

# La ciudad automática: imaginario urbano en el cine de ciencia ficción

Juan Carlos Reyes Vázquez\*



*Una de las más grandes funciones de la ciencia ficción  
es preparar a la gente para aceptar el futuro sin dolor y  
fomentar una flexibilidad mental.*

Arthur C. Clarke

Recepción: 18 de mayo de 2012

Aceptación: 24 de septiembre de 2012

\* Universidad de las Américas Puebla. Departamento  
de Ciencias de la Comunicación, San Andrés Cholula,  
Puebla, México.

Correo electrónico: [juan.reyes@udlap.mx](mailto:juan.reyes@udlap.mx)

Se agradecen los comentarios de los árbitros de la  
revista.

**Resumen.** Se desarrolla el concepto de “ciudad automática” como una de las principales características del imaginario propuesto por el cine de ciencia ficción futurista que tiene a la ciudad como centro de acción. Para ello, se realiza un recorrido sobre el concepto de ciudad inteligente, así como de lo que el cine de ciencia ficción ha planteado como ciudad del futuro. De la misma manera se propone que este ejercicio visual de representación de la ciudad automática del futuro proviene en parte de intereses y preocupaciones que aquejan a los centros urbanos contemporáneos.

**Palabras clave:** cine, ciencia ficción, ciudad, automatización, imaginario.

## **Automatic City: Urban Imaginary in Science Fiction Films**

**Abstract.** The paper develops the concept of the “automatic city” as one of the main features of the imaginary world suggested by the futuristic science fiction films in which the city is the action center. To this end, we look over the concept of the “intelligent city” and what science fiction films set as a “city of the future”. We propose that this visual exercise of representing the automatic city of the future comes in part from interests and concerns that bother contemporary urban centers.

**Key words:** cinema, science fiction, automatic city, imaginary.

## **Introducción**

El cine es uno de los generadores de conciencia más importantes del siglo xx. La manera en la que entendemos parte del mundo y algunas de sus complejidades ha sido filtrada a través de él. La imagen que tenemos del amor, del coraje, de la tragedia, han sido en parte provistas por un imaginario construido por el cine, tal vez por aquello que Román Gubern (1996) llama la “constitución de la iconósfera”. Recurrimos a las pantallas en busca de entretenimiento, pero también de consuelo, y tal vez hasta de inspiración. Nos es imposible desvincular la imaginación de la cultura a la que pertenecemos, no podemos crear algo de la nada, nuestras capacidades creativas dependen en parte de lo que conocemos y con lo que nos ha nutrido nuestra época.

Con esto no quisiéramos afirmar que todo el imaginario social proviene de las películas a las que estamos expuestos, sino que parte de este engranaje es articulado no sólo por los

filmes y su construcción formal interna, sino también por las prácticas sociales que el propio cine genera, por una narrativa cultural que supera al propio medio y lo engarza en una visión expandida del hecho cinematográfico. Consideramos también que este imaginario se refuerza con mayor intensidad en un momento histórico en donde la elaboración de las realidades y prácticas sociales se construyen por medio de una intrincada relación con la cultura visual proveniente de lo que se conoce como los “nuevos medios electrónicos”, y en particular por cine contemporáneo que hace uso de software y tecnología digital para crear visiones del presente y del futuro.

Entre las ideas que han sido profundamente impulsadas por lo presentado en la “pantalla grande”, los futuros posibles han sido una de las más persistentes. Es lógico que el cine, a través de sus artificios visuales, haya logrado presentar un imaginario sobre cómo es que puede ser el futuro del mundo, y en particular de las ciudades del siglo xx. Si ya *Metrópolis* (Lang,

1927) proponía un futuro para la ciudad con sus incipientes efectos visuales en donde un aeroplano volaba sorteando los elevados rascacielos, es fácil imaginar que películas que tienen a su servicio todo un catálogo de dispositivos digitales, puedan llevar a la pantalla ciudades futuras más complejas y visionarias. La posibilidad de articular distintos materiales visuales en una edición horizontal que construya una imagen, o una ciudad entera de la nada, ha modificado la manera en la que las propuestas sobre el futuro han ido avanzando. Como lo plantea Lev Manovich en *Software Takes Command*, la composición digital (*compositing*) ha permitido a los diseñadores mezclar cualquier cantidad de elementos visuales sin importar su origen y controlar cada elemento durante el proceso (Manovich, 2008: 108).

Es por eso que la intención de este texto es realizar un recorrido por la construcción del concepto de la ciudad inteligente y a la vez analizar cuáles han sido algunas de las características más notables de lo que el cine de ciencia ficción ha entendido como el futuro de la ciudad. De la misma manera, planteamos que la ciudad imaginada por el cine de ciencia ficción es más que una mera representación visual, ya que también funciona como un posicionamiento discursivo respecto a lo que al habitante actual de la ciudad le preocupa. Entre otras posibilidades, veremos que una de las características más importantes de estos futuros urbanos es la idea de que las ciudades se automatizan. Ciudades que gracias al cyborg, lo robótico y lo mecánico dotado de inteligencia artificial, se vuelven casi autosuficientes y en las cuales el hombre deambula exiliado de muchas tareas mecánicas que anteriormente sólo a él correspondían.

La ciudad es uno de los mayores proyectos de la modernidad y es por eso que en ella se encarna toda una serie de presupuestos respecto a lo que el ciudadano y la esfera de lo público deben significar. Sin duda, la ciudad fue no sólo parte fundamental del proyecto moderno, sino uno de sus principales promotores. Así, podríamos decir que la ciudad

futura y automática planteada por el cine de ciencia ficción puede tener mucho que decir no sólo sobre la concepción del destino de lo urbano, sino también de la sociedad y su habitante actual. Al respecto, en *Cine digital. Escenarios de la ciencia ficción*, Matt Hanson plantea que “los mundos creados por el cine de ciencia ficción, ya sean una auténtica fantasía o una ficción apenas alejada del mundo real, siempre han guardado más relación con el presente que con el futuro que pretenden predecir” (Hanson, 2006: 7).

Por lo tanto, el presente texto intentará analizar algunos ejemplos de cómo el cine de ciencia ficción —particularmente el estadounidense, gracias a que muchas de estas cintas necesitan presupuestos elevados para su producción y postproducción— imagina y construye una ciudad automática en el futuro, ya sea extremadamente lejano, o en momentos históricos que en la realidad estamos a punto de alcanzar, o que ya hemos superado. De la misma manera se planteará que este tipo de imaginario no son sólo ejercicios estético-visuales de premonición o especulación,<sup>1</sup> sino que son también —utilizando el sentido que de los términos hacen los estudios culturales—<sup>2</sup> posicionamientos políticos y discursivos.

Otro planteamiento de los estudios culturales es que la cultura debe entenderse como un concepto expandido. Desde la segunda mitad del siglo xx planteaban que ya no se pueden obtener objetos de estudio únicamente de lo anteriormente entendido como “alta cultura”, sino que la cultura de masas —sin que esto signifique dictar una diferencia entre una y otra— se convierte ahora en fuente de objetos de análisis y crítica igualmente meritorio. Así, podríamos decir que actualmente se puede volver casi ocioso defender el cine como objeto de estudio, pero vale la pena apuntar que, como lo plantea Kaveney (2005), el realizar una aproximación al film como un texto complejo, necesariamente requiere acercarse a él dentro de un contexto, tanto cronológicamente dentro de su propio campo cinematográfico, como en uno mucho más sociológico, del cual se puedan desprender lecturas que expresarán mucho respecto a la sociedad que da vida al producto cultural. Este tipo de lectura y análisis filmico “nos permite una crítica que incluya el sentido particular de la complejidad del texto como un objeto posicionado en el espacio del megatexto genérico del que forma parte”<sup>3</sup> (Kaveney, 2005: 6). A este respecto, y entendiendo al cine como un objeto y como una práctica, vemos la necesidad de pensarlo como algo polisémico, que no sólo sirve para ser interpretado, sino criticado y como un objeto de posible resemantización. Como también apunta McClean (2007: 9): “Para muchos, el placer de ver una película viene de la capacidad de verlo en distintos niveles” (Kaveney, 2005: 9). De esta manera, el cine, como industria, y las cintas como objetos culturales, se vuelven blanco de un aparato crítico que deja de pensar al

1. Rivera (2004: 5) plantea en *Alguien nos mira desde el pasado: El presente y el siglo XXI vistos por la ciencia ficción*, que: “La ciencia ficción no es producto de la fantasía, sino de la especulación, en la cual un autor plantea una historia fantástica, que el espectador acepta con la certidumbre de que lo que está viendo no es cierto, pero puede llegar a serlo o lo es de una forma virtual”.

2. Autores como Richard Hoggart en *The Uses of Literacy* o Raymond Williams en *Keywords* y *Culture and Society* plantean que la cultura no puede dejar de ser entendida sin su componente político. Es gracias a estas posturas, que los estudios culturales en sus inicios son planteados como un proyecto político, que a la vez que expande lo que hasta ese momento se entiende por “cultura”, busca una aproximación multidisciplinaria a los fenómenos y objetos culturales que analiza.

3. Todas las traducciones de las citas provenientes de textos en inglés son mías.

hecho cinematográfico como una obra de arte cerrada, que sólo cataliza su accionar en la pantalla y centro de análisis formales, semióticos o estructurales, para entenderlo entonces como un objeto cultural capaz de ser analizado multidisciplinarmente y desde ópticas que van desde lo mercantil, hasta lo psicológico.

## 1. La ciudad de la ficción

*Science Fiction Cinema. Between Fantasy and Reality* nos recuerda que “existen tantas definiciones de ciencia ficción como críticos que han intentado definir el género” (Cornea, 2007: 2). Aún así, y en busca de no pecar de simplistas y quedarnos con la idea de que un género tan extenso es imposible de definir, y dejando claro que debido al interés del texto trabajaremos con un subgénero, “cine de ciencia ficción futurista”, es importante anotar que uno de los más grandes escritores del género, Isaac Asimov, definió a la ciencia ficción como: “El tipo de literatura que lidia con la respuesta humana a los cambios a nivel científico y tecnológico, entendiendo que los cambios implicados serán racionales en cuanto a su fidelidad respecto a lo que se sabe sobre la ciencia, la tecnología y las personas” (Cornea, 2007: 2). Por su parte, Lev (1998) afirma la importancia de analizar el género ya que: “las películas de ciencia ficción incorporan vívidamente posiciones ideológicas, y el comparar películas de ciencia ficción de la misma época se convierte en un análisis de visiones sociales encontradas” (Lev, 1998: 30). Vemos entonces que analizar ciertas cintas de ciencia ficción que hablan del futuro, y que en particular realizan una propuesta sobre las ciudades futuras, se vuelve relevante en distintos niveles. En primer lugar, es relevante desde el propio análisis crítico cinematográfico, ya que permite comparar películas contemporáneas, lo cual hablará del estado del lenguaje cinematográfico, así como de las historias y formas de contar que el cine tiene en cierto momento histórico. Por otro lado, nos permite encontrar ciertas recurrencias temáticas y sus distintos tratamientos, en aras de discernir qué nos dicen del presente los futuros imaginados en estas cintas, como lo plantea Hanson (2006: 7) “las incertidumbres, fruto del cambio de milenio, han tambaleado los valores del presente y nos han hecho inventar un futuro que, de algún modo, nos parezca asimilable” (Hanson, 2006: 7).

En cuanto a la ciudad como concepto es importante anotar que no es nuestra intención hacer un recorrido por el nacimiento y desarrollo de ésta desde sus orígenes, sino intentar dilucidar lo que hoy se entiende por una ciudad contemporánea que cada vez se acerca más a las ciudades propuestas por la ficción, tanto en sus modos y formas de vida como en sus particularidades arquitectónicas. Ciudades que intentan renovarse día con día en búsqueda de ser urbes

sustentables, autónomas e inteligentes. De manera particular, y en concordancia con nuestro objetivo, intentaremos realizar un recorrido por cómo la ciudad ha ido incorporando la tecnología a su diseño, procesos y prácticas sociales.

Mitchell (2007) asegura que después de la revolución industrial las ciudades ampliaron las capacidades de los cuerpos humanos de maneras más elaboradas, y la propia ciudad y sus nuevas máquinas se ocuparon de actividades que antes el ser humano podía realizar sin ayuda alguna. A decir del autor esto llevó a una intensificación de lo que él denomina “la condición cyborg” (Mitchell, 2007: 4), ya que no sólo son máquinas que funcionan por sí solas, sino que en algunos casos son una mezcla entre lo humano y lo robótico.

Después de la segunda mitad del siglo XIX “las ciudades comenzaron a añadir sistemas nerviosos artificiales a sus estructuras de esqueleto, piel y redes de suministro, procesamiento y eliminación” (Mitchell, 2007: 4), y aún más importante, el que estos “sistemas nerviosos artificiales” existieran, permitía que las ciudades experimentaran cambios internos y externos, para después tener la capacidad de responder, como organismos, como si estas ciudades estuvieran vivas, “de un modo coordinado inteligentemente” (Mitchell, 2007: 4). Sin duda el que la ciudad interactúe con sus habitantes es deseable, pero no cuando esta interacción depende de variables que excluyen a cierta población. Si la ciudad, en su crecimiento y como característica moderna, otorga actualmente una gran importancia a los automóviles, ocurre ahora que en ciertas realidades ciudadanas, las poblaciones que no cuentan con auto, se ven excluidas del paisaje urbano. Grandes avenidas, calles pavimentadas, vías rápidas: todas, para el automovilista. El peatón no encuentra lugar para caminar a salvo de los automóviles, el usuario del transporte público se topa con un servicio caótico e insuficiente.

Siguiendo con este recorrido sobre la ciudad inteligente, se puede decir que en el siglo XX surge primero la “red de redes”, la *World Wide Web*, potenciando aún más esos sistemas nerviosos de los que habla Mitchell (2007). Fue también gracias a la aparición de la internet que las computadoras personales se hicieron cada vez más presentes en muchos de los hogares del mundo para después dar lugar a un proceso de miniaturización en donde los aparatos tecnológicos se hacen de un tamaño cada vez menor. Finalmente, “hemos visto el desarrollo de software a gran escala que une todas estas piezas para funcionar como sistemas coordinados inteligentemente y distribuidos geográficamente” (Mitchell, 2007: 5). Vemos así que parte de que la ciudad comience un viaje hacia la automatización y la inteligencia artificial proviene de la capacidad de interconectar todos los dispositivos tecnológicos al alcance del hombre. Siguiendo la metáfora de esta red que inter-

conecta los dispositivos como un sistema nervioso, vemos que en este caso no existe un “cerebro” único, sino que la información puede fluir desde, y hacia, distintos lugares al mismo tiempo, lo cual provee a esta nueva ciudad inteligente de posibilidades, casi infinitas. Así, la red ha permitido un sistema de colaboración en donde el “lugar” no importa, en donde la corporalidad de las relaciones queda relegada a un segundo orden y es la virtualidad—característica recurrente en el cine de ciencia ficción que más adelante analizaremos— la que potencia las capacidades de interacción entre los individuos, y en algunos casos, entre las propias máquinas.

Antes de pasar a las visiones que de la ciudad inteligente futura ha realizado el cine de ciencia ficción, es importante saber qué se entiende entonces por una ciudad inteligente, automática. El término “ciudad inteligente” (IC, *Intelligent City*) ha sido utilizado con distintos significados. A decir de Komninos (2006: 1) se ha relacionado con “reconstrucciones virtuales de las ciudades, como ciudades virtuales”.<sup>4</sup> Otro significado fue otorgado por la *World Foundation for Smart Communities*, que liga el término con el crecimiento inteligente y sustentable de las ciudades. También se entiende por ciudad inteligente —y ésta es la definición que a nuestros intereses más sirve— zonas geográficas urbanas con ambientes inmersos en las tecnologías de la comunicación e información.

## 2. Visiones del futuro: ciudad y ciencia ficción

Donald (1999) en *Imagining the Modern City* nos dice que el cine, desde finales de 1920, “ha enseñado a su audiencia alrededor del mundo maneras de ver y así imaginar la ciudad moderna, vivan o no en una. El paisaje imaginado de la ciudad se ha vuelto inevitablemente cinematográfico” (Donald, 1999: 68). A este respecto podríamos anotar que, sin bien Donald habla de un paisaje “cinematográfico”, valdría la pena preguntarse si es que este paisaje no incluye también referencias visuales de otro tipo de manifestaciones culturales. Sin duda el imaginario de la ciudad futura presentado por el cine de ciencia ficción recurre también a una cultura visual proveniente de la televisión, Internet y actualmente, de los videojuegos, en los cuales, la ciudad futura también ha encontrado un terreno en el cual desarrollarse. Pero, tomando en cuenta en esta ocasión las propuestas

del paisaje urbano y arquitectónico futuro realizadas por el cine, podemos encontrar que a pesar de que son muy diversas, se pueden rastrear algunos puntos de encuentro. Yuen (2000) afirma que películas como *Blade Runner*<sup>5</sup> (Scott, 1982) o *Dark City* (Proyas, 1998) presentan a la ciudad como un pastiche extremo, como la ciudad posmoderna por excelencia (Proyas, 1998: 18). Mientras que McClean (2007) asegura que este tipo de mundos futuros son especialmente persuasivos cuando la arquitectura presentada como futura, se acerca en mucho a la desarrollada actualmente (McClean, 2007: 211). Ciudades que antes eran visibles sólo en el cine, hoy son comparables con urbes como Los Ángeles, Nueva York, Tokio, Hong Kong, o la Ciudad de México. Ya en el imaginario cinematográfico, es importante también tomar en cuenta que la arquitectura que reflejan estas ciudades no es considerada sólo como un espacio habitable, sino que en cintas como las antes mencionadas, la arquitectura es considerada un espacio cinematográfico por sí solo. Y por supuesto, como antes anotábamos, la ciudad imaginaria del cine de ciencia ficción “buscan inspiración en una miríada de influencias arquitectónicas, algo normal si se tiene en cuenta que la labor de los arquitectos consiste en diseñar entornos en los que la humanidad pueda evolucionar en las décadas venideras” (Hanson, 2006: 8). Como ejemplos podríamos recurrir a cintas como *I Robot* (Proyas, 2004) en donde el diseñador de producción Patrick Tatopoulos afirma que una de sus mayores inspiraciones para diseñar la ciudad que aparece en la película proviene de una tendencia actual en la que la arquitectura pública es más transparente, abierta y acogedora (Hanson, 2006: 130-131). O el equipo de diseño de producción de *Minority Report* (Spielberg, 2002) comandado por Alex McDowell, que recurrió a la inspiración y asesoría de arquitectos del renombre de Greg Lynn o Frank Gehry (Hanson, 2006: 94).

Por otro lado, Donald (1999) afirma que en cintas como *Batman* (Burton, 1989) o *Brazil* (Gilliam, 1985) la ciudad es percibida como un espacio onírico en donde se pueden encontrar representaciones físicas, más que sociológicas (Gilliam, 1985: 86). A este respecto, consideramos que Donald (1999) deja de lado que estas representaciones “físicas”, no pueden dejar de tener una referencia “sociológica”, ya que lo presentado como futuro proviene del entendimiento que del presente se tiene. Así, vemos que *Batman* (Burton, 1989) presenta una ciudad oscura, casi tenebrosa, en donde el crimen—otra de las recurrencias de la ciudad futura— encuentra sus mejores guaridas en la penumbra de los callejones y las alcantarillas. Por otro lado, en *Brazil* (Gilliam, 1985) nos encontramos con una ciudad automática, pero en el sentido burocrático. Gilliam hace una crítica a las instituciones normalizadoras y policiales que hacen de la ciudad una cárcel

4. Como veremos más adelante estas ciudades virtuales aparecen ya en películas como *Tron Legacy* (Kosinski, 2010) o *The Second Renaissance Part II* (Maeda, 2003).

5. Lev (1998) plantea que la película está situada “en una sobrepoblada y altamente contaminada ciudad de Los Ángeles en el año de 2019. El clima ha cambiado drásticamente y llueve todo el tiempo. Smog y humo cubren la ciudad y muchos residents usan máscaras” (Lev, 1998: 33).

en la que los habitantes son vigilados en todo instante. Las propias casas tienen integrada la tecnología a tal nivel, que una simple reparación del aire acondicionado, puede terminar en una persecución represora.

Finalmente, en otro acercamiento Cornea (2007) plantea que en películas como *The Fifth Element* (Beson, 1997), y en contraste con la visión de *Blade Runner* (Scott, 1982) o *Terminator* (Cameron, 1984) la ciudad se presenta como algo estimulante, con brillos y colores que representan un ambiente multicultural (Cameron, 1984: 206).<sup>6</sup> En el caso de la cinta de Beson se presentan rascacielos en donde la correspondencia es entregada automáticamente a través de tubos de aire, departamentos en donde están automatizados todos los servicios, desde las regaderas hasta las propias camas. De dichos ejemplos y el análisis de éstas y otras cintas, podemos proponer que algunas de las características que el cine de ciencia ficción futurista presenta sobre la ciudad son: un crecimiento vertical en el cual los edificios son sumamente altos y en donde las partes más bajas de la ciudad son intensamente peligrosas; la existencia de un parque vehicular aéreo y el que los automóviles circulen menos por las calles, aunque en algunos casos es presentado un crecimiento avasallador de los automóviles en la ciudad; sistemas de transporte automático y eficiente; sobrepoblación mundial; élites de poder que controlan las ciudades en donde las diferencias sociales y económicas son cada vez más marcadas; desastres ecológicos y nucleares; corporaciones que han tomado el control del mundo<sup>7</sup> y han superado a los países y estados nación; y finalmente, y como la variable que más nos interesa desarrollar, aparece en la urbe, y en muchos de los apartados antes mencionados, la automatización de la ciudad de la mano de la sustitución de labores humanas por cyborgs y robots.

### 3. La ciudad automática

Los robots han cohabitado el espacio imaginario del hombre desde épocas muy antiguas, tal vez más de lo que muchos imaginamos. Izzi (2000: 52) afirma que para el año 1643 a.C., Yen Shi ya había construido un autómatas de “aspecto humano perfectamente realista” (Izzi, 2000: 52) con capacidades motrices tan similares a las del hombre que bien se le hubiera podido confundir con uno. Menciona en el mismo texto que ya en la *Iliada* y la *Odisea* se había hablado también de maravillosas criaturas construidas por Hefesto, como las esclavas de oro que se movían y hablaban, o los perros de oro que custodiaban el palacio de Alcinoos (Izzi, 2000: 52).

La palabra “robotnik”, con características similares a las que hoy tiene, la empleó por primera vez el escritor checoslovaco Karel Capek en la obra de teatro *R.U.R.* estrenada en

1921. La palabra deriva del gótico *arbaihts*, trabajo, y es un equivalente del antiguo eslavo *robota*, que significa esclavitud o trabajos forzados. Así, vemos entonces que “el robot es el trabajador por excelencia, la versión tecnológica de los productos mágicos de otras civilizaciones, como el Golem o el Zombi” (Izzi, 2000: 54). De ideas como ésta parte nuestra concepción actual de los robots y la robótica en general: son máquinas sumamente elaboradas y complejas, creadas por el mismo hombre para hacer su vida más sencilla, para automatizar el mundo.

Como bien lo plantea Rivera (2004), “el ritmo de la vida moderna ha llevado a la automatización del hombre que desde hace mucho está inmerso en una gran paradoja, al demostrar su capacidad, creando máquinas inteligentes que puedan superarlo” (Rivera, 2004: 8). Por ejemplo en *Blade Runner* (Scott, 1982) Roy Batty (Rutger Hauer), uno de los replicantes que escapan de la autoridad y recorren la ciudad en busca de su emancipación, encara al agente Rick Deckard (Harrison Ford), quien es un *Blade Runner*, policía encargado de cazar a los replicantes. Batty desconcierta a Deckard cuando afirma que él, a pesar de ser un replicante, ha sentido y visto cosas que Deckard, aparentemente humano, nunca ha podido ni podrá experimentar.

Trasladando ahora la idea del hombre a la ciudad, Miles (1997) afirma que “actualmente las tecnologías electrónicas reducen la necesidad de compartir espacios físicos, sugiriendo una nueva urbanización posible para aquellos con acceso a la tecnología” (Miles, 1997: 18). En estas ciudades futuras, casi siempre vemos a una población con acceso a los más altos avances tecnológicos, cuya vida se ha simplificado gracias a la automatización de su entorno, pero por otro lado, nos encontramos también con poblaciones miserables y paupérrimas que viven en las condiciones más precarias, habitando los barrios más bajos de la ciudad, y cuyo acceso a la tecnología, regularmente es clandestino.

Entendemos de esta manera que la automatización de la ciudad va de la mano de la presencia de máquinas, robots y cyborgs. La ciudad se presenta como un ente autónomo con inteligencia artificial, como una sola máquina enorme, como un robot gigante que ha superado al hombre; y si la ciudad “quisiera” dejar de funcionar, la sociedad se colapsaría. Un ejemplo de ello podría encontrarse en uno de los cortome-

6. Esta idea del futuro catastrófico es muy recurrente en el cine, basta recordar cintas como *Blade Runner*, *Escape from New York* (1981) o *Escape from Los Angeles* (1996) ambas de John Carpenter, *Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001) o la trilogía de *Matrix* (1999, 2003).

7. Un claro ejemplo sería *Rollerball* (Jewison, 1975) en donde las grandes corporaciones han tomado control del mundo y hasta las mujeres son provistas por ellos mismos.



trajes animados que componen la serie *Animatrix* (2003) dirigidos por varios autores. El ejemplo particular al que nos referimos es *The Second Renaissance I* (Maeda, 2003) en donde los robots se terminan revelando de sus labores para fundar una propia ciudad “01”. Pero es en la segunda parte de este cortometraje *The Second Renaissance II* (Maeda, 2003), en donde los robots han tomado control absoluto de lo que queda del mundo, y utilizan a los hombres como simples fuentes de energía, y por ello la ciudad está alojada prácticamente en datos, es una ciudad virtual en una base de datos, es el recuerdo de una ciudad.

Se podría decir que desde la legendaria *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, el cine se ha encargado de mostrar una gran gama de robots que han acompañado al ser humano; desde los que intervienen en la vida cotidiana, hasta supermáquinas que todo lo manejan como el HAL 9000 de *2001: A Space Odyssey* (Rivera, 2004: 8).<sup>8</sup> Vemos entonces que la ciudad se vuelve automática gracias a la presencia tecnológica que intenta suplir al hombre en muchas de sus funciones sociales.

Partiendo del análisis de cintas como las anteriormente mencionadas, proponemos también que la ciudad se automatiza en rubros como su transporte (calles que dirigen el tráfico, autos que no necesitan de conductores, transporte automático de personas entre edificios por bandas mecanizadas); los servicios públicos (grandes robots que limpian las calles, camiones automatizados que recogen la basura, iluminaciones automatizadas que detectan cambios de luz, paredes que son capaces de detectar y borrar automáticamente el graffiti); la seguridad (cámaras inteligentes vigilando cada esquina de las ciudades, alarmas con respuesta automática por parte de autoridades robóticas); los medios de comunicación (con paredes gigantes que transmiten programas y anuncios las 24 horas del día, corporaciones mediáticas); su arquitectura (edificios inteligentes cuyos servicios más básicos están automatizados); y hasta la ciudadanía (lectores ópticos que registran la huella única de la retina de los habitantes, para así “leer” su crédito, su estado civil o su estatus jurídico).

8. Esta especie de conspiración, o rebelión en la que los robots se vuelven en contra de quien los ha creado ha sido llevada a pantalla en muchas otras ocasiones. Bastaría recordar películas como *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, (2001: *A Space Odyssey*) (1968) de Stanley Kubrick, *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, *Terminator* (1984) de James Cameron, o la trilogía de *Matrix* (1999,2003) de los hermanos Wachowsky. No sería justo hablar de robots malignos sin anotar por lo menos algunos ejemplos de sus mecanizadas y robóticas contrapartes, como RD2D y C3PO de *Star Wars* (1977) de George Lucas, No. 5 de *Shortcircuit* (1986), el T-800 de la secuela *Terminator: The Judgment day* (1991), David en *A.I.* (2001) u Optimus Prime de *Transformers* (2007) de Michael Bay.

En *WALL-E* (Stanton, 2008), el mundo ha sufrido una catástrofe ecológica y los habitantes tienen que viajar en el espacio en naves que son y funcionan claramente como una ciudad. El “Axioma”, “barco” en el que ocurre gran parte de la película, y hace las veces de una ciudad, es controlado totalmente por dos computadoras, una es *Auto*, computadora con características masculinas y autoritarias, y otra –con la voz de la actriz Sigourney Weaver– que es una base de datos mucho más amable y comprensiva. Podemos encontrar en *auto* una clara reminiscencia de la mencionada HAL-9000, computadora maestra de la nave tripulada en 2001: *A Space Odyssey* (Kubrick, 1968). Ambas computadoras encarnan el viejo mito del supercerebro tecnológico que ha alcanzado unas capacidades operativas superiores a las del ser humano. La automatización aquí presentada es de orden casi policial, donde no es un hombre el que decide el futuro de la población, sino una máquina. Otro ejemplo sería la automatización del transporte presentada en *I, Robot* (Proyas, 2004), donde ya nadie maneja, y las calles “conducen” por sí solas a los automóviles. Ocurre algo parecido en *Minority Report* (Spielberg, 2002) donde “el único medio de transporte transforma la ciudad en una especie de enorme montaña rusa fascinante a la vista, con automóviles viajando por los edificios y de un lado a otro, en un estilizado ballet automovilístico” (Lev, 1999: 127). En la misma cinta ocurre el caso de la automatización de la ciudadanía, ya que por la ciudad entera hay lectores de retina que pueden determinar el estado jurídico de un individuo. No se le arresta, no se le pide permiso de comprobar su identidad: se convierte en ciudadano o paria, automáticamente. Como lo plantea Hanson “el entorno utópico de *Minority Report* deviene súbitamente en otro perseguidor” (Lev, 1999: 93).

Ejemplo claro de esta automatización, y que combina dos visiones de la ciudad futura presentada por el cine de ciencia ficción es *WALL-E*, robot de la cinta con el mismo nombre mencionada anteriormente, y cuyo trabajo es compactar la basura que los hombres dejaron atrás. *WALL-E* se dedica a hacer cubos de basura de manera automática y sin que ya ningún humano se lo ordene, pero aún más significativo es que con esa basura este robot levante edificios que, encarnados en los rascacielos, son uno de los iconos más representativos de la ciudad moderna, pero en este caso, están hechos de basura.

En este imaginario ciudadano propuesto por el cine de ciencia ficción aparece también una automatización económica, en donde la ciudad es ya capaz de cobrar y vender servicios y productos de manera automatizada. Por ejemplo, en *I, Robot* (Proyas, 2002) todos los servicios adquiridos por la población pueden ser pagados por medio de una tarjeta que tan sólo se desliza por un lector óptico. El dinero se vuelve obsoleto en una “ciudad inteligente” conectada virtualmente a las redes

y bases de datos de bancos e instituciones crediticias. Esto se combina con la vigilancia que la ciudad realiza automáticamente de sus habitantes y que ya antes mencionábamos. Aunque se podría decir que actualmente las tarjetas de crédito funcionan ya así en las ciudades contemporáneas, lo que parece interesante es que esas ciudades del futuro en el cine son capaces de combinar inteligentemente desde el estatus económico y laboral de un individuo, hasta detenerlo o enviarlo a prisión automatizadamente.

Encontramos así, que la ciudad se plantea como un lugar con una importancia aún sumamente relevante. En las cintas de ciencia ficción, el futuro es urbano, y parece obtener referencias de ciudades reales, de momentos históricos y discursos sobre la ciudad particulares. Así, vemos que a lo largo de las seis entregas de *Star Wars* (Lucas) aparecen planetas ciudad, donde el orbe completo está cubierto por una mancha urbana, tomado tal vez de lugares como el Distrito Federal, Hong Kong, Delhi o Beijing; planeta fábrica, donde el planeta entero es una gran maquiladora, tal vez inspirado en las zonas fronterizas de nuestro país, o en ciudades del sureste asiático; planetas a donde van a parar todos los desperdicios de la Tierra, como algunas ciudades latinoamericanas y africanas.

Un ejemplo de entendimiento distinto de la ciudad futura, sería *Tron Legacy* (Kosinski, 2012), cuyo director, arquitecto de formación, plantea una ciudad que además de mecanizada, se encuentra en un estado virtual. La ciudad, construida virtualmente, tanto en el propio argumento de la película, como en su carácter más pragmático dentro de la producción, muestran espacios tridimensionales en donde los modelos arquitectónicos constituyen una ciudad que en su propia estética parece dibujada por una computadora automatizada. El ejemplo nos parece relevante gracias a que en películas como ésta no sólo se constituyen referencias hacia el futuro sobre ciudades reales, sino que se va más allá imaginando que el espacio virtual será en sí mismo un espacio “urbano” habitable.

Un ejemplo final podrían ser las dos entregas *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995) y *Ghost in the Shell 2: Innocence* (Oshii, 2005), ambas en donde, la ciudad retratada, claramente el Hong Kong del futuro, tiene increíbles similitudes con la ciudad del presente. Esto no sólo presenta una distopía sobre el entendimiento urbano de una de las ciudades más grandes y caóticas del mundo, sino que plantea que el cine de ciencia ficción futurista, no sólo puede vislumbrar el futuro de las ciudades, sino también retratarlo. Como lo plantea el director: “El futuro que describo en los filmes no es en realidad el futuro. Es el presente, así que si el futuro que se muestra en el cine es muy oscuro y triste, por desgracia es también el aspecto de nuestro presente” (Hanson, 2006: 161). En cuanto

a sus influencias, esta ciudad futura está construida a partir de pedazos de diversas ciudades como Nueva York, Alemania o Italia, que al mezclarse con diversos diseños, algunos de antaño y otros completamente futuristas, logran una mezcla de lo que se conoce como *steam punk*, una especie de futuro en el que las máquinas, a pesar de sus avances tecnológicos y digitales, necesitan aún elementos análogos para funcionar. Gracias a que la película está realizada en una combinación entre personajes en 2D y algunos fondos dibujados y otros en 3D, la arquitectura toma un papel preponderante, ya que en algunos casos fue modelada a partir de miles de polígonos que construyen ciudades, edificios, cuartos y oficinas plagados de detalles que el espectador no puede pasar por alto.

Finalmente, no podemos dejar de mencionar que dicha construcción de ciudades del futuro, y particularmente su visión cinematográfica, particularmente en el cine contemporáneo depende en gran parte de las posibilidades que el paradigma digital ha detonado en los efectos visuales y el modelado arquitectónico tridimensional. Hanson lo plantea afirmando que “con el florecimiento de los efectos digitales, estas visiones han ido ganando en osadía, seducción y visceralidad. Los dispositivos para recrear estas fantasías, estos simulacros, avanzan cada vez más” (Hanson, 2006: 7). El software que hace capaces dichos efectos especiales, desde el nacimiento de *Adobe After Effects* en 1993 (Manovich, 2008: 71) los programas capaces de realizar efectos especiales, y especialmente modelar ciudades y personajes desde cero han alcanzado niveles de cada vez mayor complejidad. Manovich mismo plantea que películas como la trilogía de *Matrix* (1999-2003) de los hermanos Wachowski, *Sin City* (Rodríguez, 2005), o *300* (Snyder, 2007), son parte de la enorme tendencia de realizar películas rodadas casi enteramente frente a pantalla verde, para después, y gracias al avance descomunal del software, combinar ciudades y escenarios creados digitalmente en su totalidad con “algunos” actores o escenas rodadas en sets o locaciones reales (Snyder, 2007: 20). Al respecto Manovich afirma que: “para el final del siglo, las películas rodadas sin este tipo de técnicas de composición digital han vuelto la excepción mientras que lo que él llama medios híbridos —es decir esta recomposición de diversos materiales visuales en una sola imagen final— se convirtieron en la norma” (Snyder, 2007: 74). Sería imposible no llamar la atención de cómo es que este software, así como la tendencia a utilizar ciudades creadas digitalmente en su totalidad en estas películas de ciencia ficción futurista de las que hemos venido hablando han modificado en parte la idea que se tenía de “escenario” o “arquitectura” dentro del cine. Considerando que las posibilidades de “construcción” y modelado ahora son prácticamente infinitas, los diseñadores de producción

encuentran la posibilidad de diseñar edificios, cuartos, casas y ciudades enteras que de otra manera sería imposible no sólo construir, sino también imaginar.

Vemos de esta manera, que el mundo construido y propuesto por el cine de ciencia ficción futurista, puede ser entendido no únicamente como una representación o un espejo, sino como fuente de donde parte y a donde va el imaginario colectivo de un mundo donde la ciudad, la tecnología y lo automático se vuelven cada vez más relevantes. El cine aparece como la manera que tenemos para crear ciudades imaginarias, ciudades virtuales, de exorcizar algunos demonios que si no llevamos a la pantalla, se harían realidad. Notamos también que para crear dichas ciudades imaginarias, es cada vez más relevante el software que logra

construir y reconstruir desde las más simples imágenes hasta las más complejas ciudades, utilizando desde programas computacionales de diseño gráfico, hasta interfaces inteligentes de modelado en tercera dimensión o de captura de movimiento.

Si ampliamos entonces nuestro análisis, encontramos al cine de ciencia ficción como ejercicio político de posicionamiento respecto a las preocupaciones, intereses y propuestas que aquejan a la ciudad contemporánea. No sólo se nos plantea cómo puede ser el futuro para la ciudad, sino también qué debemos esperar de él. Estas cintas son entonces una propuesta visual de imaginación y concepción sobre el futuro, pero también un ejercicio de posicionamiento tecnológico, político y discursivo sobre el presente.



## Bibliografía

- Cornea, C. (2007). *Science Fiction Cinema. Between Fantasy and Reality*. Edinburgh University Press, Edinburgh.
- Donald, J. (1999). *Imagining the Modern City*. MIT Press, Cambridge.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama, Barcelona.
- Hanson, M. (2006). *Cine digital. Escenarios de Ciencia Ficción*. Editorial Océano, Barcelona.
- Hoggart, R. (1957). *The Uses of Literacy*. Penguin Books. London.
- Izzi, M. (2000). *Diccionario Ilustrado de Monumentos*. Alejandría Ediciones, Barcelona.
- Kaveney, R. (2005). *From Alien to The Matrix*. I.B. Tauris, New York.
- Komninos, N. (2006). "The Architecture of Intelligent Cities. Integrating human, collective and artificial intelligence to enhance knowledge and innovation", *Intelligent Enviroments*. Núm. 06.
- Lev, P. (1998). "Whose future? Star Wars, Alien and Blade Runner", *Literature/Film Quarterly*. January, Núm. 1.
- Manovich, L. (2008). *Software Takes Command*. Softbook, Creative Commons Attribution-Noncommercial-NoDerivatedWorks 3.0 United States Licence.
- McClellan, S. T. (2007). *Digital Storytelling. The Narrative Power of Visual Effects in Film*. MIT Press, Cambridge.
- Mitchell, W. (2007). "Ciudades inteligentes" *voc Papers. Revista sobre la sociedad del conocimiento*. Núm. 5. Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona.
- Miles, M. (1997). *Art Space and the City. Public art and urban futures*. Routledge, London.
- Rivera, J. (2004). "Alguien nos mira desde el pasado: El presente y el siglo XXI vistos por la ciencia ficción", *Palabra-Clave*. Núm. 10, Junio.
- Williams, R. (1976). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. Fontana Paperbaks. London.
- Williams, R. (1958). *Culture and Society 1780-1950*. Columbia University Press. New York.
- Yuen, W.K. (2000). "On the Edge of Spaces: *Blade Runner, Ghost in the Shell, and Hong Kong's Cityscape*", *Science Fiction Studies*. Vol. 27.

## Filmografía

- Beson, L. (Dir.) (1997). *The Fifth Element*. Columbia Pictures, UK.
- Burton, T. (Dir.) (1989). *Batman*. Warner Bros Pictures, Estados Unidos.
- Cameron, J. (Dir.) (1984). *Terminator*. Orion Pictures, Estados Unidos.
- Gilliam, T. (Dir.) (1985). *Brazil*. Universal Studios, Estados Unidos.
- Kosinski, J. (Dir.) (2010). *TRON: Legacy*. Walt Disney Pictures, Estados Unidos.
- Kubrick, S. (Dir.) (1968). *2001: A Space Odyssey*. Metro Goldwyn Mayer, UK / Estados Unidos.
- Lang, F. (Dir.) (1927). *Metropolis*. UFA, Alemania.
- Lucas, G. (Dir.) (1977). *Star Wars*. Lucasfilm, Estados Unidos.
- Maeda, M. (Dir.) (2003). *The Second Renaissance Part I*. Studio 4C, Estados Unidos.
- Maeda, M. (Dir.) (2003). *The Second Renaissance Part II*. Studio 4C, Estados Unidos.
- Oshii, M. (Dir.) (1995). *Ghost in the Shell*. Bandai Visual Company, Japón.
- Oshii, M. (Dir.) (2004). *Ghost in the Shell: Innocence*. Bandai Visual Company, Japón.
- Proyas, A. (Dir.) (1998). *Dark City*. New Line Cinema, Estados Unidos.
- Proyas, A. (Dir.) (2002). *I, Robot*. Overbrook Films, Estados Unidos.
- Rodríguez, R. y F. Miller (Dir.) (2005). *Sin City*. Dimension Films, Estados Unidos.
- Scott, R. (Dir.) (1982). *Blade Runner*. The Ladd Company, Estados Unidos.
- Spielberg, S. (Dir.) (2002). *Minority Report*. Amblin Entertainment, Estados Unidos.
- Stanton, A. (Dir.) (2008). *WALL-E*. Pixar Animation Studios, Estados Unidos.
- Snyder, Z. (Dir.) (2006). *300*. Warner Bros. Pictures, Estados Unidos.