



ARQUITECTURA, VANGUARDIA Y DISTOPÍA: LA INVERSIÓN DE LOS PROYECTOS UTÓPICOS EN LA FICCIÓN ESPECULATIVA Y SU ROL EN LA PANTALLA

*Architecture, Vanguard, and Dystopia: The Inversion of Utopian
Projects in Speculative Fiction and its Role on the Silver Screen*

Enrique Meléndez Galán*

Universidad de Oviedo. España

melendezenrique@uniovi.es | <https://orcid.org/0000-0001-9382-0304>

Fecha de recepción: 01/09/2022

Fecha de aceptación: 26/01/2023

Resumen: El presente escrito tiene como objetivo aproximarse a la inversión sufrida por la arquitectura de vanguardia a ojos del cine y al papel que juegan dichas construcciones en los decorados, como localizaciones o como entorno digital en cintas de ficción especulativa. Desde *Metropolis* (Lang, 1927) hasta *The Man in the High Castle* (Spotnitz, 2015-2019), pasando por *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) o *Alphaville* (Godard, 1965), entre otras, el planteamiento de narrativas de anticipación bebe, arquitectónicamente, de unas realidades que se reflejan en estas cintas para que, a modo de espejo en el que se invierte la realidad, se muestre el peor de los mundos posibles a través de edificios proyectados, originalmente, como auténticas utopías. A través de una revisión bibliográfica y filmica, veremos cómo se da paso de la utopía a la distopía y cómo podemos aproximarnos a esas construcciones desde otras perspectivas que permitan no solo analizar esa inversión de proyectos a través del tiempo, sino fomentar una puesta en valor de la arquitectura también como patrimonio fílmico.

* Este trabajo se enmarca en el Grupo Escenarios para el Arte (EsArt) de la Universidad de Oviedo, beneficiario del Programa de Ayudas para grupos de investigación de organismos del Principado de Asturias durante el período 2021-2023; de la Fundación para el Fomento en Asturias de la Investigación Aplicada y la Tecnología (FICYT); y del Fondo Europeo de Desarrollo Regional de la Unión Europea: AYUD/2021/50934.

Cómo referenciar este artículo / How to reference this article:

Meléndez Galán, E. (2023). Arquitectura, vanguardia y distopía: la inversión de los proyectos utópicos en la ficción especulativa y su rol en la pantalla. *El Futuro del Pasado*, 14, pp. 97-121. <https://doi.org/10.14201/fdp.30211>

Palabras clave: Arquitectura Contemporánea; Ciencia-Ficción; Distopía; Ficción Especulativa; Movimiento Moderno.

Abstract: This paper approaches the inversion suffered by avant-garde architecture in cinema and the role this architecture plays as an influence either on the sets, as a location or as a digital environment in speculative fiction films. From *Metropolis* (Lang, 1927) to *The Man in the High Castle* (Spotnitz, 2015-2019), through *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) and *Alphaville* (Godard, 1965), among others, narratives of anticipation have been inspired, architecturally, by real world buildings that are reflected in these films as a mirror in which we can see the inversion of reality for the construction of the worst possible world. By means of a bibliographic review and the analysis of a selection of relevant films, we will see how utopia gives way to dystopia and how we can study these constructions from perspectives that allow us not only to analyse the inversion of those architectural projects over time, but also to promote an appreciation of architecture as film heritage.

Keywords: Contemporary architecture; Science fiction; dystopia; Speculative Fiction; Modern Movement.

Sumario: 1. Introducción; 2. La primera inversión a través del decorado: *Metropolis* y la arquitectura de vanguardia para el peor de los mundos posibles; 3. Del decorado a la localización: la materialización de la distopía a través del Movimiento Moderno; 4. Nuevas tecnologías para no tan nuevos imaginarios: más allá del decorado y la localización; 5. Conclusiones; 6. Referencias bibliográficas; 7. Referencias audiovisuales.

1. INTRODUCCIÓN

A la hora de abordar la arquitectura dentro del mundo del cine, nos encontramos con que esta no se limita únicamente a cumplir esa función de «decorado» que se entiende meramente como un trasfondo de la trama o un espacio generado con el mero fin de adornar una escena. Los estudios de cine nos llevan enseñando que, en el caso de las cintas de cierta calidad, cada elemento que aparece en pantalla cumple un propósito; y en el caso de los paisajes, tanto naturales como urbanos, estos pueden alcanzar una carga semántica de primer orden dentro de la propia narrativa de la ficción.

Cuando nos centramos en el papel que juega propiamente la arquitectura, podemos recurrir a la reflexión que planteaba Ortiz Villeta (1998) cuando nos mostraba que las construcciones que se presentaban en nuestras salas de cine o en nuestros televisores no tenían que ser una arquitectura «real», sino que tenían que fundamentarse en lo «posible» para asentarse en nuestros imaginarios como algo «verosímil». En este sentido, la arquitectura se nos muestra en el cine no por su función «habitacional», sino como objeto de «contemplación» (Hispano, 2007). La libertad con la que se cuenta en el séptimo arte para jugar con los elementos estéticos del

urbanismo y de la arquitectura propicia su integración en la construcción de paisajes utópicos, sean esas utopías positivas (eutopías) o negativas (distopías)¹.

Es precisamente sobre ese carácter ambiguo de la utopía, tal y como se refleja en los paisajes arquitectónicos y urbanos que se muestran en el cine, sobre el que queremos llamar la atención en este artículo. Como ha expuesto Kumar, la relación entre utopía y anti-utopía puede entenderse según un principio de acción/reacción:

La competición entre utopía y anti-utopía es, sin lugar a dudas, buena para la salud de ambas. A la acción le sigue la reacción, la cual se convierte de nuevo en acción en demanda de una ulterior reacción. No estamos sólo ante la simple cuestión de que la utopía haya encontrado la horma de su zapato en la anti-utopía. Puesto que la utopía de un hombre puede ser la pesadilla de otro, el esquema de acción-reacción puede tener cabida dentro de la tradición utópica en sí misma. (Kumar, 2007, p. 74).

La propia arquitectura, muchas veces pensada como proyecto para un mundo utópico, puede llegar a sufrir un juicio, por parte de algunos autores, que la lleve a convertirse, como si de un espejo se tratase, en la materialización de un mundo distópico. Un juicio de valor que, como veremos, no tiene por qué implicar una distancia temporal, puesto que muchas de las películas analizadas muestran localizaciones o se han visto influenciadas por edificaciones prácticamente coetáneas. A esto es a lo que en estas líneas nos referiremos como «inversión»: a la transformación en el cine de proyectos utópicos en opuestos distópicos. Así, los edificios que se proyectaron como auténticas soluciones urbanas de vanguardia pasaron a verse reflejados como una arquitectura al servicio del peor de los mundos posibles, «invertiéndose», de este modo, la concepción inicial y participando de ese proceso de acción/reacción anteriormente mencionado. A dicho fenómeno han contribuido los cambios de paradigma que se han ido produciendo con la aparición de corrientes artísticas que buscaban responder a las anteriores —como entrañó el Posmodernismo con respecto al Movimiento Moderno—. Podemos utilizar, para ello, precisamente el término de inversión al que hace referencia López:

Durante siglos se ha producido una constante agitación de poderosas imágenes de futuro, procedente de las fuentes tempranas de la civilización occidental [...] En el siglo xx se puede observar una inversión en esa corriente de pensamiento utópico que ha acompañado al mundo occidental desde sus orígenes. Esta inversión se manifiesta en un declive generalizado de la utopía, que se revela de tres formas: 1. Rechazo de la utopía. 2. Desaparición de la creación utópica. 3. Surgimiento de la distopía. (López, 1991, p. 11).

¹ A pesar de haber planteado esta distinción entre eutopía y distopía como ramificaciones del concepto de utopía, dado la generalización que tiene la identificación de la utopía positiva o eutopía con el concepto general de utopía, mantendremos la contraposición utopía/distopía como dicotomía positiva/negativa en pos de una mayor claridad.

En este sentido, cabe focalizarse en el pesimismo hacia el futuro que parece una constante a lo largo del siglo xx. Asistimos a un paulatino proceso de desconfianza que parte desde el rechazo hacia premisas de la arquitectura de vanguardia de principios de siglo, hacia el dispendio de la Posmodernidad, pasando, a mediados de la centuria, por el agotamiento del Movimiento Moderno.

Comenzando por esa arquitectura de vanguardia de principios de siglo, el Futurismo, por ejemplo, veía en la máquina, en la velocidad, en la ciencia y en la técnica los augurios de un tiempo mejor; una confianza en la máquina «que se comienza a percibir ya no sólo como una herramienta», sino «como un objeto con entidad propia capaz de asumir en su seno conceptos como belleza, utilidad, productividad, mejora o utopía» (Hervella, 2021, p. 46). No obstante, a medida que nos adentrábamos en el siglo xx, las esperanzas vertidas en ese futuro mejor empezaban a truncarse a medida que se sucedían los desastres: la Gran Guerra, la Segunda Guerra Mundial o el Holocausto desembocaron en el final de la utopía imaginada por estos movimientos estéticos y, más concretamente, en la «muerte de la ciudad utópica» (Castro, 2010, p. 143) en la que loaban habitar, por ejemplo, los futuristas o los estridentistas mexicanos: cargada de ruido, humo, velocidad, industria... Tras observar la capacidad de muerte y destrucción ligada a dichos avances técnicos, un halo de desesperanza empezó a cubrir el discurso artístico ligado a ello, y así, podemos asistir a la inversión de dichos elementos propios de las vanguardias en cintas como *Metropolis* (Lang, 1927), donde la amenaza del hombre consumido por la máquina está claramente presente y la arquitectura más avanzada de principios del siglo xx reforzará, con su presencia, ese desasosiego frente al futuro.

Por otro lado, en lo que respecta a las obras que asumían los preceptos del Movimiento Moderno, veremos cómo eran usadas por directores como Godard, Truffaut o Kubrick para construir un «imaginario de la alienación» como fracaso de la modernidad, tal y como expresa Grávalos (2022, p. 21). Para ello, este autor usaba el ejemplo, entre otros, de *A Clockwork Orange* (Kubrick, 1971), cinta que se filmó en parte en el conjunto del *Thamesmead* londinense. La también llamada «metamorfosis» (Grávalos, 2022, p. 27) de este espacio habitacional utópico hacia un lugar de «ultraviolencia» ponía de manifiesto el cuestionamiento sufrido por la arquitectura moderna:

Como creadora de significados, la producción cinematográfica considerada fue asignando a las experiencias urbanas ciertas correspondencias semánticas [...] básicamente los espacios del movimiento moderno estaban vinculados con el estado psicológico de la alienación, y la ciencia ya no se consideraba una utopía sino un instrumento de represión [...] iconologías modernas muy relacionadas con el aislamiento, el anonimato y la depresión. (Grávalos, 2022, p. 30).

De este modo, a medida que nos adentrábamos en la Posmodernidad, también arquitectónicamente hablando, los sentimientos frente a los movimientos precedentes recibían un vuelco fruto del descontento con lo anteriormente proyectado: «el no cumplimiento de las promesas, los efectos negativos de los desarrollos técnicos y tecnológicos para la humanidad, la sensación de la vivencia de una aparente libertad, el impacto sobre la naturaleza» son parte de esas causas ya esbozadas y sobre las que reflexionaba Pérez (2015, p. 89). La propia arquitectura Posmoderna fue incapaz también de librarse de una época posterior de desencanto, derivada de un «frenesí neoburgués» que acabó pervirtiendo, junto a sus propias contradicciones internas, la esencia de esta nueva corriente (García, 2006, p. 320). Podemos, así, encontrarnos con que este proceso de inversión sufrido tanto por la vanguardia de principios de siglo como por el Movimiento Moderno se produzca también con arquitecturas de la Posmodernidad. Ejemplo de ello son, como comentaremos más adelante, *Les Espaces d'AbraXas* de Bofill que sirvieron de localización para *The Hunger Games: Mockingjay: Part 2* (Lawrence, 2015).

Una vez puesto en valor el papel de las construcciones dentro de estas narrativas de anticipación, conviene traer a colación la clasificación expuesta por Peña Frade (2002) y retomada por Castillo (2021). En ella, se manifiesta el rol jugado por la ciudad a la hora de materializar el sentido de las distopías en las que se ubican. En primer lugar, podemos encontrarnos «sociedades polares», como las mostradas en cintas como *Metropolis* (Lang, 1927) y *Blade Runner* (Scott, 1982) o en series como *Altered Carbon* (Kalogridis, 2018-2020), en las que prima el papel de lo urbano-hostil; en ellas, la amenaza del entorno y el papel opresivo de la ciudad, sumado a cuestiones como la masificación, el colapso climático o el conflicto de clases hace plantearse para quiénes están pensadas estas ciudades, si para los humanos o para esas máquinas en las que corrientes como el Futurismo volcaban sus esperanzas (Meléndez, 2019). En segundo lugar, Peña (2002) y Castillo (2021), en la categorización de «sociedades religiosas» defienden el concepto de urbano-vigilado, y sería el caso de obras como *V for Vendetta* (McTeigue, 2006) o *The Handmaid's Tale* (Miller, 2017) e incluso, podríamos añadir aquí, la ucronía *The Man in the High Castle* (Spotnitz, 2015-2019); en ellas, el papel que juega la arquitectura sirve también como símbolo de los estados opresores en los que el culto, sea a un líder o a una divinidad, dependiendo de cada ficción, hace que este nuevo orden se materialice en edificios que se constituyen como símbolos de la omnipresencia y la omnipotencia. Símbolos que, como tales, modifican o sustituyen aquellos que representan ideas contrarias al régimen dominante o que sean significativas de un mundo anterior con el que estos nuevos gobiernos quieren romper, algo que se puede hacer a través de la destrucción de monumentos o de edificios con fines claramente propagandísticos, jugando con la iconoclastia como parte de la narrativa (Meléndez, 2021). Finalmente, y terminando con lo expuesto por estos dos autores, cabe destacar el papel que juega una arquitectura de lo urbano-pacificado en «sociedades, aparentemente,

dominadas por la ciencia» (Castillo, 2021, p. 57), como *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966), *Wir* (Jasný, 1981) o *Equilibrium* (Wimmer, 2002). En ellas, podemos apreciar edificios asépticos, partícipes muchos de ellos de los ideales del Movimiento Moderno anteriormente comentados, en donde la geometría, las formas básicas y la repetición evitan construcciones de carácter orgánico, cuya presencia supondría un aspecto disonante en las ficciones especulativas ambientadas en estas distopías reguladas por lo «racional».

Así, a lo largo de los siguientes epígrafes, nos aproximaremos a esa importancia que tiene la arquitectura en estas narrativas de anticipación. Nos centraremos para ello especialmente en esa inversión anteriormente explicada y sufrida por aquellos proyectos que, en origen, fueron concebidos como utopías y cuya influencia, o directamente sus propias materializaciones, sirvieron al cine para la construcción de estos imaginarios distópicos. Con este fin, partiremos desde unos primeros momentos en los que los decorados se inspiraban en el mundo coetáneo en cintas como *Metrópolis* (Lang, 1927) para mostrarnos un futuro poco esperanzador. Tras ello, consideraremos la suerte de los edificios propios del Movimiento Moderno. Finalmente, veremos como el avance de las nuevas tecnologías, vfx e incluso técnicas de virtualización del patrimonio pueden llevarnos a continuar con esa inversión de los valores para mostrarnos mundos distópicos, con una base en proyectos arquitectónicos no materializados, pero que, gracias a estas tecnologías, alcanzan a ver la luz.

2. LA PRIMERA INVERSIÓN A TRAVÉS DEL DECORADO: METROPOLIS Y LA ARQUITECTURA DE VANGUARDIA PARA EL PEOR DE LOS MUNDOS POSIBLES

Para hablar de arquitectura y distopía es prácticamente obligatorio mencionar una de las grandes cintas de la historia del cine y que abrió paso a la imaginación de un futuro en el que la ciudad puede considerarse uno más de los protagonistas que desarrollan la trama. Con *Metropolis* (Lang, 1927), se establece esa importancia en la narrativa con la que se abría el presente texto y que da pie a que autoras como Schuster dejen estas interesantes reflexiones sobre la cinta que traemos a colación:

el esquema arquitectural langiano es fiel a la realidad en un aspecto específico: así como toda estructura urbanística deja ver la naturaleza de las relaciones sociales que se tejen en su seno, la arquitectura de *Metrópolis* también informa sobre el transcurrir y los comportamientos que alberga, revelando elementos que conforman lo visible y lo invisible de la urbe. Lang sabía muy bien cuán narradora podía ser la arquitectura. Su puesta en escena del alma de *Metrópolis* a través de la arquitectura lo prueba. (Schuster, 2019, p. 21).

De este modo, en esta película se materializa toda una serie de temores hacia el futuro en el que las megaurbes forman parte de un imaginario que, inaugurado por esta cinta, sigue plenamente vigente en la actualidad. Prueba de ellos son obras recientes que siguen teniendo presente la ficción alemana, como *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) o la serie ya mencionada de *Altered Carbon* (Kalogridis, 2018-2020), entre otras muchas.

No obstante, tampoco nos interesa profundizar, como ya lo han hecho muchos autores anteriormente (Suppia, 2013; Molina-Siles, 2017; Schuster, 2019), en los aspectos estéticos o arquitectónicos que llegaron a influir en la cinta del director germano, así como en su equipo creativo. Más bien, en lo que habría que poner el foco es en el ejercicio de relectura e «inversión» que por primera vez se realiza en esta película, modificando el sentido prometedor, optimista y de vanguardia que tenían las creaciones que sirvieron de inspiración para esta obra, algunas de ellas propiamente utópicas. Así, podemos mencionar, aunque sea rápidamente, el manifiesto de arquitectura futurista de Antonio Sant'Elia y sus *Proyectos de Citta Nuova* de 1914; o el *Proyecto del Monument des Neues Gesetzes*, de 1919, realizado por Bruno Taut, arquitecto también conocido por sus proyectos utópicos en su *Alpine Architektur*; y, por supuesto, movimientos artísticos como el Expresionismo o el Art Decó, que dejaron su huella en una cinta en la que podemos ver multitud de paralelismos con obras sobre papel anteriores como la *Visionary City* de William Robinson, de 1908, o la *Hochhaustadt* de Ludwig Hilbeseimer de 1924, entre otros muchos autores.

Supone entonces *Metropolis* todo un crisol de influencias, o un «collage arquitectónico» en palabras de Bonifacino y Brum (2013), a la hora de conformar la imagen de la ciudad, ampliamente estudiado por González Chavez (2006), quien recoge, junto a los ya citados en el párrafo anterior, la presencia de autores como Virgilio Marchi, Erich Mendelsohn, Hans Poelzig, Walter Gropius o Mies van der Rohe en las posibles influencias recibidas por la dirección artística de este filme. Todos ellos arquitectos de la vanguardia que suponían la punta de lanza de una nueva manera de ver la arquitectura y la ciudad y cuyo atrevimiento, logros e influencias permitieron establecer los cimientos de la arquitectura actual.

No obstante, entre toda esa vorágine de vanguardia arquitectónica planteada en esta ficción especulativa, hay lugar para reminiscencias del pasado, en los cuales se pueden llegar a ver los ecos y los enlaces con la arquitectura pretérita. La catedral, que desde los primeros dibujos preparatorios de Erich Kettlelhut ya tenía reservado un lugar de prestancia, enclavada entre el ruido y la velocidad del mundo futuro, plantea un elemento de entronque con el pasado. En la megaurbe, este edificio es el único elemento del mundo anterior que resiste los envites y mantiene firme el pulso ante los monstruos de acero, hormigón y cristal, como un antepasado que se yergue dignamente ante sus descendientes. No en vano, como mencionaba Scheerbart en 1914 (a través de Marchán, 2008 y Jackson-Martín, 2014, p. 24)

«toda la arquitectura de cristal parte de la catedral gótica, sin la cual la arquitectura de cristal sería inimaginable». Al fin y al cabo, la presencia del vidrio, si bien no está visualmente muy presente en la cinta alemana como lo estaba en los bocetos preparatorios comentados anteriormente, sí juega un papel fundamental en otras distopías prácticamente coetáneas como puede ser la de la novela *Nosotros* de Zamiatín (2008 [1924]).

Sin duda, los avances sobre el cristal que en aquellos momentos se estaban desarrollando, y que desde Joseph Paxton levantara su *Crystal Palace* en 1851 se iban cada vez perfeccionando más, habían logrado un gran impulso especialmente gracias a figuras como las de los ya citados Bruno Taut con su *Pabellón de Cristal* de Colonia en 1914, Mies van der Rohe o Walter Gropius, así como de otros menos conocidos como Jean Prouvé. Todos ellos fueron contribuyendo con sus diferentes construcciones a la desmaterialización del muro hasta alcanzar obras como el famoso *Proyecto de Rascacielos en Friedrichstraße* de 1921 dibujado por Mies van der Rohe; un gran edificio en el que el muro cortina es aplicado a toda la magnitud de la colosal obra y suponía un potente adelanto en los planteamientos arquitectónicos de la vanguardia (Lauret, 2018).

Esa idea del vidrio como elemento fundamental en la construcción explica, por tanto, que estilos del pasado, como el Gótico, encontraran su pervivencia en iniciativas artísticas como la de la Bauhaus. La cubierta del Manifiesto y Programa del año 1919 se ilustraba con la obra *Kathedrale* realizada por el artista Lyonel Feininger. Como plantea entonces Tängerstad (2012), la Bauhaus buscaba presentar una arquitectura para los tiempos modernos, pero que no olvidara las raíces del pasado. En cambio, lo que plantea *Metropolis* (Lang, 1927) a ojos de este autor es, en cierto modo, una dicotomía entre un futuro amenazante que encuentra en el pasado el refugio y la solución al problema. Al fin y al cabo, no deja de ser en las puertas de la catedral donde se llega a un acuerdo y se pone fin al conflicto de clases desarrollado a lo largo de la trama.

Lo que aquí se señala es que aunque tanto una temprana Bauhaus como la película *Metropolis* usaron la imagen de la catedral medieval como un hito del futuro que estaba por llegar, ellos lo usaron de forma distinta, lo que no significa que sea contrario. Eso se debe a que lo que en la Bauhaus se contemplaba como una promesa, en *Metropolis* se observaba como una amenaza [...] Si la Bauhaus proponía una perspectiva de desarrollo progresivo que partía de la catedral medieval hacia la igualdad y prosperidad en torno al futuro rascacielos, la perspectiva de *Metropolis* era la inversa: desde la desigualdad y la tensión social en torno a ese futuro rascacielos hacia la reconciliación y un espíritu de comunidad renovado en las escaleras de la catedral medieval. (Tängerstad, 2012, pp. 162-163)².

² Traducción propia. Texto original: «The point made here is that even though both early Bauhaus and the film *Metropolis* used the image of the medieval cathedral as a marker for the

De este modo, podemos ver cómo lo que acontece en la cinta de Lang no deja de ser una primera inversión de los valores perseguidos por la arquitectura y los autores citados en los párrafos anteriores. Si bien muchos de los proyectos de vanguardia supusieron grandes avances para la arquitectura posterior, a los ojos de esta cinta, la idea de ciudad del futuro basada en esta mixtura de corrientes y tendencias de vanguardia presentaba y comenzaba lo que en palabras de Hispano (2007) se entendía como una «demonización de la arquitectura moderna».

3. DEL DECORADO A LA LOCALIZACIÓN: LA MATERIALIZACIÓN DE LA DISTOPÍA A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO MODERNO

En 1966, François Truffaut llevaba a la gran pantalla la adaptación de la novela de Ray Bradbury *Fahrenheit 451* (1955/1998). La obra comenzaba con los particulares bomberos de la novela que, en lugar de apagar llamas se dedicaban a prenderlas sobre montones de libros en una distopía en la que la lectura estaba prohibida. En esta «sociedad, aparentemente, dominada por la ciencia», como mencionábamos en la clasificación expuesta en la Introducción, encontrábamos un ejemplo de lo «urbano-pacificado» y prueba de ello es, precisamente, el lugar escogido como localización para el inicio de la cinta del director francés. Los bomberos, en su persecución de la lectura, llegan a un barrio aséptico, con edificios grises, de carácter modular y que suponen el escenario perfecto en el que la «performance» de la quema pública de libros puede desarrollarse en su escatológico esplendor.

El espacio elegido para el comienzo de esta cinta son las viviendas de la *Dunbridge House*; una solución habitacional levantada a las afueras de Londres entre 1955 y 1958 por parte del London County Council Architect's Department. Siguiendo los preceptos del Movimiento Moderno, estas construcciones inglesas supondrían una respuesta a la necesidad de obra social, funcional, barata, digna y extrapolable a cualquier contexto. Nos encontraríamos, por tanto, ante una fuerte influencia de Le Corbusier y de uno de los grandes ejemplos de la arquitectura contemporánea como es su *Unité d'habitation* levantada en Marsella en 1952. De este modo, edificios que se construyeron como paradigmas de la modernidad, ejemplos de un mejor porvenir y de futuro próspero, pasaban a servir de localización escogida por parte del equipo creativo de Truffaut para enmarcar la ficción distópica sacada de la mente de Ray Bradbury. Una «inversión», en definitiva, de los ideales utópicos de la

future to come, they used it differently, not to say contrarily. That which in the Bauhaus school was looked upon as a promise, was in *Metropolis* depicted as a menace [...] When the Bauhaus perspective proposed a progressive development from the medieval cathedral to equality and prosperity around the future skyscraper, the perspective of *Metropolis* was the contrary: from inequality and social tension around the modern skyscraper to reconciliation and renewed spirit of community on the stairs to the medieval cathedral» (Tängerstad, 2012, pp. 162-163).

arquitectura que coincidían con los preceptos de utópicos como Campanella y que Bauman ya sistematizó a finales del pasado siglo, tal y como nos recuerda Castro:

las normas arquitectónicas que rigen las ciudades utópicas suelen incidir, a lo largo de la historia, en principios muy similares: la planificación exhaustiva del espacio urbano, la construcción de la ciudad desde cero (como una obra sin pasado), la búsqueda regularidad y uniformidad, la localización del poder como centro de la ciudad o como elemento situado en una altura que garantiza la apropiación absoluta del territorio urbano [...] una representación aséptica o higiénica del espacio social que atraviesa buena parte de la tradición cultural occidental. (Castro, 2010, pp. 139-140).

No obstante, este porvenir negativo —esta «demonización», si retomamos las palabras con las que cerrábamos el epígrafe anterior—, que auguraba la arquitectura del Movimiento Moderno no siempre presentó esa lectura tan pesimista. Jorge Gorostiza (2007) recuerda el ejemplo de la obra soviética *Staroye e Novoye* (Eisenstein, 1929), que se inspiró en los cinco puntos de la nueva arquitectura planteados por Le Corbusier para representar una granja mecanizada del futuro. Aunque estos preceptos del arquitecto franco-suizo no se pueden apreciar en su total esplendor, sí es cierto que la libertad de la fachada, un uso tímido de los *pilotis*, unos cierres aterrizados, largos ventanales o una solución en planta bastante libre nos aproxima a esas soluciones. De este modo, y aunque el propio Gorostiza muestra sus reticencias a las alusiones de la influencia en el decorado desde la *Weissenhofsiedlung* de Stuttgart —levantada por Le Corbusier y por Pierre Jeanneret en 1929—, sí es cierto que la construcción realizada *ex professo* para la cinta rusa ponía de manifiesto un claro influjo del Movimiento Moderno. En este sentido, para la Unión Soviética, el porvenir de la arquitectura directamente entroncaba con muchas de las soluciones de la modernidad constructiva, en la que «el optimismo maquinista y comunista estaría ligado, según Eisenstein, a la arquitectura más avanzada del momento» (Gorostiza, 2007, p. 16). Una perspectiva ajena, aparentemente, a lo que se puede ver en *Metropolis*, donde ya no solo los edificios, sino que también la máquina se nos presenta, precisamente, como una bestia: el gran Moloch que se sustenta de los trabajadores.

Volviendo a la obra de Lang, esta no siempre se ha entendido como un discurso contrario al maquinismo. De hecho, en consonancia con los preceptos del Movimiento Moderno, Bonifacino y Brum reflexionan sobre los aspectos positivos que se pueden aprehender tanto de la cinta del alemán como de la arquitectura de Le Corbusier:

En 1922 Le Corbusier lanzó su proyecto de la «Ville contemporaine pour trois millions d'habitants», marcando una línea de pensamiento donde predominaban la eficiencia basada en la velocidad y el automóvil, las altas densidades y la cadena

de montaje de la industria taylorizada. La ciudad era comprendida como una gran máquina productiva [...]. La ciudad y la arquitectura de Le Corbusier siempre proponen la suma de intelecto más sentimiento. Le Corbusier, al igual que Fritz Lang, creían en la necesidad de un pacto social entre trabajadores y empresarios como herramienta para la construcción del futuro. (Bonifacino y Brum, 2013, p. 34).

Relacionado con esa idea del maquinismo, es curioso, como veíamos, que Gostiza escogiera la palabra «optimismo» para aludir a esa perspectiva que en la Rusia soviética se tenía de la arquitectura coetánea con cintas como la ya citada de *Staroye e Novoye* (Eisenstein, 1929) y a la que podría sumarse alguna otra como *Chelovek s kino-apparatom* (Vertov, 1929), donde también se puede apreciar esa fascinación por la ciudad y la nueva arquitectura. Realmente un optimismo que nada tendría que ver con la idea que se empezará a extender a partir de los años sesenta, cuando cintas como la ya citada *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) o *Alphaville, une étranger aventure de Lemmy Caution* (Godard, 1965) nos empiecen a identificar este tipo de arquitectura como propia del peor de los mundos posibles. No en vano, para esta última cinta fue escogida la *Tour Esso*, levantada por los hermanos Jacques y Pierre Gréber junto con el arquitecto neoyorquino Lathrop Douglass, trayéndose desde el otro lado del Atlántico los avances de la arquitectura al viejo continente. Concluido en 1963, el edificio de oficinas realizado para la compañía estadounidense pasó a convertirse en la construcción más moderna de Francia (Chabard y Picon-Lefebvre, 2012) y rápidamente sirvió para que en el séptimo arte se materializara la fantasía distópica de Godard. De hecho, a ojos del arquitecto Zach Mortice, la obra cinematográfica puede leerse en la misma clave que el propio espacio arquitectónico que le sirve de refuerzo:

Alphaville trata de las ansiedades que rodean la expansión de la arquitectura moderna como de cualquier otro tema. Similar al Movimiento Moderno, las soflamas incuestionables de que la sociedad debe trabajar como hormigas para perpetuar la era mecanizada son presentadas como lógicas, inevitables y para el bien universal [...] Trasladado esto a la arquitectura, el mundo de Alpha 60 contiene todas las formas reconocibles del Movimiento Moderno: largos espacios cubiertos de travertino, lisos y sin distracciones. Fachadas interminables y repetitivas. Plantas extensas ininterrumpidas. Racional, lógico, inevitable. Y espantoso. Asistimos a ejecuciones públicas y se nos amenaza con un destino peor que la aniquilación atómica de la Guerra Fría. Los primeros arquitectos del Movimiento Moderno decían que el ornamento era un crimen. En *Alphaville*, cualquier pensamiento, acción o reacción que no promueva los objetivos del estado es un crimen. (Mortice, 2015, par. 2 y 3)³.

³ Traducción propia. Texto original: «*Alphaville* is about the anxieties surrounding the spread of Modern architecture as much as it's about anything else. Similar to Modernism, Alpha 60's unquestioned proclamations that society must work like ants to perpetuate mechanized order are presented as logical, inevitable, and for the universal good [...] Translated into architecture, Alpha 60's world contains all manner of recognizable Modernist tropes: long smooth, frictionless halls

Apenas dos años después de que se levantara esta *Tour Esso*, ya imprimió Godard otro sentido al propio edificio. Del mismo modo que en *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966), los preceptos del Movimiento Moderno coincidían en servir para mostrarnos los fracasos de las utopías sirviéndose de las mismas restricciones y críticas que se hacían a esta corriente arquitectónica: la limitación autoimpuesta al racionalismo, el someterse a un estilo internacional y la ruptura con el pasado (Avgitidou, 2010). Todo ello llevaría a pensar en una idea de uniformidad que, efectivamente, se veía como algo positivo en las utopías clásicas, en las que «quien conociera una sola de las ciudades las conocería todas, tan absolutamente parecidas son entre sí» (More, 1998 [1516]). En este sentido, esta idea, planteada como algo positivo en los inicios, se invierte con el desarrollo de las distopías, donde «esta monótona similitud es el símbolo de la igualdad rigurosa entre los ciudadanos [...] razón de que las viviendas individuales sean sobrias y modestas en tanto que, por el contrario, los edificios públicos se caracterizan por su grandeza y suntuosidad», tal y como expone Raymond Trousson en la conversación tenida con Juan Calatrava (2010, p. 43) y de la que también se hace eco Martorell (2015).

Prueba de ello es, precisamente, la elección de las *Housing Terrace* en Mindhouse Gardens, en Roehampton, durante la persecución de Montag en la cinta de Truffaut. Al igual que la *Dunbridge House*, también fueron levantados por el London County Council Architect's Department, estos en el año de 1958. El resultado es, justamente, el esperado: repetición de módulos de casas bajas, sobrias, asépticas y sin elementos diferenciadores unas de otras, reduciendo las formas a la mínima expresión y sin dejar lugar a ningún elemento identificativo, lo que encajaba adecuadamente con las palabras descritas por el personaje de Clarisse en la novela de Bradbury:

Al otro lado de la calle, hacia abajo, las casas se erguían con sus lisas fachadas [...]. Mi tío dice que los arquitectos prescindieron de los porches frontales porque estéticamente no resultaban. Pero mi tío asegura que éste fue solo un pretexto. El verdadero motivo, el motivo oculto, pudiera ser que no querían que la gente se sentara de esta manera, sin hacer nada, meciéndose y hablando. Éste era el aspecto malo de la vida social. La gente habla demasiado. Y tenía tiempo para pensar. Entonces, eliminaron los porches, Y también los jardines. Ya no más jardines donde poder acomodarse. Y fíjese en el mobiliario. Ya no hay mecedoras. Resultan demasiado cómodas. Lo que conviene es que la gente se levante y ande por ahí. (Bradbury, 1998 [1955], p. 73).

of travertine. Endless, repetitive building facades. Expansive, uninterrupted floor plans. Rational, logical, inevitable. And horrific. We're treated to several public executions, and threatened with a fate worse than Cold War atomic annihilation. Early Modernists said ornament was a crime. In *Alphaville*, any thought, action, or reaction that does not further the aims of the state is a crime» (Mortice, 2015, par. 2 y 3).

Se regía todo ello, al fin y al cabo, por una idea de velocidad constante en línea con lo comentado anteriormente, trasladado con gran acierto desde la novela a la gran pantalla. Se consolida y materializa así la ideología de un gobierno distópico en el que «los ejemplos de arquitectura moderna [...], anodinos a primera vista, pueden leerse como ruinas de la modernidad, como fósiles de un proyecto utópico transformado en distopía al poco de haber cristalizado» (Jackson-Martín, 2014, p. 31). Una ideología que continúa ese maquinismo fordista y que encontrará en este tipo de cintas un ejemplo bien adaptado a las preocupaciones de la época. En esta misma línea, otra cinta que materializa perfectamente esa inversión de las utopías del Movimiento Moderno es *Playtime*, dirigida por Jacques Tati (1967), quien ya adelantó algo de esta idea con *Mon oncle* en 1958. Con *Playtime*, el director francés participa de esa «crisis de la modernidad», atacando el «consumo, la racionalización y la metáfora de la máquina en la arquitectura [...] cuya apuesta formal de geometría purista propició un distanciamiento del ciudadano *no-moderno*» (Llorca, 2018, p. 19).

Si bien Llorca aquí nos pone el ejemplo con la obra de Tati, donde podemos también apreciarlo claramente es en el caso de *Alphaville* (Godard, 1965). En ella, no solo se produce esa temprana transformación de utopía en distopía por la pronta elección de la *Tour Esso*, también usada por Tati, al poco de haberse levantado, sino por el propio desenlace que tuvo este edificio, derribado en 1993 y que nos lleva, sin duda, a recordar otros ejemplos similares de edificios malogrados del Movimiento Moderno. Es el caso de los inmuebles de *Pruitt-Igoe*, levantados por Minoru Yamasaki en 1955 y cuyo derribo comenzó en el año 1972, entendiéndose ello como el fracaso de la Arquitectura Moderna, y de cuya defunción dio constancia el historiador de la arquitectura Charles Jencks con las siguientes palabras:

La Arquitectura Moderna murió en St. Louis, Missouri, el 15 de julio de 1972, a las 3:32 de la tarde (más o menos) cuando a varios bloques del infame proyecto Pruitt-Igoe se les dio el tiro de gracia con dinamita. Previamente habían sido objeto de vandalismo, mutilación y defecación [...] y aunque se reinvertieron millones de dólares para intentar mantenerlos con vida (reparando ascensores, ventanas y repintando) se puso fin a su miseria. (Jencks, 1981 [1977], p. 9).

Pero esta figurada muerte de la Modernidad, y con ello el paso a la Posmodernidad, no implica que los edificios de esta nueva corriente no tengan cabida, como localizaciones, en las distopías llevadas al cine. Si bien los edificios del Movimiento Moderno eran tomados como espacios adecuados para los ciudadanos de estas distopías por ese carácter modular, repetitivo, sobrio, económico, racional y funcional, con la llegada de los arquitectos de la posmodernidad, la grandilocuencia, majestuosidad, escenografía y referencias al pasado permitían establecer los espacios adecuados para las fantasías megalómanas de los líderes de estas ficciones

de anticipación. Cabe citar para ello el ejemplo de *Les Espaces d'Abraaxas* cerca de París, obra del arquitecto Ricardo Bofill levantada en 1983. Aunque se trata también de una solución habitacional como lo era *Dunbridge House*, dista mucho de lo anteriormente expuesto. En este sentido, es comprensible que esta propuesta realmente escenográfica fuese seleccionada para *The Hunger Games: Mockingjay: Part 2* (Lawrence, 2015).

En este caso se produce la misma inversión que se había visto con los anteriores edificios, de solución habitacional de tintes utópicos a localización de distopía; y a ella, en este caso, hay que añadirle la idea de trampa, literalmente hablando, que supone para los protagonistas de la cinta. Del mismo modo, los edificios de la Posmodernidad no se encontrarán ajenos a dicho proceso. Inspirado tanto en el propio Ledoux como en el Clasicismo, así como en su fantasía utópica de *La Ciudad en el Espacio* de 1970, *Les Espaces d'Abraaxas* recogieron en nuevo lenguaje tanto la esencia de las utopías residenciales del Movimiento Moderno como sus propias debilidades:

Se inspira (Bofill) en su proyecto La Ciudad en el Espacio para desarrollar un complejo conjunto que elimina cualquier monotonía arquitectónica. Al fin y al cabo, crea espacios comunitarios, especialmente a través del anfiteatro central, y trata de establecer una mezcla social [...]. Impresión de asfixia, falta de conexión con el resto de la ciudad, delincuencia: con el tiempo, la utopía imaginada por Bofill ha resultado muy difícil para vivir. (Bitsindou, 2017, p. 101)⁴.

Por tanto, nos encontramos con que el análisis de los edificios de la Posmodernidad arquitectónica podría ser un campo de trabajo por sí solo en futuras investigaciones para analizar hasta qué punto este movimiento llegó a modificar los imaginarios arquitectónicos y en qué medida han llegado también a ser vistos, paradójicamente, como escenarios del peor de los mundos posibles.

4. NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA NO TAN NUEVOS IMAGINARIOS: MÁS ALLÁ DEL DECORADO Y LA LOCALIZACIÓN

Hablábamos en el primero de los apartados sobre la utopía *Alpine Architektur* de Bruno Taut y del influjo que tantas otras extraídas de la imaginación de

⁴ Traducción propia. Texto original: «Il s'inspire de son projet La Cité dans l'espace pour élaborer un ensemble complexe qui éloigne toute monotonie architecturale. Enfin, il crée des espaces communautaires, notamment grâce à l'amphithéâtre central et tente d'établir une mixité sociale [...]. Impression d'étouffement, manque de lien avec le reste de la ville, délinquance : avec le temps, l'utopie imaginée par Bofill s'est révélée bien difficile à vivre» (Bitsindou, 2017, p. 101).

los autores de vanguardia tuvieron en la obra de Fritz Lang. Mas, podríamos decir como intrínseco al propio concepto de utopía, estas ensoñaciones no llegaron a materializarse. Es el caso, por ejemplo, de lo acontecido con las aspiraciones asociacionistas y socialistas de Fourier, los falansterios, que, si bien no fueron llevados exactamente a cabo, sí supusieron una fuerte inspiración para el *Familisterio de Guise*, levantado por Jean-Baptiste André Godin. En el año 1880, los tres bloques alzados por Godin adaptaban el sistema de Fourier para una vida destinada a la comunidad, centralizando las actividades cotidianas y la vivienda en un mismo espacio, aunque el trabajo se mantuvo aparte, entre otros aspectos, del ideal utópico de Fourier; cosa que, a ojos de Lallement (2012), permitió precisamente granjearle el éxito que tuvo el Palacio Social creado por el industrial francés.

Entre esos proyectos que no tuvieron oportunidad de alzarse, cabe mencionar *Germania*, desarrollado por Albert Speer entre 1934 y 1943 y teorizado por el propio Adolf Hitler como una utopía nacionalsocialista en la que esta creación se alzase como la nueva capital de un mundo regido por el Tercer Reich. Con claras referencias a los utópicos clásicos como Boullé y su *Proyecto de Catedral Metropolitana*, el proyecto de Speer, inspirado en la tradición clásica, pero con la monumentalidad y sobriedad material propia de los fascismos, planteaba toda una escenografía del poder en la que ensalzar la ciudad como materialización del nuevo orden que buscaba el gobierno de Adolf Hitler. La victoria de los aliados en la II Guerra Mundial alejó este proyecto de la realización que, del mismo modo que los anteriores, quedó únicamente reducido a maquetas, planos y bocetos.

Empero, la ficción contrafáctica *The Man in the High Castle* (Spotnitz, 2015-2019) basada en la novela homónima de Philip K. Dick (1962), permitió, en la pequeña pantalla, trasladarnos a un mundo en el que sería el Eje, y no las potencias aliadas, las que se llevaran la victoria en «la guerra que acabaría con todas las guerras». Bajo esta premisa, y en pos de materializar un mundo en el que el dominio nazi y japonés se haga palpable, se llevan a cabo importantes cambios tanto en las ciudades existentes como en los monumentos ligados a ellas, con el fin de generar un ancla al mundo real que permita construir estas distopías (Meléndez, 2021). Pero centrándonos en el caso sobre el que actualmente reflexionamos, lo importante de la serie es que permite imbuirnos en una ficción en la que el proyecto de Speer se ha materializado en todo su esplendor, tal y como se ve a partir de la segunda temporada. Aquí, la *Welthauptstadt* se nos trae de una forma que el profesor Ezra Haber describía con estas palabras:

eres obsequiado —o aterrorizado— con un festival de arquitectura no construida. Usando los últimos softwares y técnicas de renderizado para visualizar por completo los planes reales archivados de la década de los treinta, el equipo de producción ha majestuosamente traído a la vida la bella pesadilla de un plan

demente: un ‘Berlín alternativo’ que fue diseñado para perdurar mil años, pero nunca construido. (Haber, 2017, par. 6)⁵.

En función de estas palabras, también surge la cuestión de hasta qué punto puede existir una «inversión» en el caso de la traslación de *Germania* cuando esta utopía a ojos del nacionalsocialismo se entendía *per se* como una distopía para el resto de países que no formaban parte del Eje. Ello nos retrotrae a esas palabras de Kumar (2007) mencionadas al principio del texto, en donde se podía leer como la utopía de una persona podía ser la pesadilla de otra. En este sentido, Haber expresa en este apartado una serie de ideas que casan muy adecuadamente con lo que hemos estado defendiendo hasta el momento. En primer lugar, juega con la ambivalencia al enfrentarse a este tipo de arquitectura, entre sentirse amenazado por la materialización de la utopía —o más bien distopía— nazi, o dejarse llevar por la fascinación que genera la recreación virtual de gran calidad de un proyecto no levantado. En segundo lugar, pone el foco en las nuevas técnicas de virtualización del patrimonio que, más allá de la pantalla, permite su aplicación a campos como los de la Arqueología o la Historia del Arte, abriendo nuevos caminos para el conocimiento y la difusión del patrimonio y donde también tiene mucho que decir el ámbito de los videojuegos. Y, en tercer lugar, nos habla del plan demente de este Berlín alternativo que, paradójicamente, pese a estar diseñado para perdurar mil años, fecha exacta en esa *Ruinenwerttheorie* que también recordaba este investigador, no llegó nunca a materializarse; hasta ahora, cuando una ficción televisiva distópica, con la tecnología que tiene a su alcance, recupera un proyecto utópico para llevarlo a los espectadores. Algo que se realiza con gran realismo y detalle, brindándonos la oportunidad de imbuirnos en un espacio a medio camino entre la ensoñación utópica y la realidad.

Y junto a este, la ficción especulativa de Spotnitz nos deja otros guiños a proyectos grandilocuentes del Régimen Nazi, como es el caso de *Atlantropa*, el cual se deja ver en el capítulo *Travelers* (Spotnitz y Oleson, 2016) de la segunda temporada. En este caso, el arquitecto Herman Sörgel, entre 1929 y 1948, fraguó la idea de una gran central hidroeléctrica que cerrara el paso entre el Atlántico y el Mediterráneo mediante una gran presa en el estrecho de Gibraltar. El objetivo final, de carácter utópico, era permitir tener un gran embalse para desalinizar el agua del Mediterráneo e irrigar con ella el Sahara; una obra de magnitudes colosales que podría llevar consigo toda una serie de respuestas

⁵ Traducción propia. Texto original: «you’re treated —or terrified— with a feast of unbuilt architecture. Using the latest software and rendering techniques to visualize the completion of actual archival plans from the 1930s, the production team has masterfully brought to life a mad planner’s beautiful nightmare: an “Alt-Berlin” that was designed to last a thousand years, but never built» (Haber, 2017, par. 6).

de la naturaleza analizadas por Arteaga (2014) y que hicieron que este proyecto quedara en el olvido hasta la recuperación en los últimos años por parte de estudiosos, investigadores y también por la cultura popular, teniendo su aparición y recuerdo en esta obra.

Si bien en este último caso no llegamos a tener un levantamiento digital como en el caso de *Germania*, esta serie en particular, y las ficciones especulativas más recientes en general, nos abren la puerta a ver y disfrutar de propuestas utópicas relegadas al olvido precisamente por esa imposibilidad intrínseca de llevarlas a cabo. En este sentido, el uso de las nuevas tecnologías es fundamental para esta recreación y para levantar digitalmente esas grandes urbes que copan las distopías actuales, lo que permite también ver un cambio de paradigma a medida que nos alejamos de las propias narrativas contrafácticas como la que hemos reseñado y de las distopías más propias de los años 60 y 70. Con el cambio de siglo, asistimos a nuevos planteamientos y nuevas distopías basadas en nuevos modelos económicos, en nuevos sistemas productivos —pasando de ese fordismo que comentábamos anteriormente al posfordismo, como bien recuerda Vielma (2019)—, y basadas en nuevas amenazas para la individualidad humana.

Si pensamos en obras como *Altered Carbon* (Kalogridis, 2018-2020), *Ready Player One* (Spielberg, 2018), *Elysium* (Blonkamp, 2013) o *Maze Runner: the Death Cure* (Ball, 2018), asistimos a otras opciones en las que el futuro, basado en la masificación, la contaminación, el deterioro ambiental o la crisis energética, lleva a planteamientos de ciudades como escaños sobrevivientes a una era de aniquilación. El modelo, entonces, ya no simplemente es el de la ordenación del Movimiento Moderno, sino que se observa un cambio una nueva vuelta de tuerca en la que el foco se traslada desde esas soluciones de mediados del siglo xx a fantasías arquitectónicas de acumulación en altura que son recreados como verdaderos espacios aterradores más allá de los decorados y de las localizaciones reales. Con antecedentes claros en *Metropolis* (Lang, 1927) o *Blade Runner* (Scott, 1982) se puede entender lo que estas cintas ejemplifican a través de las palabras de Rivera:

Las utopías del Movimiento Moderno han quedado definitivamente arrumbadas en beneficio parcial de los teóricos clásicos norteamericanos de la congestión y el rascacielos [...] un registro oscuro, entre nostálgico y ominoso, acorde con el tono artístico y cultural del cambio de siglo... (Rivera, 2007, p. 95).

Se pone así de manifiesto cómo la distopía no deja de corresponderse con el tiempo en el que esta surge, dirigiendo nuestras preocupaciones a otras más propias del siglo XXI con los reflejos que ello conlleva, por supuesto, en la arquitectura que observamos detrás de la cámara.

5. CONCLUSIONES

Más allá de plantear un análisis sobre la evolución de la arquitectura en las cintas de ficción especulativa —algo para lo que ya contamos con una extensa bibliografía—, la propuesta del presente artículo partía de la exploración de la inversión semántica y emocional sufrida por los edificios que en ella se nos muestran. La utopía arquitectónica planteada como ensoñación optimista de un futuro mejor se puede transformar en una distopía a base de sufrir un cambio hacia algo completamente opuesto a lo imaginado por sus creadores. Así, desde clásicos como el de Fritz Lang hasta las nuevas narrativas de anticipación consumibles en las plataformas de *streaming*, podemos observar cómo esta inversión, especialmente en el campo arquitectónico, se encuentra muy presente. Nos encontramos, por tanto, ante un proceso que, como hemos comentado en los primeros epígrafes, puede entenderse como una «metamorfosis», una «reacción» o, incluso, una «demonización». En definitiva, una mirada crítica hacia el pasado —o incluso a obras coetáneas— a través de una perversión de sus ideales.

Así, podemos apreciar cómo en estas cintas se siguen utilizando recursos narrativos en los que los movimientos arquitectónicos contemporáneos juegan un papel fundamental: desde los decorados, pasando por las localizaciones y hasta llegar a las creaciones digitales, el rol desempeñado por la imaginación de grandes arquitectos invita a entender como las cintas de ficción especulativa nos ponen ante nuestros ojos los cambios vividos en las diferentes tendencias estéticas, tanto arquitectónicas como audiovisuales. Esto nos permite encontrar un refugio en el que contemplar, en toda su grandiosidad, aunque sea amenazante, aquellos edificios que, por desgracia y por falta de conservación y puesta en valor de nuestro patrimonio más reciente, ya no existen. En este sentido, edificios como la *Tour Esso*, mostrado en la cinta de Godard, son claro ejemplo de cómo grandes obras, importantísimas en su momento, se han visto sobrepasadas por causas económicas y por una falta de consenso en cuanto a su valorización.

Toca ahora, pues, subrayar el papel de estas cintas como otra forma de aproximarse al patrimonio, siendo necesario seguir trabajando en una cada vez mayor sistematización de las localizaciones empleadas como lugares de ficción y continuar generando una bibliografía sobre la arquitectura expuesta en nuestras pantallas. En este sentido, son cada vez más las cintas que se sirven de la ficción de anticipación para recrear unos futuros de tintes pesimistas. Nos encontramos, por tanto, ante un campo de trabajo en continuo crecimiento. Así, de cara al futuro, se tendrá que seguir investigando hasta qué punto se continúan esas cadenas de acción/reacción entre utopía y distopía y ver qué papel juegan las nuevas corrientes arquitectónicas en las futuras cintas, como adelantábamos a la hora de hablar de la Posmodernidad.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arteaga, C. (2014). Atlantropa: el sueño utópico de construir la «Atlantida». *Al Qantir: monografías y documentos sobre la historia de Tarifa*, 16, pp. 176-184. <http://www.alqantir.es/index.php/alqantir/article/view/134>
- Avgitidou, A. (2010). Architectural Dystopian Projections in the films Metropolis, Brazil, and the Island. En V. Vlastaras y K. Gkoutziouli (eds.), *Utopía* (pp. 164-169). Atenas: Athens School of Fine Arts.
- Bonifacino, I. y Brum, C. (2017). La metrópolis oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción. *Anales de Investigación en Arquitectura*, 3, pp. 27-40. <https://doi.org/10.18861/ania.2013.3.0.2659>
- Bitsindou, E. (2017). *Construire une utopie urbaine à Marne-la-Vallée: genèse, construction et postérité des Espaces d'Abraxas de Ricardo Bofill* (Trabajo de Fin de Máster). Université Paris Sorbonne, París. <https://www.researchgate.net/profile/Elodie-Bitsindou>
- Bradbury, R. (1998 [1955]). *Fahrenheit 451* (Trad. A. Crespo). Barcelona: Plaza y Janés.
- Calatrava, J. (2010). El espacio utópico. Una conversación Raymond Trousson. *Minerva*, 14(10), pp. 40-44. <https://cbamadrid.es/revistaminerva/articulo.php?id=404>
- Castillo, A. E. (2021). Las categorías de la distopía: una propuesta reflexiva desde un enfoque de la imaginación sociológica. *Distopía y sociedad: revista de estudios culturales*, 1, pp. 51-68. <https://www.distopiaysociedad.es/wp-content/uploads/2021/05/1DIS3-Andy-E.-Castillo-Patton.pdf>
- Castro, R. (2010). Ciudades Ideales, Ciudades sin Futuro. El Porvenir de la Utopía. *Daímon. Revista Internacional de filosofía*, 3, pp. 135-144. <https://revistas.um.es/daimon/article/view/119121>
- Chabard, P. y Picon-Lefebvre, V. (dirs.) (2012). *La Défense. Un dictionnaire architecture / politique*. Marsella: Éditions Parenthèses.
- Dick, P. K. (1962). *The Man in the High Castle*. Nueva York: G. P. Putnam's Sons.

- García, R. (2006). *Un análisis de la «Deconstrucción Posmoderna» en Arquitectura* (Tesis inédita de doctorado). Universidad Politécnica de Valencia, Valencia. <https://riunet.upv.es/handle/10251/3448>
- González, C. M. (2006). Metrópolis. La imagen de la ciudad a través de la cámara de Fritz Lang. *Revista Latente*, 4, pp. 41-52. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/16914>
- Gorostiza, J. (2007). Proyecciones y utopías de la vanguardia. La arquitectura moderna en el cine fantástico (1920-1950). En D. Chiappe (coord.). *Paradigmas. El desarrollo de la Modernidad Arquitectónica visto a través de la historia del cine* (pp. 11-37). Madrid: Fundación Telefónica y La Fábrica.
- Grávalos, I. (2022). El imaginario fílmico suburbial de los años sesenta. El fin de las utopías modernas. *Proyecto, Progreso, Arquitectura*, 27, pp. 16-31. <https://doi.org/10.12795/ppa.2022.i27.01>
- Haber, E. (2017, 3 de marzo). Visions of Alt-Berlin in 'The Man in the High Castle'. *Bloomberg*. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-03-03/visions-of-alt-berlin-in-man-in-the-high-castle>
- Hervella, R. I. (2021). *Repetición, Utopía y Modernidad: la Deutscher Wekbund y la estética Neoplástica, dos expresiones culturales repetitivas de la primera mitad del siglo xx* (Tesis inédita de doctorado). Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/69629>
- Hispano, A. (2007). Alcanzados por el presente. [Notas para una conferencia sobre la irrupción del Futuro Presente]. En D. Chiappe (coord.), *Paradigmas. El desarrollo de la Modernidad Arquitectónica visto a través de la historia del cine* (pp. 75-89). Madrid: Fundación Telefónica y La Fábrica.
- Jackson-Martín, R. (2013). Futuro en pretérito: apropiaciones visuales del pasado en la ciencia ficción distópica. *Secuencias. Revista de Historia del Cine*, 38, pp. 15-46. <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/5862>
- Jencks, C. (1981 [1977]). *El Lenguaje de la Arquitectura Posmoderna* (Trad. R. Pérdigo y A. Kerrigan). Barcelona: Gustavo Gili.
- Kumar, K. (2007). Pensar utópicamente: política y literatura. *Revista Internacional de Filosofía Política*, 27, pp. 65-80. <http://e-spacio.uned.es/fez37/public/view/bibliuned:filopoli-2007-29-C6F29A09-F3B2-DFF5-D69A-52A6969F9979>

- Lallement, M. (2012). An experiment inspired by Fourier: J. B. Godin's Familistere in Guise. *Journal of Historical Sociology*, 25(1), pp. 31-49. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6443.2011.01404.x>
- Lauret, B. (2018). *Evolución Histórica: Muro Cortina, Lucernarios y Vidrio Estructural* (Documento con ID 52520). Madrid: Escuela Técnica Superior de la Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado el 31 de agosto de 2022, de <https://oa.upm.es/52520/>
- Llorca, J. (2018). 50 años de *Playtime* (Tati, 1967): el cine como documento de la crisis del Movimiento Moderno. *Revista 180*, 41, pp. 14-24. [https://doi.org/10.32995/rev180.Num-41.\(2018\).art-437](https://doi.org/10.32995/rev180.Num-41.(2018).art-437)
- López, E. (1991). Distopía. Otro final de la utopía. *REIS: Revista Española de Investigación Sociológicas*, 55, pp. 7-23. <https://doi.org/10.2307/40183538>
- Marchán, S. (2008). *La Metáfora del cristal en las artes y la arquitectura*. Madrid: Siruela.
- Martorell, F. J. (2015). *Transformaciones de la Utopía y la Distopía en la Postmodernidad. Aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos*. (Tesis inédita de doctorado). Universitat de València. <https://roderic.uv.es/handle/10550/43879>
- Meléndez, E. (2019). El paisaje de un futuro tecnificado: un acercamiento a la arquitectura y al urbanismo dentro de la ciencia ficción. En M. Urraco y F. J. Martínez (eds.), *De Esclavos y Robots y Esclavas. Paisajes Transmediáticos* (pp. 83-100). Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Meléndez, E. (2021). Destrucción, patrimonio y distopía: notas sobre la iconoclastia en la ciencia ficción. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, pp. 105-117. <https://www.distopiaysociedad.es/wp-content/uploads/2021/06/1DIS7-Enrique-Melendez-Galan.pdf>
- Molina-Siles, P. (2017). Dibujando Metrópolis. El sueño arquitectónico de Fritz Lang. *EGA. Expresión Gráfica Arquitectónica*, 22(29), pp. 190-199. <https://doi.org/10.4995/ega.2017.5229>
- More, T. (1998 [1516]). *Utopía* (Trad. E. García Estébanez). Madrid: Akal.

- Mortice, Z. (2015, 15 de julio). Alphaville is 50: after Modernism lost its meaning, it still had its looks. *Interiors*. <https://www.intjournal.com/thinkpieces/alphaville-is-50-after-modernism-lost-it-meaning-it-still-had-its-looks>
- Ortiz, Á. (1998). *La arquitectura en el cine. Lugares para la ficción*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Peña Frade, N. (2002). La ciudad en la ciencia ficción (la literatura como ilustración y contraste de la teoría). *Revista de Estudios Sociales*, 11, pp. 85-91. <https://doi.org/10.7440/res11.2002.10>
- Pérez, L. F. (2015). De la utopía moderna a la distopía posmoderna. *Educación y Territorio*, 5(9), pp. 79-90. <https://revista.jdc.edu.co/index.php/reYTE/article/view/96>
- Rivera, David (2007). La arquitectura del futuro próximo. El paradigma urbano anti-utópico en el cine posterior a Blade Runner En D. Chiappe (coord.). *Paradigmas. El desarrollo de la Modernidad Arquitectónica visto a través de la historia del cine* (pp. 91-127). Madrid: Fundación Telefónica y La Fábrica.
- Schuster, N. (2019). *La Metrópolis y la arquitectura del poder: ayer, hoy y mañana*. Lima: Editorial Horizonte.
- Suppia, A. (2013). A Babel do futuro: por uma tradução de architecture parlante de Metropolis e Blade Runner. *Remate de Males. Revista de Teoria e História Literária*, 32(2), pp. 335-348 <https://doi.org/10.20396/remate.v32i2.8635891>
- Tängerstad, E. (2012), The Medieval in the Modern: The Cathedral and the Skyscraper in Fritz Lang's Metropolis. En M. F. Scholz, R. Bohn y C. Johansson (eds.), *The Image of the Baltic: a Festschrift for Nils Blomkvist* (pp. 143-166). Visby: Gotland University Press. <http://uu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A527129&dswid=-7444>
- Vielma, J. I. (2019). Tres ciudades en el cine de ciencia ficción. Distopías y consolidación de un régimen de acumulación flexible. *Estoa. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca*, 18(16), pp. 71-81. <https://doi.org/10.18537/est.v008.n016.a06>
- Zamiátin, E. I. (2008 [1924]). *Nosotros* (Trad. S. Hernández-Ranera). Madrid: Akal.

7. REFERENCIAS AUDIOVISUALES

Ball, Wes (Director y Productor) y Bowen, Marty; Godfrey, Wyck; Goldsmith-Vein, Ellen; Hartwick Jr., Joe y Stollman, Lee (Productores) (2018). *Maze Runner: the Death Cure* [Película]. Estados Unidos: Gotham Group / Temple Hill Entertainment / Twentieth Century Fox.

Blomkamp, Neill (Director) y Block, Bill; Blomkamp, Neill y Kinberg, Simon (Productores) (2013). *Elysium* [Película]. Estados Unidos: TriStar Pictures / Media Rights Capital / QED International / Alpha Core / Simon Kinberg Productions / Genre Films / Sony Pictures Entertainment.

Eisenstein, Sergei (Director) (1929). *Staroye e Novoye* [Película]. Unión Soviética: Sovkino.

Gilliam, Terry (Director) y Milchan, Arnon (Productor) (1985). *Brazil* [Película]. Reino Unido y Estados Unidos: Embassy International Pictures.

Godard, Jean-Luc (Director) y Allamelle, René; Michelin, André; Moser, Giorgio y Sirtzky, Jo (Productores) (1965). *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* [Película]. Francia e Italia: André Michelin Productions / Filmstudio / Chaumiane / Athos Film.

Jasný, Vojtech (Director) y Von Zahn, Peter (Productor) (1982). *Wir* [Película]. Alemania Occidental: Windrose.

Kalogridis, Laeta (Creador) (2018-2020). *Altered Carbon* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Mythology Entertainment / Skydance Television

Kubrick, Stanley (Director y Productor) (1971). *A Clockwork Orange* [Película]. Reino Unido y Estados Unidos: Warener Bros. / Polaris Productions / Hawk Films / Max. L. Raab Productions / Si Litvinoff Film Production.

Lang, Fritz (Director) y Pommer, Erich (Productor) (1927). *Metropolis* [Película]. Alemania: Universum Film.

Lawrence, Francis (Director) y Jacobson, Nina y Kilik, Jon (Productores) (2015). *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2* [Película]. Estados Unidos: Color Force / Lionsgate / French Tax Credit

- McTeigue, James (Director) y Hill, Grant; Orleans, Lorne; Wachowski, Lana [como Wachowski, Larry] y Wachowski, Lilly [como Wachowski, Andy] (Productores) (2005). *V for Vendetta* [Película]. Estados Unidos / Reino Unido / Alemania: Warner Bros. / Virtual Studios / Silver Pictures / Anarchos Productions / Studio Babelsberg / Medieboard Berlin-Brandenburg / Dc Comics.
- Miller, Bruce (Creador) (2017-). *The Handmaid's Tale* [Serie de televisión]. Estados Unidos: MGM Television.
- Scott, Ridley (Director) y Deeley, Michael (Productor) (1982). *Blade Runner* [Película]. Estados Unidos: The Ladd Company / Shaw Brothers / Warner Bros. / Blade Runner Partnership / Michael Deeley Production / Ridley Scott Productions.
- Spielberg, Steven (Director) y De Line, Donald; Farah, Dan; Macosko, Kristie y Spielberg, Steven (Productores) (2018). *Ready Player One* [Película]. Estados Unidos e India: Warner Bros. / Amblin Entertainment / Village Roadshow Pictures / Dune Entertainment / De Line Pictures / Farah Films & Management / Reliance Entertainment.
- Spotnitz, Frank (Creador) (2015-2019). *The Man in the High Castle* [Serie de televisión]. Estados Unidos, Reino Unido y Canadá: Amazon Studios / Big Light Productions / Electric Shepherd Productions / Headline Pictures / Picrow / Reunion Pictures / Scott Free Productions.
- Spotnitz, Frank y Oleson, Erik (2016). Travelers (episodio 3 de la segunda temporada). En Spotnitz, F. (Creador), *The Man in the High Castle* [Serie de televisión]. Estados Unidos, Reino Unido y Canadá: Amazon Studios / Big Light Productions / Electric Shepherd Productions / Headline Pictures / Picrow / Reunion Pictures / Scott Free Productions.
- Tati, Jacques (Director y Productor) (1958). *Mon Oncle* [Película]. Francia e Italia: Specta Films / Gray-Film / Alter Films / Film del Centauro / Cady Films.
- Tati, Jacques (Director) y Bernard, Maurice (Productor) (1967). *Playtime* [Película]. Francia e Italia: Specta Films / Jolly Film.
- Truffaut, François (Director) y Allen, Lewis M. (Productor) (1966). *Fahrenheit 451* [Película]. Reino Unido: Anglo Enterprises / Vineyard Film Ltd.
- Vertov, Dziga (Director) (1929). *Chelovek s kino-apparatom* [Película]. Unión Soviética: Vseukrainske Foto Kino Upravlinnia (VUFKU).

Villeneuve, Denis (Director) y Johnson, Broderick; Kosovo, Andrew A.; Sikes, Cynthia y Yorkin, Bud (Productores) (2017). *Blade Runner 2049* [Película]. Estados Unidos / Reino Unido / Canadá / Hungría / España / México: Alcon Entertainment / Columbia Pictures / Sony / Torridon Films / 16:14 Entertainment / Scott Free Production / Babieka / Thunderbirds Films.

Wimmer, Kurt (Director) y de Bont, Jan y Foster, Lucas (Productores) (2002). *Equilibrium* [Película]. Estados Unidos: Dimension Films / Blue Tulip Productions.

