones permitirá que nos sea transmitida de una forma mas intensa la misma incertidumbre del personaje acerca de un suceso, incluso por cosas que nunca antes nos habían inquietado.

En nivel máximo de incertidumbre estaría, por ejemplo, *2001: Odisea en el espacio* (1968). Film donde las maquinas se revelan y se imponen con superioridad frente a sus usuarios. Con intenciones desde aniquiladoras hasta de toma de control. El mínimo será mas difícil detectarlo, ya que en su mayoría comprobamos que esta inquietud se provoca de forma intencionada, como el caso de *Oblivion* (2013). Es decir, serán películas que por su propio corte presentan la tecnología como base y fundamento lógico y necesario para el desarrollo de la acción.



Fotogramas de *Oblivion* (2013). Interior y planta de complejo habitacional.

IV. HÁBITAT

Entendiendo el hábitat como el “lugar de condiciones apropiadas para que viva un organismo, espacie o ciudad animal o vegetal” o como “el ambiente particularmente adecuado a los gustos y condiciones personales de alguien”⁴⁶ y, de nuevo, con la arquitectura, como punto de partida, la vivienda al fin nos aportará la información más íntima de los personajes. Será el lugar donde abandonaran las dinámicas sociales para entrar en las individuales. Su configuración, su concepción espacial, responderá por lo tanto a un modo/modelo de vivir, pero ya no desde un punto de vista social, sino según los condicionantes particulares del individuo, aunque esto ha cambiado en los tiempos actuales, proceso del cual hablaremos más adelante.

Las dinámicas individuales nos hablarán, por ejemplo, del modo de cubrir de las necesidades más básicas; o de cómo los procesos tradicionalmente domésticos se extienden a diferentes ámbitos fuera de la vivienda. Esto nos dará pie a hablar del umbral que se genera entre espacio interior y exterior. ¿Cuál es el lugar donde alimentarse? ¿Dónde trabajan? ¿Dónde se divierten y pasan su tiempo libre?

Otros aspectos a considerar serán, por ejemplo, la ventilación, dimensiones adecuadas, existencia de salón, dormitorio, baños, calidad arquitectónica de los espacios...

⁴⁶ definición ‘hábitat’ según la RAE

coordenada X:

Además, podremos descubrir en qué lugar ha dejado el resto de márgenes al habitar, pudiendo ser desde el fin último de todos los valores anteriormente estudiados o, en cambio, un drama habitacional. Estos valores límite nos servirán para colocar la vivienda en nuestra escala de expectativas. Ayudándonos también del estudio de las diferentes referencias arquitectónicas reales que se tomaron para la recreación de dicho escenario, desde teorías a construcciones reales.

Como ejemplo de valor máximo, observamos *La Vida Futura* (1936), donde todos los recursos tecnológicos y en general todas las medidas gubernamentales se toman en función de la felicidad y comodidad del individuo. Un ejemplo valor mínimo sería *Ready Player One* (2018), donde la mega urbe ha conllevado la generación de macro suburbios de torres infinitas de autocaravanas destartaladas.



Fotograma *La vida futura* (1936)



Fotograma *Ready Player One* (2018)

coordenada Y:

En la escala ficcional, el valor de incertidumbre será considerado en función del nivel de adaptación de dicha vivienda a las necesidades del personaje. No se trata de juzgar si dichas necesidades son éticas o apetecibles, sino qué papel ha tomado la vivienda respecto a ellas.

Como valor máximo podríamos tomar *El dormilón* (1973), donde los habitantes fílmicos se sienten plenamente a gusto y satisfechos con las condiciones de su vivienda. El valor opuesto sería *Brazil*(1985), donde el modo de vida en la vivienda se vuelve inhóspito bajo su sistema de burocracia intrusiva.



Fotograma *Brazil* (1985). Vivienda de una familia en el suburbio y restaurante.

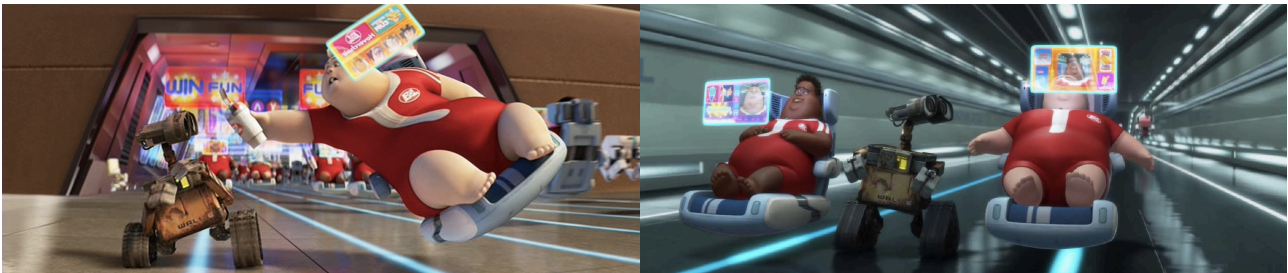
V. CONFORT

El confort será en este caso definido como el resultado ultimo de todas las dinámicas anteriores. Este parámetro deberá ser algo más abstracto que los anteriores, ya que además entrarán otras valoraciones más emocionales, vinculados con la personalidad que le ha sido otorgada al personaje y la forma de transmitirnosla. Por ejemplo, los vínculos hacia la vivienda. La casa como refugio o como remanso de paz.

coordenada X:

En el eje horizontal, las expectativas proyectadas respecto al confort serán más subjetivas a medida que éste responda a un entorno que no nos es reconocido, por eso, la valoración no será tanto en función de la finalidad, la obtención de confort; sino de los medios para alcanzarlo. ¿Cuánto esfuerzo les supone estar cómodos?

Como ejemplo involucionista encontramos la *Saga: Los Juegos del Hambre* (2012-2015), donde la mayoría de la población se ve aislada y desprovista de la mayoría de recursos respecto al lugar donde habita la clase alta. Un ejemplo evolucionista sería *Wall-E* (2008) donde la nueva vida de las personas a bordo de una nave espacial está provista de todo tipo de comodidades que pudieran necesitar sus habitantes.



Fotograma *Wall-E* (2008). Situación cotidiana dentro de su nave

coordenada Y:

Será la actitud general del protagonista a la hora de habitar los espacios lo que nos hará comprender su grado de aceptación, de confort. Este será obtenido de muy diversos modos, los cuales irán evolucionando junto con el resto de dinámicas, como contaremos más adelante.

Un nivel máximo podemos verlo en *El dormilón* (1973) donde los habitantes fílmicos gozan, y así nos lo hacen saber, de todo un despliegue de sistemas para cubrir todas sus necesidades. El mínimo sería *Brazil* (1985) donde la burocracia opresiva no deja respirar a su población

3.4 FILMOGRAFÍA

Una vez clasificadas las diferentes etapas evolutivas y explicado el método analítico, escogeremos un film en cada una de las épocas, en función de su nivel de desarrollo y profundidad de los parámetros que nos interesa estudiar. El criterio de elección ha sido, además de que en todas ellas encontramos fuertes relaciones entre arquitectura y sociedad, también porque consideramos que tuvieron una fuerte influencia y transcendencia y representatividad de una época en concreto.

¿Cómo sería nuestra ciudad si apareciera el teletransporte? ¿Cómo sería nuestra casa si es a la vez mi lugar de trabajo y ocio?

En la medida que los films puedan responder a estas preguntas con coherencia, es decir, llevando el espacio al papel en blanco donde situar la acción, es que nos serán de mayor interés. Habiendo seleccionado entonces:

VANGUARDIAS:

La vida futura, 1937

En este periodo hemos escogido esta cinta por ser una obra vanguardista, adelantada a su época. Es una película cuya inventiva de diseño superó todos los umbrales, convirtiéndose así en paradigma del cine de especulación científica y de crítica social.

MOVIMIENTO MODERNO:

El dormilón, 1974

En este caso, la elección ha sido el hecho de que este film, de amplia propuesta arquitectónica, establecerá una relación muy intensa con espectadores, ya que en ella se experimenta el futuro en primera persona. Es decir, las diferencias entre el mundo ficticio y el real serán plenamente patentes durante toda su narración.

GLOBALIZACIÓN:

Her, 2013

La elección de *Her* se basa en que es una película que habla de forma muy íntima sobre nuestra sociedad, sobre nosotros, reconstruye nuestro presente más próximo de la manera más amable y conciliadora que la urbe les permite.

4. CASOS PRÁCTICOS



Título original: Things to Come

Año: 1936

País: Reino Unido

Duración: 100 min.

Dirección: William Cameron Menzies

Guión: H.G. Wells

Productor: Alexander Korda

Jefe de diseño: Vicent Korda

Reparto: Raymond Massey, Ralph Richardson, Cedric Hardwicke, Margaretta Scott, John Clements, Edward Chapman, Maurice Braddell, Sophie Stewart, Ann Todd, George Sanders.

Argumento: Basada en la novela *The Shape of Things to Come*, escrita por H. G. Wells, autor de muchas novelas de ficción como *La maquina del tiempo* (1895), *El hombre invisible* (1897) o *La guerra de los mundos* (1897).

Esta película nos sitúa en 1940, en una región europea que se encuentra atemorizada por la llegada de una nueva guerra que, verificando sus temores, finalmente estalla. Lo que veremos será la evolución y deriva social de este mismo lugar, antes, durante y después, en una trasmutación progresión temporal de 100 años. La película avanza sin pausa a través de las etapas entre 1936 y 2036 gracias al estupendo contrapunto visual. Los decorados, las maquetas, las transparencias, el vestuario, incluso las interpretaciones, contribuyen a crear un espectáculo de universos temporales contrastables entre sí, en una urbe imaginaria, sin duda, Londres, llamada Everytown.

I. GOBERNABILIDAD

Tras el estallido de la guerra, se nos muestra una secuencia de imágenes breves de destrucción y enfermedades que asolan la ciudad. En medio de esta vorágine, una figura de caudillo toma el control mediante la fuerza y la superioridad armamentística. En este nuevo levantamiento y restauración del orden, la tecnología y la ciencia se muestran primordiales para su desarrollo, y el avión como esperanza, pero siempre desde una posición de violencia, de vandalismo y pillaje, de mala gestión de recursos básicos ante el temor de posible nuevo ataque, en detrimento de las políticas de progreso social. “La civilización ha muerto”, dice uno de los personajes.

Es entonces, 30 años después del estallido, siempre en esta misma ciudad: Everytown, cuando un “nuevo hombre” aparece, el cual se hace llamar “Alas del Mundo”, y proviene del cielo, en el sentido mas literal, ya que llega volando en un artefacto futurista. Este nuevo hombre dice provenir de un “nuevo mundo” al que describe como esperanzador y progresista. Este personaje afirma recibir ordenes del gobierno de “el sentido común”, perteneciente a “la comunicación mundial”, en el que sus habitantes se gobiernan solos.



Fotogramas *La vida futura* (1936) El capaz tecnológico

Tras ciertos desencuentros, los “nuevos hombres” finalmente se hacen con el control de la ciudad y comienzan su transformación. De nuevo, en otra serie de secuencias breves, de estética maquinista y futurista, se nos muestra como se levanta la nueva ciudad, hasta llegar al año 2036, momento en el que la ciudad cambia; esto son 100 años después de la fecha en la que se sitúa el comienzo de la narrativa, coincidiendo también con la del rodaje del film.



Fotogramas *La vida futura* (1936) Gobernantes en diferentes escenarios

Esta nueva Everytown se muestra como una ciudad gobernada desde el civismo, orden, lógica, razón, sensatez y comercio, donde “los ingenieros y mecánicos salvarán el mundo”⁴⁷. Se harán llamar “El Nuevo Orden”: Gobierno que confía en la igualdad entre las personas y la ciencia como religión.

Durante la consecución de este gobierno se se transmite la eficacia del sistema y los beneficios que reportan a los habitantes: una ciudad limpia y ecológica, con un uso concienciado de los recursos, de un urbanismo funcional en beneficio de todos los usuarios, organizado y lógico. Valiéndose además de la tecnología e ingeniería para su consecución.

Pero este gobierno bajo el dogma de la ciencia, hará cuestionarse a sus ciudadanos si el consecuente avance voraz va en detrimento o no de su felicidad. Precisamente por esas ansias de nunca descansar, de buscar la nueva ruta a seguir, de no plantearse suficientemente el presente de las personas para quienes gobiernan. Este desencuentro terminará en una revolución del pueblo, impidiendo precisamente que se produzca lo que para los habitantes fílmicos es considerado el gran salto que podría cambiarlo todo, el punto de inflexión o no retorno: el viaje espacial para dar la vuelta a la luna.

⁴⁷ diálogo extraído de *La Vida Futura*

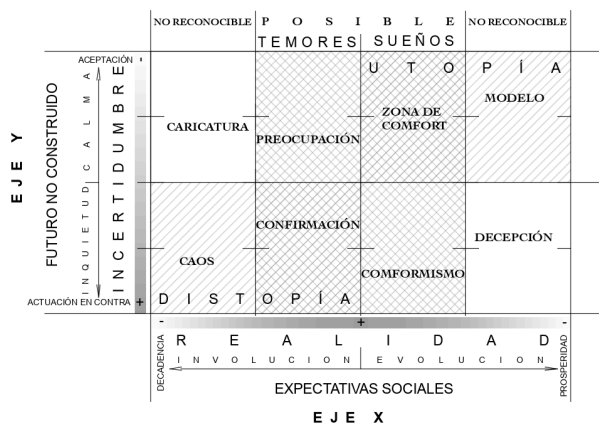
EXPECTATIVAS SOCIALES coordinada X

Durante todo el desarrollo del film se cuenta lo devastador que puede ser una guerra y cómo serían las cosas de hacerse de otra manera, bajo el lema de un Espíritu Nuevo: *“Hay un espíritu nuevo; es un espíritu de construcción y de síntesis guiado por una concepción clara”*⁴⁸

Esta cinta europea se filma en los años inmediatamente posteriores a la Primera Guerra Mundial. Así, lo que definirá los años treinta será ese ansia de renovación, de reconstrucción, de nuevas ideas ante nuevos problemas; esas ganas de resurgir; era lo que movía a tantos en el momento en el que se desarrolló esta historia. Además, la crisis económica, el Crack del 29, favoreció la aparición de diversas dictaduras a lo largo de media Europa. Suponiendo entonces un periodo caracterizado, entre otros aspectos, por el temor de un nuevo estallido bélico, como igualmente reflejan los personajes del ficticio 1936; habitantes que asustados corretean por la ciudad, intentando mantener la normalidad el día de Navidad.

En estas circunstancias no parece casual la intención de sus creadores de hacernos soñar con un sistema mejor, que emplee todos sus recursos de forma colectiva hacia el progreso. En base a estas conclusiones, determinaremos que el desplazamiento en el eje X, se inclinará claramente hacia el lado evolucionista respecto la época de filmación, aunque este gobierno progresista, ingenieril y basado en la

ciencia se percibía aún muy lejos de conseguir.



Esquema general cuadro

⁴⁸ Eslogan de la publicación L'Esprit Nouveau (en español, El Espíritu Nuevo) fue una importante revista de francesa, publicada entre 1920 y 1925. Los mayores artífices fueron Le Corbusier y Amédée Ozenfant. Su temática abarcaba un gran número de campos, con el purismo como eje, desde la discusión estética general a la arquitectura, pasando por la literatura, el teatro, el cine, la pintura, la escultura, la moda y el mobiliario, entre otros. De la revista salieron textos tan famosos como Hacia una arquitectura. En 1925 Le Corbusier, que había publicado en la revista numerosos proyectos arquitectónicos teóricos, como la casa Citrohan, diseñó un pabellón con su nombre para la Exposición Internacional de París.

FUTURO NO CONSTRUIDO

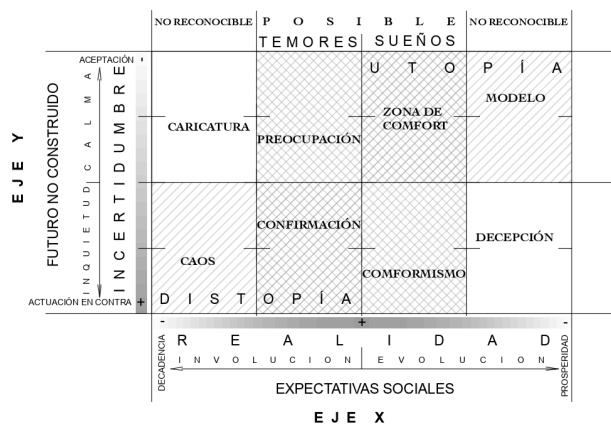
coordenada Y

La aplicación de dichas políticas lógicas y basadas en la razón nos mostrará como resultado una población acomodada, donde el individuo forma parte fundamental de la propia maquina habitable que han construido, pero en general, todos estos esfuerzos son aplicados a una evolución del bienestar, tanto de dicho individuo como de su entorno.

Pero esto no será tan creíble para todos. En el film existe un colectivo que no se siente identificado con ese modelo de bienestar. Por eso, será el uso que la política hace de la ciencia y los avances tecnológicos lo que valoraremos en este caso, ya que, aunque con motivaciones evolucionistas, -de eficiencia y autogobierno-, primarán dichos progresos ante todas las cosas. Este estado de cambio permanente inducirá en sus ciudadanos una incertidumbre continua que acabara despertando, como se nos muestra en el film, una rebelión en contra de su sistema.

Esta incertidumbre acerca de la voracidad de la maquinicidad de la urbe ya la veíamos también, por ejemplo, en *Metrópolis* (1926). Aunque la dinámica de progreso social en este caso, es muy diferente. Unos son habitantes aceptablemente felices que temen el cambio; los otros, lo desean y buscan con fervor.

Su gobierno no les impide expresar su disconformidad, lo que se calificaría de positivo, y tampoco se opone a la revuelta, pero igualmente se ejecutarán las acciones que su pueblo intenta frenar. Por esto, lo consideramos como una valor de alta incertidumbre, en el área de inquietud, donde la población fílmica llega a cometer acciones en contra del suceso.



Esquema general cuadro

II. CIUDAD

Podemos observar el urbanismo de cada una de las ciudades mostradas. En total tres, en una transposición temporal, pero no geográfica, ya que todas ellas ocurren en Everytown, nombre traducible como ‘cualquier ciudad’, o ‘una ciudad cualquiera’.

La primera será la de 1940, una ciudad de trazado antiguo, de laberínticas viviendas entre torres y cúpulas, de estilo clásico mediterráneo, con una plaza central enmarcada por un templo, igualmente siguiendo modelos clásicos con frontón y cinco columnas. Las personas que habitan en ella parecen coincidir con las con las coetáneas de su época de filmación. Tanto en estilo, tradiciones, viviendas...

Lo que encontraremos en la de 1966 es ya la ciudad devastada, con la mayor parte de los edificios en pie, pero sin cubiertas. En ella se vivirá la ascensión al poder de un caudillo que los mantendrá en un estado dictatorial, donde la gente malvive y sufre de injusticias.



Fotogramas *La vida futura* (1936) Imagen previa y posteriores al estallido de la guerra

La de 2036, será la nacida a partir del nuevo orden social. Tras una sucesión de imágenes, nos será mostrada el levantamiento de la nueva *Everytown* mediante un despliegue de tecnología y posibilidades. Para los diseños, se plantearon diferentes nombres, como Fernand Léger⁴⁹, autor del Ballet Mecánico. Incluso Le Corbusier, quien declinó la oferta, lo que no hizo que sus teorías fueran igualmente aplicadas para construir la ciudad fílmica.

La ciudad se desarrolla en profundidad bajo una colina, con grandes oquedales que permiten la entrada de luz a los espacios centrales donde se sitúan las plazas y espacios públicos, con las aberturas de los edificios volcando hacia ellos. Estas edificaciones se desarrollan sobre distintos niveles, lo que permite crear gigantescos parques en los intersticios, aprovechando las cubiertas planas.

La circulación igualmente se realiza a distintos niveles, dejando el plano inferior exclusivamente para los viandantes, el resto se eleva sobre su cota cero, añadiendo otra circulación superior en forma de pasarelas que atraviesan y cruzan entre edificios. El vial rodado, a además de poseerlo en exclusiva, parece desarrollarse igualmente con un trazado eficaz que rodea la oquedad superior en su tramo de salida

⁴⁹ Fernand Léger, Francia, (1881-1955) fue un destacado pintor cubista de la primera mitad del siglo XX.

La ciudad se basará en las energías limpias, las máquinas no harán ruido, los espacios se perciben limpios y luminosos, aunque con cierta asepsia, tampoco darán sensación de peligro o temor.



Fotogramas y fotomontajes *La vida futura* (1936). Everytown 2036

EXPECTATIVAS SOCIALES coordenada X

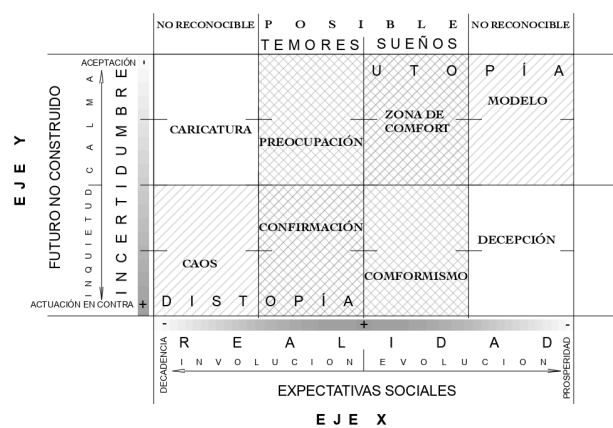
En 1925 Le Corbusier publicó *La Ciudad del Futuro*, donde desarrolló sus ideas sobre una ciudad funcional basada en el orden y la linealidad. En esta obra establecía cuatro puntos esenciales sobre el urbanismo: descongestionar el centro de las ciudades, aumentar su densidad, aumentar también los medios de desplazamiento y aumentar los parques y espacios abiertos.⁵⁰ Este esquema lo aplicó a su *Plan Voisin* para París, elaborado en 1925. Las premisas fundamentales del proyecto eran la funcionalidad higienista: proporcionar una correcta insolación y ventilación a las viviendas; la profusión de zonas verdes, sistemas eficaces de vivienda colectiva y facilitar la circulación: «una ciudad hecha para la velocidad es una ciudad hecha para el éxito», según sus palabras.⁵¹

Esta posición sería tan solo la muestra de cómo esas ciudades, bajo esas teorías lecorbusieranas, entre otras, podrían ser. Tanto en su materialización como en sus consecuencias. Es por esta eficacia de la circulación, una ciudad limpia, iluminada, organizada, con recursos públicos, que consideraremos este parámetro evolucionista con respecto a su época de filmación.

Tras la proyección del film, un publicación estadounidense *Modern Mechanix & Inventions*, publicó en mayo del 36 titulado H.G. Welles fotografía del futuro el siguiente texto: “*Ciudades subterráneas, [...] flores y vegetales crecen sin tierra o luz del sol. Radio teléfonos personales llevados en la ropa en un espacio no mayor que un botón de abrigo. [...] No hay rascacielos, han desaparecido con la decadente*

era del acero. ¡La nueva Everytown esta excavada en colinas! No esta construida de metal y remaches, sino por la química. Líquidos burbujeando en retiras gigantes son derramados en máquinas moldeadoras. Emergen como grandes losas, perfectamente aisladas, inmensamente resistentes. [...] El carpintero, albañil, y trabajador del acero han sido relegados al desecho. [...] Fabricantes de casas prefabricadas en nuestro mundo ya están consiguiendo hazañas comparables, y arquitectos y constructores están esperando cambios aun mas radicales dentro del próximo año mas o menos”⁵²

De este fragmento podemos extraer que las expectativas sobre el cambio y progreso que la ingeniería podría traernos, a nivel urbano en este caso, eran muy altas en el momento de filmación, y aunque estos avances se veían próximos y factibles “dentro del próximo año mas o menos” la realidad era muy distinta. Puede que a nivel de espíritu estos dogmas invadieran la sociedad vanguardista del momento, pero desde luego no desde las formas que se nos presentan en el film, por lo que situaremos este parámetro, además de en un valor de altas expectativas, también poco ajustado a un valor reconocible.



Esquema general cuadro

⁵⁰ HONOUR, HUGH; FLEMING, JOHN (2002): *Historia mundial del arte*. Madrid, Akal

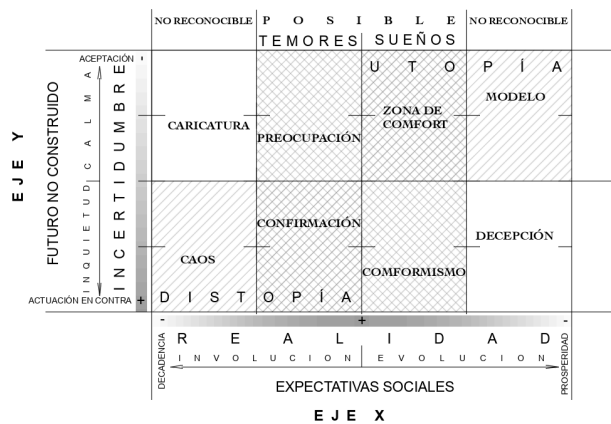
⁵¹ KHAN, HASAN-UDDIN (2009): *El Estilo Internacional*. Colonia, Taschen Bendedikt

⁵² COOLEY, DONALD G. (1936): *H. G. Wells photographs the future, Modern Mechanic & Inventions*, p35

FUTURO NO CONSTRUIDO

coordenada Y

Para el desplazamiento de este parámetro por su eje vertical, atenderemos a cuestiones de adaptación de la población a su ciudad. En este film se nos muestra una ciudad plenamente eficiente con la técnica y el conocimiento como base para su evolución. Pero ésta no dejará de lado a los habitantes a quien sirve, es decir, la ciudad crece y cambia, pero al mismo tiempo otorga a sus ciudadanos las herramientas para salvar las nuevas necesidades que la ciudad plantea. Además, en este caso, los habitantes del film tendrán la misma consideración de evolución que sus espectadores, y en ningún caso se nos muestra síntoma de negatividad o crítica hacia ella, por lo que lo colocaremos en su valor mínimo de incertidumbre. Aceptan su ciudad y gozan de sus oportunidades.

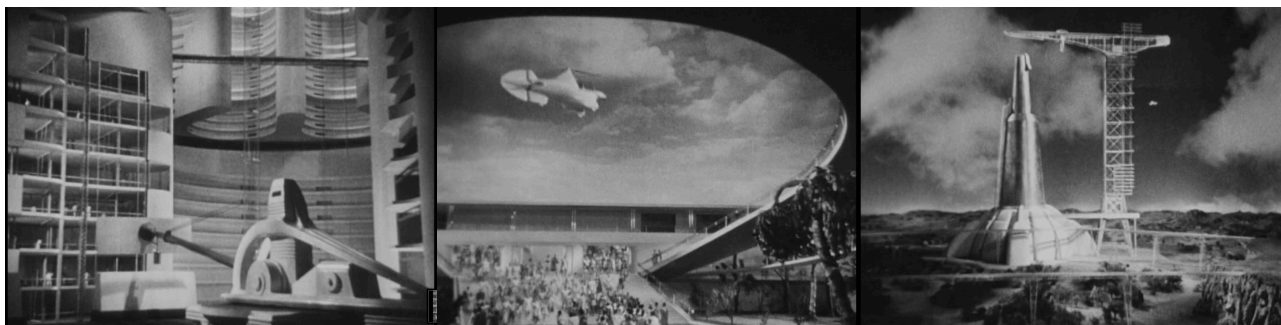


Esquema general cuadro

III.TECNOLOGÍA Y FENOMENO CIENTIFICO

La tecnología mostrada es fundamentalmente maquinista, ingenieril y de producción. Igualmente poseen altos laboratorios y una avanzada tecnología aero-automovilista, incluso con posibilidades de viajar al espacio. Aparecen inmensos alardes ingenieriles, de tamaño descomunal, grúas inmensas. Estas máquinas, gigantescas, igualmente se mostrarán magníficas, puras y eficaces. Se nos presentarán como base pilar y fundamento de la nueva ciudad.

Michel Korda, hijo del productor de este film Alexander Korda, escribió un libro sobre la vida de su padre y su tío, titulado “Una vida de ensueño”⁵³ en el que recoge las opiniones de H. G. Wells⁵⁴ sobre la película: “En terminado momento la película muestra un día de máquinas futuristas introduciéndose en la tierra para excavar el emplazamiento de la ciudad del futuro, y Alex indico a Arthur Bliss que escribiera música de fondo para la escena. Bliss produjo una composición de atonalidad apropiadamente maquinista y Wells fue invitado a ver la escena terminada, con la secuencia, removiendo algo incomodo, y cuando se encendieron las luces se volvió hacia a Alex agitando un dedo reprobado ante el. “Muy buenas máquinas dijo, muy buenas ¡pero las máquinas del turno no harán ruido!” Armó mucho jaleo por los trajes y se preocupó por si los aviones del futuro tendrían propulsores o no “



Fotogramas *La vida futura* (1936). Despliegue tecnológico e ingenieril

Esta nueva ciudad, debía ser fabricada, tal y como ya planteaba Le Corbusier en *Hacia una nueva arquitectura*: “En las fabricas, todos los operarios que aparecen lo hacen con el mismo mono de trabajo, con la salvedad del color, cada uno en función de su especialización: Manejar las máquinas, transportar materias primas y manufacturadas...”⁵⁵ Este es un fragmento donde especialmente alaba la labor del ingeniero como arte utilitaria de hacer que las cosas funcionen y que cada vez, lo hagan mejor, que progresen; igualmente, pide que se aplique esta misma actitud en la arquitectura, para conseguir cambiar el concepto de la casa y todo lo que esta conlleva.

El despliegue ingenieril al que asistimos sera el medio para alcanzar el ideal supuesto de progreso en todos los aspectos del individuo.

⁵³ KORDA, ALEXANDER (2003): Una vida de ensueño, Madrid, T&B

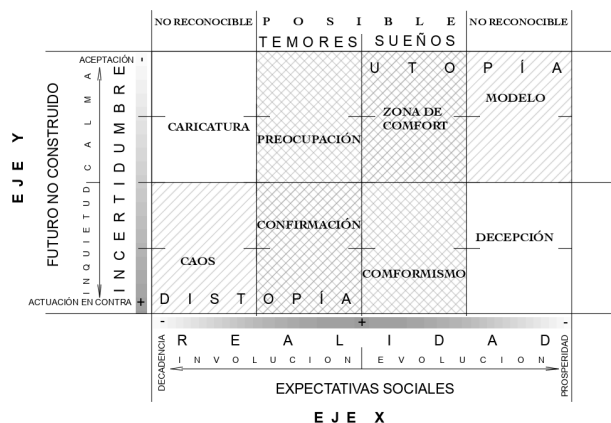
⁵⁴ Herbert George Wells, Londres (1866-1946), más conocido como H. G. Wells, fue un escritor, novelista, historiador y filósofo. Fue un autor prolífico que ahondó en múltiples géneros en forma de novelas, relatos cortos, críticas sociales y biografías y autobiografías. Se le es considerado por sus novelas como el ‘padre de la ciencia ficción’ junto con otros, como Julio Verne.

⁵⁵ LE CORBUSIER, (1923): *Hacia una arquitectura*, Paris, Ediciones Infinito

EXPECTATIVAS SOCIALES coordenada X

El citado escrito de Le Corbusier fue escrito y publicado en época de posguerra. Sin duda fue un tiempo de gran fascinación por estos alardes ingenieriles. Junto con Le Corbusier, otros autores como Amedée Ozenfant, también escribieron al respecto de este devenir “*Hay que construir obras que hagan reaccionar el intelecto... ahora más que nunca al haber más métodos y recursos, se puede realizar el ideal de perfección, aquel que soñaron los griegos... El arte más moderno, el cubismo, no está a la altura de esta atmósfera de ciencia y de industria.*”⁵⁶ El nivel de expectativa, se nos muestra muy alto en la sociedad de los treinta y en general de todas las vanguardias; periodo de gran fascinación por la ingeniería como el mecanismo para lograr ese nuevo espíritu que acabaría impregnando todas las artes.

Por otro lado, a escala micro, la tecnología real de la época no permitía levantar edificaciones como las que se construyen en el film. La estética de esta maquinaria no pretende nisiquiera hacernos creer que la lampara se alimenta eléctricamente o que una grúa molesta o hace ruido. Nos aleja de nuestro propio ideario y conocimientos mecánicos, la grúa que levanta enormes paneles prefabricados de 5x5 metros para construir las viviendas lo hace mediante un sistema de ventosa. Por esto, situaremos este parámetro en un valor muy lejano en la escala de reconocimiento, ya que la tecnología se presenta inverosímil, no tanto por sus propias posibilidades como por la fe de quien lo imagina.



Esquema general cuadro

⁵⁶ OZENFANT, AMÉDÉE (1999): *Après le cubisme*, Francia, Altamira

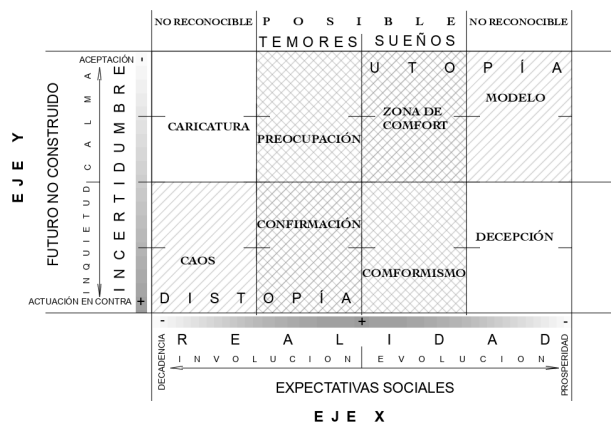
FUTURO NO CONSTRUIDO

coordenada Y

Estas proyecciones tecnológicas serán valoradas por los habitantes fílmicos en función de la finalidad de las mismas, no por el nivel de su diseño: Aunque la maquinaria se muestra eficiente y no provoca ataque hacia la población, esto no dejará de causar inquietud y división de opinión entre los habitantes, planteándose la posibilidad de un mundo mejor sin ellas. Es por eso que atribuiremos, de igual modo, la rebelión que se despertó hacia sus gobernantes, también a la tecnología.

En este caso estos dos parámetros irán asociados, entendiendo que la variación de una siempre se verá fuertemente afectada sobre la otra.

En base a estas cuestiones, la situación de este parámetro compartirá área con el anterior, próximo al vértice del cuadrante inferior derecho.



Esquema general cuadro

IV. HÁBITAT

La arquitectura de este film responde a paradigmas sociales de evolución y progreso. Arquitecturas limpias y eficientes, al igual que su urbanismo, pero no encontramos dentro de esta arquitectura elementos propios de una vivienda, tales como cocinas, dormitorios o baños. Encontramos un salón y una sala de reuniones, estos espacios serán abstractos, de paredes blancas que se funden con el suelo y techo del mismo color, que inundan de despersonalización el espacio. Podemos ver también los muebles que la ocupan, de un minimalismo absoluto, de formas orgánicas que se funden con el cuerpo, algunos incluso de gran ligereza y materialidad traslúcida.



Fotogramas La vida futura (1936). Espacios interiores. Vivienda y sala de reuniones

Durante el desarrollo de la película, se nos vislumbra una escena, -dentro de una vivienda-, de mucho interés. El espacio lo ocupan un abuelo y su nieta, ambos miran a la pantalla. En esa imagen se muestra una ciudad de 30 años después de su rodaje (1970), en ella se nos profetiza la aparición de muros cortina y otros procedimientos tecnológicos constructivos innovadores para la época correspondiente real, sin dejar de resaltar que basaban su eficacia en el derroche de energía y el uso inadecuado de recursos.

EXPECTATIVAS SOCIALES

coordenada X

La arquitectura, en este caso, se representa con el objetivo de transmitir una imagen que, en resumidas palabras, acompañe al mensaje narrativo de progreso. Es esta visión de la arquitectura como herramienta fundamental en aras de buscar el mayor confort es lo que la hace basarse en unas premisas e ideales previos muy marcados y desarrollados. Estos escritos, como ya hemos indicado, se planteaban en *Hacia una nueva arquitectura* (1923), en su capítulo sobre *Las casas en serie*:

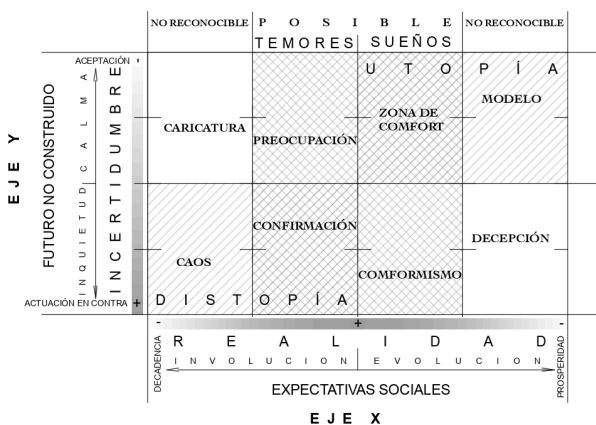
“Ahora bien, todo esta por hacer; no hay nada dispuesto para la realización de este inmenso programa. No existe el estado de espíritu. El estado de espíritu de construir casas en serie, el estado de espíritu de habitar casas en serie, el estado de espíritu de concebir casas en serie [...] Todo está por hacer: no hay nada dispuesto. La especialización apenas ha abordado el dominio de la construcción. No hay fábricas ni técnicos especializados. [...] Se tiende cada vez mas a transformar las materias primas y a producir lo que se llaman “materiales nuevos. Son legión: hormigones y cales, hierros perfilados, cerámica, materiales aislantes, tuberías, quincallería, revoques impermeables, etc. Todo esto llega ahora a granel a las casas en construcción, se ve sometido a lo imprevisito, requiere una exagerada mano de obra y proporciona malas soluciones. Ello se debe a que los elementos de la construcción no se producen en serie [...] Los primeros efectos de la revolución industrial en la construcción se manifiestan mediante esta etapa primordial: el reemplazo de los materiales naturales por los materiales artificiales, de los materiales heterogéneos y dudosos por los materiales homogéneos...”

“En fin, en ciertos dominios, los técnicos han hablado. Los servicios de agua, de iluminación, están en la rápida evolución; la calefacción central ha tomado en consideración la estructura de las paredes y las ventanas - superficies refrigerantes- y; por consecuencia, la piedra, la buena piedra natural en paredes de un metro de espesor se ha visto desplazada por ligeros tabiques dobles de escoria de hierro fundido, y así sucesivamente. Entidades casi divinas han aparecido: los techos que ya no tienen necesidades

de ser puntiagudos para evacuar el agua; los grandes y hermosos alféizares de las ventanas que nos molestan porque nos quitan la luz... Los muros son delgados como membranas a pesar de las cargas enormes ¡cómo han cambiado las cosas!”

En las épocas posteriores a grandes hecatombes y crisis siempre existe un periodo de cambio, de reconstrucción y de cierto asentamiento. En este sentido, hay dos maneras de ver el reinicio: de una manera tradicional o de una manera progresista. En este contexto, Le Corbusier presenta las casas en serie como la solución más económica y racional a los problemas de París. Las casas en serie vienen a ser abiertas, con grandes zonas al aire libre. Presenta esta tipología como si el vivir en una casa formara parte de un proceso en una cadena de montaje donde lo adecuado es la eficiencia y la productividad. La vivienda, según los planteamientos lecorbuserianos, se muestra desde el respeto y la admiración de este nuevo modelo. Estos fragmentos nos sugieren unas altas expectativas en cuanto al desarrollo que la arquitectura sufriría, por eso le otorgaremos un alto valor en el área evolucionista: siempre hacia el progreso y a la mejora de las condiciones que en el presente del espectador podían ser deseables.

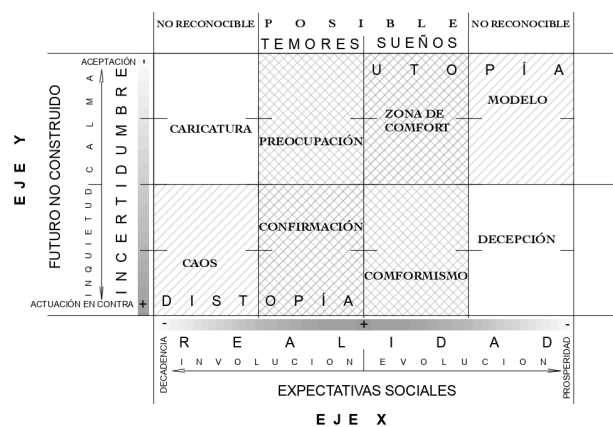
Ahora bien, en este caso nos sucederá lo mismo que en la valoración del parámetro de ciudad, ya que el bajo reconocimiento de estos espacios, lo situará alejado del eje central de realidad.



Esquema general cuadro

FUTURO NO CONSTRUIDO coordenada Y

Los espacios vivideros mostrados son luminosos, de gran tamaño, y parecen responder a las necesidades de su habitantes. Aunque no haya gran desarrollo narrativo dentro de las viviendas y lo que se nos muestra de ellas se reduce a su implantación exterior, no observamos oposición o queja alguna al respecto. Por lo que situaremos el parámetro en un valor de aceptación, de un bajo nivel de incertidumbre



Esquema general cuadro

Este parámetro viene a significar la suma de todos los anteriores. En definitiva, los habitantes del Everytown de 2036 son personajes tranquilos que gozan de libertad de expresión en un aparente libre albedrío. Su arquitectura, la proyección de ciudad y sus viviendas responderán igualmente a esta tranquilidad. Será el sistema de gobierno y el uso de la tecnología lo que sacará a la población ficticia de su estado de bienestar total.



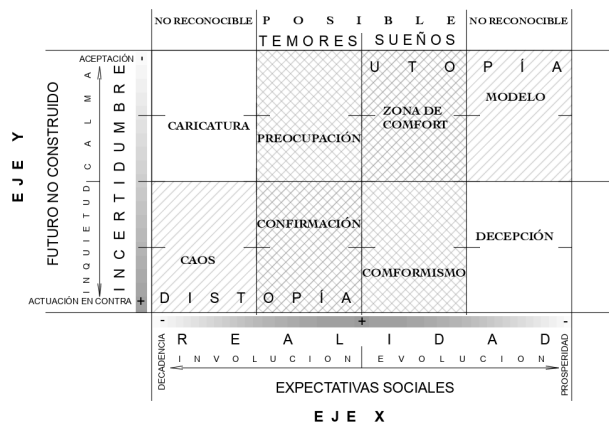
Fotograma *La vida futura* (1936). Anhelos del espacio

EXPECTATIVAS SOCIALES
coordenada X

El estado obtenido de confort, aun considerando los métodos para su obtención, lo consideraremos evolucionista, por las mismas razones que también hemos considerado así el parámetro de ciudad y el de hábitat, por lo que irán muy próximos situados respecto al eje horizontal.

FUTURO NO CONSTRUIDO
coordenada Y

En cambio, para los personajes que asisten a esa voraz evolución, si será fundamental la reflexión sobre los medios de obtención de dicho confort. Aunque gocen de sus características, para ellos también existirá una “cara B” presentada a través de la fenomenología, de la percepción del suceso en función de sus circunstancias. En el caso de este film, el estado de bienestar en el que viven no serán pleno, ya que ciertas decisiones gubernamentales y tecnologías les provocará una diatriba que les hará sentirse igualmente en un estado medio de incertidumbre.



Esquema general cuadro

RESULTADOS: ODA AL DISEÑO

El cuadro final nos revela como resultados la decepción ante cuestiones de tecnología, gobierno y confort sujetas bajo los modelos de vivienda y urbanismo. En este film, se nos pone de manifiesto la disonancia acerca de como un gobierno, que a todas luces podría resultar ideal, próspero y progresista en sus ideas de ciencia y tecnología, realmente en su aplicación acaba resultando inquietante para su población, llegando a temer ciertas posibilidades hacia las que una evolución sin freno podría llevar.

Para ello, para recrear la imagen del estado lógica y avanzada, se valen del urbanismo y arquitectura como modelos y principios fundamentales, situándolos en unos altos niveles de avance, inventando toda una nueva forma de construcción, de métodos y posibilidades imposibles para su momento. Pero no de una forma invasora sino desde la benevolencia de sus formas, puras y sutiles.

Esta cinta se proyecta en la etapa de vanguardias, el avance tecnológico, y las grandes promesas que se levantaban tras la Primera Guerra Mundial buscaban la fuerza y ansia de progreso a través de un discurso de ruptura, de búsqueda de nueva identidad.

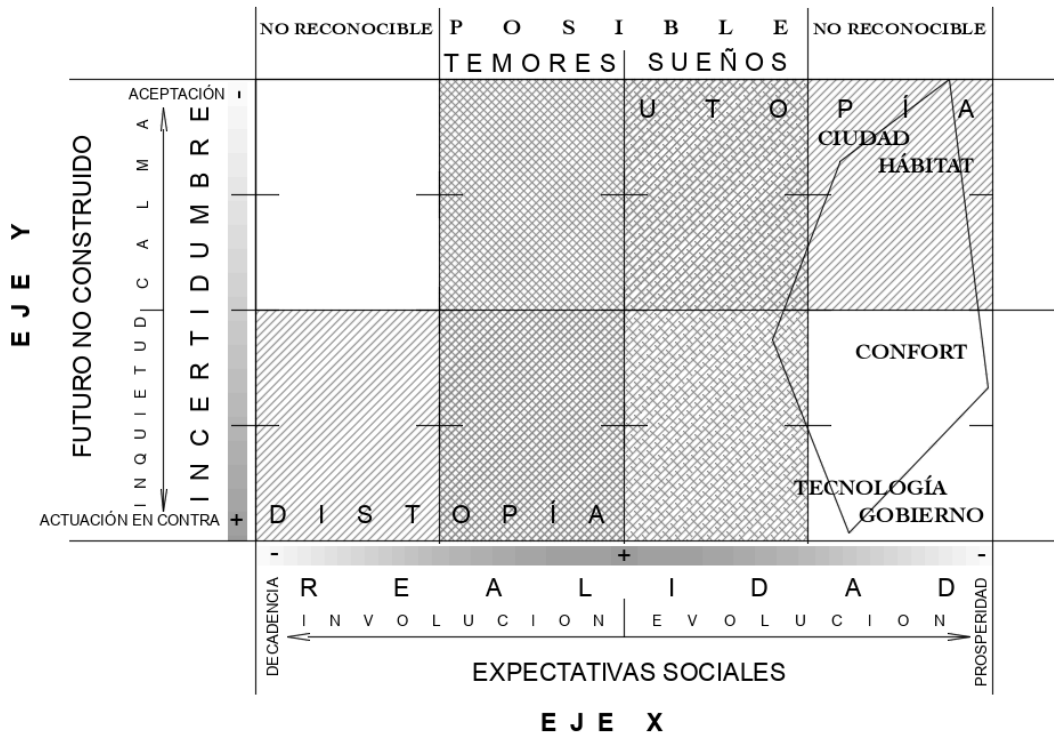
Everytown se construye como un lugar donde todos tienen su espacio, sus zonas y sus necesidades suplidos. Tanto que su rebelión la desata la pérdida de felicidad, pero no de derechos o condiciones. Tal y como se nos muestra, la vivienda del futuro ha de ser ideal, cobrar una importancia decisiva en la composición de la ciudad y ofrecer un confort fundamental. Buscando la calidez espacial, los espacios amplios y luminosos.

Aun así, esta película, aunque con un diseño arquitectónico incontestable, en realidad, es una oda al diseño. Su arquitectura no se nos presenta como familiar ni cercano, pero pretende hacernos llegar la idea de que algún día viviremos así, en esas ciudades y bajo esas formas; pero sobre todo, lo que se nos muestra en ella, es el fervor, la esperanza de que la ciencia llegue a responder de forma óptima a nuestras altas expectativas depositadas en ella.

La realización de este film constituye toda una empresa de montaje fílmico a gran escala. También, establece visiones pioneras de la arquitectura y el urbanismo respecto a la megalópolis moderna. Igualmente se enfrentará al diseño arquitectónico de sus construcciones desde la representación espacial de las divisiones hasta los conflictos sociales de sus gentes; en definitiva, constituye una utopía futurista de conciliación de los conflictos éticos y sociales que semejante concepto de desarrollo industrial entraña.

Bajo todas estas directrices en las que múltiples paradigmas arquitectónicos son construidos en el mundo fílmico para darles vida y respuesta, la vivienda y el entorno urbano serán fundamentales para establecer un sistema como progresista. Es decir, lo que nos cuentan es que no podrá existir ese estado de evolución y bienestar mientras la mayoría no disfrute de una vivienda digna, cómoda, luminosa y confortable bajo parámetros higienistas. Ni tampoco podrá entenderse en una ciudad que no cubra todas las necesidades de relación y comunicación entre sus habitantes, tal y como nos es proyectado en el film.

En cuanto a la relación de los parámetros en la tabla, verificamos como el confort se sitúa en la media aritmética entre el modelo y la decepción. A través de la nube de puntos, se nos genera un área que absorbe casi en su totalidad el área de prosperidad, en términos de la sociedad real, pero que se distribuye de forma dispar en la percepción del mundo fílmico. De ello, podemos extraer varios mensajes: ¿es acaso nuestro ansia de progreso la adecuada? ¿es esa realmente la utopía que queremos alcanzar? La tecnología que nos animan a conseguir nos lleva a un ideal mayor de ciudad, vivienda y confort, pero siempre bajo el cuestionamiento del modelo y su gestión.



Cuadro analítico *La vida futura*

II. EL DORMILÓN, 1973

Ficha técnica



Título original: Sleeper

Año: 1973

País: Estados Unidos

Duración: 88 min

Dirección: Woody Allen

Guión: Woody Allen, Marshall Brickman

Decorados: Dianne Wager

Reparto: Woody Allen, Diane Keaton, John Beck, Mary Gregory, Don Keifer, John McLiam, Bartlett Robinson, Chris Forbes, Susan Miller, Lou Picetti

Argumento: *El Dormilón*, como fue traducida al castellano, nos transporta al 2174, esto es 200 años después del año en la que fue filmada. Este salto temporal se justifica con el despertar de un hombre encapsulado al que resucitan después de este tiempo. El motivo de esta acción es buscar un aliado para la revolución que cierto colectivo está librando en contra de un sistema que programa y lava la mente de sus ciudadanos, a los que tienen fichados y catalogados para lograr el control de la población. El protagonista, al pertenecer a una etapa anterior, no consta en dichos listados, por lo que parece el candidato ideal. Con esta excusa, lo que encontramos, es un personaje inadaptado que de forma cómica nos muestra las incompatibilidades de su propia sociedad frente a la que se ha encontrado dos siglos después.

I. GOBERNABILIDAD Y RESPUESTA

Aparecen dos protagonistas, Miles y Luna. El primero llega del pasado al mundo y época en la que vive la segunda. Lo que mueve a estos personajes en su acción, entre múltiples y divertidos entuertos, es su lucha por escapar del gobierno que les oprime, a ellos y a toda su población. La determinación de sus actos estará motivada, -por la convicción del primero que derivará al posterior convencimiento de a la segunda-, por su rechazo hacia ese sistema al que acabará librando batalla.

Que la motivación de ese desencapsulamiento es absolutamente política empieza a ser contado ya en el comienzo del film. Esto sucede en el laboratorio donde despiertan a Miles, al que extraen de una cápsula de apariencia aparatosa que, al igual que el traje de “encapsulamiento” que lleva puesto, poco real y ridículo.

Sin salir del centro de investigación, descubrimos que los investigadores apoyan la causa de los rebeldes. Buscan a una persona sin constar en los registros del Estado. Esta persona solo podía ser alguien de otro lugar, o tiempo. Pero cualquier estrategia que fuera ideada tras su hallazgo queda interrumpida en cuanto él se escapa, momento en el que empieza a ser perseguido por el servicio de seguridad estatal. Esta seguridad se nos muestra como organizada y en grandes agrupaciones. Aparecerán tal cantidad de hombres en la captura de Miles, tan solo uno, como los necesarios para dar la sensación de desventaja, miedo y control. Este es todo el servicio de protección que podemos ver. No sabemos cómo se protege realmente a los ciudadanos, seguramente sea innecesario, ya que están desprovistos de la libertad de actuar fuera de un sistema en el que todo está controlado.

Tras una divertida historia, Luna acabará siendo su compañera, no sin antes haber pasado por una narración épica, contada a través de la vida de sus habitantes.

Este gobierno absolutista que domina a sus ciudadanos, estará gobernada por “el Líder”, como él mismo se designa. Para someterles a su antojo, se servirán de la una intervención en todas y cada una de las personas, mediante un láser proyectado en sus cabeza con un artilugio similar a una pistola; que los dejará en ese estado de sometimiento de forma permanente, o casi.

Los servicios de seguridad se ocuparán de estos atisbos de “realidad”, formando parte activamente de la órdenes del gobierno, de forma masiva, exagerada e incluso peligrosa, persiguiendo a estos ‘insurgentes’ con el objeto de inducirles de nuevo, recuperando con ello de nuevo el control. El Estado también tiene el control mediático, de prensa y comunicaciones. Esta

dictadura que obliga de la manera más innegable a amar a su líder, decide generar así unos seres carentes de toda individualidad, absorbidos por el consumo y el ocio vacío.

Aparecen diversos personajes, en situaciones cotidianas, cómodamente en su casa o participando en una fiesta. Lo que vemos en común en todas ellas es efectivamente esa personalidad impuesta, vacía de entendimiento crítico, sin referencias, sin historia ni lugar. Este sometimiento, ese estado permanente de ensimismamiento y despersonalización conlleva la retirada de pensamiento crítico “¿Por qué tiene que haber una resistencia? [...] Tenemos la bola, la telepantalla y el orgasmatrón, ¿qué más quiere esa gente?”⁵⁷ También se nos habla de una sociedad que ha perdido su instinto, al mencionar que los resistentes si lo tienen, “ los capitalistas están dormidos”¹



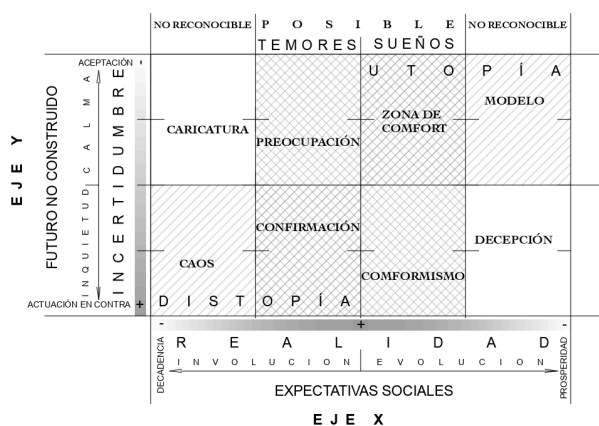
Fotogramas *El dormilón* (1973). Laboratorio. Huida de Miles. Proceso de reprogramación

⁵⁷ diálogo extraído de *El dormilón*, (1973)

EXPECTATIVAS SOCIALES coordenada X:

En la estética general de la cinta se aprecian ciertos toques psicodélicos, recurso en expresión gobiernos autoritarios que derivan en una población anestesiada que basa su conducta en el consumo. En *El domirión*, la respuesta ante esto es conciliadora y confiada, ya que la actitud es progresista y, como bien define David Rivera, “*ya no se camufla bajo las formalidades de una democracia decadente*”⁵⁸.

En este film, se formaliza esta distopía de un gobierno que excede en su control, normalmente a favor de o gracias a la tecnología. Esta distopía están alejadas de la realidad, hasta en nuestros peores temores, ya que nuestra propia posible intervención hace pensar que no llegaría a darse. Es esa sensación de libertad que hace creer que aun hay punto de retorno, que aun hay decisiones por tomar. Será por eso que en todos estos films estos suele aparecer el papel del resistente, pareciendo interpretarnos a nosotros mismos. En definitiva, por el hecho de hallarse gobernados por un “líder” y de vivir en un estado policial que amenaza con desprogramar a cualquiera que se atreva a criticarlo; es que colocaremos este parámetro en la mitad involucionista, alejado de la realidad.



Esquema general cuadro

⁵⁸ RIVERA, DAVID (2005): *Tabula Rasa. El Movimiento Moderno y la ciudad maquinista en el cine (1960-2000)*, Madrid, Fundación Diego de Sagredo.

FUTURO NO CONSTRUIDO

coordenada Y:

Parece evidente que el control mediante la reprogramación mental podría ser el peor de los deseos de cualquiera, pero los personajes nos mostrarán la “cara B” de este suceso que tantas veces nos hemos imaginado. Ya que en la realidad fílmica esto no parece suponer ningún problema a la mayoría de la población, quien no se plantea su gobierno, y mucho menos su idoneidad, ya que son provistos de ocio y comodidades suficientes. Parece un lugar en el que todo el mundo es feliz y vive a gusto. Pero al ser este pensamiento inducido, su posicionamiento en la tabla sería inútil porque estaríamos hablando entonces de una utopía política, no social. Por lo tanto tomaremos los valores en función de la respuesta de los resistentes. Esto es, de clara oposición, ya que además, realizarán diferentes ataques hasta conseguir su derrocamiento.

)

Esta felicidad inducida sucede en un lugar que nos muestra el urbanismo que ha triunfado en el futuro. Para hacernos una idea de ciudad, tendremos que recoger las distintas piezas de ella que se nos han ido desagregando. Como tal encontramos diferentes arquitecturas descontextualizadas, aisladas y alejadas de todo lo demás, dispersadas. Sin contexto urbano.

Este urbanismo futuro que se nos plantea es disgregado, basado en la distribución bucólica y distante de los edificios, aisladas en medio de espacios vegetales. Para salvar la dispersión, utilizan largas e igualmente asoladas carreteras y autovías, siendo por ello el coche el medio más desarrollado y el idóneo para ese tipo de sistemas: conducción limpia sobre trazados poco complejos y automatizados, cómodos y confortables. Aunque se acaben destartando, como casi todo.

Esta disposición urbana conlleva aislamiento y desconexión con la realidad. Allen, parece estar representándonos el estilo de vida de los Angeles que tanto odiaba⁵⁹. Donde la ciudad ha acabado por desaparecer y los habitantes viven formando grupos al margen de los otros, lo que les mantiene autistas y desinteresados a merced de un estado autoritario.

“-Ya no existen ciudades como Nueva York

- ¿Acaso ya no tienen ciudades?”⁶⁰

No se nos muestra ningún otro sector de la sociedad, no sabemos que ha pasado con la clase media y los trabajadores en el S.XXII. La gama de edificios que habitarán comprende diferentes viviendas, lugares de fabricación, laboratorios, o un centro comercial y una granja, igualmente exagerada y caricaturizada.

Los coches, que se mueven automáticamente, sin necesidad de conductor, llegan hasta la puerta, no parece haber ciudad intermedia. La urbe se constituye mediante hitos a los que los personajes van llegando. El espacio público se limita a la expansión alrededor de los edificios de una losa de hormigón. Sin ningún otro elemento urbano, tan solo como la extensión de la propia vivienda a los lugares de personalización.

⁵⁹ RIVERA, DAVID (2005): *Tabula Rasa. El Movimiento Moderno y la ciudad maquinista en el cine (1960-2000)*, Madrid, Fundación Diego de Sagredo.

⁶⁰ dialogo extraído de *El dormilón*, (1973)

EXPECTATIVAS SOCIALES coordenada X

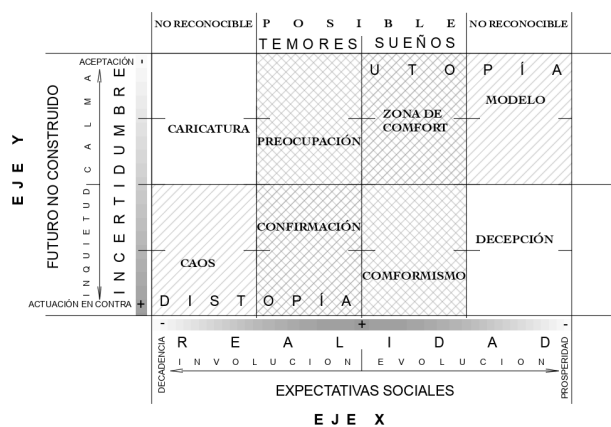
Las ciudades norteamericanas, durante esta época, se veían inevitablemente rodeadas por peligrosos y deficientes suburbios que comenzaban a conformar núcleos paralelos en los que no era prudente adentrarse. Por ello, los artistas, empresarios, políticos y productores de cine comenzaron a ahondar en el mito americano de la *Broadacre City* de Frank Lloyd Wright. Este modelo de ciudad parte de la crítica a la civilización industrial, que negaba los valores humanos e individuales más auténticos, y se basa en la búsqueda de una calidad ambiental. Esto se materializaría en una ciudad de baja densidad, extendida en todas las direcciones, y que se encontraría según Wright “en todas partes y en ningún lugar”. Sigue un modelo ideal de ocupación del territorio basado en una retícula con casas unifamiliares distribuidas en parcelas en las que aparecen vías de comunicación lineales y donde la homogeneidad se vería alterada por equipamientos. Por lo tanto, era un sistema impensable sin la industria automovilística. En definitiva, el proyecto es la antítesis de las grandes ciudades de la época de Wright. No solo fue un proyecto urbanístico, sino también socio-político.

“Imagine autopistas con espaciosos paisajes... gigantescas carreteras, gran arquitectura por sí mismas, pasando por estaciones de servicio, ya no monstruosidades, expandidas para incluir todo tipo de servicios y confort. Se unen y se separan – separan y unen la serie de unidades diversificadas, granjas, factorías, mercados próximos a la autopista, escuelas para niños, viviendas (cada

*una en su acre de terreno individualmente adornado y cultivado), lugares para el ocio y la diversión. Todas estas unidades así dispuestas e integradas para que cada ciudadano del futuro disfrute de todos los modos de producción, distribución, desarrollo personal y diversión, dentro de un radio de 150 millas desde su hogar ahora rápida y fácilmente accesible por medio de su coche o avión. Esta totalidad integral compone la gran ciudad que veo abarcando todo este país”*⁶¹

Otra de sus ideas incluidas, era la de agrupar la arquitectura dependiendo de su función: “edificios para el trabajo”, “edificios para el ocio”, “edificios para el comercio”... En el film observamos algo parecido, ya que se nos muestran todas estas tipologías citadas y además lo hacen con una estética muy diferente entre ellas.

Es en base a que en el film se aplican estas utopías urbanísticas, que igualmente lo colocaremos en el cuadrante utópico del cuadro, dentro del área de modelo.

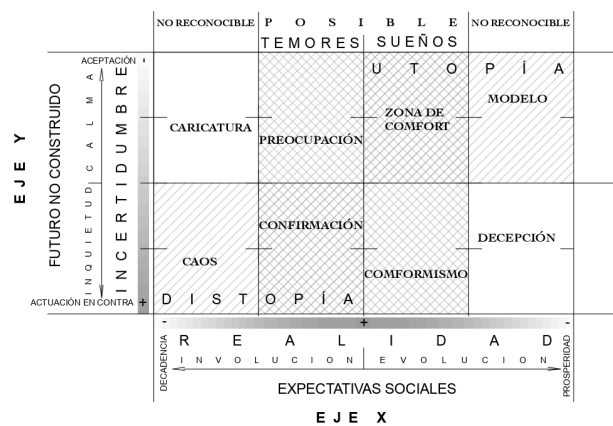


Esquema general cuadro

⁶¹ LLOYD WRIGHT, FRANK (1932): *La ciudad Broadacre del mañana. The Disappearing City*; EEUU, W.F. Payson p. 44.

FUTURO NO CONSTRUIDO coordenada Y

Estos bucólicos lugares parecen satisfacer a sus habitantes, ya que en ningún momento se nos muestra signo de rechazo. Además, parece ir en consonancia con el resto de elementos de los que los personajes disfrutaban. Siempre en apoyo a la comodidad y despreocupación, como los coches que no necesitan conductor y el resto de artilugios que suplen otras necesidades básicas. Es por esto que colocaremos este parámetro en un valor mínimo de incertidumbre.



Esquema general cuadro

III. TECNOLOGÍA Y FENOMENO CIENTÍFICO

En cuanto a desarrollo tecnológico, además del motor, se centrarán en la tecnología de telecomunicación, pero solo como un añadido con respecto al ya existente, como una mejora, aunque irreales para los usuarios de la época real. Dichos cambios solo parecen surtir un ahorro en tareas cotidianas, a un nivel algo rudimentario, por lo que tampoco tiene gran implicación en la posible dinámica argumental, aunque sí narrativa. Todo su capaz tecnológico lo utilizan además de en el transporte, para tareas tales como robotizar al servicio doméstico, hacerse trajes a medida o “perfumarse las llamas de los dedos”. Como nueva tecnología más peculiar, aparece la máquina “orgasmatrón”, un tanque metálico como mecanismo de obtención de placer sexual. Una vez más se nos intenta plasmar la deriva de la tecnología hacia la deshumanización en virtud del mínimo esfuerzo.

Esto nos hará cuestionarnos la ética de uso de la tecnología, es decir, la cantidad de acciones que dejamos en sus manos en virtud de nuestra comodidad. Podría parecer más simples en tareas más mecánicas como no tener que conducir, o en cambio, otras que se involucren en aspectos más personales, más característicamente humanos.

Esta máquina de placer está presente en todos los salones de las viviendas mostradas, como una practicidad más de la vida cotidiana. No sabemos más sobre cómo funciona pero los usuarios tienen una actitud positiva hacia ella, aunque los fines del deseo sexual sigan relacionándose con nuestro proceso real de cortejo amoroso, aunque afirman al mismo tiempo que la mayor parte de la población es frígida.



Fotogramas *El dormilón* (1973). Automóvil. Robot de servicio. Miles confesándose.

En otra secuencia podemos ver al protagonista confesándose al modo, pero ante una máquina, que hace las labores de lo que sería un cura católico, reduciendo la religión a una ridiculizada voz y pantalla.

EXPECTATIVAS SOCIALES
 coordenada X

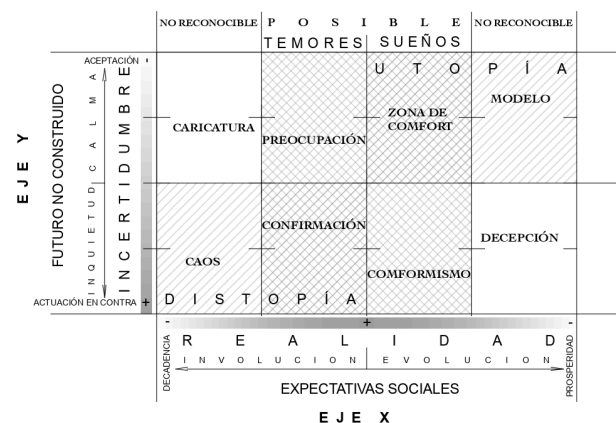
Mediante la tecnología aspiraban a cubrir sus necesidades más básicas de una forma más fácil, vivir acomodadamente sin demasiado esfuerzo y dedicarse, por ejemplo, a las artes contemplativas.

América vivía entonces una época de crecimiento económico, donde muchas comodidades y el estado de bienestar eran cada vez más accesibles, por eso parece entendible que la tecnología inventada en el film se dedique sobre todo a hacer aún más cómodas situaciones cotidianas. Además, uno de los personajes nos cuenta que estos robots son la industria tecnológica más desarrollada, es decir, donde mas se invierte. Pero todo ello contado de forma tan irónica que no parece dar el mensaje de que eso sea un avance positivo para la sociedad.

Esta tecnología la asumimos aun mas ineficaz de lo que a priori podría parecernos, incluso con respecto a la tecnología del momento, ya que son rudimentarias y aparatosas. Un hecho que las empobrece aun más es que al mismo tiempo se explica que pueden llegar hasta el espacio exterior, por lo que deducimos que el capaz tecnológico existe, pero no le vemos reflejado en los artefactos de sus habitantes. Es en base a esto que situaremos este parámetro hacia la mitad involucionista.

Pero todos estos artefactos son la excusa del fenómeno científico real: la reprogramación mental impuesta. Por esto, rechazamos ese

modelo como el cercano al ideal, al posible. Situando el parámetro en un valor lejano en el eje de realidad.

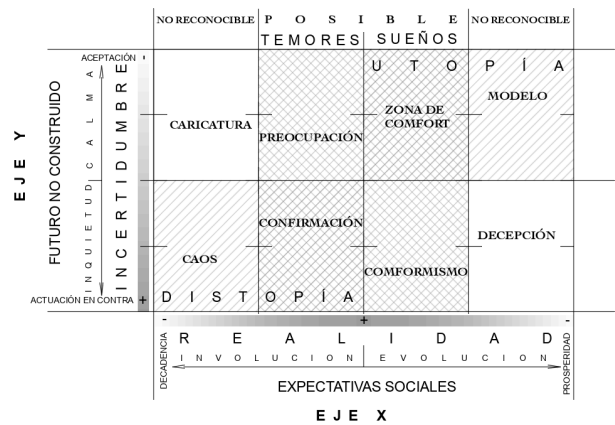


Esquema general cuadro

FUTURO NO CONSTRUIDO

coordenada Y

Aunque inútiles, los usuarios de todos estos inventos son felices y agradecidos por poseerlos, insisten varias veces en el temor por su pérdida, y por ende de su comodidad. Al presentaremos tan exagerada, en forma de parodia, no se nos presentará demasiada dificultad para situarla en un valor de aceptación y calma máximo.



Esquema general cuadro

IV. HÁBITAT

Cuarenta años después de la filmación de *La vida futura* (1936), el presente film se sitúa bajo muchos de los preceptos de la Everytown de 2036, dando ya asumida esa arquitectura a la ideal, pero esta vez, habitando su interior. En términos generales, se plasma un mundo feliz en el que todas las personas viven cómoda y despreocupadamente.

Desde la primera secuencia se muestra una arquitectura imponente, singular y descorcentante. Pero son sus formas y uso quien la presentará como alegre, discotequera y psicodélica. La secuencia de edificaciones que se nos son mostradas son una carta de presentación de la arquitectura de los años 70: Muchas de las arquitecturas que veremos a lo largo de todo el metraje se regirán por líneas curvas, tecnológicas, industriales; plantas libres, donde predomina la masividad del hormigón aunque en formas continuas, sin esquinas; blanca y traslúcida, llena de vidrio.

Aparecen diversos edificios, tales como viviendas, villas de placer, edificios de oficinas, laboratorios, granjas, talleres y restaurantes. La mayoría de ellos forman parte de una arquitectura real construida, -la película fue rodada en diversas localizaciones de California y Colorado-, pero serán los espacios vivideros los que con más detalle se nos muestran en el film.

Centrándonos en el espacio interior y la manera de vivirlo, encontraremos 3 viviendas:



Fotogramas *El dormilón* (1973). Viviendas

La primera se formaliza en una gran boca de pez sobre lo alto de una colina. Es la “Sculpture House”, de Charles Deaton, en Colorado. Su interior blanco y aséptico se llena con una mezcla discordante entre muebles de estilo clásico y sillas de Eero Saarinen⁶².

La completan tres plantas. La inferior contiene el garaje y el acceso al resto de la vivienda, dividida en niveles conectados por una escalera de caracol. Tan solo veremos el primero de estos

⁶² Eero Saarinen, Finlandia, (1910-1961), artista prolífico, destaca por sus trabajos en arquitectura, aunque su primera etapa diseño piezas importantes de mobiliario. Respecto a su arquitectura, se basa todavía en las estructuras rectilíneas de acero y cristal propias del Estilo Internacional, que dieron paso con posterioridad a formas más libres y orgánicas de hormigón armado.

niveles, donde se encuentra la que entendemos como sala de estar principal caracterizada por la apertura del espacio, acristalamiento y luminosidad. Aunque de formas orgánicas al exterior, dentro se resuelve con formas angulosas, solo los elementos de carácter clasico se colocan sobre paredes, parecen ser los únicos que se adaptan a los planos verticales.

Entramos en ella en dos circunstancias. En la primera el servicio policial encontrará a Miles junto a los investigadores que lo llevaron hasta allí. En la segunda, la secuencia entera se filmará solamente en la escalera, en un plano inmóvil, todo lo contrario a la dinamicidad de la persecución que sucede en la primera ocasión. Aprovecharán esa atmósfera para hablar sobre temas místicos y propios al humano: dios, en cualquiera de las formas que cada uno de ellos lo pudiera entender.

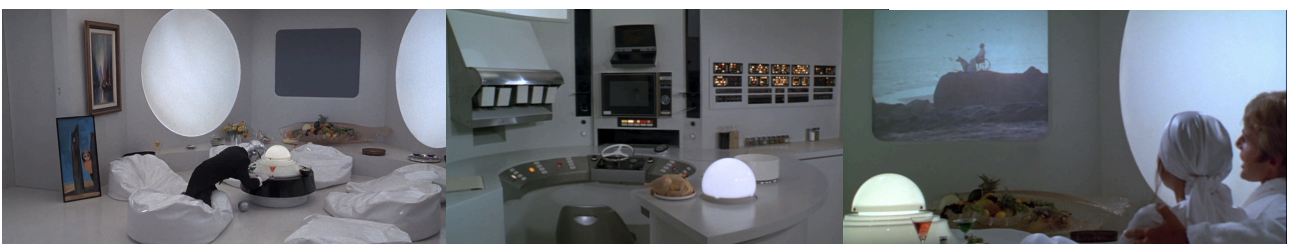


Fotogramas *El dormilón* (1973). Vivienda investigadores

Antes de que todo ese entuerto persecutorio se armase, Miles tuvo la ocasión de convivir con los investigadores en ella, es decir, vivir acorde a sus formas. La situación escogida será la del desayuno, en el lugar destinado a comer. Ese espacio es, al igual que el resto, plástico y frío. Será allí donde serán asistidos y conoceremos a los encantadores robots de servicio.

La siguiente vivienda es la de una mujer egocéntrica, Luna. Una poetisa a la que Miles termina llegando por pura fortuna y que se convertirá mas adelante en su compañera de aventuras.

El exterior de su vivienda nos es extraño, grotesco aunque admirable, una mezcla de mal gusto y ostentación, estrambótico. Al interior todo continua blanco y pulido. Igualmente con una mezcla de elementos vintage con sillas de Werner Pantón. Pronto será ocupada por un grupo de personas acudiendo a una fiesta casual. Se reúnen por la noche, ataviados de sus mejores galas, totalmente diferentes entre ellos.



Fotogramas *El dormilón* (1973) Vivienda Luna

Se sentarán en círculo ocupando una sala de estar desprovista de toda personalización. “Deliciosamente vacío!” Se oye comentar a una invitada.

De nuevo, solo los elementos antiguos de mobiliario tocan las paredes. Igualmente éstas tienen gran cantidad de aberturas, lo que favorecerá que los futuristas, en cambio, se coloquen en posiciones no fijas entre el espacio disponible. Así, este mobiliario puede gozar de formas totalmente libres y orgánicas. Además del mobiliario, hay otros elementos propios de la sala de estar: un televisor (o sistema análogo) y el “orgasmatrón”.

La cocina parece un laboratorio de alto nivel. Incluso tiene un volante en la “encimera”. No sabremos en ningún momento cómo funciona. El intento de Miles por averiguarlo acaba en una peligrosa lucha contra el menú. No parece diseñada para humanos, entendemos que son los robots quienes se encargan de esas labores.

La tercera vivienda, donde acuden los protagonistas a buscar auxilio, es de una forma también grotesca y orgánica, como un pulpo. El edificio se encuentra en Colorado, obra de Charles A. Haertling.



Fotomontaje de varios fotogramas de *El dormilón*, 1973. Extraído de *Utopías* (2006) de Sara Pérez Barreiro.

En todas ellas choca la colocación de elementos tradicionales, como cuadros vanguardistas, reloj de pared, y mas cosas descontextualizadas. Posiblemente tan arbitrariamente escogidos como los elementos que considerarían vanguardistas en 2173.

Encontraremos dos viviendas más. La siguiente será la que el gobierno concede a Miles ya alienado. Que aunque con un carácter más de celda, ya que su estancia es un reclutamiento de adaptación, aparecen los mismos elementos que en las viviendas ‘normales’: el “orgasmatrón”, un mueble antiguo de madera y un patético perro robot.

La última será la vivienda del gobernador, que nos es mostrada solo a través de una proyección en las telepantallas. Pertenece a la Plaza de los Tres Poderes de Brasilia⁶³. Aprovechando este estilo para representar la vivienda mas importante del hombre más poderoso y protegido.

Todas ellas, inspirados en este estilo de la costa oeste, comparten las líneas de John Lautner, Bruce Goff, Paolo Soleri o Bart Prince, que configurarán una nueva línea naturalista ya perteneciente al postmodernismo en EEUU. El cual podríamos considerar el opuesto a Nueva York y sus rascacielos, bien sabido como el escenario ideal del director, Woody Allen, quien acabará haciendo de la metrópolis, de Manhattan, un personaje mas de sus próximas producciones.

En cuanto a los edificios públicos e institucionales encontramos claras influencias desde el brutalismo de Louis Khan, el “complejo funcional” es su National Center for Atmospheric Research. Arquitectura ortodoxa del Estilo Internacional austera y recipiente de la burocracia opresiva.

También encontramos, en contraste, formas más plásticas como las de Niemeyer o de las de Eero Saarinen. El centro de reparación de robots es una cubierta plástica de hormigón con nervios que remite a los espacios cubiertos por Nervi o Candela.



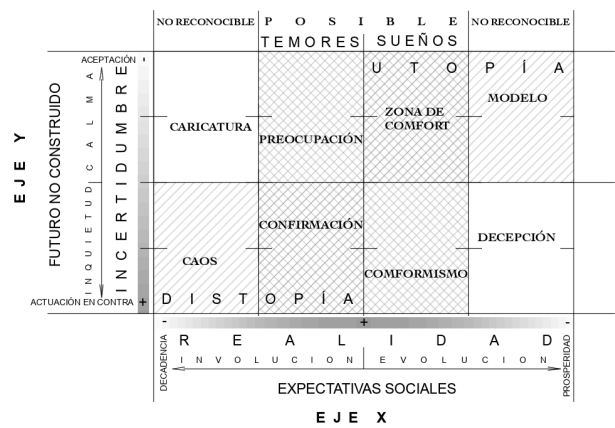
Fotogramas *El dormilón* (1973) Edificios públicos e institucionales

El centro comercial se sitúa bajo unas bóvedas que posan sobre una plaza hormigonada. Parecen resolverlo todo con cúpulas, con las formas técnicas posibles gracias al hormigón. No encontramos lugares de trabajo, tan solo investigadores en altos centros.

⁶³ La Plaza de los Tres Poderes en Brasilia, en Brasil, es un gran espacio abierto entre los tres edificios monumentales que representan los tres poderes de la República. El ejecutivo: Palacio del Planalto; el judicial: Tribunal Supremo Federal y el legislativo: Congreso Nacional. La parte urbana fue concebida por Lucio Costa y los edificios fueron diseñados por Oscar Niemeyer.

FUTURO NO CONSTRUIDO
coordenada Y:

Ese modelo de vivienda feliz y esponjosa ya se nos venia dando en, por ejemplo, en *Eduardo Manostijeras* (1990) o en *El Show de Thruman* (1998). Todas ellas comparten las características que se fueron homogeneizando para la representación de esos escenarios bucólicos, buscando crear el efecto de una perfección inalcanzable donde todos disfrutaran de lo que les ha sido otorgado. Esta arquitectura mas humana y convencional, representa otro tipo de alienación, la de la pretensión de vivir en un mundo virtual anclado en ideales pasados, ignorando por completo la evolución de los conflictos del mundo presente, el suyo. En base a eso, situaremos este parámetro en el área de calma, de mínima de incertidumbre.



Esquema general cuadro

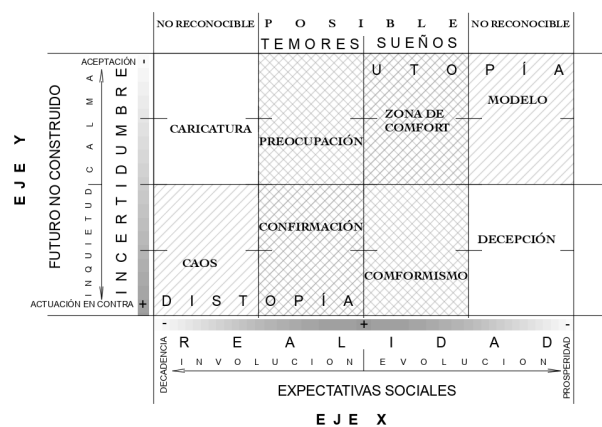
EXPECTATIVAS SOCIALES coordenada X:

En general, tanto los elementos de aspecto más clásicos como los más futuristas, no pretende mostrar ningún elemento similar a lo que se podría encontrar en vivienda habitual de la época; de echo, pretende alejarse. Es por esto que no es casual que no se muestren otras estancias propias de una vivienda convencional, tales como el aseo o el dormitorio. Cuál es su forma de descanso o cómo cubren otras necesidades básicas nos es desconocido. Aunque no aparezcan en el film, al ser construcciones reales entendemos que esas piezas si forman parte del diseño original. Ese modo de vivir, aunque nos inquiete, no parece pretender asustarnos.

En la época de rodaje, el Movimiento Moderno estaba dando paso al post-modernismo. Como escribiría Robert Venturi en *Aprendiendo de Las Vegas* (1972) sobre la arquitectura de los años 50-60 “*la exageración de la estructura y el programa ha llegado ha ser sustituto del ornamento*” , “*los promotores no construyen para el hombre sino para el mercado, y probablemente hacen menos daño del que harían los arquitectos autoritarios si tuviesen el poder de ser el promotor*”⁶⁴. La vocación social de la arquitectura moderna se fue esfumando poco a poco al ser asimilada y moldeada por el sistema capitalista, en cambio es en los años 70 cuando los arquitectos se liberan de grandes complejos y se expresan con aún con mayor libertad en sus obras. En ese momento las pintorescas mansiones diseñadas por Bart

Prince, Charles Haertling o Robert Oshatz aparecían en la sección *Extreme Houses* de la revista *Home and Garden*, o en la columna *Weird Houses* de *The Natural Enquirer*.

Desde luego, aunque ya fuertemente cimentada, esta no era la arquitectura predominante en la America de los 70, al menos no para la mayoría. Se buscaba expresamente causar extrañeza y desconocimiento en el espectador, en cualquier caso de una forma progresista, en cuanto a medios y capacidades. Es por eso que colocaremos este parámetro próxima al extremo derecho.



Esquema general cuadro

⁶⁴ VENTURI, ROBERT (2015): *Aprendiendo de las Vegas: El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Madrid, Editorial Gustavo Gili. Pág. 172, 191

V. COMFORT

Dentro de cada unidad de vivienda, los residentes poseen muchos artefactos que suponen variables mejoradas de los que en la época poseían, pero además de éstos, aparecen otros mucho más exagerados, que llevan el placer sensorial, egocéntrico y recreativo a sus últimos y lógicos límites. Claros ejemplos son la bola plateada que acarician para obtener un placer no especificado; el “orgasmatrón”, el servicio robotizado, la limpieza automática o los coches deslizantes como silenciosas burbujas. El placer físico, la vida en contacto con la naturaleza y las ventajas domésticas de la técnica moderna son el verdadero patrimonio de estas gentes, felices en sus máquinas de habitar. En consecuencia, la arquitectura funcional-orgánica llega en este film para solucionar los problemas de incomodidad e infelicidad.

“Hace ya 7 horas que no me baño”⁶⁵

Por las escenas mostradas, entendemos que ya no existen tareas cotidianas como cocinar, planchar, conducir o limpiar.

Se muestra una granja, donde se cultiva y se cuida al ganado. Eso será igualmente exagerado y caricaturizado, de un tamaño ridículamente grande, alimentado de forma artificial, pero que bien nos hace notar la despreocupación para cubrir esa necesidad base, igualmente tampoco parece serlo la vivienda o el ocio. Aunque por otro lado, no aparece ningún otro sector de la sociedad, no sabemos que ha pasado con la clase media y los trabajadores en el S.XXII



Fotogramas *El dormilón* (1973) . Nuevos procesos.

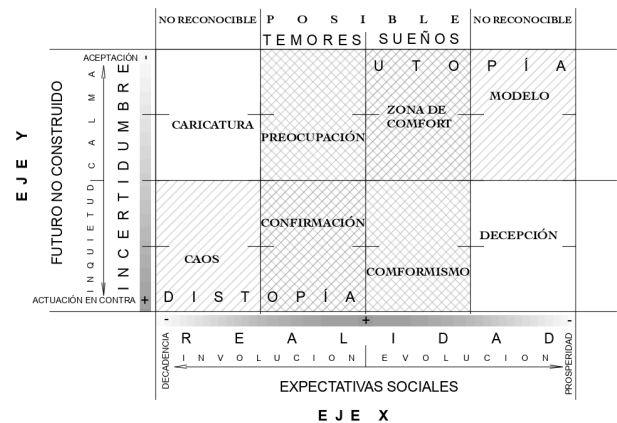
⁶⁵ diálogo extraído de *El dormilón*, (1973)

EXPECTATIVAS SOCIALES
coordenada X

Nada de lo dicho anteriormente excluye que ese confort no sea real: que Miles salga satisfecho del “orgasmatrón” o que la bola de la felicidad no tenga su misterio. Y es que en el film todos sus habitantes transmiten la comodidad de habitar esos lugares. Pero para nosotros, poniéndonos en el lugar de la sociedad de filmación, son lugares desprovistos de identidad, de naturalidad o humanidad. La película se basa en corrientes reales que toman progresivamente cuerpo entre los años 50 y 70, que acabaría dando luz al primer posmodernismo desposeído de contenido social y funcional. Por lo que situaremos el parámetro en una posición involucionista.

FUTURO NO CONSTRUIDO
coordenada Y

Los habitantes fílmicos son plenamente gozadores de dicho confort. En reiteradas ocasiones se nos hace partícipes del sufrimiento que la pérdida de él les supone, hasta llegar al extremo de ser esa su única preocupación: gozar de los placeres que en esa vida les ha otorgado. En este film, a lo único que se le temen los personajes, es su gobierno, y tan solo a aquellos que han conseguido “resucitar”, aunque sea al menos durante un rato. El resto de parámetros se han situado en valores muy bajos de inquietud y, por lo tanto, también este, el confort final.

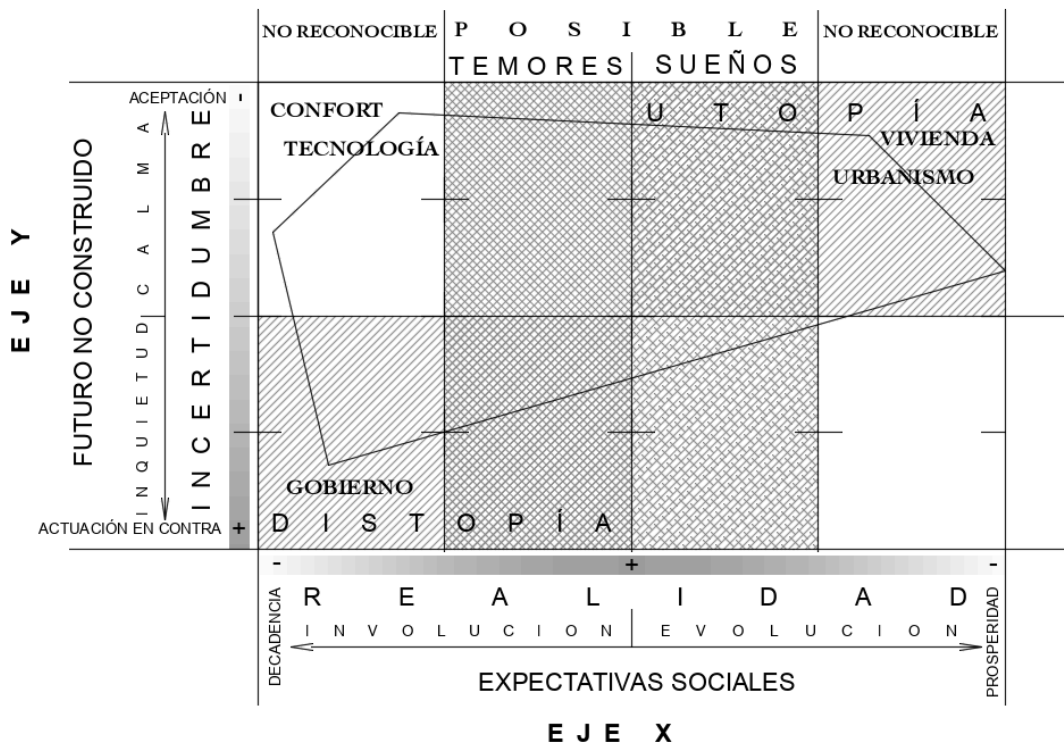


Esquema general cuadro

RESULTADO PARCIAL: CARICATURA DEL MODELO

A lo largo del film hemos advertido dos fenomenologías, el temor a un gobierno totalitario y a una tecnología deshumaniza. Como vemos en la tabla, los valores tienen hacia los vértices, en las dos direcciones. Verificando así, que es una historia de exceso y exageración. Esto se plantea desde la perspectiva de un urbanismo amable y respetuoso que, empleando sus modelos y los de vivienda, caricaturiza el confort y la tecnología dentro de la caótica gubernamental que les asiste. *El dormilón*, nos muestra sistemáticamente y paródicamente el ideal arquitectónico y urbano de la época en la que fue rodada, llevándolo a un futuro mayormente distópico en el que los elementos se volverán en su contra bajo la máscara de la sociedad perfecta.

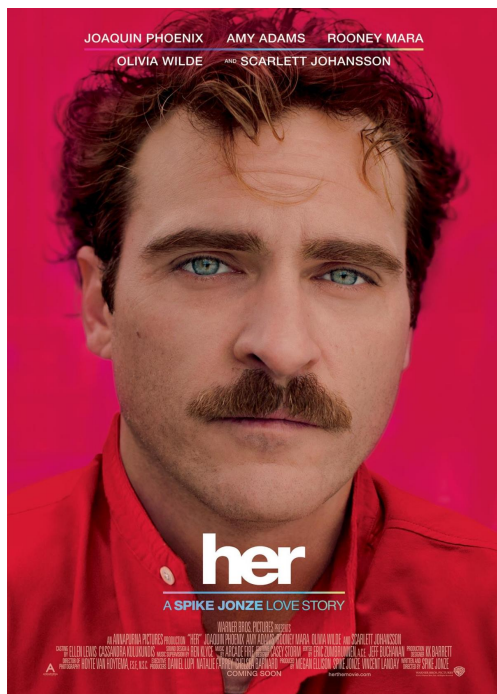
En este caso, la nube de puntos nos genera un área que abarca mucho espacio en la tabla. Abarca desde el modelo utópico hasta lo distópico. Realmente en el film se nos ha planteado un mundo en el que todo es posible, -y todo puede ser aún más excéntrico-, excepto la decepción o el conformismo.



Cuadro analítico *El dormilón*

HER, 2013

Ficha técnica



Año: 2013

País: Estados Unidos

Duración: 126 min

Director: Spike Jonze

Guión: Spike Jonze

Reparto: Joaquin Phoenix, Scarlett Johansson, Amy Adams, Rooney Mara, Olivia Wilde, Chris Pratt, Portia Doubleday, Alia Janine, Matt Letscher

Argumento: Este film está ambientado en un futuro cercano y reconocible donde la tecnología se ha convertido en el eje principal de la vida de la gente. Los nuevos modos de vivir, comunicarse y sociabilizar son narrados a través de la historia amor que vive el protagonista, Joaquin Phoenix, un hombre solo y con el corazón roto que pasará de forma muy creíble por una serie de estados de ánimo dentro de un espacio urbano monocultural y globalizado, y solitario. Las reflexiones del autor Spike Jonze para indagar sobre los límites del contacto social, la comunicación y el intercambio serán explorados en este film valiéndose de lo fantástico, aunque desde una vertiente muy natural.

I. GOBERNABILIDAD Y RESPUESTA

Durante el desarrollo de este film, el gobierno no toma partido alguno en la acción narrativa. No influye ni se menciona cualquiera de sus características. Esta de decisión bien puede mostrarnos la tranquilidad que éste provoca en todos su aplicación o, encambio, cierto desapego ante ella. En 1994, a través de La Ciudad Genérica, Koolhaas presentó una extensa y precisa descripción del urbanismo pragmático de la década de los 90. En este texto realiza una descripción pormenorizada de un nuevo modelo urbano consecuencia de la explosión demográfica producida a lo largo del SXX, ya que estas circunstancias han propiciado un crecimiento exponencial de las concentraciones urbanas así como la aparición nuevos fenómenos que han transformado por completo la urbe y las relaciones entre sus habitantes. Entre sus claves para la ciudad, también trata la política, declarando: “*La Ciudad Genérica tiene una relación (a veces distante) con un régimen más o menos autoritario [...] Muy a menudo, el régimen ha evolucionado hasta un grado sorprendente de invisibilidad, como si, a través de su misma permisividad, la Ciudad Genérica resistiera lo dictatorial.*”⁶⁶

Este texto nos habla de la pérdida de protagonismo que el poder gubernamental ha sufrido especialmente desde la década de los 80. El Estado cada vez ha ido adquiriendo intencionadamente un papel más transparente y diluido en las vidas de las personas.

EXPECTATIVAS SOCIALES

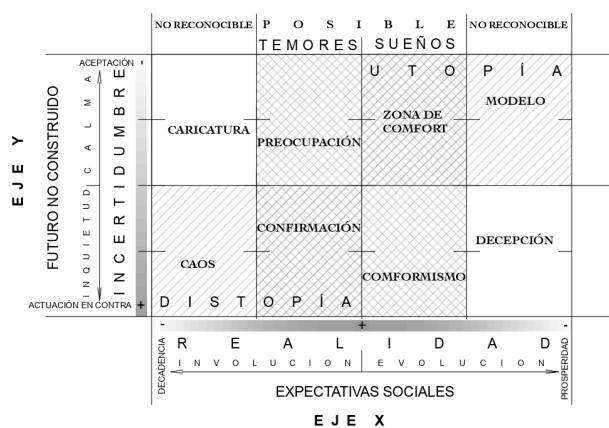
coordenada X

Atendiendo a los escritos de Koolhaas, aunque la representación gubernamental permanezca en un segundo plano, eso no hace más que aumentar la sensación de cercanía con respecto al momento real, ya que en el SXXI se reconoce este fenómeno acusado por la globalización económica y la libre circulación por el planeta. Igualmente, por lo que se muestra, ese gobierno parece eficaz, al menos en asuntos de transporte, espacio público o limpieza y equipamientos. Es en base a esto que la coordenada X tomará valores realistas y evolucionistas.

FUTURO NO CONSTRUIDO

coordenada Y

Todas las acciones del film parecen tomarse desde la libertad y la legalidad, por lo que concluiremos que es un gobierno que ofrece a sus ciudadanos un estado de libre albedrío. En ningún momento se refleja insatisfacción, de hecho, no parece que sea un aspecto que les preocupe, aunque su no presencia hará que no lo situemos en un valor muy alto respecto a la calma.



⁶⁶ KOOLHAS, REM (1997): *La ciudad Genérica*, Barcelona. Editorial Gustavo Gili. Pag. 21

II. CIUDAD

El director crea un marco urbano enfocado desde la perspectiva del diseño, la arquitectura y el urbanismo. Valiéndose de ello para reflejar las cualidades emocionales de su protagonista, Theodore. Igualmente el entorno urbano fue concebido como un personaje más. Quienes colaboraron con el director para este objetivo fueron los arquitectos neoyorquinos Elizabeth Diller y Ricardo Scofidio⁶⁷. En palabras de la primera: “*Lo increíble es que la historia tiene lugar en el futuro cercano, pero no hace juicios acerca de él*”.

Las escenas de *Her* fueron filmadas en Los Ángeles, ciudad de EEUU, con casi 18 millones de habitantes, y en Shanghái, la ciudad más poblada de China y una de las más del mundo con más de 20 millones de habitantes. En este último caso las vistas elegidas fueron las del distrito de Pudong, el área más moderna de Shanghái. Se optó por la arquitectura tecnificada de ambas ciudades para construir la ilusión de un nuevo espacio urbano, una futura Los Ángeles, o en realidad, de cualquier otra megalópolis: exageradamente densa, vanguardista y anónima. La megaciudad planteada está plagada de rascacielos impresionantes donde el desarrollo de las construcciones verticales da cabida al aumento de población concentrada en los núcleos urbanos.

Al parecer, la mayoría de las conexiones urbanas se realizan por transporte público y por grandes puentes peatonales de gran anchura y espacialidad, plagados de caminantes anónimos atentos a su teléfono. Podemos observar cómo la ciudad del futuro está bastante diseñada para el peatón ya que vemos personas caminando por zonas públicas cerradas al tráfico.

Apreciamos en los espacios exteriores una especie de atmósfera brumosa, realmente existente en Shanghái a causa de la polución, que acentúa la indefinición en términos de tiempo y lugar.



Fotomontaje de varios fotogramas de *Her* (2013)

⁶⁷ Elizabeth Diller, EEUU, 1954. Arquitecta estadounidense, cofundadora de la firma estadounidense de arquitectura Diller Scofidio fundada en 1979 junto a Ricardo Scofidio, EEUU 1935

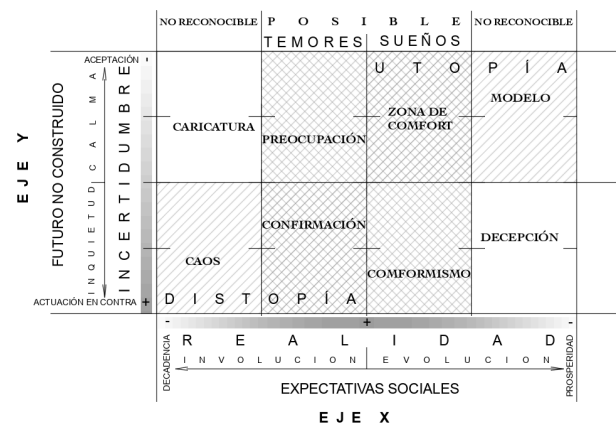
EXPECTATIVAS SOCIALES coordenada X

Como hemos indicado, en Her se pueden encontrar algunos de los conceptos que Rem Koolhaas desarrolló en su obra *La Ciudad Genérica* (1994). Así explica el modelo de entorno urbano despersonalizado que comienza a unificar el mundo: “*La Ciudad Genérica es lo que queda después de que grandes sectores de la vida urbana se pasaran al hiperespacio. Es un lugar de sensaciones tenues y distendidas, de contadísimas emociones, discretas y misteriosas como un gran espacio iluminado por una lamparilla de noche... el lanzamiento urbano alberga ahora solo el movimiento necesario, fundamentalmente los coches; las autopistas son una versión superior de los bulevares y las plazas [...] La gran originalidad de la Ciudad Genérica esta simplemente en abandonar lo que no funciona -lo que no ha sobrevivido a su uso- para romper el asfalto del idealismo con los martillos neumáticos del realismo y aceptar que cualquier cosa que crezca en su lugar*”⁶⁸

Es decir, Koolhaas nos habla de la Ciudad Genérica como todo lo que queda de lo que la ciudad que solía ser. Nos habla de centros comerciales, de la omnipresencia de rascacielos, de la invisibilidad del gobierno, las oficinas... De la gente ocupando todo el espacio publico en grandes masas, pero organizados.

No obstante, este planteamiento se presenta como un amplio abanico de oportunidades. Es una realidad que requiere de nuevas herramientas y mecanismos para actuar en ella, un mundo de posibilidades por descubrir. Al mismo tiempo, el resultado de la ficción urbana es de un grado de realismo muy alto, tanto que vuelve todo más inquietante y alarma por la cercanía de la posibilidad. Esta es la razón por la que situaremos esta coordenada en un valor de evolucionismo, -ya que se la ciudad se

transforma en aras de adaptarse a sus usuarios- y de valor cercano al real.

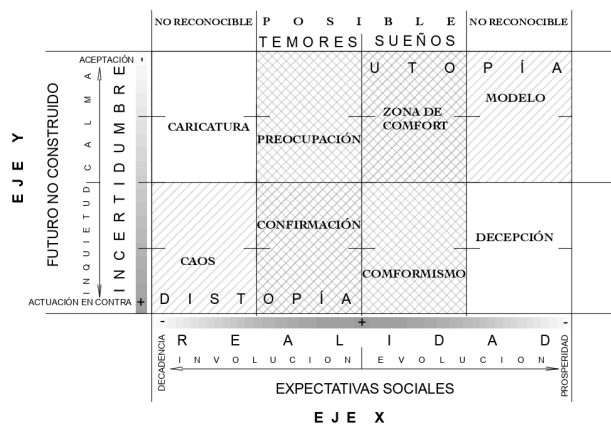


Esquema general cuadro

⁶⁸ KOOLHAS, REM (1997): *La ciudad Genérica*, Barcelona. Editorial Gustavo Gili. Pag. 15,23

FUTURO NO CONSTRUIDO coordenada Y

La ciudad filmica presentada, muy similar a las coetáneas de la época, utiliza sus mismos elementos para salvar las dinámicas que ella genera. En este caso, grandes distancias, desconexión entre zonas y superpoblación. En este caso, parece que la ciudad responde adecuadamente a dichas circunstancias y que, además, lo hace en criterios de confort. Las calles aparecen amplias y limpias, no hay estrés aunque si gran cantidad de estímulos lumínicos y publicitarios que no parecen alterar la calma de sus habitantes. A pesar de que atisbamos cierta contaminación, colocaremos este valor en su coordenada Y en un bajo nivel de incertidumbre.



Esquema general cuadro

III. FENÓMENO TECNOLÓGICO

La tecnología en este film se nos presenta amable y dulcificada, incluso con un aire retro. Los ordenadores son siempre de escritorio, tanto en las oficinas como en el hogar, muy similares a los productos de Apple, los cuales destacan por sus características de diseño limpio y pulido y que ofrecen una experiencia muy personalizada y cómoda al usuario, aunque con ángulos rectos, casi como un marco de fotos. Aparece otro aparato que utilizan cuando se alejan de su escritorio, es una especie de portafotos, también de carácter vintage, en cuero y con formas amables. Vendría a sustituir nuestros actuales teléfonos inteligentes, con la salvedad de que todo se controla por voz, gracias a otro sistema auricular que recibe las funciones, dejando este artefacto únicamente en la pantalla, como visor y receptor de imágenes, ya que también incorpora una cámara de vídeo. En estos artefactos tecnológicos observamos la intención de ocultar la parte electrónica e intentar cada vez mas lograr una apariencia normal, más humana.

El fenómeno real a destacar, es la forma en la que la inteligencia artificial ha evolucionado en este futuro. Se nos aparecerá en forma de voz, tímida tierna e inocente. Esta inteligencia se mostrará absolutamente desarrollada, capaz de interactuar a una velocidad muy alta cualquier información o conocimiento y asimilarlo como propio. Esto hará que sus capacidades sean infinitas, pero no solo a nivel funcional, ya que esta amplitud de reconocimiento del contexto real la hará adquirir cualidades y emociones humanas.



Fotogramas de *Her* (2013)

EXPECTATIVAS SOCIALES coordenada X

En este futuro inmediato, la presencia de la tecnología invade prácticamente todos los aspectos de la vida. Una tecnología sin grandes cambios respecto a la época real, pero potenciada evolutivamente. Tecnología aplicada al trabajo, al ocio, al transporte, a la comunicación, donde cualquier tarea del día a día ha acabado requiriendo de su presencia.

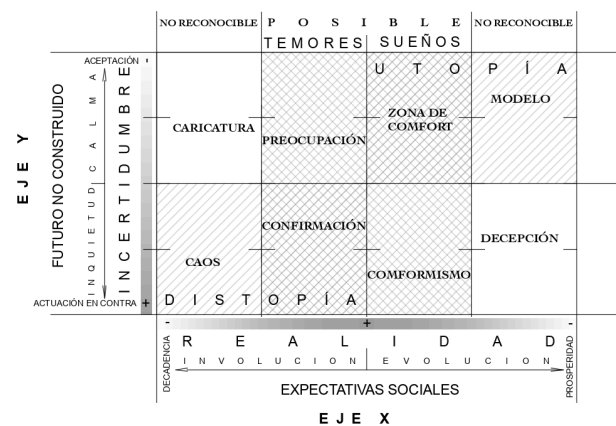
Gracias a ella solventarán las nuevas necesidades de una ciudad que, por su composición enorme e inabarcable, obliga a sus habitantes a delegar en los nuevos medios digitales las posibilidades de contacto. Vemos cómo la gente camina hablando sola por la calle. Las personas se alejan de las personas y buscan refugio en una vida virtual operada por unos avanzados sistemas de inteligencia artificial, tan avanzados que molesta llamarlos sistemas, ya que como cuenta la trama, adquirirán una sensibilidad muy humana, llena de empatía y expresiones naturales tan presentes que es interesante ver cómo lo que le ocurre a Theodore no es un hecho exclusivo suyo, sino que se empieza a convertir en habitual.

También existe desconexión relacional en el mundo no virtual del film: Theodor trabaja escribiendo las cartas, -postales, textos de aniversario,- de sus emisores. La comunicación entre dos personas se ha vuelto un servicio, es algo que se delega en el trabajo de otra persona.

Aunque muchas ficciones de ese tipo son tecnofóbicas o demasiado fantásticas, lo que en este caso encontramos es una especie de bello realismo. Y aunque la tecnología sea

efectiva, humana y desarrollada, lo que valoramos es su finalidad. Y la que se nos presenta no dejará de abrirnos un amplio debate sobre los umbrales de contacto, ya que el uso de ella podría alejarnos aun mas entre nosotros, entre otros problemas.

Precisamente por ello, porque nos son sucesos y elementos que podrían existir en nuestra realidad, es que aumentará la sensación de incomodidad. Convirtiéndose en los sucesos mas cercanamente deseados y cuestionados al mismo tiempo. En base a esto situaremos este parámetro, realista e involucionado.



Esquema general cuadro

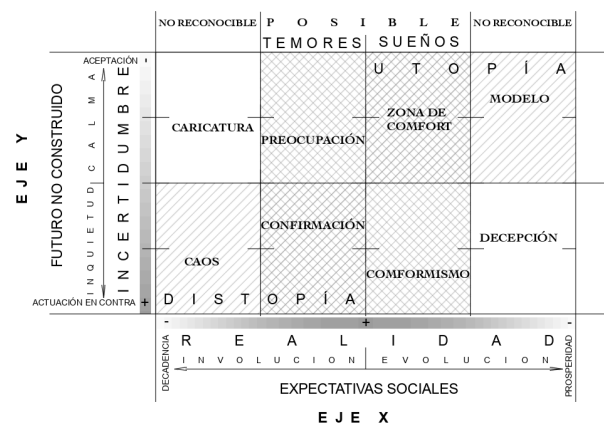
FUTURO NO CONSTRUIDO coordenada Y

Existe una íntima relación entre los personajes y la tecnología; también cierta dependencia, ya que nadie quiere estar desconectado. En general, para ellos es una vía de escape de su mundo real en el que fundamentan sus relaciones.

La tecnología, es el elemento que siempre los acompaña, para escuchar música o conocer el informativo. Pero como suele suceder en los mundos de Jonze, el entorno asume este amor entre humano y máquina con total corrección política, incluso cuando empiezan a hacerse evidentes las distancias de cualidad y dimensión entre los mundos de uno y otro *“If telling the truth is not polite/ then I guess you’ll have to fight”*⁶⁹

A pesar de esta ‘normalización’ del uso de la tecnología, le genera al protagonista, y a algunos personajes más, una serie de dilemas morales que comentará con amigos y compañeros de trabajo. Ahí es cuando se da cuenta de que no es el único al que le ha pasado, que otras personas tienen parejas virtuales, que lo que podría parecer una desviación se ha convertido en algo socialmente aceptado, que no importa con quién te relaciones. Pero esto no resultará evidente para todos los personajes, algunos juzgarán negativamente este suceso, lo que nos dará pie a reflexionar hacia dónde nos encaminamos y en quién nos podemos convertir si no sabemos separar estas dos formas de vivir. Esta coordenada, por tanto, irá situada en un valor medio de

incertidumbre, ya que provoca calma e inquietud a partes iguales.



Esquema general cuadro

⁶⁹ *“Si decir la verdad no es correcto, entonces, tendrás que luchar”* Frase extraída de una canción dentro de *Her: Supersymmetry*; Arcade Fire, 2013.

4. HÁBITAT

Her fue filmado en Los Angeles y Shanghai, y utilizó la arquitectura tecnificada de acero y cristal de ambas ciudades para construir un mundo propio. El espacio arquitectónico en *Her*, se concibe como un espacio transparente, abierto, libre, fluido, ligero, diáfano. La ubicación real del apartamento de Theodore fue desvelada por parte de sus creadores. Es el último piso de la Torre Watermarke, un edificio de lujo de 35 pisos situado en el corazón del centro de Los Ángeles, en 705 West 9th Street

Las localizaciones de la película fueron seleccionadas casi exclusivamente en función de sus vistas hacia el centro de la ciudad, marcada por su densidad y crecimiento vertical. El ambiente nocturno de la metrópoli se hace presente en los espacios interiores a través de la iluminación, y así, formará parte de la vida cotidiana del protagonista. Esto no es algo casual, sino que la producción de la película modificó los vidrios originales del edificio, para conseguir aun más este efecto lumínico.



Fotogramas de *Her* (2013) Apartamento de Theodore

El relato se construye desde la limpieza visual que define su espacios interiores eliminando cualquier exceso. Un minimalismo que igualmente no deja de resultarnos humanizado, donde el color juega un papel entre social y terapéutico. Estos tonos cálidos que se manifiestan de forma constante en los elementos del film, desde el mobiliario o la vestimenta, dan unidad a todo el universo creado.



Fotogramas de *Her* (2013) Espacio de trabajo, oficina.

Al igual que en otros aspectos, la arquitectura interior de las oficinas también tiene algunas ideas vintage. El trabajo de Theodore consiste en escribir/dictar cartas a un ordenador. El resultado estético, junto con la presencia de colores vibrantes en placas de materiales plásticos que se suman al blanco, resultan crear una atmósfera cálida y reconfortante. Su distribución trae a la memoria el cubículo clásico de trabajo: tres paredes que encierran un ordenador, una silla, un escritorio y una persona, otra muestra de la marcada idea del film sobre la soledad. Igualmente esta oficina de un futuro relativamente cercano, seguirá concibiéndose como divertida y relajante, de colores alegres y llamativos, con espacios amplios y bien organizados que fomentarán la creatividad y generación de ideas.

El departamento de Theodore, un apartamento de soltero, se diseñó como un espacio continuo con un suelo de madera en tonos cálidos, brillantes; y tabiques de madera en tonos suaves que se alternan con paredes de vidrio para dejar pasar la luz o permitir la vista hacia el espacio diáfano desde el que se obtienen unas espectaculares vistas. Gracias al diseño interior, conseguimos explorar el estado emocional del personaje, observamos aun cajas y embalajes, objetos que parecen no haber encontrado su lugar, como pedazos de una vida que no ha terminado de arraigar.

En la disposición de los muebles también se enfatiza el aislamiento. Observamos poco más que ordenador sobre un escritorio, el minimalismo llevado a su máxima cota. No encontramos, por ejemplo, una mesa algo más amplia para comer. Decidieron mantener solamente tres sillas, sueltas, sin lugar concreto en el espacio.

Este espacio, en una versión más positiva, adquiere una función cuando su habitante realiza actividades de ocio. El espacio del juego virtual que practica Theodore, se ha extendido prácticamente a la mitad de la sala.

El mobiliario también responde a esa estética retrofuturista que comentábamos al principio. Es una mezcla de estilos que une clásicos vintage con un toque nórdico que aporta gran calidez. Así pues, encontramos materiales nobles como madera, cuero, tubos de acero inoxidable, etc.



Fotogramas de *Her* (2013). Interior vivienda Theodore

Es interesante observar como los gadgets están perfectamente integrados y ocultos junto con el resto de mobiliario. Esto puede deberse a que en el futuro, las tendencias tecnológicas pasen por intentar mimetizar los diferentes aparatos hasta hacerlos invisibles.

Por último, este “nuevo” modo de vida de los personajes, lleva consigo otras consecuencias, ya que, como vemos en la cinta, cada vez les es mas habitual vivir solos, no crear una familia, o no habitar siempre en el mismo lugar. La arquitectura en este film da respuesta de ello.

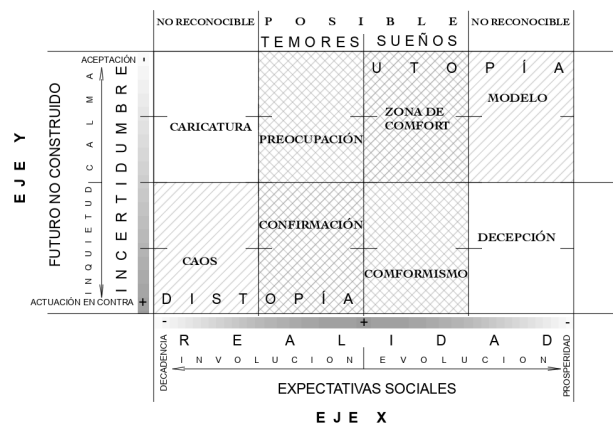
EXPECTATIVAS SOCIALES coordenada x

Luces semiocultas, muros e interiores desnudos, detalles decorativos selectos, volumetrías puras, mucho espacio libre, un uso generoso y localizado de los materiales nobles, mobiliario de linea clara, transparencia hacia su entorno arquitectónico, intimista, disciplinado; decididamente comprenden el minimalismo como el estilo del futuro próximo, refinado. El que mejor engloba el paradigma de su cultura

En base a esto, la posición de este parámetro se encontrará en la mitad derecha evolucionista; por supuesto, en un valor próximo a la realidad.

FUTURO NO CONSTRUIDO coordenada y

El minimalismo propone una nueva síntesis amoral y ofrece una aspiración platónica de orden y belleza a cambio de una plena inserción en la sociedad tecnológica en la que vivimos. La adaptación de la vivienda al personaje se nos hace patente prácticamente en cada escena, vemos a los personajes moverse y en definitiva habitar sus viviendas en diversas situaciones. En todas ellas, tanto la iluminación como la disposición del poco mobiliario, que parece tener siempre su lugar; prescindiendo de todo excesos; nos hace patente dicha personalización del usuario. En base a esto, su coordenada será en valor de máxima calma.



Esquema general cuadro

5. COMFORT

En palabras del creador del film: *“Hoy en día la tecnología y el diseño hacen que todo sea más fácil y bonito. Hasta los locales de McDonald's son de lo más cool, recubiertos de madera fina. Yo quise enfatizar eso y crear un universo lleno de calidez. Que incluso en ese contexto alguien se sienta solo, como Theodore resulta especialmente conmovedor.”*⁷⁰

En *Her*, lo que se proyecta es libertad, amabilidad y confort. Una libertad con la tecnología a su servicio. Además, Spike Jonze, es capaz de transmitirnos naturalidad y humanidad hacia ella.

Respecto a la vivienda, los espacios arquitectónicos presentados de líneas minimalistas, nos recuerda también a otros similares que igualmente simbolizaban el refugio donde protegerse de su rutina de alienación, como remanso de paz.

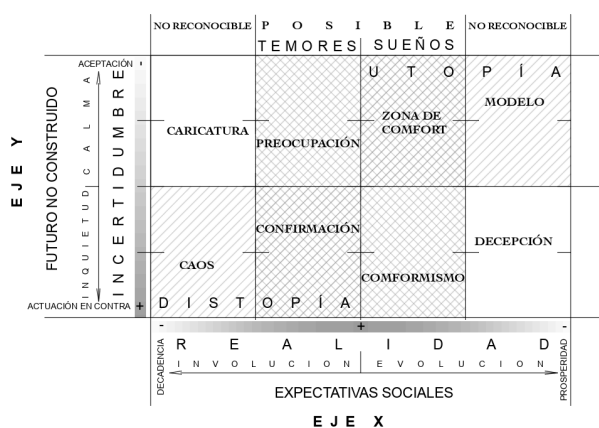
EXPECTATIVAS SOCIALES coordenada X

El número de imágenes que consumíamos a lo largo de toda la vida hace 200 años es el mismo que consumimos al día actualmente⁶¹. La tecnología es esencial en nuestro día a día y ésta debe estar presente y ser eficaz en su aplicación.

Nuestro modo de vivir ha cambiado, nos movemos, y lo hacemos cada vez más en solitario, somos nómadas dentro de un mundo globalizado; las viviendas deberán dar cuenta de ello y de todo lo que implica: la imprevisibilidad, el cambio constante, la necesidad creciente de adaptación y costumización que requiere el usuario. La ciudad no deja de crecer y deberá hacerlo al tiempo que sus habitantes, y viceversa. Porque consideramos que todas estas circunstancias deberían darse y, en el film, de hecho, se dan; es que situaremos esta coordenada con valor evolucionista, pero muy próximo al real, ya que sus dinámicas a resolver serán muy similares a las de su época de filmación, la actualidad.

FUTURO NO CONSTRUIDO coordenada Y

Como hemos explicado, este parámetro llevará cierto grado de carga emocional. La única coordenada Y que no está en su valor máximo de calma, en este caso, es la tecnología. Ya hemos hablado de la incertidumbre que el uso de las nuevas tecnologías genera en los habitantes fílmicos. Aunque esta no sea excesivamente preocupante, si hará descender la coordenada de confort al área de inquietud, ya que aunque con naturalidad, sus personajes se muestran extraños en ciertos momentos ante este nuevo paradigma provocado por las nuevas dinámicas urbanas y de comunicación.



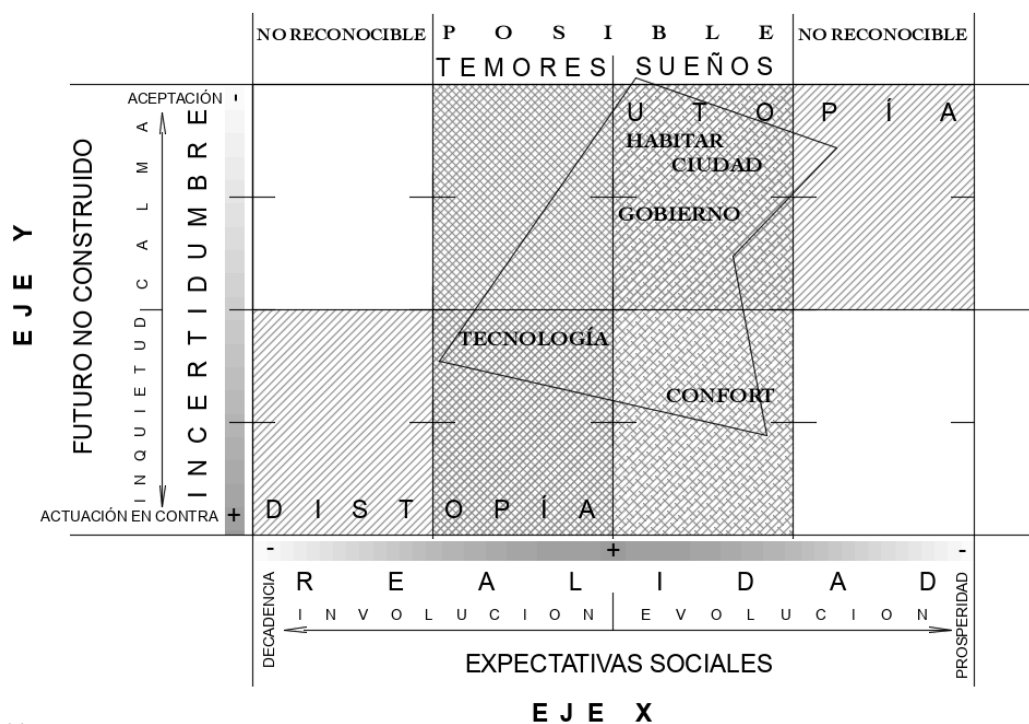
⁷⁰ Fragmento extraído de una entrevista al director, Spike Jones. Spike Jones: ‘La tecnología nos está dejando atrás’. Periódico digital elperiodico.com. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20140220/spike-jonze-la-tecnologia-nos-esta-dejando-atras-3122809>

RESULTADOS: DE LO POSIBLE A LO REAL

En *Her*, por fin el gobierno se desplaza de los límites del cuadro, deja de ser extremista. En este caso se sitúa en el centro, sin rebelión ni oposición. La presencia del gobierno va diluyéndose, como bien trata Rem Koolhaas en su *Ciudad Genérica*.

Todos los parámetros se sitúan dentro de ‘lo posible’, verificando la intención del film de acercar el futuro al panorama próximo, de indagar sobre nuestros sueños presentes para acercarnos la fantasía de lo posible a la realidad. Podríamos considerarla la utopía de nuestro presente.

Que el parámetro de confort esté fuera de la llamada ‘zona de confort’ nos habla de este proceso de adaptación que sufren en la película y que estamos sufriendo en la actualidad. Los límites del confort son difusos, en constante cambio. Los que si entran en este área son la ciudad y el hábitat, los cuales lograrán esa posición si se delegan ciertas funciones que no nos resultan tan cómodas. Si la tecnología presentada se ‘confirmase’ debremos ‘conformarnos’ y adaptarnos a las circunstancias para lograr el bienestar en nuestra máxima zona de confort.



Cuadro analítico *Her*

En realidad, no hay razones para pensar que la ciudad seguirá siendo tal y como la conocemos. Ya se disparó en los siglos XIX y XX y nada impide que no siga expandiéndose. Pero la realidad, es que las ciudades de hoy, ya son parcialmente el *Blade Runner* (1982) de 2019: ambiente oriental, mezcla de idiomas, inmensidad de rascacielos tecnológicos, rótulos agolpados ocupando cada vez mas el espacio publico, y el crecimiento urbano incontrolado. En este caso, sabemos que la

ciudad del film representa Los Ángeles, pero en realidad podría ser cualquier otra gran ciudad ya que no vemos elementos históricos o propios de su subcultura.

Como explica William Mitchell⁷¹ en uno de sus importantes congresos sobre cine y ciudad, cuanto más tecnológicamente avanzada sea una ciudad, menos se parecerá a Blade Runner, la tecnología debe ser ubicua y no intrusiva⁷². En el caso de *Her*, aunque se habla de cómo estamos unos con otros en una sociedad crecientemente mediada por las tecnologías, parecen haberlo conseguido.

El largometraje presenta una estética retro-futurista muy cuidada que se aleja de la típica estética de las películas de ciencia-ficción. A través de la bandera del Minimalismo, el problema del espacio domestico entra en conexión con el de los vehiculos, equipamientos y gadgets que nos conectan con el mundo exterior, desechando lo superfluo para quedarse con la esencia de las cosas, fruto quizás de estos años de crisis...

⁷¹ William Mitchell, decano de arquitectura del MIT y responsable del proyecto Smart Cities.

⁷² RIVERA, DAVID;(2007): En *La Arquitectura del futuro próximo* dentro de *Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*. Madrid. Fundacion Telefónica y la Fábrica.

REFLEXIONES PRIMERAS

A TRAVÉS DE LOS PARAMETROS:

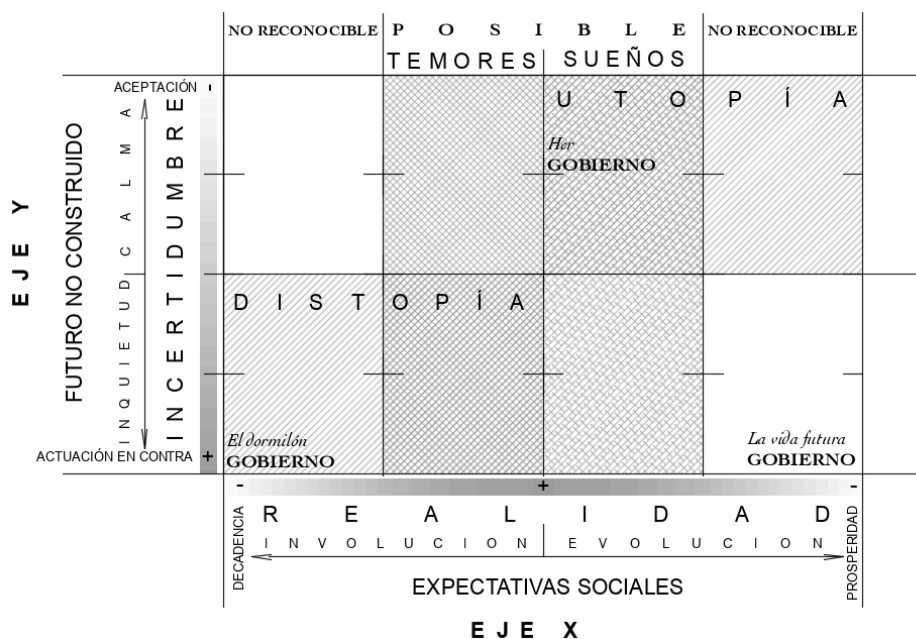
A la reflexión sobre la condición humana en nuestro presente histórico a través de la filmografía analizada, estas cintas se han revelado como exploradoras de límites para la reflexión sobre nuestra propia condición. Estos films han puesto en crisis la conciencia moderna a lo largo de una serie de fenómenos sociales envueltos en medio de los más altos logros de los avances de la tecnología. Tras haber obtenido los valores analíticos a través de las tablas y, volviendo a nuestra distribución temporal, haremos una síntesis de los datos obtenidos en relación a tendencias, fenomenologías, dinámicas y conductas detectadas en la filmografía:

- VANGUARDIAS: Importancia al progreso, a la tecnología la maquinaria, la ingeniería y la técnica.
- MOVIMIENTO MODERNO: Importancia al trabajo, vivienda, confort.
- GLOBALIZACION: Nuevo milenio. Importancia al ocio y la la comunicación.

Para trasladar estos resultados a la arquitectura, reflexionaremos sobre las relaciones entre estos datos y los detectados entre los parámetros en las tablas., intentando desvelar, una vez mas, las tendencias y distanciamientos entre diferentes épocas dentro de los últimos cien años.

I. GOBIERNOS ESTADOS LIMITE

Hemos observado una tendencia fílmica en la representación de gobiernos como estados límite, tanto en *La Vida Futura* como en *El dormilón*, éstos se representan exagerados y de corte muy marcado. Se sitúan en los bordes de la tabla, buscan el extremo para plantear su sociedad alternativa. Pero podemos observar cómo lo hacen en vértices opuestos, en un caso tiende hacia la prosperidad y en el otro hacia la decadencia. Aunque en ambos casos la respuesta de la

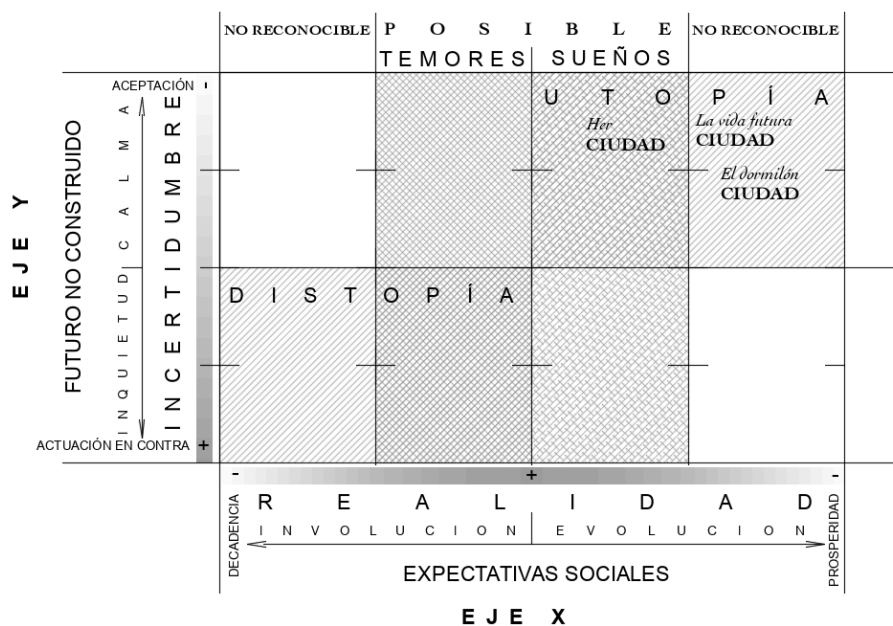


generalidad de la sociedad fílmica sea positiva hacia la ciudad, vivienda y confort, difieren en su modo de construirlo: mientras que en *La vida futura* se apela a la calidad, en *El dormilón* es caricaturizada y llevada a condicionamientos poco evolucionistas. Esto, deriva de su ejecutiva de gobierno. Si en *La vida futura* resulta ser una decepción, no tanto por sus ideales como por sus consecuencias más personales; en *El dormilón* acaba resultando un hilarante caos.

La nota discordante la plantea *Her*, donde encontramos un gobierno posible, al contrario que los anteriores, que realmente eran poco reconocibles, representaban temores reales de sus épocas pero lo transmitían de una forma metafórica y exagerada. El de *Her* es posible y por lo tanto, más realista, a pesar de que no se nos representa en ningún momento del film. Su aplicación cada vez se diluye más entre las dinámicas sociales, se vuelve invisible, precisamente de ahí su reconocimiento con respecto a su época.

II. CIUDAD COMO UTOPIA COMPARTIDA

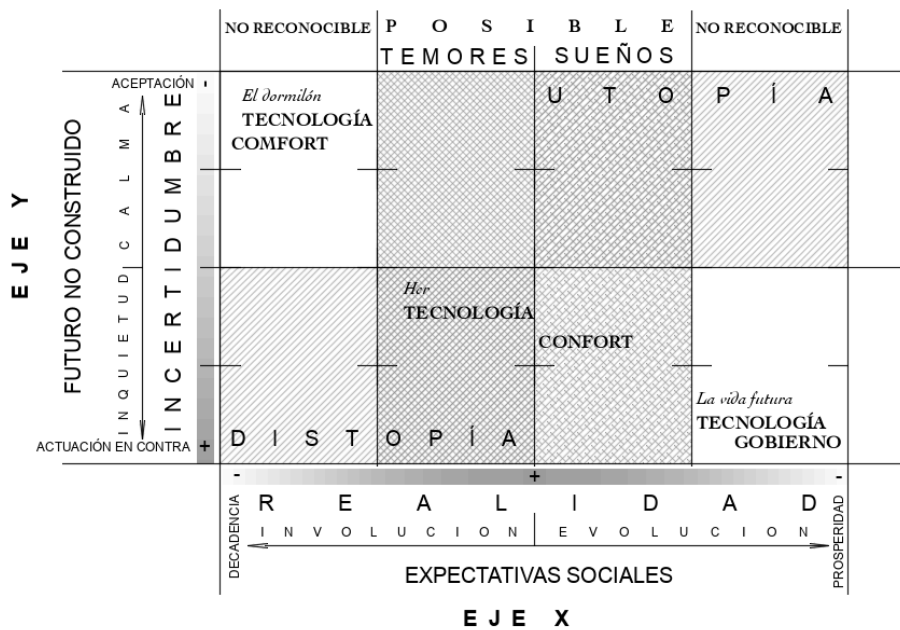
Podemos observar que los tres valores de ciudad comparten posiciones superiores, específicamente, el área designada como utopía. Será porque igualmente están sus ciudades basadas en paradigmas utópicos de sus respectivas épocas: *Hacia una Arquitectura*, *Broadcare City* y *Ciudad Genérica*. Los films escogidos se sumergen en los pensamientos y pronósticos de su sociedad, situándonos en un futuro a priori bajo modelos evolucionistas, pero todas ellas nos mostrarán que cualquier modelo conlleva otro tipo de dilemas. Es interesante observar como las tres comparten su ideal de ciudad como primer elemento básico e imprescindible de prosperidad.



III. AGRUPACIONES EN TORNO A LA TECNOLOGÍA

En ningún caso la tecnología es considerada como utópica, aunque sí como progresista al menos en el caso de *La vida futura*, donde su aplicación implicaba mejorar las condiciones de la vivienda, entre otros aspectos. En las otras dos cintas, presentan posiciones involucionistas, seguramente por el distanciamiento que estas suponen entre ella y sus usuarios por su ética de uso. En ambos casos, y diferenciándose de la primera, se le atribuyen actividades propiamente humanas.

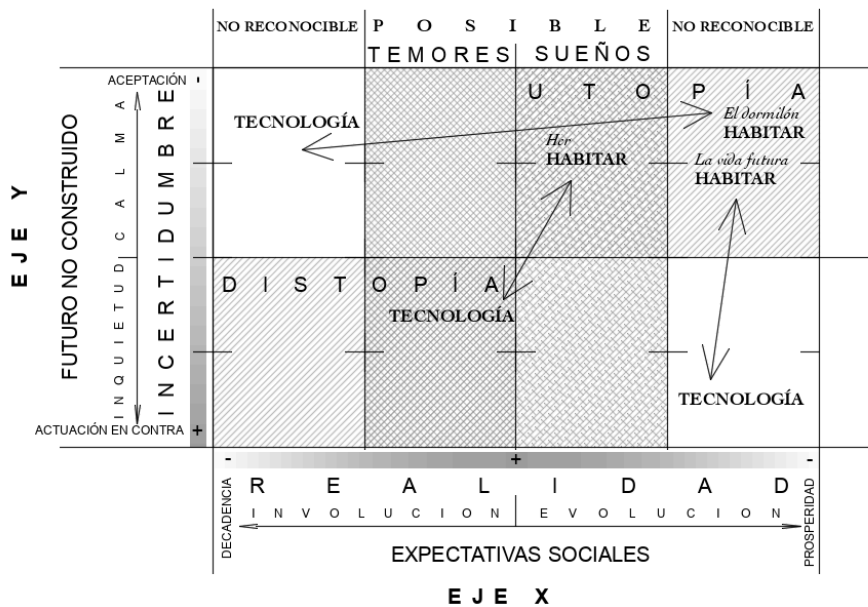
En este caso, nos resulta interesante buscar las relaciones entre el parámetro tecnológico respecto al parámetro que más próximo se le encuentra, ya que en las películas de este género, normalmente la dinámica narrativa gira en torno a la tecnología. En el caso de *La vida futura*, su parámetro más próximo es el de gobierno, verificando efectivamente la íntima relación que el film nos muestra. En los otros dos casos, el parámetro con el que más concilia la tecnología es el confort, no destaca por su uso a gran escala, a la urbana, por ejemplo, ya que en ambos casos es utilizada para suplir las necesidades más íntimas del individuo. Pero entre estas dos también existe una notable diferencia, y es que en *Her*, la tecnología y su parámetro asociado se encuentran en posiciones opuestas respecto al eje horizontal de calidad; esta disposición vuelve a verificarnos el dilema que la tecnología presenta en el mundo globalizado ante su uso a favor o en detrimento del confort.



IV. PERCEPCIONES DEL HABITAR

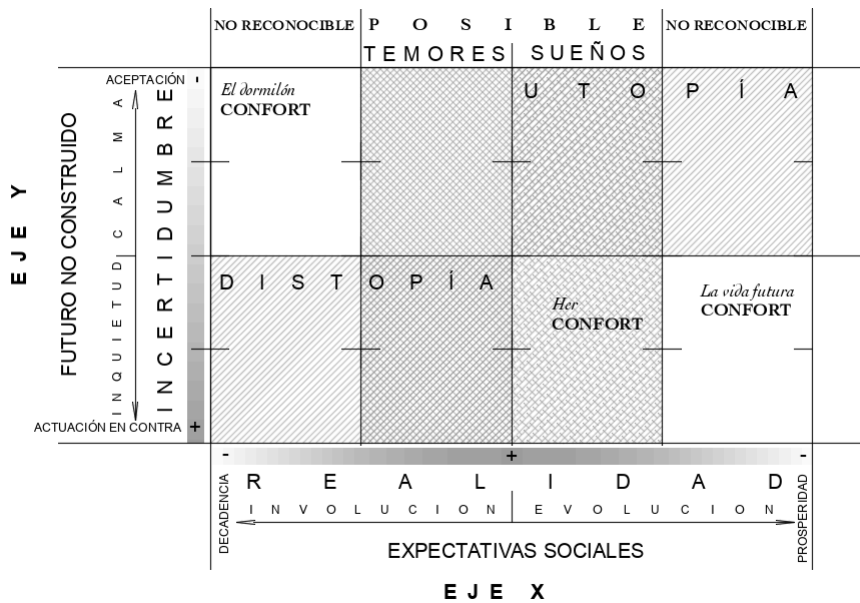
La vivienda ocupa exactamente las mismas posiciones que los parámetros de ciudad. Aunque radicalmente diferentes entre ellas, esto verificaría que los modelos utilizados para el levantamiento de sus universos, funcionan también en el ámbito privado. En los tres casos se nos han planteado viviendas amables, adaptadas a su habitante y a su entorno urbano.

Nos parece oportuno analizar también el habitar desde la tecnología, primero por ser la base del género y segundo por motivaciones de tendencia actuales. En todos los casos presentan distanciamiento. En La vida futura la tecnología aparece en la vivienda mediante logros técnicos y mejora su arquitectura para después desaparecer. En El dormilón la casa está plagada de artefactos tecnológicos, pero no parecen dar la sensación de ser útiles en absoluto. En el caso de Her será donde esta relación entre vivienda y tecnología se establezca de forma más estrecha.



V. CONFORT COMO MEDIDOR DE FELICIDAD.

El parámetro de confort, como punto medio de el resto de sus correspondientes parámetros, nos hablará de la sensación final del usuario ante el resto de el resto de dinámicas que le afectan, las que hemos estudiado y previamente analizado. Por lo tanto, la situación de este parámetro podría hablarnos en términos de felicidad, o bienestar.



Lo que observamos, paradójicamente, es que los valores que nosotros podríamos considerar más evolucionistas, son en cambio los que más inquietud crean a los habitantes filmicos. Exactamente lo contrario ocurre en *El dormilón*, donde lo que para nosotros sería un confort a todas luces decadente, para sus habitantes resulta de una aceptación total, posiblemente porque no les quede más remedio.

VI. OTRAS OBSERVACIONES

Tras el estudio de los cuadros, hemos observado otro tipo de dinámicas. Por ejemplo, existen valores que evolucionan y otros que permanecen. La vivienda y el urbanismo no varían de su posición entre los tres films; en cambio, gobierno tecnología y confort están en permante variabilidad y evolución.

REFLEXIONES ÚLTIMAS

La calidad arquitectónica a la que he podido asistir en este recorrido fílmico durante el desarrollo del último siglo, tanto de las majestuosas creaciones fílmicas como de las arquitecturas construidas, me ha sido de inmenso valor para comprender mejor su desarrollo y evolución, el de ambas y el de cada una por separado, a través del estudio de estos patrimonios de historia. Historia como narradora de toda la complejidad de su cultura material, entendiendo ésta como el legado social que heredamos de generación en generación. Intentando de algún modo extrapolar pensamientos ajenos para llegar a comprender a esas personas que en algún momento, en su presente, vivieron en un lugar diferente.

Me ha resultado fascinante descubrir algunas de las íntimas relaciones que, las disciplinas centrales de esta investigación, arquitectura y cine, poseen. El papel del arquitecto en las primeras etapas del cine fue indiscutible ya que, en ese periodo, solo lo construible era posible, ya fuera real, a escala o sistemas de escenario. Esto nos ha hecho aún más interesante el análisis de *La vida futura* desde su escenografía brillante y *El Dormilón* desde su arquitectura construida: igual de interesante que el universo de *Her*, el cual no necesitó un nuevo lugar para plantear su escenario futuro.

Todo esto me ha servido para comprender la inmensa capacidad de los cineastas de profundizar en cuestiones tan profundas de su sociedad, y reinventarlas, absorberlas o despojarse de ellas para crear un universo alternativo. Los puntos de encuentro, o desencuentro, que se generan entonces entre ‘universos’, es decir, entre la cuestión real y la ficticia; nos ha revelado diferentes elementos con los que especular, y es que en la actualidad el ser humano general no es incapaz de imaginarse el futuro si no es tal y como lo dictan las películas.

La filmografía al respecto es inmensa, y aunque este recorrido haya sido breve; creo haber comprendido mejor, de algún modo como se genera toda esa industria cinematográfica: la cantidad inmensa de diseño, de corrientes, de ideas que conlleva hacer films como los estudiados; y cómo, paralelamente todo esto cobra importancia en la arquitectura

Me es imposible tras todo este proceso, no interesarme y realizar algunas reflexiones sobre las especulaciones del momento presente, ya que como hemos comprobado, siempre existen y además poseen importante información.

I. ANGULO DE ALCANCE

Parece que el SXXI arrastra un cierto agotamiento, ya iniciado a mediados del siglo anterior, de ambiciones especulativas. La distancia de estas transposiciones temporales se acorta a medida que avanzamos en el tiempo. Esto podría tener una razón comercial, ya que así se minimizan los riesgos de fracaso sobre el vaticinios planteado. Pero parece más importante que la causa provenga de la percepción misma de inverosimilitud que ya tenemos hacia la realidad, es decir, la velocidad de cambio es la más intensa que haya habido nunca. Aunque cada sujeto se adapte a la situación de su entorno, son las consecuencias de esta adaptación las que nos han producido mayor interés. Será que ya no hace falta imaginarse lugares tan remotos para fantasear sobre el

devenir; ya que el futuro mas cercano se presenta infinito y exponencial, donde todo es posible. El presente es el escenario del futuro.

De esta manera, también ha llegado una solución peculiar que no estaba al alcance de los antiguos visionarios: ahora puede poner fecha a los pronósticos y a las profecías y retornos a contrastarlos. Esto, a su vez, generará todas un mundo de tendencias, donde las mejores compañías prestarán sus mejores diseños, al alcance real, a toda esa población, espectadores, que fantasean sobre la evolución, el diseño y la tecnología.

II. HISTORIAS SINGULARES

El acercamiento del futuro a nuestra más próxima realidad, también permite crear historias más personales, ya que la singularidad del entorno dentro de un escenario considerado como reconocible, nos introducirá en sus dinámicas de un modo más creíble, y por lo tanto, más factible. La respuesta a estas dinámicas por parte de los protagonistas, nos dará valores valiosísimos a la hora de generar nuestra propia conducta hacia dicho elemento.

Así, de unos cuantos cientos de años de transposición en lugares extraños y remotos, basados en su mayor parte en conductas dentro de un ser mayoritario dentro una gran masa; pasamos a historias cercanas donde los valores del individuo cada vez toman mas parte central en el discurso argumental y arquitectónico.

En las cintas recientes, los universos y sus sociedades se construyen con la misma intensidad que siempre se ha procurado. Pero cada vez más, esta dinámica planteada desde dicha sociedad, deriva en las consecuencias mas personales, el yo. Los personajes de nuestro siglo no solo conviven en una sociedad en la que no se sienten realmente identificados y se comportan en ella bajo sus reglas sin discrepancia, sino que a diferencia de perspectivas anteriores, esta vez ansiarán mas que nunca la búsqueda de su propia identidad dentro de ella. No es baladí la comparación con films de temáticas como *THX 1138* o *El dormilón*, personajes alienados y desprovistos de personalidad; ya que aunque en estas fuera una falsa ilusión: eran sus muebles extravagantes, sus gustos artísticos estridentes, o sus ansias de romper con el sistema lo que les hacia sentir diferentes; buscaban siempre, de algún modo, encontrar su identidad en los elementos que conformaban su espacio.

Igualmente, nada nos asegura que, del mismo modo que nos resulta evidente para otros que su personalidad sea una falsa ilusión, para nosotros también lo sea. Lo positivo de esta afirmación, lo encontraremos en el dilema del confort.

III. PROCESO URBANO

La ciudad crece y nuestro confort dentro de la urbe depende cada vez más de la tecnología. Desde las desescaladas grúas de Everytown hasta la I.A. de *Her*, la tecnología se ha visto retratada desde estas bondades, considerando que la tecnología es mejor a medida que su uso mayoritario

sea el de satisfacer las necesidades de la mayoría de las personas. Sin entrar en valoraciones sobre la procedencia de necesidades ni en su manera de ser satisfechas, efectivamente la tecnología de estos films responde muchas de las demandas de la gente: desde el transporte hasta la comunicación. Este parece el requisito indispensable para que las ciudades crezcan y lo hagan equilibradamente, sin generaciones de gettos o espacios marginales.

Para lograr ese equilibrio y salvar las dificultades que la super-urbe implica, se recurrirá a procesos alternativos y habitualmente artificiales. Esencialmente se referirán a los relativos a la comunicación: tanto geográfica como social, desde carreteras infinitas y vehículos hiperveloces, hasta las redes sociales e hiper-redes de telecomunicación. Nuestra forma de movernos y relacionarnos está cambiando al ritmo imparable de la tecnología

Realmente, aunque nuestros coches no vuelen, actualmente vivimos en una vorágine comparable a la que los espectadores de 1982 asistieron en *Blade Runner*. Aunque nosotros no temamos, no al menos de esa manera, la sublevación robótica ya que nuestra tecnología se nos presenta mayoritariamente benevolente, sin temor al descontrol; pero si estamos asistiendo a una realidad donde las ciudades son como grandes máquinas, en las que todo está hiperconectado, en un mundo globalizado donde la libertad individual es permitida, al menos, dentro de los parámetros de tu entorno. Estamos habitando su futuro.

IV. EL UMBRAL DE LA TECNOLOGIA

De forma alegórica, empezamos temiendo miedo a la máquina, *La Vida Futura*, después a la robotización, *El dormilón*, después a la inteligencia, *Her*. La tecnología ha conseguido despertar a su máquina y dotarla de personalidad, ha construido su Golem.

Delegamos en la tecnología cada vez más procesos vitales del día a día, cuando cualquiera de esos gadget falla, nos supone un discomfort cada vez más notable. No hablamos de la desesperación de llegar tarde a un sitio habiéndose acabado la batería del móvil. Nos referimos a la dependencia cada vez mayor de automatizar los procesos cotidianos, tales como la iluminación, el modo de alimentarnos, el frigorífico ya nos hace la compra, conducir. Delegamos funciones “secundarias” liberando un tiempo empleable en cualquier otra cosa que uno decida. Igualmente, facilitando la simultaneidad de actividades.

Precisamente por ello, nos permitimos cuestionarnos donde está el umbral ético de su uso. Es decir, aceptamos cómodamente que el coche se mueva sin conductor, pero esto cambia cuando en su aplicación entran otro tipo de aspectos que modifican el entorno, como la realidad virtual o las redes sociales, los chips de control de identidad o.. en realidad, cualquier capítulo de *Black Mirror*.

V. LA EXTENSIÓN DE LA VIVIENDA

Nuestras relaciones con el entorno ya no son las mismas. La calle ha pasado a ser el viaducto entre dos puntos. La ciudad se reconoce a pedazos, unidos por líneas de transporte. Vamos

conociendo lugares como áreas que se despixelan en la pantalla. El ocio ha modificado nuestro espacio de vivienda, se ha introducido en ella y cada vez requiere más espacio para practicarlo dentro de ella. Precisamente por el tiempo que ‘ganamos’ al delegar funciones en la tecnología este espacio se ha visto cada vez mas ocupado por el ocio, sobre todo el basado en la industria del entretenimiento, decenas de plataformas de contenido audiovisual e industrias del videojuego están experimentando su máximo crecimiento hasta convertirse en unas de las industrias mas potentes, junto con las de telefonía y mensajería. Este último es otro aspecto a tratar, ya no nos hace falta salir de casa para adquirir cualquier articulo, desde alimentario hasta de mobiliario, y podemos conseguir cualquier objeto esté en la parte del mundo que esté. Volvemos a liberar espacio al no tener que salir a hacer la compra. Los comerciantes ya no necesitan tener una tienda física, que normalmente ocupaba la planta baja de los edificios. El trabajo también se ha introducido en la vivienda, el teletrabajo es cada vez una opción mayor, tampoco tenemos que salir de casa para ganarnos un salario. Todos estos cambios en la dinámica social deberán tener su implicación en la vivienda, deberemos, como arquitectos de esta era, estar atentos de estos procesos y adoptar los hogares a las cualidades cada vez mas específicas y personalizadas de cada usuario.

VII. CAMBIO DE RUMBO

Las corporaciones cada vez deciden con mas contundencia escoger arquitecturas tecnológicas de ultimo modelo, el High-Tech, para simbolizar el predominante papel social preponderante que ha ido adquiriendo a lo largo de los últimos años, precisamente por su papel en el funcionamiento de una sociedad basada en los intercambios y en el transporte, pero que tiende a prescindir cada vez con mas radicalidad de lo que entendemos humanización.

Todas estas corporaciones u organismos estatales se dedican a a la alteración y perfeccionamiento de un mecanismo social y urbano; y este es precisamente el punto donde la antigua utopia se convierte en distopía, su imagen inversa, reflejada en el espejo verosímil del futuro próximo.

FICHAS TÉCNICAS

Por orden de aparición⁷³:

Aelita

Título original: *Aelita*

Año: 1924

Duración: 120 min.

País: Unión Soviética URSS

Director: Yakov Protazanov

Guión: Aleksei Fajko, Fyodor Otsep

Reparto: Yuliya Solntseva, Igor Ilyinsky, Nikolai Tsereteli, Nikolai Batalov, Vera Orlova, Valentina Kuindzhi, Pavel Pol, Konstantin Eggert, Yuri Zavadsky, Aleksandra Peregonets, Sofya Levitina

Productora: Mezhrabpom-Rus

Argumento: Adaptación de una novela de Alexei Tostoi, es una historia entre una sociedad marciana bajo un estado déspota en el que su reina, Aelita, harta de las circunstancias y de la tiranía de su padre, hace una llamada de socorro a la Tierra. Será entonces cuando un ingeniero moscovita, detecta el mensaje por radio y parte en su búsqueda. Una vez allí, emprenderá junto con Gusev, un plan para derrocar al tirano y alzar a Aelita al poder, aunque eso conllevará consecuencias diferentes respecto a las que los terrícolas esperaban.



Metrópolis

Título original: *Metropolis*

Año: 1927

Duración: 153 min.

País: Alemania

Director: Fritz Lang

Guión: Thea von Harbou

Reparto: Gustav Fröhlich, Brigitte Helm, Alfred Abel, Rudolf Klein-Rogge, Fritz Rasp, Theodor Loos, Heinrich George, Fritz Alberti, Grete Berger, Heinrich Gotho, Georg John, Olaf Storm

Productora: U. F. A.

Argumento: En un futuro lejano, este film se construye una historia alegórica bajo el planteamiento de dos sociedades divididas por clase, donde la clase alta posee el poder y los obreros desarrollan su ardua labor en la ciudad subterránea. Todo este sistema da un vuelco cuando aparece María cargada de esperanza, para algunos. Para otros, esta situación no será tan cómoda y, en contrapartida, construirán una nueva María para confundir a su población.



⁷³ Los datos técnicos y las imágenes de cartel están extraídos de la plataforma web sobre contenido audiovisual *FilmAffinity*:

El gabinete del doctor Caligari

Título original: *Das Kabinett des Dr. Caligari*

Año: 1920

Duración: 63 min.

País: Alemania

Director: Robert Wiene

Guión: Carl Mayer, Hans Janowitz

Reparto: Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Feher, Lil Dagover, Rudolf Klein-Rogge, Hans Heinz von Twardowski

Productora: Decía Bioscop

Argumento: Un hombre aparece asesinado al día después de prohibir al doctor Caligari realizar su espectáculo ambulante, hacia el cual dos hombres, Francis y Alan, viajan para asistir. Cuando por fin dan con el famoso doctor y su ayudante, éstos le revelarán valiosa información sobre su porvenir.



La fuga de Logan

Título original: *Logan's Run*

Año: 1976

Duración: 120 min.

País: Estados Unidos

Director: Michael Anderson

Guión: David Zelag Goodman

Reparto: Michael York, Richard Jordan, Peter Ustinov, Jenny Agutter, Roscoe Lee Browne, Farrah Fawcett

Productora: Metro Goldwyn Mayer

Argumento: Los habitantes de una megalópolis del siglo XXIII se dedican al goce y disfrute de la vida, realizando diferentes actividades como cambiar su aspecto o personalidad. El requisito será, tras una ceremonia cuya finalidad desconocen, morir al cumplir los 30. Logan, el encargado de perseguir a los que huyen de este destino, y su compañera Jessica, decidirán rebelarse y huir escapar de la ciudad.



La naranja mecánica

Título original: *A Clockwork Orange*

Año: 1971

Duración: 137 min.

País: Reino Unido

Director: Stanley Kubrick

Guión: Stanley Kubrick

Reparto: Malcolm McDowell, Patrick Magee, Michael Bates, Adrienne Corri, Warren Clarke, John Clive, Aubrey Morris, Carl Duering, Paul Farrell, Clive Francis, Michael Gover, Miriam Karlin, James Marcus, Geoffrey Quigley, Sheila Raynor, Madge Ryan, Philip Stone, David Prowse



Productora: Warner Bros

Argumento: Basada en una novela de Anthony Burgess, esta historia se desarrolla en un momento temporal indeterminado de Gran Bretaña. Una banda de jóvenes desesperanzados por su sociedad, ejercen la violencia de forma salvaje y aterrizando a la población. Cuando su líder, Alex, es detenido por asesinato, decidirá someterse voluntariamente a un innovador sistema de reeducación.

THX 1138

Título original: *THX 1138*

Año: 1971

Duración: 88min

País: Estados Unidos

Director: George Lucas

Guión: George Lucas, Walter Murch

Reparto: Robert Duvall, Donald Pleasence, Don Pedro Colley, Maggie McOmie, Ian Wolfe, Marshall Efron, Sid Haig, John Pearce, Irene Forrest, Gary Alan Marsh, John Seaton, Eugene I. Stillman, Jack Walsh, Mark Lawhead

Productora: American Zoetrope. Warner Bros

Argumento: Una sociedad futurista es aprisionada bajo tierra con fines lucrativos. Los protagonistas, tras un atisbo de realidad, intentarán escapar de ese lugar donde las drogas los mantiene controlados.



Brazil

Título original: *Brazil*

Año: 1985

Duración: 138 min.

País: Reino Unido

Director: Terry Gilliam

Guión: Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown

Reparto: Jonathan Pryce, Kim Greist, Michael Palin, Katherine Helmond, Ian Holm, Bob Hoskins, Ian Richardson, Peter Vaughan, Robert De Niro, Jim Broadbent, Barbara Hicks, Charles McKeown, Derrick O'Connor, Kathryn Pogson

Productora: Universal Pictures

Argumento: En algún momento del siglo XX, un error tipográfico derivará en toda una serie de conflictos a través de una ciudad donde la burocracia abarca hasta los aspectos más íntimos de los ciudadanos. El tranquilo personaje que deberá lidiar con todo este entuerto sueña con un mundo diferente.



Blade Runner

Título original: *Blade Runner*

Año: 1982

Duración: 117 min.

País: Estados Unidos

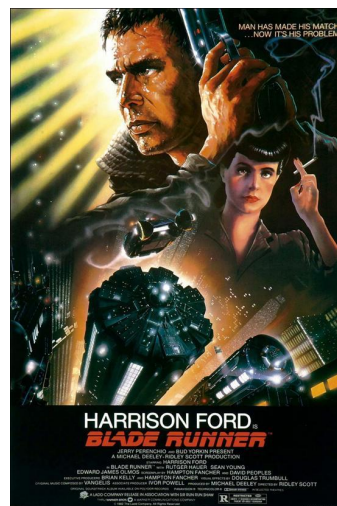
Director: Ridley Scott

Guión: David Webb Peoples, Hampton Fancher

Reparto: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah, Edward James Olmos, Joanna Cassidy, Brion James, Joe Turkel, M. Emmet Walsh, William Sanderson, James Hong, Morgan Paull, Hy Pyke

Productora: Warner Bros. Ladd Company, Shaw Brothers

Argumento: El Nexus 6, robot en apariencia idéntica al hombre pero superior a él en fuerza y agilidad fue creado para realizar trabajos forzados fuera de la Tierra. Tan solo hasta el momento en el que sucede la rebelión de estos Nexus 6, los replicantes. Los Blade Runners, cuerpos especiales de seguridad, serán los encargados de combatir a todos aquellos replicantes que no hubieran accedido a su exilio.



Yo, robot

Título original: *I, Robot*

Año: 2004

Duración: 115 min

País: Estados Unidos

Director: Alex Proyas

Guión: Jeff Vintar, Akiva Goldsman

Reparto: Will Smith, Bridget Moynahan, Bruce Greenwood, Chi McBride, Alan Tudyk, James Cromwell, Jerry Wasserman, Shia LaBeouf

Productora: 20th Century Fox

Argumento: Basada en una novela de Isaac Asimov. Situados en el Chicago de 2035, la población vive en armonía con robots inteligentes que se encargan de sus tareas. Todo cambia cuando uno de esos robots se ve implicado en un crimen.



Gattaca

Título original: *Gattaca*

Año: 1997

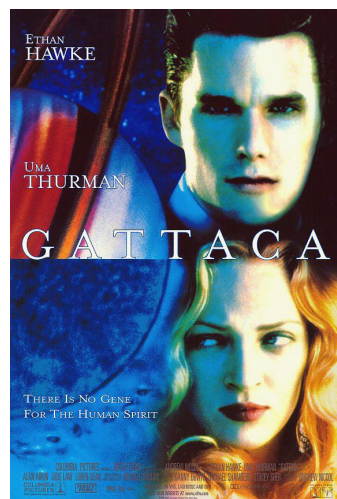
Duración: 106

País: Estados Unidos

Director: Andrew Niccol

Guión: Andrew Niccol

Reparto: Ethan Hawke, Uma Thurman, Jude Law, Loren Dean, Alan Arkin, Gore Vidal, Xander Berkeley, Elias Koteas, Ernest Borgnine, Tony Shalhoub, Blair Underwood, Maya Rudolph, Lindsey Ginter, Jayne Brook



Productora: Jersey Films. Columbia Pictures.

Argumento: En esta sociedad futura la mayor parte de los niños son concebidos mediante técnicas de manipulación genética. Siguen existiendo nacimientos naturales, como el de el protagonista, Vicent, a los que considerarán ciudadanos de segunda por esta condición. Vicent, luchara por cumplir su sueño, realizar una misión espacial.

Saga: Los juegos del hambre

Título original: *The Hunger Games*

Año: 2012-2015

País: Estados Unidos

Director: Gary Ross

Guión: Gary Ross, Suzanne Collins, Billy Ray

Reparto: [Jennifer Lawrence](#), Josh Hutcherson, Elizabeth Banks, Woody Harrelson, Donald Sutherland, Stanley Tucci, Liam Hemsworth, Toby Jones, Lenny Kravitz, Wes Bentley, Paula Malcomson, Isabelle Fuhrman.

Productora: Lionsgate. Color Force

Argumento: Lo que en el pasado fueron los Estados Unidos, ahora es una nación llamada Panem. El poder totalitario ejercido desde el Capitolio, lugar donde solo cierto sector de la clase alta puede vivir, se aplica en sobre sus 12 distritos, repartidos según las materias primas que obtienen. Para mantener el control de sus ciudadanos, aplicarán un curioso sistema: un juego donde dos participantes de cada distrito son encerrados en un escenario hasta que solo quede uno vivo.



La Isla

Título original: *The Island*

Año: 2005

Duración: 127 min.

País: Estados Unidos

Director: Michael Bay

Guión: Caspian Tredwell-Owen, Alex Kurtzman-Counter, Roberto Orci

Reparto: Ewan McGregor, Scarlett Johansson, Djimon Hounsou, Sean Bean, Steve Buscemi, Michael Clarke Duncan, Ethan Phillips, Max Baker, Shawnee Smith, Brian Stepanek, Yvette Nicole Brown, Eric Stonestreet

Productora: Dreamworks Pictures. Warner Bros.

Argumento: En un futuro 2019, en el unico lugar donde los efectos contaminantes de un desastre ecológico no han tenido efecto, habitan unas personas bajo altos parámetros de seguridad y control. El motivo real por el que están allí encerrados es muy diferente y será gracias a las pesadillas que empieza a tener el protagonista que descubrirán la verdad sobre ese lugar y sobre ellos mismos.



Código 46

Título original: *Code 46*

Año: 2003

Duración: 90 min

País: Reino Unido

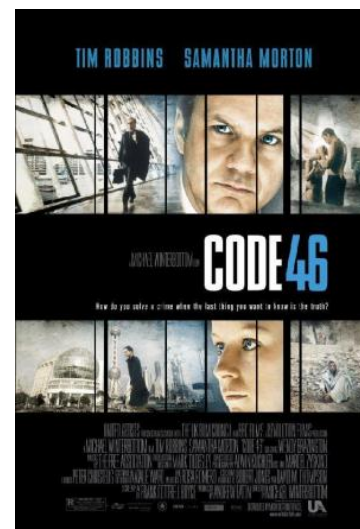
Director: Michael Winterbottom

Guión: Frank Cottrell Boyce

Reparto: Tim Robbins, Samantha Morton, Om Puri, Jeanne Balibar, Togo Igawa, Essie Davis, Nina Fogg, Bruno Lastra, Emil Marwa, Nabil Massad, Taro Sherabayani, Christopher Simpson, Benedict Wong

Productora: United Artists

Argumento: Un caso de fraude es investigado en un futuro Shangai donde los recuerdos pueden ser borrados, los peligros precedirse y las mentes ser leídas.



I. A.

Título original: *A. I. Artificial Intelligence*

Año: 2001

Duración: 145 min.

País: Estados Unidos

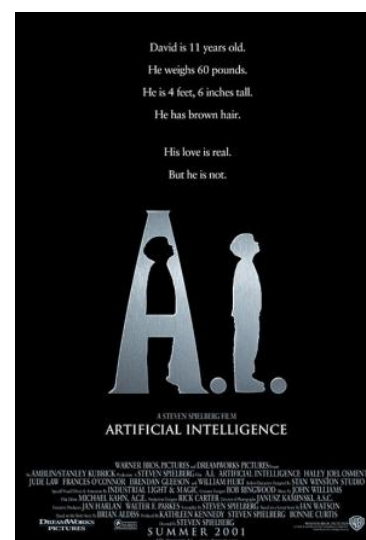
Director: Steven Spielberg

Guión: Steven Spielberg, Ian Watson

Reparto: Haley Joel Osment, Jude Law, Frances O'Connor, Sam Robards, William Hurt, Brendan Gleeson, Jake Thomas, Ken Leung, Clark Gregg, Enrico Colantoni, Ashley Scott, Paula Malcomson

Productora: Warner Bros. Dreamworks SKG. Amblin Entertainment. Stanley Kubrick Production

Argumento: En un mundo futuro en el que humanos y robots conviven, los sentimientos es lo único que los hace diferentes. Cuando uno de ellos es programado para amar, comienzan los conflictos ya que no se encuentran preparados para las consecuencias.



2001: Una odisea del espacio

Título original: *2001: A Space Odyssey*

Año: 1968

Duración: 139 min.

País: Reino Unido

Director: Stanley Kubrick

Guión: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke

Reparto: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter, Leonard Rossiter, Margaret Tyzack, Robert Beatty, Sean Sullivan, Frank Miller, Penny Brahms, Alan Gifford, Vivian



Kubrick

Productora: Metro Goldwyn Mayer. Stanley Kubrick Production

Argumento: Unos primates descubren un monolito que los conduce a un estadio de inteligencia superior. Millones de años después, durante una misión espacial, una maquina controlará todos los sistemas de la nave espacial, el HAL 9000.

Black Mirror: Caída en picado

Título original: *Black Mirror: Nosedive*

Año: 2016

Duración: 63 min

País: Reino Unido

Director: Joe Wright

Guión: Michael Schur, Rashida Jones

Reparto: Bryce Dallas Howard, Alice Eve, Cherry Jones, James Norton, Alan Ritchson, Daisy Haggard, Susannah Fielding, Michaela Coel, Demetri Goritsas, Kadiff Kirwan, Sope Dirisu, Clayton Evertson

Productora: Netflix

Argumento: Las interacciones entre personas son evaluadas a través de una red social. A través del puntaje, tendrá acceso a diversos privilegios o, en cambio, los tendrán denegados. Llevando la cuestión de la imagen pública al límite.



Oblivion

Título original: *Oblivion*

Año: 2013

Duración: 126 min

País: Estados Unidos

Director: Joseph Kosinski

Guión: Joseph Kosinski, Michael Arndt, Karl Gajdusek

Reparto: Tom Cruise, Andrea Riseborough, Olga Kurylenko, Morgan Freeman, Nikolaj Coster-Waldau, Zoe Bell, Melissa Leo, Jaylen Moore, Julie Hardin, Paul Gunawan, Jay Oliver, Jason Stanley

Productora: Universal Pictures. Chernin Entertainment

Argumento: los humanos fueron evacuados tras una guerra que destruyó medio planeta. 60 años después de este suceso, uno de los últimos hombres que la habitan se replanteará todas sus creencias tras el hallazgo de una nave.



Ready Player One

Título original: *Ready Player One*

Año: 2018

Duración: 140 min

País: Estados Unidos

Director: Steven Spielberg

Guión: Ernest Cline, Zak Penn

Reparto: Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn, Mark Rylance, Simon Pegg, T.J. Miller, Hannah John-Kamen, Win Morisaki, Philip Zhao, Julia Nickson, Kae Alexander, Lena Waithe, Ralph Ineson, David Barrera, Michael Wildman, Lynne Wilmot, Carter Hastings, Daniel Eghan

Productora: Warner Bros y otras

Argumento: Las personas se evaden de sus vidas reales a través de un juego, Oasis, de realidad virtual. Quien venza en él, obtendrá una recompensa millonaria.

Wall E

Título original: *Wall E*

Año: 2008

Duración: 103 min

País: Estados Unidos

Director: Andrew Stanton

Guión: Andrew Stanton, Jim Reardon

Reparto: Animación

Productora: Pixar

Argumento: Mientras envían a unas maquinas a limpiar la superficie terrestre y a encontrar señales de vida, en el año 2800 a bordo de un crucero intergaláctico viven los supervivientes de la Tierra despojados de esperanzas de volverla a habitar.



Eduardo Manostijeras

Título original: *Edward Scissorhands*

Año: 1990

Duración: 98 min

País: Estados Unidos

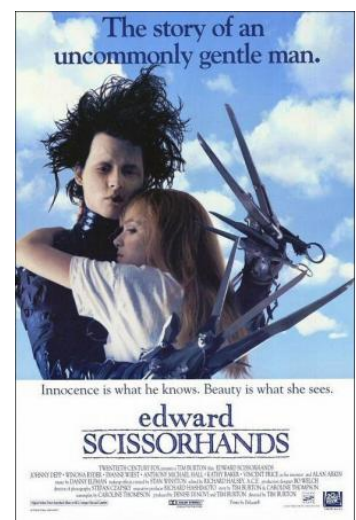
Director: Tim Burton

Guión: Caroline Thompson

Reparto: Johnny Depp, Winona Ryder, Dianne Wiest, Anthony Michael Hall, Alan Arkin, Kathy Baker, Vincent Price, [Caroline Aaron](#), Robert Oliveri

Productora: 20th Century Fox.

Argumento: Eduardo, considerado una obra inacabada de su autor, convive entre el resto de vecinos hasta llegar, incluso, a enamorarse.



El show de Truman

Título original: *The Truman Show*

Año: 1998

Duración: 103 min.

País: Estados Unidos

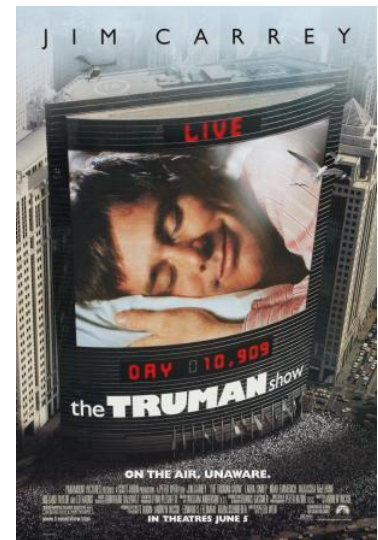
Director: Peter Weir

Guión: Andrew Dallwitz

Reparto: Jim Carrey, Laura Linney, Noah Emmerich, Ed Harris, Natascha McElhone, Holland Taylor, Paul Giamatti, Adam Tomei, Harry Shearer, Brian Delate, Philip Baker Hall, Peter Krause, O-Lan Jones

Productora: Paramount Pictures

Argumento: En un pueblo en el que nunca suele pasar nada, un buen día una serie de acontecimientos extraños hacen sospechar a Truman, el protagonista de que algo raro está pasando. Toda su ciudad es un plato y su vida está siendo retransmitida en directo por la televisión



BIBLIOGRAFÍA

COOLEY, DONALD G. (1936): *H. G. Wells photographs the future, Modern Mechanic & Inventions*, Reino Unido.

COSTA, ANTONIO (2001): *Riprender all'architettura en: Il Cinema, l'Architettura, la Città*., Roma. Editorial Libreria Dedalo.

GOROSTIZA, JORGE; SÁNCHEZ-BIOSCA, VICENTE; GARCÍA ROIG, JOSÉ MANUEL; HISPANO, ANDRÉS; RIVERA, DAVID; ÁBALOS, IÑAKI (2007): *Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*. Madrid. Fundación Telefónica y la Fábrica.

HEIDEL, ALEXANDER (1963): *The Babylonian Genesis: The Story of Creation*, Chicago, University of Chicago Press

HONOUR, HUGH; FLEMING, JOHN (2002): *Historia mundial del arte*. Madrid, Akal

JUAN PAYÁN, MIGUEL. JUAN PAYÁN, JAVIER (2005): *Diccionario ilustrado del cine de ciencia ficción*, Ediciones Jardín

KHAN, HASAN-UDDIN (1999): *El Estilo Internacional*. Colonia. Taschen Bendedikt

KOOLHAS, REM (2006): *La Ciudad Genérica*. Barcelona. Gustavo Gili

KORDA, ALEXANDER (2003): *Una vida de ensueño*, Madrid, T&B

LE CORBUSIER (2016): *Hacia una arquitectura*. Argentina. Ediciones Infinito

LE CORBUSIER (2001): *Mensaje a los estudiantes de arquitectura*. Argentina. Ediciones Infinito.

LEICK, GWENDOLYN (2002): *Mesopotamia: La Invención de la Ciudad*. España. Paidós Ibérica.

LLOYD WRIGHT, FRANK (1932): *La ciudad Broadacre del mañana. The Disappearing City*; EEUU, W.F. Payson

MARTÍNEZ MUÑOZ, AMALIA (2001): *Arte y Arquitectura del Siglo XX. Vanguardia y utopías sociales*. España. Literatura y ciencia.

MOHOLY-NAGY, LASSLO (2005): *Pintura, fotografía, cine*. Barcelona, Gustavo Gili

MORE, THOMAS (2019): *Utopía*. España. Ediciones Akal

NOVEL MONRROY, NOEMI (2008): *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas*. Universidad Autónoma de Barcelona.

OZENFANT, AMÉDÉE (1999): *Après le cubisme*, Francia, Altamira

PÉREZ BARREIRO, SARA (2016): *Utopías. Arquitectura de ciencia ficción*. España. Creaciones CVG

PÉREZ BARREIRO, SARA (2016): *Futuros tenebrosos en la ciencia ficción*. España. Creaciones CVG

RAMIREZ, JUAN ANTONIO; J. BENET, VICENTE; MARTÍ ARÍS, CARLOS; FERNANDEZ HOYA, GEMA; SÁNCHEZ BIOSCA, VICENTE (2008): *Los espacios de ficción. La arquitectura en el cine*. España. Iseebooks

RAMIREZ, JUAN ANTONIO (1981): *Cinco lecciones sobre arquitectura y utopía*, Málaga, Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Málaga

RIVERA, DAVID (2005): *Tabula Rasa. El Movimiento Moderno y la ciudad maquinista en el cine (1960-2000)*. España. Fundación Diego de Sagredo.

SUBIRATS, EDUARDO (2011): *Proceso a a la civilización. La Crítica de la Modernidad en la Historia del Cine*. España. Intervención Cultural.

VENTURI, ROBERT (1972): *Aprendiendo de las Vegas: El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Madrid. Editorial Gustavo Gili

SITIOS WEB

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/871342/69-definiciones-de-arquitectura>

<https://www.masartemasaccion.org/sobre-la-utopia-de-tomas-moro/>

<http://bzarquitectura.com/utopia/>

<https://lamenteesmaravillosa.com/que-es-una-utopia/>

<https://www.hiru.eus/es/matematicas/tablas-de-doble-entrada>

<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20140220/spike-jonze-la-tecnologia-nos-esta-dejando-atras-3122809>

