

LA ARQUITECTURA EN EL CINE DE CIENCIA-FICCIÓN.

Francisco García Gómez

El estudio de la arquitectura cinematográfica se nos revela imprescindible para la completa comprensión de la cultura arquitectónica del siglo XX, siendo su importancia similar a la de las efímeras, descritas o pintadas, ya plenamente asimiladas por la historiografía. Sin embargo, las arquitecturas fílmicas casi nunca habían interesado a los investigadores, al menos en España, hasta la aparición del excelente libro de Juan Antonio Ramírez, *La arquitectura en el cine*¹. Centrado en la "edad dorada" hollywoodiense -la época de los grandes decorados, hasta los años 50-, ha abierto caminos para el estudio del tema y ha demostrado que constituye un campo que de momento se presenta como un filón inagotable. Nuestro artículo pretende seguir la línea trazada por Ramírez en éste y en otros trabajos², si bien centrándonos en un género concreto, el de ciencia-ficción, entendido en su acepción plenamente generalizada e inequívoca, ya que no consideramos necesaria en este lugar la discusión etimológica sobre lo acertado o no del término. Creemos que aún reflejando las características generales de toda la arquitectura cinematográfica, la de ciencia-ficción posee rasgos propios que permiten individualizarla. Por último, antes de penetrar en ella, debemos advertir que, como su título indica, este estudio no es ni pretende ser exhaustivo, sino que está concebido como un acercamiento y una primera toma de contacto con el tema, susceptible de futuras profundizaciones.

ARQUITECTURA DEL CINE DE CIENCIA-FICCIÓN: CARACTERÍSTICAS.

El cine comprendió rápidamente su enorme capacidad fantástica, y desde sus comienzos se mostró como un maravilloso fabulador, capaz de asombrar y transportar al espectador a mundos y situaciones increíbles; capaz, en definitiva, de hacer soñar y de lograr que lugares de ensueño adquirieran plena materialización en la mente del gris hombre de la calle. Obviamente, en esta función evasiva el género de ciencia-ficción juega papel muy destacado, precisamente por su propia condición de "irreal". Condi-

¹RAMÍREZ, J.A., *La arquitectura en el cine. Hollywood, la edad de oro*, Hermann Blume, Madrid, 1986.

²Especialmente *Edificios y sueños. Ensayos sobre arquitectura y utopía*, Universidad de Málaga, 1983 y *Construcciones ilusorias. Arquitecturas descritas, arquitecturas pintadas*, Alianza, Madrid, 1983.

Francisco García Gómez.

ción que, paradójicamente, ha sido también la culpable del menosprecio y la incomprensión que ha sufrido durante mucho tiempo este cine y que, desgraciadamente, aún no se ha erradicado por completo. Es, sin duda, una de las filmografías que más pasiones opuestas despierta, y una de las pocas que habitualmente goza de mayor aceptación por parte del público que de la crítica. Numeroso público acude al cine a evadirse, a olvidar sus problemas, desplazarse en el espacio y en el tiempo, y las películas de ciencia-ficción satisfacen a la perfección esa demanda, esa necesidad que el espectador tiene de desconectarse de lo cotidiano y encontrarse con lo mágico. La sociología ha puesto de manifiesto la proliferación del cine y la literatura de evasión en los periodos de crisis, si bien las características del lenguaje cinematográfico posibilitan mucho más que la literatura el contacto con un público desgraciadamente poco dado a leer, convirtiendo al cine en el *mass media* por excelencia del siglo XX³.

Y fue un mago quien, en los albores del nuevo arte, explotó por primera vez sus posibilidades quiméricas. Nos estamos refiriendo a Georges Méliès, auténtico ilusionista de la imagen, al que debemos el primer film de ciencia-ficción, aunque aún en un estadio muy primitivo: *Viaje a la Luna* (1902). Cuando el cine aún no había creado su propio lenguaje, las películas del "mago de Montreuil" maravillaron al público con una ingenuidad que ahora resulta deliciosa. Y pese a su carácter de espectáculo ferial, la obra de Méliès, con sus rudimentarios recursos técnicos y sus fantásticos decorados, ya nos está anunciando dos de los pilares básicos de este género: los efectos especiales y la dirección artística.

Función de las arquitecturas en la ciencia-ficción.

El papel de los decorados y de las arquitecturas es fundamental en el cine, y más aún en el género que tratamos. Partimos de un hecho: gran parte de la ciencia-ficción busca presentar lo irreal y fantástico de la forma más "realista" posible. Pretende hacernos "creíbles" sus estudiadas predicciones o sus extraordinarias historias, que el espectador se traslade a la Tierra del futuro y a las más lejanas galaxias. Para dar consistencia a estos planteamientos debe utilizar la arquitectura y la decoración, debe crear un ambiente adecuado, un espacio por el que se muevan los personajes y en el que se desarrolle la acción. Así, la arquitectura, como escenario, constituye el

³Varias generaciones occidentales se han educado con los medios de masas, los cuales les han conferido tanto una mítica propia como determinados esquemas de pensamiento y percepción del mundo, e incluso modelos de conducta. Se trata, pues, de la nueva cultura de masas, muy diferente, para bien y para mal, de la cultura tradicional.

La arquitectura del cine de ciencia-ficción.

sostén material de la narración (el cine es inconcebible sin espacio), permitiendo la materialización de la fantasía, y convirtiendo por unas horas los sueños en realidad. La importancia, por tanto, de las arquitecturas, es indiscutible. Son lo que mejor define ese mundo que se quiere describir (independientemente de que sea para ensalzarlo o denostarlo). Son ellas, más que otros elementos de la película, las que permiten que nos situemos en esa dimensión. Patentizan, en suma, la necesidad humana de arquitectura, como lugar artificial en el que desarrollar su vida; planteamiento éste que también se aplica a los seres de otros mundos. Y ante todo, y en todos los casos, este ambiente pretende ser símbolo del futuro, si bien veremos que esta cualidad presenta diversas acepciones, muchas de las cuales están más ancladas en el pasado que en la prospectiva.

Al igual que en el comic, y exponente del mutuo préstamo lingüístico e iconográfico entre ambos medios, la arquitectura cinematográfica desempeña también funciones de anclaje y relevo, imprescindibles en toda expresión artística temporal, necesitada de imágenes tanto descriptivas como narrativas. Mediante la función de anclaje se produce una fijación de sentidos, una concentración en connotaciones estables y descriptivas. Anclaje supone, pues, la creación, por parte de las arquitecturas, del escenario: un ámbito físico para el desarrollo del relato. El encuadre cumple también esta función, ya que supone la elección de un punto de vista dado. La geometría de las arquitecturas -aunque pocas veces ortogonal-, posibilita la consecución de planos igualmente geométricos. De esta manera, la arquitectura es lo más adecuado para la obtención de planos simétricos, siendo especialmente patente en directores como Fritz Lang y Stanley Kubrick, siempre preocupados por el rigor compositivo de sus encuadres. Pero a su vez, las arquitecturas pueden deformarse merced a planos distorsionantes como picados, contrapicados y otras angulaciones que alteran las formas y las dimensiones. Con ellas se produce una adjetivación que actúa psicológicamente sobre el espectador, acentuando la intensidad de la narración y el clima de dramatismo, angustia, emoción, misterio o terror que se desee. Más adelante trataremos la creación de estos efectos por medio de la iluminación, otro eficaz mecanismo expresivo.

Es evidente que la arquitectura es algo estático (olvidemos el "movimiento" virtual conseguido por numerosos arquitectos a lo largo de la historia). Sin embargo, en el cine puede también desempeñar la función de relevo, que lleva consigo la acción y la narración. Ésto se consigue por medio de la transformación del decorado gracias a, principalmente, la iluminación. Dicha mutación tiene lugar paulatinamente, conforme a la evolución del relato. De esta manera, el escenario, aún permaneciendo ma-

Francisco García Gómez.

terialmente, sufre a la vez una alteración de signo temporal, combinándose sutilmente las funciones de anclaje y relevo. Así por ejemplo, la nave "Nostromo" de *Alien* no es igual, siendo la misma, al principio que al final de la película: de forma paralela a la acción, cada vez se torna más asfixiante y claustrofóbica, a medida que el monstruo va eliminando a los tripulantes.

Estos decorados no son, pues, algo neutro, sino que, al contrario, las arquitecturas conforman ambientes que colaboran en la intensidad dramática de la narración. Es decir, constituyen el espacio adecuado, sin el cual el significado del film no alcanzaría su plena expresión: la ausencia de esos decorados concretos, o su sustitución por otros, produciría una alteración en el resultado final de las películas, que con toda seguridad perderían gran parte de un atractivo residente en la perfecta relación de la trama con la arquitectura. Ello es señal del peso específico que puede llegar a tener una acertada dirección artística que consiga la exacta imbricación narración-decoración. Así, personajes, acciones y espacios deben armonizar y complementarse mutuamente. Sin embargo, a veces alguno de estos componentes puede destacar e imponerse sobre los otros, rompiéndose el equilibrio: en varios casos es la arquitectura la que lo hace, erigiéndose en la auténtica protagonista y ofreciéndonos mucho de la clave del film. Porque, ¿acaso las ciudades de *Metrópolis* y *Blade Runner*, o las naves de *2001, una odisea del espacio* y *Alien* no son realmente protagonistas, incluso por delante de los seres que, minimizados, viven y sufren en ellas?

Eclecticismo estilístico.

Como arquitectura cinematográfica, a la de las películas de ciencia-ficción se le pueden aplicar sin problemas las características que Ramírez distingue en toda construcción fílmica, concretamente la hollywoodiense⁴. Así, es fragmentaria, altera los tamaños y las proporciones, no suele ser ortogonal, es exagerada, elástica y móvil y sólo tiene sentido dentro de la filmación.

A estas cualidades cabe añadirseles otras tanto propias de la arquitectura cinematográfica en general como exclusivas de este género concreto. En primer lugar nos centraremos en los estilos.

⁴RAMÍREZ, J.A., *La arquitectura en el cine*, op. cit., pág. 103 y ss.

La arquitectura del cine de ciencia-ficción.

La gama estilística es muy variada, pudiendo encontrarse en estas películas desde el racionalismo más vanguardista hasta el historicismo más kitsch. Tal diversidad no suele aparecer nitidamente diferenciada, ya que las más de las veces lo que predomina es una curiosa amalgama de formas y estilos, cuyo reconocimiento exacto, si bien puede distraer a los obsesos de la catalogación, lo que conduce es a un aburrimiento no exento de desesperación. Ello es resultado de una de las principales características de esta arquitectura: el deseo de crear algo "nuevo", algo que pueda convertirse automáticamente en metáfora del futuro. Pero para ello en la mayoría de los casos no son capaces de desvincularse de los estilos preexistentes, tanto de los pretéritos como de los coetáneos, realizando una compleja síntesis que permite definirla como arquitectura eminentemente ecléctica; eclecticismo que si bien no se concibe como recreación de dicha estética decimonónica, en su intención sí muestra paralelismos con ella: combinación de estilos para crear otro nuevo, llegando en ocasiones a producir auténticos pastiches. Muchas veces, pues, se echa en falta una mayor inventiva e imaginación, máxime tratándose de un campo que por su carácter utópico ofrece grandes posibilidades de plantear interesantes aportaciones y experimentaciones. Pero no debemos olvidar varios aspectos que condicionan a estas construcciones: por un lado, las cuestiones económicas y de presupuestos suponen un factor esencialmente limitador; por otro, se trata fundamentalmente de películas muy comerciales -su principal lastre a ojos de la crítica- destinadas a un público que en líneas generales no se caracteriza por sus exigencias arquitectónicas. De ahí que salvo honrosas excepciones el planteamiento de estos filmes no sea de gran seriedad, lo cual no siempre debe entenderse como descalificación. Basta un poco de ingenio, que realmente no falta, para combinar casi literalmente diversas citas en una síntesis que al espectador medio, sin apenas cultura artística, le resultará de una pasmosa modernidad: en realidad, no es otra cosa lo que hace cierto tipo de postmodernidad, sin lugar a dudas la más pedante. Además, salvo los casos en que la ciudad terrestre se nos presenta de nueva planta, en general se trata de evoluciones de urbes preexistentes, por lo que predomina la diversidad estilística. Se trataría entonces de un eclecticismo urbano similar al que siempre han poseído las ciudades -aún más las actuales- y que en realidad es un fenómeno que podría denominarse *convivencia estilística*: ruinas romanas junto a iglesias góticas, palacios barrocos y rascacielos racionalistas. Por último, en algunas películas dicha diversidad debe entenderse como la voluntad de crear una arquitectura asumidamente pastiche, concretamente en las que recrean la estética del comic. Por todo ello, la arquitectura del cine no alcanza la capacidad utópica de la de los ilustradores de ciencia-ficción, cuya inventiva sólo tiene como limitación la bidimensionalidad del papel.

Francisco García Gómez.

Antes adelantamos que la variedad de estilos es muy elevada, incrementándose aún más debido a las constantes contaminaciones que se producen entre ellos. Así, desde sus formas más puras hasta las más impuras, nos encontramos con historicismos, escuela de Chicago, art nouveau, expresionismo, futurismo, art déco, estilo internacional y funcionalismo tecnológico, todos ellos reducidos a meros repertorios formales, habiendo perdido la mayor parte de sus aspiraciones y propuestas utópicas iniciales. Sin embargo, y pese a ello, su selección suele responder a motivaciones concretas, ya que cada uno posee su propia connotación y significado: los rasgos estilísticos (significante) comportan una traducción semántica (significado), por lo que cada forma se asocia a una idea determinada, si bien simple, tópica y estereotipada. De esta manera, el **gótico** se identifica con la religión (es el estilo religioso por excelencia), resaltándose en especial sus aspectos más "siniestros", lo que constituye una recuperación de la visión romántica y expresionista de la Edad Media. En algunas ciudades, los edificios más "antiguos" que se aprecian son los que se aproximan a las formas de la **escuela de Chicago**, utilizadas para mostrar la propia historicidad de la urbe, demostrando así que se trata de una evolución de la actual. En cambio el **modernismo** y el **art déco** (uno de los más socorridos) poseen connotaciones de elegancia y sofisticación. La influencia del **futurismo** se aprecia en las megalópolis con grandes bloques, megaestructuras y tráfico a distintos niveles, elementos todos que constituyen una adecuada imagen del futuro. Del **expresionismo** proporcionan formas -especialmente cristalinas- que incrementan los efectos de extravagancia, megalomanía y fantasía, si bien hay que reconocer que el cine jamás ha plasmado arquitecturas tan originales como, por ejemplo, las de Finsterlin. El **racionalismo** también predomina, siendo sin duda, como luego se verá, el que mejor expresa, junto al futurismo, la más tópica de las visiones del futuro. Más que el primer racionalismo del estilo internacional lo que se plasma es el funcionalismo tecnológico desarrollado a partir de los años 50, y en especial el de las perspectivas y utopías de los 60 y 70⁵.

¿Prospectiva o futurología?

De todo lo mencionado anteriormente surge una pregunta lógica: ¿lo que propone el cine de ciencia-ficción puede considerarse auténtica prospectiva o es tan sólo futurología y fantasía? La prospectiva consiste en un estudio de las posibilidades futuras, previendo científicamente el porvenir de ciertas actividades, en un plazo siem-

⁵Para éstas, ver el excelente libro de RAGON, Michel, *Histoire mondiale de l'architecture et de l'urbanisme modernes, T. III: Prospective et futurologie*, Casterman, Paris, 1986.

La arquitectura del cine de ciencia-ficción.

pre menor a veinte años vista, ya que obviamente el margen de error es directamente proporcional a la dimensión temporal contemplada: a mayor plazo de tiempo, mayor riesgo⁶. Todos los ejemplos que aquí citamos superan este límite; por lo tanto no puede hablarse con propiedad de prospectiva. Como sostiene Ragon, *la diferencia entre utopía y prospectiva es que la utopía sitúa su porvenir en lo imaginario, mientras que la prospectiva ofrece lugares y datos. La utopía es poética, la prospectiva, científica*. Si bien inmediatamente matiza: *O al menos la prospectiva se ve científica, mientras que la dosis de poesía que contiene es en realidad su mejor triunfo*⁷. Lo que estas películas nos proponen es, ante todo, fantasía.

Centrándonos en los films de ciencia-ficción más "serios"⁸ sí podría hablarse de cierta prospectiva; o al menos algunos nos ofrecen un futuro que puede parecernos relativamente posible, especialmente los más pesimistas, como *Blade Runner*, triste señal de que el ser humano no confía mucho en sí mismo. Ante todo muestran una sociedad caótica resultado de la evolución de la actual y presentada como hipertrofia de la capitalista. Dichos films suponen un nuevo grito de alarma ante un futuro al que podemos estar conduciéndonos, un revulsivo para que al menos nos concienciamos. Se diferencian de la prospectiva "científica" en que se limitan a mostrar, sin proponer soluciones explícitas; pero en cambio, dada su cualidad de medios de masas, consiguen mayor difusión e impacto. Sólo en estos casos pueden considerarse -y con reservas- prospectivas, ya que no podemos olvidar que estas arquitecturas lo que ante todo pretenden es crear un marco ambiental -pocas veces con postura crítica-, nunca propuestas serias de soluciones a problemas urbanísticos o arquitectónicos, al contrario que los arquitectos que practican la prospectiva. Estarían más cerca, pues, de la postura lúdica (aunque no exenta de cinismo) de un grupo *Archigram* que de las utopías de un Soleri.

Las visiones del futuro.

En líneas generales, la arquitectura de las películas de ciencia-ficción puede dividirse en tres grandes grupos:

⁶Ragon distingue entre prospectiva a corto plazo (de tres a cinco años), a medio plazo (hasta diez años) y a largo plazo (hasta veinte años). RAGON, M., *Op. cit.*, pág. 21.

⁷*Ibidem*, pág. 24.

⁸Debe aclararse que el término "serios" es relativo, ya que, por ejemplo el que sigue considerándose el ejemplo más serio dentro del género, *2001, una odisea del espacio*, presenta, pese a la coherencia de su planteamiento y de su presentación, un mundo aún muy lejano: a comienzos del siglo XXI todavía quedará mucho para que los ordenadores razonen y el hombre alcance Júpiter... a no ser que algún monolito nos ayude.

Francisco García Gómez.

1-) La **visión pesimista**, derivada de *Metrópolis*, no cree en la utopía del progreso sin límites, aunque en absoluto va en contra del progreso racional y consciente. Su postura crítica parte de la base de que la sociedad habrá empeorado, incrementando los males de la capitalista, de la que será lógica y terrible consecuencia. Presenta inmensas megalópolis deshumanizadas y jerarquizadas, en las que la naturaleza ha sido borrada por completo y el hombre ha perdido su dignidad; el volumen de producción ha aumentado de forma exagerada y el capital se encuentra concentrado en grandes empresas controladoras de la ciudad. Fatalmente posible, constituye sin duda la visión más impactante, sería advertencia de los peligros a los que puede conducir el desbordamiento de la sociedad actual. Desde el punto de vista iconográfico, tales ciudades son la hipertrofia de nuestras grandes urbes y están hechas con los despojos de este mundo. Sus arquitecturas siguen los modelos de las primeras vanguardias del siglo XX, combinando algún historicismo con elementos de la escuela de Chicago, modernismo, expresionismo, futurismo, racionalismo y art déco, todo ello con insistencia en la degradación y en la suciedad. Similar a la ofrecida por Orwell en *1984*, fue apartada durante algunas décadas para resurgir nuevamente en los 70 (cuando la crisis oscurece la euforia) en el comic y en películas como *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973), la terrorífica *Alien* (Ridley Scott, 1979, cuyo diseñador artístico fue Moebius) (fig. 1) y sus continuaciones, *Mad Max* (George Miller, 1980), *1997: rescate en Nueva York* (John Carpenter, 1981), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), una de las más agobiantes expresiones de esta vertiente, *Brazil* (Terry Gilliam, 1984) o *Terminator* (James Cameron, 1984). Es el ocaso de nuestra civilización.

2-) La **visión optimista** fue creada en los años 60, si bien contando con precedentes como la constructivista *Aelita* (Iakov Protazanov, 1924) o *La vida futura* (William Cameron Menzies, 1936), de asombrosa imaginería, y antecedentes arquitectónicos como la Feria Mundial de Nueva York de 1939-40; con altibajos, especialmente en los 80, ha llegado hasta nuestros días. Antítesis de la anterior, considera que la sociedad habrá mejorado en el futuro, gracias fundamentalmente al progreso técnico-científico, que se concibe sin límites. Sin embargo estas mejoras son ante todo materiales, ya que muchos de estos films coinciden en mostrar que la obtención de tales ventajas va en detrimento de la pérdida de determinados valores espirituales, en especial la libertad⁹. Preconiza una estética de la comodidad, el confort y la lim-

⁹El protagonista de *Rollerball* (N. Jewison, 1975), Jonathan, expresa en una escena dicho concepto a la perfección: *Hubo un tiempo en que la gente podía elegir entre rodearse de comodidades o su libertad. Y, por supuesto, se decidieron por el confort. El individualismo quedó sacrificado, pues, en aras de la igualdad, la cual puede conducir a una inquietante homogeneización de la sociedad. Esto es característico de las películas*

La arquitectura del cine de ciencia-ficción.

pieza, con espacios sencillos, brillantes, luminosos y asépticos, en los que todo está fundado en el diseño y en donde la naturaleza no se obvia por completo; incluso cuando no aparece, la arquitectura pretende no hacerla añorar, obviamente sin éxito: en *Desafío total*, por ejemplo, los protagonistas comen ante una gran pantalla que les proyecta, como si de una ventana se tratara, un bello paisaje. Constituyen proyecciones futuristas de las especulaciones, aspiraciones y sueños de la arquitectura racionalista, elevada a la máxima potencia: en el futuro, sostiene, podrá plasmarse con plenitud la utopía funcional que aún no se ha conseguido realizar. Pero más que una sociedad perfecta lo que ofrecen es lo que Aracil y Rodríguez comentan refiriéndose a las utopías tecnológicas de los 60, *planteadas no como modelos de una sociedad ideal sino como propuestas efectivas de un control total del diseño, desde el más mínimo elemento hasta la estructura urbana*¹⁰. Ya hemos visto que tales sociedades no son en absoluto excelentes -sirva como ejemplo *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966), según la eficaz parábola de Bradbury-; en cambio, la arquitectura sí se concibe como modelo de perfección: es lo que podríamos llamar "optimismo arquitectónico". Formalmente se plasma un *funcionalismo tecnológico e industrializado, más que racionalista a ultranza*¹¹ y también ciertas construcciones orgánicas de las últimas décadas -como las llamadas "casas-escultura"-, las cuales, siguiendo interesantes concepciones biológico-ecológicas, proliferaron desde los 60, principalmente en Francia y Estados Unidos, consiguiendo una elogiada simbiosis entre arquitectura y naturaleza. En estos casos el cine de ciencia-ficción aprovecha perfectamente la ocasión para introducir arquitectura de tecnología y diseño vanguardistas, realizada con materiales como plásticos hinchables, acero, vidrio u hormigón. Vanguardista fue el diseño de *2001, una odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968), película que supuso la madurez intelectual del género y cuya iconografía creó escuela (figs. 2 y 3). Así, sus naves e interiores influyeron en películas como *La amenaza de Andrómeda* (Robert Wise, 1971), *Naves silenciosas* (del director de efectos especiales de *2001*, Douglas Trumbull, 1971), *La fuga de Logan* (Michael Anderson, 1976), la serie televisiva y cinematográfica *Star Trek*, *Saturno 3* (Stanley Donen, 1980), *Desafío total* (Paul Verhoeven, 1990) o determinadas arquitecturas de *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977), *El Imperio contraataca* (Irving Kershner, 1980) y *El retorno del Jedi* (Richard Marquand, 1982).

americanas realizadas en plena guerra fría, metáforas más o menos explícitas de la situación contemporánea, proyectada hacia el futuro. De esta forma el público quedaba advertido y convencido de los peligros de un Estado todopoderoso.

¹⁰ARACIL, Alfredo, y RODRÍGUEZ, Delfín, *El siglo XX, entre la muerte del Arte y el Arte Moderno*, Istmo, Madrid, 1988, pág. 426.

¹¹MARCHÁN, Simón, *La arquitectura del siglo XX. Textos*, Alberto Corazón, Madrid, 1974, pág. 375.

Francisco García Gómez.

3-) La **visión derivada del comic** de los años 30, especialmente del *Flash Gordon* de Alex Raymond, es sin duda la más lúdica e intrascendente, proponiéndose ante todo entretener sin preocuparse apenas por reflexiones prospectivas. Ello se debe a que lo que presenta son arquitecturas de otros mundos y de otros seres (si bien hay casos en que pueden interpretarse como metáforas de la vida terrestre), dejando vía libre a la inventiva. Por tanto, es la de imaginación más desbordante pero, a la vez, la que más se sirve de los historicismos, entendidos eclécticamente. Utiliza formas asociadas a la fantasía, en especial de resonancias orientalizantes, lo que refleja una relación entre Oriente y lo maravilloso que ha sido una constante mítica en la cultura occidental. Así las formas bulbosas, cristalinas y el lujo a lo oriental, se combinan con historicismos europeos (fundamentalmente el gótico) y estilos coetáneos como la Escuela de Chicago, el expresionismo o el art déco, conformando lo que M^a Teresa Martín Oliver llama *futuro arcaico* y *arquitectura repostera*¹². El pastiche está servido. Nos encontramos con el kitsch psicodélico de *Barbarella* (Roger Vadim, 1968, según el comic de Forest), las construcciones cristalinas del Krypton de *Superman* (Richard Donner, 1978), la fiel versión de *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), el extraño mundo creado por Frank Herbert en su novela *Dune* (David Lynch, 1984), el goticismo de *Batman* (Tim Burton, 1989, según el comic de Bob Kane) y las fabulosas arquitecturas de la "Trilogía de las galaxias".

La máquina y la vida urbana.

Pese a sus diferencias, estas imágenes del futuro coinciden básicamente en dos constantes: omnipresencia de las máquinas (tanto para bien como para mal) y porvenir caracterizado por la vida urbana.

La tecnología controla la mayor parte de las actividades del futuro, convirtiéndolo en un auténtico reino de las máquinas, sueño dorado de casi todas las vanguardias históricas: salvo para el expresionismo, enfrentado a la industria, la mecanización ha sido sin duda el mito más tópico de la modernidad y el futuro¹³. Sin embargo, las actitudes del cine ante el maquinismo futurista son otra vez opuestas:

¹²MARTÍN OLIVER, M^a Teresa, "Arquitecturas visionario-utópicas en Flash Gordon", *Boletín de Arte* nº 3, Departamento de Historia del Arte, Universidad de Málaga, 1982, págs. 297-341.

¹³Un interesante acercamiento al tema se encuentra en: RAMÍREZ, J.A., "El trasatlántico y la estética de la máquina en la arquitectura contemporánea", *El barco*

La arquitectura del cine de ciencia-ficción.

-La visión pesimista critica sus aspectos negativos, en especial su uso irracional e incontrolado, que inexorablemente produciría un hombre esclavo de sus máquinas. De ello ya advirtieron Clair en *¡Viva la libertad!* (1931) y Chaplin en *Tiempos modernos* (1936), películas que si bien no pueden considerarse plenamente de ciencia-ficción, sí contienen las más afiladas críticas al progreso mal entendido.

-La visión optimista, en cambio, ensalza sus valores: la máquina está al servicio del hombre, ahorrándole trabajo y proporcionándole comodidades. El diseño tecnológico lo controla todo, dando como resultado una industrialización, estandarización y seriación de la arquitectura y la vida similar a la propugnada por Gropius o Le Corbusier (*las máquinas conducirán a un orden nuevo, de trabajo, de reposo*¹⁴). De ahí que en tales películas la máquina aparezca hipertrofiada y lo más evolucionada posible¹⁵.

-Por último, en la iconografía del comic, las máquinas reciben una valoración positiva, ya que son ellas las que permiten el desarrollo de esos mundos. Los seres de otras galaxias poseen tecnología similar a la humana -la misma transposición que hace que también necesiten viviendas-, si bien formalmente no se ven libres de elementos arcaizantes que responden al eclecticismo predominante en dicha visión.

Estas películas también coinciden en la presentación de un mundo futuro eminentemente urbano, lo que sí podría considerarse como cierta prospectiva al ser resultado de una previsión: la población humana aumenta a ritmo acelerado y el espacio comenzará a escasear, por lo que predominarán las concentraciones urbanas en forma de gigantescas megalópolis (es la misma necesidad la que, ya dentro de los límites de la futurología, le llevará a la creación de colonias en otros planetas, protegidas por cúpulas geodésicas como las diseñadas por Buckminster Fuller). Sin embargo en ellas no se aprecia la estructura urbana, salvo cuando es caótica, como sucede en las visiones negativas, cuyo modelo de ciudad es similar al ofrecido por los arquitectos futuristas: megaestructuras, tráfico a diversos niveles, ausencia de naturaleza, etc. También poseen evidentes paralelismos con la arquitectura pop propuesta por Scott

como metáfora visual y vehículo de transmisión de formas, *Actas del Simposio Nacional de Historia del Arte (C.E.H.A.)*, Málaga-Melilla, 1985, págs. 15-57.

¹⁴LE CORBUSIER, *Hacia una arquitectura*, Poseidón, Barcelona, 1977, pág. 79.

¹⁵En 2001, una odisea del espacio, por ejemplo, ello fue posible gracias a la colaboración de organizaciones y empresas como la NASA, General Electric, IBM o PANAM. POLO, Juan Carlos, *Stanley Kubrick*, Ediciones JC, Madrid, 1986, pág. 102

Francisco García Gómez.

Brown y Venturi, aunque despojada de su toque irónico: grandes aglomeraciones, luces de neón y, en especial, rechazo de la planificación cartesiana.

La ciudad concebida por Le Corbusier¹⁶, por el contrario, apenas es reflejada por este cine, y menos aún al completo. Para él, pese a su exaltación de la máquina, la naturaleza es imprescindible, al igual que la existencia de planificación: *El trazado regulador es un seguro contra la arbitrariedad*¹⁷ y es arbitrariedad lo que predomina en las ciudades de ciencia-ficción, donde en absoluto se da la zonificación propugnada por Le Corbusier y otros urbanistas. Pese a que la ciudad de la visión optimista no sea caótica, no se presta especial atención a su estructura. De esta forma, pese a aparecer planificada, ha perdido el carácter revolucionario de las vanguardias, reduciéndose la arquitectura funcional-tecnológica a un simple repertorio formal que es, ante todo, símbolo del futuro: la sociedad ha mejorado gracias a la ciencia, no a la arquitectura como querían los vanguardistas. Más bien, estos ejemplos son, en su mayoría, lo que Simón Marchán llama, refiriéndose a ciertas propuestas futuristas de los 60, *utopías concretas tecnocráticas, una proyección de las posibilidades técnicas en el futuro, pero no tanto utopías concretas sociales en un sentido pluridimensional*¹⁸.

La iluminación.

En esta arquitectura juega un papel fundamental el elemento básico del cine: la iluminación. Ésta, aparte de su función habitual de moldear y definir -o indefinir- las formas, tiene también la misión de influir psicológicamente en el espectador, actuando de forma similar a los encuadres distorsionantes. En la perfecta integración entre arquitectura y narración es determinante la iluminación, con la cual se juega para producir los efectos deseados. Así, en algunos casos predomina una luz potente que inunda todo el decorado, generalmente en los interiores del futurismo sofisticado a los años 60, en los que además cada aparato posee innumerables luces de colores, derivados de los actuales paneles de mando habituales en vehículos y centros de control, desde hace tiempo convertidos un otro tópico del futuro (fig. 4). En cambio, en otros -ésta suele ser la tónica del cine actual desde hace unos quince años- la iluminación es irregular y deficiente, concediéndose el protagonismo a la oscuridad. Aparte de ser un excelente sistema para disimular los defectos de la decoración (hacerla con el mínimo detalle es poco menos que imposible), contribuye a la perfección en la creación de la

¹⁶LE CORBUSIER, *La ciudad del futuro*, Infinito, Buenos Aires, 1971.

¹⁷LE CORBUSIER, *Hacia... Op. cit.*, pág. 51.

¹⁸MARCHÁN, S., *Op. cit.*, pág. 484.

La arquitectura del cine de ciencia-ficción.

atmósfera deseada: uso de la luz que ya fue muy bien entendido por los cines expresionista alemán y negro americano. La escasa e irregular iluminación desvirtúa las formas, haciéndolas inconcretas y consiguiendo una manipulación espacial que incrementa la sensación de agobio, angustia, claustrofobia, opresión, misterio o terror. De esta manera, la forma se une a la trama argumental para obtener el efecto final.

La inconcreción, resaltada por la iluminación -que en realidad lo que hace es disimularla-, se convierte así en otra de las características de esta arquitectura. Aunque hemos dicho que son reconocibles y clasificables numerosas formas, también es cierto que en muchos casos resulta casi imposible definir las, ya que los detalles se escapan a la vista predominando más bien el efecto global. La creación de una atmósfera idónea es lo que interesa ante todo. Es decir, va dirigida a tocar nuestra fibra sensible, por lo que actúa de forma psicológica y expresionista. Inconcreción que aumenta su carácter fantástico y su poder de sugerencia y evocación porque, como acertadamente sostiene Ramírez: *Podemos afirmar que la arquitectura en el cine es la única emotivamente funcional, pensada exclusivamente para inducir sensaciones y sentimientos, sin otras consideraciones estructurales o utilitarias*¹⁹.

UN GRAN EJEMPLO: *METRÓPOLIS*

A continuación, analizaremos en profundidad una película: *Metrópolis*. Su elección radica en su importancia pionera y en la confluencia en ella de gran parte de los elementos anteriormente expuestos.

Metrópolis (Fritz Lang, 1926; decorados y maquetas de Otto Hunte, Erich Kettelhut y Karl Vollbrecht; efectos especiales de Eugene Schüfftan) es la película que inicia la prospectiva catastrofista en el cine de ciencia-ficción. Film mítico donde los haya, esta obra maestra es susceptible de innumerables lecturas, y como tal ha hecho correr caudalosos ríos de tinta. En ella convergen temas favoritos del cine alemán, como el cientifismo y el hombre subyugado por fuerzas superiores. Sin embargo, aquí sólo nos centraremos en su visionaria arquitectura. Ante todo y desde el punto de vista formal, destaca por el rigor geométrico de sus planos, con una depuración y un ritmo admirables -no olvidemos que Lang estudió arquitectura, lo que es patente en la "construcción" de sus filmes-. *Metrópolis*, empezando por sus simétricos encuadres, muestra una decidida vocación plástica y arquitectónica, mucho más que pictórica, al

¹⁹RAMÍREZ, J.A., *La arquitectura en el cine*, Op. cit., pág. 123.

Francisco García Gómez.

contrario que las anteriores películas expresionistas²⁰. De hecho, se produce una íntima unión entre la arquitectura y el relato, siendo aquella auténtica protagonista, fundamental para la comprensión del argumento: por ejemplo, divide a la sociedad en dos bloques (dominadores- dominados, arriba y abajo respectivamente) y posee connotaciones simbólicas. Como el propio director sostiene: *un expresionismo del género más sutil logrará la armonía recíproca de la acción, la guardarropía y el entorno*²¹. Lang nos muestra una gigantesca ciudad del futuro, con una imaginación que, pese a sus numerosas ingenuidades, aún sigue sorprendiendo. En su elaboración se ha recurrido a un sincretismo estilístico que hace que la película sea de un expresionismo diferente al predominante en el cine de la época, o al menos el más tópico (el derivado de *El gabinete del doctor Caligari*). En ella se combinan elementos expresionistas, futuristas, cubistas, art déco, racionalistas y revivalistas. Si bien lo que predomina es la imagen futurista, veremos cómo en determinadas edificaciones es incapaz de separarse del historicismo y del simbolismo que éste conlleva.

Lo más novedoso en esta película de anticipación es la ciudad, con sus altísimos rascacielos, sus profundas calles entre las que vuelan los aviones (biplanos y triplanos de la época), sus pasos a diversos niveles, su incesante tráfico... (fig. 5), todo ello rodado por el procedimiento Schüfftan²². Se trata de la evolución de la ciudad contemporánea, elevada a una escala gigantesca. Su iconografía "ultramoderna" bebe, para el aspecto exterior, al menos en tres fuentes concretas e indiscutibles. En primer lugar en Nueva York, ciudad que Lang visitó en 1924 con Erich Pommer para estudiar las nuevas técnicas cinematográficas y que le marcó una profunda huella: *Me causó una gran impresión. El barco atracó en un muelle del West Side, en Nueva York. Miré las calles, las luces brillantes y los altos edificios, y allí concebí Metrópolis*²³. En segundo lugar, en la imagen de la ciudad ofrecida por la tríada de arquitectos futuristas: Sant'Elia (fig. 6), Chiattonne y Marchi. En este sentido, el *Manifiesto de la arquitectura futurista* (1914) de Sant'Elia, nos ofrece un párrafo revelador: *Tenemos que inventar y reconstruir la ciudad futura. Debe ser como un inmenso, tumultuoso, bullicioso, noble lugar de trabajo, dinámico en todas sus partes; y la casa*

²⁰SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán. 1919-1933*, Verdoux, Madrid, 1990, pág. 347.

²¹Cit. por PEHNT, W., *Op. cit.*, pág. 167.

²²Mediante un espejo, la imagen de una maqueta se superpone a la del decorado construido.

²³Cit. por GARCI, José Luis, "La ciencia ficción", *El cine*, Buru Lan, San Sebastián, 1973, T. 2, pág. 24. Sobre el film, aparte del libro anteriormente citado de SÁNCHEZ-BIOSCA, puede consultarse: CASAS, Quim, *Fritz Lang*, Cátedra, Madrid, 1991.

La arquitectura del cine de ciencia-ficción.

futurista debe ser como una máquina gigantesca.(...) de cemento, cristal y hierro (...) en el borde de un abismo tumultuoso: la calle, que ya no se alargará como una alfombra a los pies de las edificaciones, sino que se hundirá en la tierra a varios niveles, acogiendo a la circulación de la ciudad, enlazando los diversos niveles mediante pasarelas metálicas y escaleras mecánicas rápidas²⁴. Y en tercer lugar, en el fotomontaje que Paul Citroen realizó en 1922, titulado precisamente *Metrópoli* (fig. 7). El paralelismo y la influencia sobre el film de Lang son evidentes, presentando ambos una ciudad a la que cabría definir de "caos ordenado". A su vez, y debido a su éxito, *Metrópolis* será fuente de inspiración de numerosos artistas, pudiendo destacarse una visión de la Nueva York del futuro que Erich Mendelsohn hizo en 1929 para el *Russland Europa Amerika* (fig. 8). Tampoco debe olvidarse la relación de la película con la grandilocuente arquitectura nazi, como así nos recuerda la famosa anécdota de Jean Lafitte²⁵. La ciudad de Lang, como sus habitantes, es una urbe homogénea y uniforme, con edificios neutrales y racionalistas, toques art déco y elementos de la arquitectura expresionista. Así, la inmensa torre central (fig. 9) desde donde Fredersen controla la ciudad, contiene resonancias míticas muy del gusto de los arquitectos visionarios alemanes, especialmente Bruno Taut (fig. 10): es una montaña cósmica coronada por una estrella de cinco puntas -no de siete como la propuesta por Taut- con connotaciones igualmente cósmicas y hermético-alquímicas²⁶. La torre es una constante en la arquitectura expresionista, reflejando la lucha del espíritu contra la materia y el anhelo de lo elevado y excelso²⁷. Dicha tipología, concretamente la variante del rascacielos, será imprescindible en toda imagen del futuro, y por lo tanto en el cine de ciencia-ficción, aunque en este caso por influencia del futurismo y el racionalismo, libres de la simbología expresionista: manifiesta tanto la necesidad de espacio como el dominio técnico alcanzado por el hombre. Pero volviendo al edificio de *Metrópolis*, debe advertirse que también recuerda a la Torre de Babel, la cual aparecerá en el sermón de María en las catacumbas, y cuyo paralelismo es claro: si la construcción babilónica dió como resultado la incompreensión entre los hombres, es también la incompreensión humana

²⁴En MARCHÁN, S., *Op. cit.*, págs. 83-84.

²⁵Se encuentra en su libro *Nous les vivants* y fue recogida por Sadoul, según VILLEGAS LÓPEZ, Manuel, *Los grandes nombres del cine*, Planeta, Barcelona, 1973, T. II, pág. 221: Subiendo en 1943 la enorme escalera de Mauthausen, otro prisionero le preguntó: *¿Conoces el film Metrópolis?*

²⁶FAGIOLO, Marcello, "La catedral de cristal. La arquitectura del expresionismo y la tradición esotérica", en ARGAN, Giulio Carlo et al., *El pasado en el presente. El revival en las artes plásticas, la arquitectura, el cine y el teatro*, Gustavo Gili, Barcelona, 1977, págs. 199-258.

²⁷PEHNT, W., *Op. cit.*, pág. 159.

Francisco García Gómez.

la que ha producido esta metrópoli deshumanizada, la cual alcanza su más sombría expresión en la ciudad subterránea de los obreros (fig. 11).

Éstos en su automatismo no se diferencian de las máquinas ni de sus viviendas cúbicas: la geometría dominadora se impone sin piedad a las masas, convirtiendo a los hombres en autómatas. El carácter inhumano de las máquinas es perfectamente simbolizado por la visión que Freder experimenta en su particular "descenso a los infiernos", en la cual aquellas se metamorfosean en un sanguinario Moloch -inspirado en el que aparece en el exitoso film de Pastrone, *Cabiria* (1913)- que engulle sin piedad a los esclavos-obreros. Ya aquí se aprecia una constante de *Metrópolis*: la síntesis entre vanguardia y tradición, entre el mito del futuro y las más ancestrales leyendas, tan caras al espíritu germánico (fig. 12). Es en estas escenas subterráneas donde se encuentran algunas más brillantes aportaciones, tanto formales como iconográficas de *Metrópolis*, a la vez que constituyen un potente grito de alarma encaminado a evitar la creación de un futuro tan imperfecto y deshumanizado: la pesadilla puede convertirse en realidad.

Sobre este infierno incomunicado se sitúa la ciudad de los ricos, presidida por el edificio de Fredersen. En su cúspide se encuentran los paradisíacos jardines de Yoshiwara, para el disfrute de los ociosos hijos de los dueños, un Edén de delicioso gusto kitsch años 20, al igual que las habitaciones. Dicho espacio privilegiado es el único vestigio de naturaleza que se conserva en esta antinatural urbe, debiendo mantenerse protegido y aislado del exterior, en su cualidad de don máspreciado. Será precisamente ahí donde el joven Freder conozca a María -su entrada en el jardín es casi una aparición sobrenatura-, decidiendo tras ello bajar al mundo inferior, hasta entonces desconocido para él. El choque con la terrible realidad le ilumina -paradójicamente en un lugar de tinieblas- y hace que se entregue a la lucha por la dignidad de los oprimidos. Tanto él como la muchacha se erigen así en los únicos mediadores entre ambos mundos, algo que al principio parecía imposible.

Pero hay tres lugares que no respiran esa "modernidad" y cuyas formas presentan un simbolismo bastante palmario. Responden a la fijación langiana -expresionista en general- por las fuerzas atávicas, ocultas y misteriosas, señal de que los fantasmas siguen poblando esa geométrica ciudad futura. Así, la casa del científico Rotwang, minimizada por los inmensos bloques, es una vivienda gotizante derivada del *caligarismo*. El científico, independientemente de que esté loco, es un personaje diferente, un genio (creador de la metrópoli e inventor del robot); de ahí que su vivienda sea también distinta. Además, la iconografía que le rodea tiene su origen en la novela

La arquitectura del cine de ciencia-ficción.

gótica: es el doctor Frankenstein del futuro, e incluso su ayudante es un jorobado, como en la novela de Mary Woolstonecraft Shelley. Sin embargo, hay un nuevo matiz: su aislamiento es fruto de un amor perdido, más que de un excesivo celo en el trabajo; es precisamente la pérdida del ser querido, la fallecida esposa de Fredersen, cuya imagen conserva en el laboratorio, lo que le ha llevado a olvidarse del mundo.

A través de secretos pasadizos y escaleras dignos de la más escabrosa novela gótica y tan del gusto del cine expresionista, se llega a las catacumbas donde María predica su ecumenismo mesiánico a los obreros, los cuales pierden el automatismo alentados por la esperanza²⁸. Aquí la arquitectura no impone su geométrico ritmo a los hombres, predominando la irregularidad por una vez en el film: este lúgubre lugar llega incluso a hacerse acogedor, por lo que representa para los trabajadores. Las catacumbas van indisolublemente asociadas al cristianismo primitivo, y es ésto al fin y al cabo lo que les ofrece la iluminada María -hasta el nombre es elocuente- en este mítico, ancestral y remoto espacio presidido por grandes cruces. Ámbito que se nos presenta, pues, como la más radical antítesis de la ciudad futurista. Personalizando en Freder mediante su "conversión", esta secuencia viene a decirnos que el hombre debe volver a los orígenes para recuperar su espíritu perdido, actuando en ello la religión de catalizador idóneo. Sólo unido por medio del amor podrá luchar contra las injusticias establecidas y el dominio de lo irracional.

En tercer lugar, la catedral, de estilo gótico, el más tópicamente ligado a la espiritualidad que el film pretende expresar. El cristianismo, para los autores de *Metrópolis*, no puede separarse del gótico, a su vez pleno de misterio y simbolismo. Nuevamente la religión se erige en salvadora de un mundo que camina sin remisión hacia el caos. Será en el templo donde tendrá lugar el desenlace de la película: de sus terrazas caerá Rotwang, quien tenía secuestrada a María, y ante su portada se producirá la reconciliación entre el capital y el trabajo. Este forzado final ha sido siempre uno de los aspectos más controvertidos de la película, pues en él se ha visto el germen de ciertas ideas nacionalsocialistas -es harto conocida la admiración que los jefes nazis sentían por *Metrópolis*-. Como todo lo extravagante del film, fue debido a Thea von Harbou; sin embargo, Lang también se considera culpable al haberlo filmado, como más tarde reconoció: *La tesis principal era de la señora von Harbou, pero soy responsable al menos de un cincuenta por ciento, porque la realicé. No estaba entonces tan preocupado por la política como estoy ahora. No se puede hacer una película social en la que se dice que el intermediario entre la mano y el cerebro es*

²⁸SÁNCHEZ-BIOSCA, V., *Op. cit.*, pág. 350.

Francisco García Gómez.

*el corazón. Eso es un cuento de hadas*²⁹. Lo que ello patentiza es la debilidad -e incluso ridiculez- del guión frente a la riqueza formal, iconográfica y de la puesta en escena, su principal aportación. Es nuevamente Lang quien nos lo aclara: *Cuando trabajaba en esta película, me gustaba mucho. Años después le he visto numerosos defectos. El simbolismo era excesivo*³⁰.

Por último, debemos reseñar una dualidad constante a lo largo de toda la película: la vida futura y el progreso tecnológico provocan a la vez fascinación y rechazo moral. Si esta actitud es evidente ante la ciudad, el objeto que mejor lo patentiza es sin lugar a dudas el robot, una "Eva futura" como la imaginada por Villiers de L'Isle-Adam que, pese a sus amplias posibilidades es empleado únicamente para el mal. Aunque las máquinas le deslumbran, Lang, con gran lucidez, es consciente del peligro que acarrearán. Igual sucede con la ciudad, en la que se echa en falta un alma que suavice la radical belleza de su arquitectura. Durante el desarrollo de la trama es la visión pesimista la que predomina. Pero el mensaje escatológico (tan del gusto expresionista) que María predica triunfará al final, si bien desvirtuado. Como sostiene Ramírez, esta película testimonia la crisis del primer futurismo: la máquina necesita los afectos para dejar de ser inhumana y convertirse en un organismo biológico³¹. Sólo así podrá salvarse el futuro.

²⁹Cit. por GARCÍ, J.L., *Op. cit.*, pág. 26.

³⁰*Ibidem*, pág. 26.

³¹RAMÍREZ, J.A., "Volverás a Metrópolis", *Arquitectura viva* n° 17, Madrid, marzo-abril 1991, págs. 38-39 (ahora en RAMÍREZ, J.A., *Arte y arquitectura en la época del capitalismo triunfante*, Visor, Madrid, 1992, págs. 227-233).

La arquitectura del cine de ciencia-ficción.

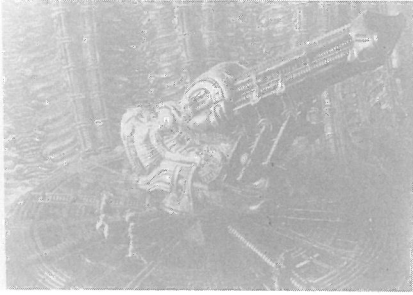


Fig. 1. *Alien.*

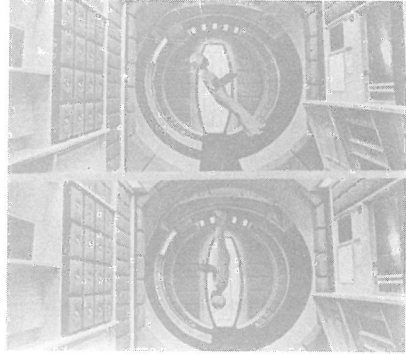


Fig. 2. *2001, una odisea del espacio.*

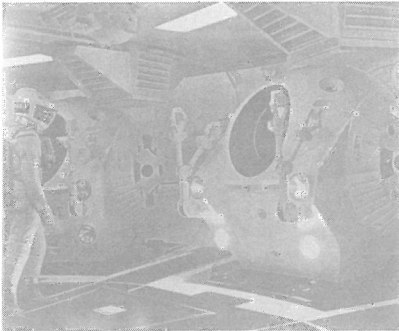


Fig. 3. *2001, una odisea del espacio.*

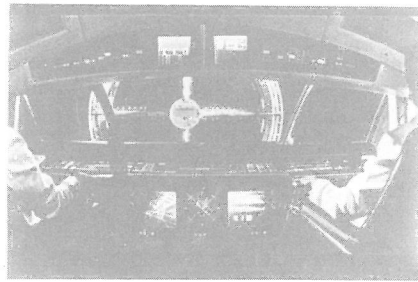


Fig. 4. *2001, una odisea del espacio.*

Francisco García Gómez.

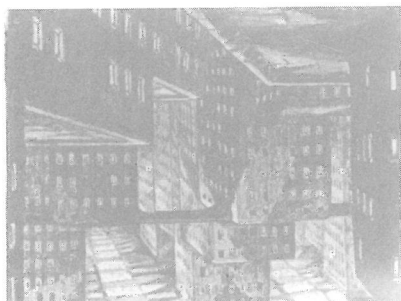


Fig. 5. Boceto de Erich Kettelhut para *Metrópolis*.

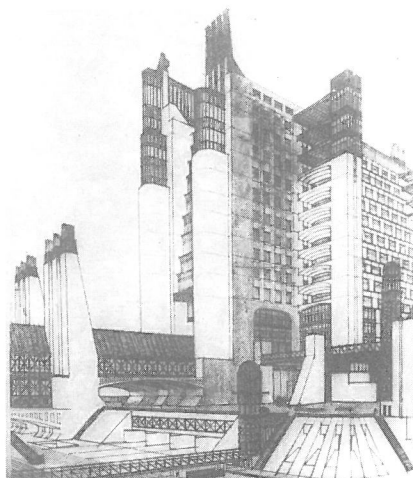


Fig. 6. Antonio Sant'Elia: *Ciudad Nueva*, 1914.

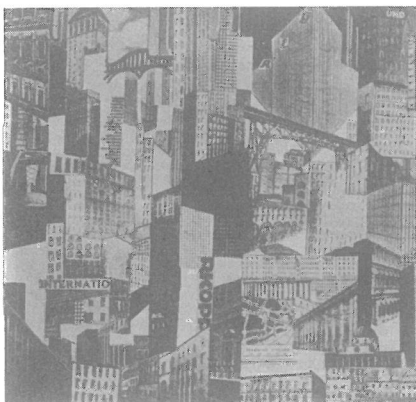


Fig. 7. Paul Citroen: *Metrópolis*, 1922.



Fig. 8. Erich Mendelsohn: *Nueva York del futuro*, 1929.

La arquitectura del cine de ciencia-ficción.



Fig. 9. *Metrópolis*.

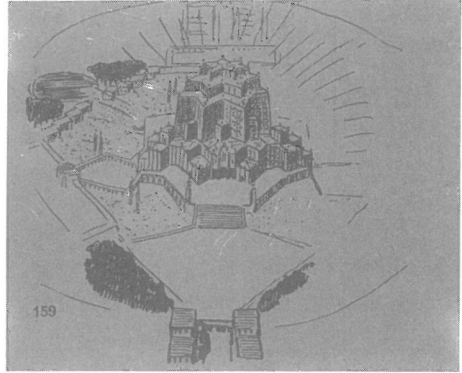


Fig. 10. Bruno Taut: *Casa del Cielo*, 1920.

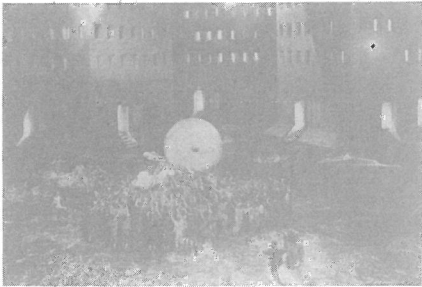


Fig. 11. *Metrópolis*.

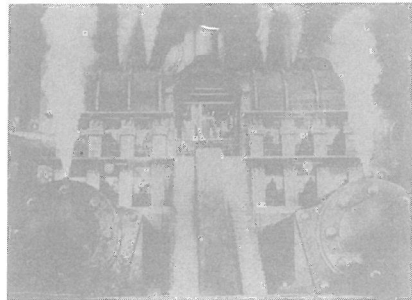


Fig. 12. *Metrópolis*.