

La influencia de la metrópolis futurista y la ciudad tecnologizada en el cine de animación japonés. *Metrópolis de Rintarô* como escenario de poder narrativo frenético y fascinante

The influence of the futuristic metropolis and the technologised city in Japanese animated films. *Rintaro's Metropolis* as a setting of frantic and fascinating narrative power

Pilar Yébenes

Universidad Europea, España

mariapilar.yebenes@universidadeuropea.es

<https://orcid.org/0000-0002-5212-6241>

Resumen:

A partir del cine de animación japonés, con sus consecuentes rasgos y simbolismos y su idiosincrasia cultural, se llevará a cabo una investigación sobre el poder que la ciudad impone en la narrativa cinematográfica animada. Se abordará desde la exposición de un análisis principalmente cualitativo partiendo de un método de estudio del contenido de dos conceptos: post-apocalíptico y cibernsiedad en la película *Metrópolis* (Metoropurisu, Rintarô, 2001). La ciudad, como personaje principal del relato, permitirá examinar los conceptos visuales, estéticos y temáticos que definen y constituyen el film. El estudio del caso que representa la influencia de la metrópolis futurista y la ciudad tecnologizada en el cine de animación japonés somete al largometraje seleccionado a un procedimiento de referencias narrativas y visuales que, transcurridas dos décadas desde su estreno, lo ha posicionado como uno de los principales productos *anime* de exploración cinematográfica indispensable en el avance de la cultura popular cinematográfica.

Abstract:

Based on Japanese animated cinema, with its consequent features and symbolisms and its cultural idiosyncrasies, a research will be carried out on the power that the city imposes on the animated film narrative. It will be approached from the perspective of a mainly qualitative analysis based on a method of studying the content of two concepts: post-apocalyptic and cybersociety in Rintaro's film *Metropolis*. The city, as the main character of the story, will allow us to examine the visual, aesthetic and thematic concepts that define and constitute the film. The case study of the influence of the futuristic metropolis and the technologised city in japanese animated film subjects brings the selected feature film to a procedure of narrative and visual references that, two decades after its release, has positioned *Metropolis* as one of the main anime products of cinematic exploration indispensable in the advancement of popular film culture.

Palabras clave: anime; Neo-Tokio; ciberpunk; megalópolis; post-apocalipsis; androide.

Keywords: Anime; Neo-Tokyo; Cyberpunk; Megalopolis; Post-Apocalypse; Android.

1. Introducción

Un acontecimiento inesperado y de dimensiones catastróficas hizo que, en septiembre de 2001, el estreno de *Metrópolis* de Rintarô se pospusiera en EE.UU. Las Torres Gemelas del complejo de edificios del World Trade Center y el Pentágono se desplomaban como un castillo de naipes ante la incredulidad del mundo entero que asistíamos al espectáculo que nunca hubiéramos querido presenciar. Considerando lo inadecuado que resultaría en tales circunstancias el estreno de una película en la que, entre otras cosas, se destruye un elemento clave en el filme, la Torre del Ziggurat, el equipo de producción de *Metrópolis* (Rintarô, 2006), estimó conveniente posponer su estreno para más adelante. Años antes, en *Akira* (*Akira*, Katsuhiro Ôtomo, 1988), Ôtomo ya ideó imágenes sobre guerras que el *anime* y el manga mantienen como parte de su iconografía universal. Una guerra apocalíptica que nos muestra las secuelas del ataque terrorista, los efectos de la ofensiva tecnológica y la execración de los líderes y grupos radicales que pretenden la destrucción de la Tierra y del ser humano. Ôtomo, como Rintarô en *Metrópolis* o Fritz Lang en su *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927) sintió la obligación de contar a través de un lenguaje animado profuso cómo actúan las fuerzas destructivas en la Nueva Era con un fatal y arrollador final de destrucción de la modernidad de la ciudad, de la metrópolis, símbolo de una etapa de progreso. La ficción convertida en realidad, un escenario bélico que bien pueden reflejar las palabras del catedrático en Política Internacional José María Peredo a propósito del conflicto talibán en el filme de Ôtomo:

El éxito de aquellas acciones antiterroristas se vio progresivamente oscurecido por el intento de construir un Estado sobre las ruinas de un país tribal y moralmente debilitado por la violencia y la represión ideológica e integrista. (Peredo, 2021)

La visión futurista que creó Katsuhiro Ôtomo para *Akira* fue la primera manifestación comercial japonesa que suscitó una buena crítica y taquilla en un EE.UU. hasta entonces despreocupado por el largometraje *anime* y que desarrolló el nuevo término acuñado en el lenguaje cinematográfico: Neo-Tokio. La expresión provocó el desembarco de nuevas ideas e influencias narrativas y visuales para la industria del cine desde *Blade Runner* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982) a *Matrix* (*The Matrix*, Lana y Lilly Wachowski, 1999) o a *Ready*

Player One (*Ready Player One*, Steven Spielberg, 2018). Pero no será Ôtomo la encarnación del primer Génesis, primogénito de toda su creación. Varios años antes gestaba Lang, envuelto en aromas de la Bauhaus y tintes del futurismo todavía desconocido, el advenimiento del cine moderno, el despertar de la ciencia ficción romántica que elucubraba la visión del futuro. Los más atrevidos sueños arquitectónicos –incomprendidos y criticados por algunos espectadores en el momento del estreno de *Metrópolis*– a su vez, posiblemente, bebieron del bálsamo del mago Méliès que nos llevó a la luna setenta y un años antes que Armstrong, o para los incrédulos, Kubrick, que estrenaba *2001: una odisea del espacio* (*2001: A space odyssey*, Stanley Kubrick, 1969). El Neo-Tokio habitaba en la cosmopolita Babel de Lang, en las venas del androide o en los diseños y fotografías del animador, escultor y creador Walter Ruttmann. Y, por supuesto, está presente en *Metrópolis* de Rintarô, el filme de análisis del presente artículo, que obviamente comparte similitudes y referencias con la cinta del alemán, pero cuya fantasía y originalidad es propiedad exclusiva de los creadores japoneses Rintarô y Ôtomo.

Se hace crucial entender en este punto el significado del término Neo-Tokio para situar *Metrópolis* en su contexto terminológico y espacial. Para que se produzca un Neo-Tokio ha tenido que haber previamente una destrucción del planeta Tierra y, a su vez, existir un Tokio previo. La megalópolis resultante es un entorno hostil, recordado por la devastación de los ataques químicos y nucleares mortales y con *atrezo* de una III Guerra Mundial, creando cual Dios o *kami* para la mitología japonesa, engendros –niños en su mayoría– con poderes psíquicos paranormales. Si recordamos el clímax de la película de Ôtomo, se produce una explosión e inmediatamente en *flashback* se ven imágenes de Tetsuo, de niño, que viene a explicar el pasado de Akira. La explosión que destruye parte de Neo-Tokio y la pantalla en negro con la voz de Tetsuo afirmando su identidad dan paso al Big Bang y al más allá de la galaxia. La megalópolis ha sido destruida y con ella la vida humana.

Si el apocalipsis es tema central del relato japonés como referente de nuestro contexto para analizar la ciudad futurista y tecnologizada de *Metrópolis*, debemos incluir otro término: cibersociedad.

La animación japonesa se define por el estereotipo de Japón como imagen de la cibernética. No cabe duda de que Oriente es seducido por este modelo; pero, al mismo tiempo, más que entendido, Japón es estereotipado por Occidente. (Sánchez-Navarro, 2003, p. 233).

En cuanto a dicho concepto, Valdés y Cabrera (2013) parten de una analogía descrita inicialmente por William Gibson, en la cual toman como base de estudio el espacio cibernético e interacción de un grupo de beneficiarios denominados ciberusuarios. Estos últimos conforman comunidades virtuales que se reconocen como cibernética. Entonces, la cibernética "se caracteriza por sus formas alternativas de socialización para la apropiación social de las TIC" (Valdés & Cabrera, 2013, p. 2). En complemento, la cibernética acoge a un conjunto de ciberusuarios de la información y de plataformas tecnológicas que establecen roles mediante comunidades virtuales, caracterizada por sus formas alternativas de socialización para la apropiación social de las Tecnologías de información y comunicación (Valdés & Cabrera, 2013). De esta manera, se puede inferir que la cibernética se configura a partir de la incorporación de las personas hacia entornos virtuales (ciberespacio) en los que se forja como variable común un tipo de cultura (cibercultura) y ejercen acciones desde el ámbito tecnológico (cibernético), siendo los anteriores aspectos que según la literatura consultada y analizada son determinantes para abordar el concepto de cibernética (Nieto Saldarriaga, 2017, pp. 19-20).

La cibernética creada en *Metrópolis* ofrece una distopía, el caos y a sus agregados disfuncionales por la incompatibilidad con el humano, aparente dueño de la megalópolis: el terrorismo, el aislamiento, el epítome de la destrucción y de la soberbia. Y debemos retornar a *Akira* como escenario de ciberpunkis donde quedó asimilado, al ser la primera muestra de largometraje popular japonés abierto al mundo, el concepto de tecno-orientalismo. El término lo utilizaba Toshiya Ueno en *Japanimation-Techno-Orientalism*:

Si Oriente fue inventado por Occidente, el Tecno-Oriente también fue inventado por el mundo del capitalismo de la información. En el "Tecno-Orientalismo" Japón

no sólo se sitúa geográficamente, sino que también se proyecta cronológicamente. (Ueno, 1997, p. 86)¹

El ciberpunk y lo oscuro en el escenario urbano de *Akira* determina la creación de un icono visual y estético inamovible del cine *anime* de ciencia ficción. Simbolismo de una psicología visual acuñada a finales de los ochenta y durante la década de los noventa, con historias desarrolladas en un futuro, pero no en futuros galácticos. Concepto, el de ciberpunk, multidisciplinar, no solo teniendo lugar en el cine y en el manga, sino también en la ilustración y en la literatura fantástica y de ciencia ficción.

Estos símbolos, sacralizados en hitos de la imagen cinematográfica, han fabricado la percepción de la población oriental sobre la ciudad en una urbe eléctrica, una *downtown* vibrante de neones y tenebrismo donde se ha sucedido una revolución urbana con un conflicto de destrucción de fondo que vuelve a recordar la imborrable huella que Japón lleva tatuada en su cultura: la catástrofe atómica y la pérdida de la Guerra. Son rasgos icónicos tecnológicos del imaginario de Rintarô que generan todo tipo de robots asociados a la idea de la ciudad como elemento de poder, la cual acaba siempre destruyéndose, quedando asfaltos abiertos en dos y resquebrajándose para evidenciar la salida de la ira.

El *anime* y *Akira* nos muestran en todo momento ese derroche de modernidad tecnológica en un mundo distópico, instituyéndose segregaciones entre poderosos y subyugados.

Metrópolis parte de dicho paradigma, al igual que la *Metrópolis* de Fritz Lang.

Las psiques de los personajes humanos que conviven con robots, los cuales han sido los protagonistas de las revoluciones urbanas tecnológicas para su mejoría, son la muestra de los pensamientos empoderados que llevan a la destrucción por el mismo hombre de las máquinas como reflejo de poder y supremacía ante cualquier sistema o nueva vida.

¹. If the Orient was invented by the West, then the Techno-Orient also was invented by the world of information capitalism. In "Techno-orientalism" Japan not only is located geographically, but also is projected chronologically. (Ueno, 1997, p. 86). La traducción es mía

2. Objetivos y metodología

2.1. Objetivos

El objetivo principal de este artículo es ahondar –desde el análisis y estudio– en el poder que tiene la imagen animada de la ciudad y sus escenarios como elementos narrativos de la película *Metrópolis* de Rintarô. La ciudad de *Metrópolis* es un universo argumental complejo, epicentro de la película que descarga varios elementos de alto voltaje de dramatismo visual. La urbe expone sus polivalencias y diversas atmósferas; es un espacio transformado a voluntad de los personajes, formando arquetipos y personalidades, pero siempre en evolución y transformación. *Metrópolis* como ciudad muestra su ingenuidad en los personajes de Tima y Kenichi, a quienes el dominio tecnológico se encargará de transformar y poner en contra de la propia ciudad. Se manifiesta también en poder y tiranía cuando se personifica en el personaje de Duke Red como patrón de la megalópolis, o en bondad cuando se encarna en Shunsaku Ban. La tecnología extrema que aporta la ciudad se materializa en la figura del Dr. Laughton como creador, y la intelectualidad, en el robot. Pero,² que emite doctrinas estudiadas y argumentadas. El lugar de la auténtica urbe revolucionaria se ubicará en la personificación de Atlas. Dichos criterios y manifestaciones de la ciudad encuentran sus antecedentes y diferencias en el género de ciencia ficción en animación en *Akira* en la urbe emergente de Neo-Tokio, la ciudad eléctrica, la ciudad perdida, irreal e imaginada. *Metrópolis* es la matriz de una nueva historia con personajes como los robots y cibernéticos integrantes de la megalópolis, que serán objeto de reflexión en el presente escrito. Se estudiará cómo abordará Rintarô los personajes actantes de Dr. Laughton y Pero. Es objetivo también en este escenario arquitectónico del cine de animación de los 90 considerar el poder de la urbe en su componente estético, atendiendo al color y las formas, al diseño de escenarios principalmente. Una ciudad donde se instalan el miedo, la muerte y la asfixia, la manipulación de mentes y la oscuridad. Buscar ese análisis cinematográfico puede resultar interesante para comprender un lenguaje propio con códigos orientales establecidos que han marcado un cine significativo, admirado y popular para Occidente. Las ciudades, Tokio en particular, como escenario de

2. Pero es el nombre que se le da en la versión española. Su nombre completo es D-RP-DM497-3-C.

anime, han despertado el interés de la sociedad mundial que tradicionalmente las ha representado de forma muy diferente en el cine contemporáneo. Nos encontramos ante una iconografía de la modernidad que se ha mostrado con mucha frecuencia en el cine japonés casi desde el momento en que la gran urbe japonesa empieza a cobrar protagonismo en el cine del país.

2.2. Metodología

La metodología propuesta parte de la descripción para llevar a cabo un análisis cualitativo de los objetivos ya indicados. La descripción de la psicología y atributos físicos de los personajes que la integran, y que vienen a estar representados por la urbe en la que se desarrollan sus epopeyas, determinarán la importancia que el espacio físico tiene en la trama de la historia. De este modo, la ciudad cobra, de forma inequívoca, la consideración de personaje cardinal. La descripción se complementa con la exploración cualitativa de la definición de la ciudad futurista como escenario de intenso poder narrativo y técnico, el de la animación, para crear un mundo imaginado apocalíptico.

Así mismo, no se puede pasar por alto la necesaria identificación de una terminología que relaciona los conceptos hombre-máquina insertos en el espacio físico y temporal de la narrativa visual. Ello se podrá analizar desde el estudio narrativo y estético que Rintarô y Otomô firman en *Metrópolis*.

La ciudad como escenario de poder narrativo absoluto donde poder insertar los aspectos referentes a la estética y a las temáticas integrantes configuran el contexto metodológico del artículo. El cine de animación japonés atiende a una concepción estética divergente única en el territorio mundial y diferente al modelo occidental, y en *Metrópolis* de Rintarô se aprecia tanto en la narrativa como en la estética.

Para conseguir los objetivos propuestos en el análisis de *Metrópolis* se ha hecho uso de bibliografía y documentación especializada en la ciudad, la megalópolis, la urbe tecnologizada y en el escenario y los personajes cibernéticos. A todo lo mencionado, hay que sumar la evidente y necesaria visualización de la obra objeto de estudio y del resto de filmes citados en el presente artículo.

3. Personajes, ambientes y acciones

3.1. *Metrópolis*, integrantes de la ciudad I: La ciudad como estructura condicionante de poder y aislamiento en los personajes

Shunsaku Ban, investigador privado de Japón, viaja a Metrópolis contratado para investigar el caso del científico Lord Laughton, que se esconde en esta ciudad experimentando con cuerpos humanos y traficando con órganos en estructuras de cuerpos robóticos. Duke Red pretende controlar la metrópoli y el mundo a través del invento que encarga a Laughton, que se basa en la manipulación del cuerpo de su hija muerta para reconvertirla en un humano-androide que lidere junto a él el poder del Ziggurat, el lugar más poderoso del mundo. Tima, el androide, es el Super Ser que ha de sentarse en el Trono del Ziggurat.

Rock, recogido de la miseria y adoptado por Duke Red, pero repudiado a lo largo de los años, sabotea el avance del invento y mata a Laughton, cuya intención era huir con su creación de androide (como pasara en *Metrópolis* de Lang), lo que provoca que Tima se active y quede a medio construir. Junto a Kenichi, el joven sobrino de Ban, Tima logra escapar fraguándose una verdadera unión de amor y amistad entre ambos. Rock no va a permitir que el poder del Ziggurat sea para un cibernético, pretendiendo defender a Duke Red de las máquinas. En un mundo donde conviven aparentemente en armonía máquinas y humanos, la población cree que los robots le arrebatan su medio de sustento, por lo que surge una guerra que da muerte a los androides. Las transformaciones radicales de los personajes, sobre todo la de Tima, que le lleva a la búsqueda de su identidad, pasan por una descripción de las emociones humanas inestables en cada uno de ellos. Rock es capaz de asesinar a su propio padre, Duke Red, dificultando que Tima se convierta en un arma mortal salvando, cual héroe arquetipo de Campbell, la ciudad.

El protagonista es la propia ciudad que se recrea bajo un aura de misterio que no queda localizada del todo en el mapa actual de Japón y su territorio. La ciudad como rol y como personaje actante. Una ciudad imaginaria, de ficción, en la que como expone el propio Ban, personaje conductor del filme, no sabe dónde está el este ni el oeste. Pero, a pesar de este posible caos inicial, se nos sitúa en una ciudad líder mundial en la industria, la economía y la cultura, cuyo eslogan

publicitario reza que ha de ser un Estado que ha nacido para durar miles de años, una paradoja que marca el detonante en la primera parte y que se resolverá en el clímax resultando lo contrario a lo expuesto en los primeros minutos de la cinta. *Metrópolis* es una ciudad con espacios contruidos de diferentes texturas, enfoques y ocupaciones. Una ciudad con límites para sus personajes y sus conflictos temperamentales, que da lugar a contradicciones. Una metrópoli en la que conviven y se interrelacionan humanos y robots cuyo punto neurálgico, aparentemente, es el distrito financiero con actividad imparable. Una ciudad en vías de destrucción apocalíptica. Un auténtico contraste de las *high tech* con las diferencias de clases que a su vez es una de las características del ciberpunk.

Metrópolis como urbe y sus tres Zonas son los escenarios donde se narran las diferentes tramas y subtramas que escribe Katshuiro Ôtomo y que conlleva, en este caso para Rintarô, crear estéticas opuestas³. La Zona 1, aparentemente moderna y novedosa, de la que no puede decirse que esté altamente tecnologizada. Ni la urbe de *Metropólis* de Lang lo era, ni la de Rintarô. La arquitectura que rodea los edificios y el diseño escénico lo parece, pero solo insinúan una ciudad industrial con altos edificios y en las Zonas 2 y 3 se ubican las subciudades de refugio, oxidadas, sombrías y oscuras, de colores fríos.

Una ciudad imaginaria situada en un abstracto Japón y con diferentes experiencias urbanas pero que nos reconduce a una idea que pretende que pensemos que *Metrópolis* es un resplandeciente camino de progreso de la humanidad. El Ziggurat es el estímulo y la cumbre del éxito del control del mundo a través del humano, concepto que han de creer los habitantes de *Metrópolis*, cuando la realidad se sostiene en la manipulación de la ciberciencia y de las mentes humanas más vulnerables.

Así pues, el mapa de *Metrópolis* como urbe se subdivide en las tres zonas ya citadas:

La Zona 1, el nivel superficie, es la que ampara al mundo subterráneo. Un territorio de la ciudad de *Metrópolis*, el más cuidado a los ojos de la población, habitado por humanos y robots, pero los cuales tienen prohibido trabajar fuera

³ Estética que será analizada en el punto 4. El diseño artístico de la ciudad imaginada de *Metrópolis* como reflejo de poder.

de las áreas asignadas para ellos. El incumplimiento de la norma está penado con la destrucción violenta del androide. El ser humano es el destructor y narrativamente se está utilizando la ubicación, en este caso, de la Zona 1, como espacio de tensión en el que en cualquier momento se visualiza una matanza. La atmósfera que se crea en la película se define a través de las zonas que se dibujan en las arquitecturas de los edificios que integran cada nivel de superficie. *Metrópolis* simula el aspecto de una de las mayores aglomeraciones urbanas como puede ser el mismo Tokio. La película, como sucediera con *Metrópolis* de Lang en su *opening* expresionista de títulos de crédito, formándose el *skyline* de la ciudad con diseño gráfico modernista, o como en *Akira* de Ôtomo, representa un área metropolitana global donde se elevan estructuras de gran altura y que pueden personificar el estilo de edificio propio de Occidente.



F1. Akihabara, la Electric Town. Fuente: Propia

En la Zona 1, habitan los miembros del Partido Malduk, un grupo político fascista en sus orígenes, fundado por Duke Red, que financia sus operaciones. Pertenecen a las clases sociales más perjudicadas, que viven como habitantes subterráneos en las oscuridades de la zona, rincón donde no llega la policía. El grupo de jóvenes, liderado por un exasperado Atlas, pretende llevar a cabo un golpe de Estado, engañados por un militar corrupto que les ofrece un nuevo Partido con una renovada organización. La ira del joven y la inadaptabilidad al sistema hace que Atlas mate al robot encargado de ayudar a Ban en su investigación. El

personaje se encuentra en la tesitura de la disconformidad de su propia vida, confundiendo los valores reales que se pretenden transmitir en la película. Por ello, ayuda a Tima y Kenichi para que puedan escapar de Rock, pero, a la vez, va sumergiéndolo a la metrópolis en el fracaso y la sangría haciendo que se instaure la ley marcial. *Metrópolis* actúa como catalizador de la violencia urbana en la megaciudad ciberpunk de una generación de jóvenes perdidos. Los movimientos sociales, o como definiría Castells:

Son un derivado del enfrentamiento de clases/y o fracciones de clase, o una puesta en acción de esas luchas, destinadas a cuestionar la dominación o hegemonía de la clase que centraliza el poder sociopolítico (Clase dominante-minoritaria), a partir de la propiedad de los medios de producción que son más significativos socialmente (para la clase dominada-mayoritaria). (1999, p. 124)

Según Molineros-Guerrero:

para Castells, al igual que para Touraine e incluso Guidens, la existencia de movimientos sociales como actores sociales relativamente autónomos, y, en consecuencia, capaces de construir por sí mismos la historia y la sociedad hoy día es una realidad que, desborda el proceso globalizador, donde el enemigo o contradictor no es uno sólo sino muchos y en tantos lugares. (Molineros-Guerrero, 2009, p. 12)

La Zona 2 es la zona que acoge la planta de energía de *Metrópolis*, de cuyo mantenimiento se encargan los robots y donde depuran los productos residuales.

La Zona 3 es el submundo tenebroso, lugar donde se procesan los productos y donde caen Tima y Kenichi cuando escapan de Rock. Allí es donde Duke Red elucubra los experimentos con radiación magnética matando a los robots que sirven de modelos.

La ciudad acaba provocando cualquier cambio o transformación determinantes que se producen en los personajes, especialmente aquellos que afectan a Tima y Rock. Los dos están unidos emocionalmente a la megalópolis por causas extrañas. Rock es acogido por la ciudad y Tima ha de ser su salvadora y, por extensión, del mundo cuando ni siquiera sabe el por qué.

El diseño de la ciudad nos enseña desde las primeras secuencias que la distopía va a surgir y que la interacción humano-máquina va a derivar en caos. La

transformación radical de Tima se percibe en el momento en el que el cibernético conoce su condición de no humana y se repite una y otra vez: ¿Quién soy yo?

Su vida humana cede el lugar a un androide produciéndose una revolucionaria alteración de la personalidad, la cual, además, supone la pérdida de identidad, sensibilidad y percepción. Un viaje de la estabilidad a la inestabilidad, de lo sanguíneo a lo colérico y de lo melancólico a la más pura flema. El escenario de las Zonas 2 y 3 y la atmósfera “negra” harán su función de otorgamiento de poder a Tima realizando la sensación de desolación en su interior. El mundo urbano de *Metrópolis* se hace convincente porque –y obviando aspectos absolutamente de ficción y de propuesta de creatividad animada– es un lugar habitable, una urbe de superación y supervivencia, un entorno donde se fomenta el pensamiento crítico, aunque no sea el más acertado.

La urbe *Metrópolis*, al tener diferentes sustratos situacionales para desarrollar las diversas acciones, alberga al unísono desiguales categorías de construcción de la personalidad de los personajes. La personalidad entendida como esencia del personaje. Es la ciudad el objeto de estudio y no la psicología de los personajes en la narrativa. Por lo tanto, la ciudad exalta a unos y menosprecia a otros. El espacio abierto de la megalópolis que se dibuja en los primeros minutos del filme – haciendo un recorrido por la Zona 1 en un día soleado y haciendo la función de descripción narrativa de cómo es la ciudad de *Metrópolis*– sugiere la aparición de la libertad y de la soledad como axioma de dos personajes: Ban y Pero o el humano y el robot.

El cibernético también tiene su momento de divinidad, espiritualidad y exaltación cuando Tima se encuentra en el tejado de la Zona 1 y una paloma se posa en su hombro. Con una composición centrada y recibiendo una luz propia de dioses, en una estética wagneriana, la iluminación condiciona el estado del cibernético, que le hace parecer un ángel, otorgándole grandiosidad y carácter divino al personaje, como lo hiciera Leni Riefenstahl con la figura de Hitler en 1934 en su documental propagandístico *El triunfo de la voluntad* (Triumph des Willens, Riefenstahl, 1934).

Sin embargo, la ciudad hace menguar a Ban. Merodea por las calles de una ciudad que él mismo define como incierta, donde la orientación no es fácil pero que por

su condición de investigador ha de controlar. En este caso, el diseño de escenario y los fondos hacen dicha función cuando empequeñecen al personaje –además del uso de planos picados– con la exhibición extraordinaria del estilo arquitectónico de la Escuela de Chicago, desarrollada en Tokio y que todavía perdura, aprovechando edificios antiguos para convertirlos en rascacielos y en centros comerciales.

La ciudad ofrece resistencia y confusión para este personaje al que se le pretende aislar para no llevar a cabo su misión, aunque, evidentemente, con el desarrollo del argumento, Ban se ve influido por las circunstancias y los sucesos de su propia historia y las relaciones con el resto de los personajes. Pero la tecnología y el avance por su categoría de robot, éste se integra en los aspectos sórdidos de las Zonas 2 y 3, desprovoyéndole de poder, dándole el lugar emocional propio de los humanos para finalmente encontrarse con la destrucción y muerte. La megalópolis cumple una función de relación entre el espacio y la personalidad, además de impartir, como en toda buena historia en cine, una lección universal a través de la narración. Cuando se pervierte la relación entre el individuo y el espacio urbano que habita se acaba produciendo un hecho paralelo, y es el de provocar diferencias, en ocasiones radicales, entre los diferentes grupos sociales que la integran. *Metrópolis* es la ciudad dañada, conducida a un post-apocalipsis, llevada a ser de nuevo diseñada desde parámetros constructivistas. La esperanza de que Tima no muera finalmente en el último plano de película –parece que hay un halo de latido– alberga dicha reconstrucción, pero la muerte física de Tima sí se produce como nacimiento de una nueva ciudad. Nos encontramos ante la resurrección, concepto reiterado en el cine de animación japonés que se convierte en un estímulo estético que evangeliza y sublima al personaje redentor de la ciudad. Lo trágico se tapiza de forma noble y sublime, aspectos que definen el cine japonés.

Metrópolis no deja de ser un híbrido entre la ciencia ficción ciberpunk y la creencia pentecostalista en un éxtasis apocalíptico que termina con la historia y en el que los creyentes se reúnen en los cielos. Las visiones de un ciberéxtasis son una seducción mortal que aleja nuestra atención de la destrucción de la naturaleza, de la descomposición del tejido social y del abismo cada vez mayor entre la élite tecnocrática y las masas desfavorecidas:

El peso de los problemas sociales, políticos y ecológicos hará que el despegue posthumano que deja atrás la biología, la gravedad y el siglo XX acabe estrellándose de nuevo contra la Tierra. (Dery, 1998, p. 24)

3.2. *Metrópolis*, integrantes de la ciudad II. El robot y el cibernético como encarnación de poder y muerte en la ciudad perdida

Es posiblemente el cortometraje estadounidense *A Clever Dummy* (Mack Senett, 1917) la primera experiencia en cine cómico que indica la aparición de lo más equivalente a un robot⁴ interpretado por Ben Turpin, simulando los hipotéticos movimientos de dicha máquina. Y ha de ser parecido, porque ni siquiera en aquellos últimos años antes de llegar al año 1920 existía el término robot. Las normas de los robots en *Metrópolis* establecen una discrepancia notable con los humanos como símbolo de poder hegemónico y de dictadura orgánica que es el modelo dominante en la ciudad, controlada por Duke Red que fracciona a la sociedad según sus beneficios. Los robots no están autorizados a tener nombres de personas porque podrían infringir los derechos de los humanos. En el comienzo de la película queda determinada la nomenclatura del protagonista robótico con habla humana, policía de *Metrópolis* y coprotagonista: D-RP-DM497-3-C-robot.

La construcción del robot como máquina de combate más perfecta aparece en varias películas de ciencia ficción, desde María en *Metrópolis* de Lang, la unidad 01 en *Evangelion* o Tima en *Metrópolis* de Rintarô. Nuestra protagonista cibernética rompe la ley de la robótica y se convierte en propia destructora del humano –que ella fue un día– y consigo se lleva la ciudad, la urbe que ha permitido el nacimiento de la máquina, del cibernético y del robot. El aprendizaje de Tima como cibernética le lleva a procesar que los humanos, con su ejemplo, no aportan positivamente en el sistema productivo existente y conviviente entre humanos y robots. Es el momento de la máquina para gobernar aniquilando al creador.

Tima es la imagen de la transformación de la ciudad en su mutación esquizofrénica que la convierte en destructora de los valores y del óptimo retrato del humano en su buen comportamiento:

4. La palabra robot viene de la palabra checa *robotnik* y del ruso *robot*, que significa trabajo o esclavo.

En el afán de mimetizar al ser humano, pueden advertirse dos caminos separados pero vinculados estrechamente: la mimesis corporal o física (reproducción de las configuraciones del cuerpo humano) y la mimesis mental o cerebral (reproducción de los mecanismos lógicos del cerebro humano). La mimesis del cuerpo halla su máquina arquetípica en el autómata antropomorfo; la mimesis del cerebro encuentra su máxima expresión en la inteligencia artificial. Ambos caminos se dan la mano en el autómata antropomorfo inteligente.

1. Autómata. Instrumento o aparato que encierra dentro de sí el mecanismo que le imprime determinados movimientos.

Máquina que imita la figura y los movimientos de un ser animado.

1. Antropomorfo. Que tiene forma o apariencia humana.
2. Inteligente: Bien dotado de facultad intelectual. (Real Academia Española 1984) (Koval, 2016, p. 3)

Convertida en cibernético, ha de transformarse en Súper Ser. Una argumentación que podría sostenerse con la idea de Nietzsche que introduce al Superhombre. La necesidad de expulsar a Dios de la sociedad y la propia superación del hombre. Sin más, la idea del pensamiento darwiniano de la especie en evolución, donde los más adaptados sobreviven y los que no, acaban desapareciendo. La ciudad ficcionada tecnologizada de *Metrópolis* de Rintarô provoca la contradicción. La idea moral de mediocridad del ser humano es el exponente de la ciudad enrabiada. La urbe que estudiamos es un lugar donde uno de sus protagonistas, el hombre, está a medio hacer, a medio evolucionar, y no el cibernético, Tima, como aparentemente puede provocar la imagen. Tima no quiere ser el ser Supertodopoderoso, el Superhombre, el Súper Ser. Ella busca una verdad y una respuesta ante su interrogante: ¿Quién soy? Quiere vivir según sus instintos. No se le permite vivir en sociedad, vivir en libertad es para ella morir, destruirse. Lo positivo no es vivir en sociedad, en la idea del Súper Ser, sí, por el contrario, tener la libertad instintiva. De nuevo, la idea del filósofo alemán, la voluntad de poder, no en su dominio de *Metrópolis* y el Ziggurat, sino de ser ella la dueña de su destino. Tima posee una necesidad absoluta de aferrarse a la vida. En su desarrollo final, en la película se atisba la posible continuidad de la vida de Tima. No se cierra a su absoluta desaparición que es, a su vez, la única puerta de salvación de los humanos. Esto conduce a una belleza sublime de la historia con

la consecuencia de la anagnórisis de identidad que sufre Tima combinando el enfoque dramático del anime del director japonés. El eterno retorno, una vez llegada la muerte y conseguirse otra vida, funciona si repites esa misma vida, la misma existencia. La perfección no debería variar, pero, sin embargo, en el anime de *Metrópolis*, la esperanza del cambio pervive en el último plano. Cuando se estrenó la película en Japón, después de los créditos hay una secuencia en la que se observa que Kenichi ha arreglado a Tima y están juntos en su establecimiento: *Kenichi and Tima Robot Company*. En la versión de DVD de *Metrópolis*, dicha secuencia quedó eliminada.

4. Análisis estético. El diseño artístico de la ciudad imaginada de *Metrópolis* como reflejo de poder

El diseño artístico es una de las funciones y fases que se producen en el proceso de un proyecto cinematográfico. En el caso de la animación, interviene para el desarrollo de la estética que se despliega en el filme emitiendo mensajes artísticos. Se produce antes del diseño final de planos para que el director pueda elegir los más precisos y óptimos. No se considera solo una elección artística, sino también económica, según los presupuestos que se manejen en las producciones.

Al principio de la película hay un recorrido por la metrópoli y, para crearla, se contrató a Takashi Watabe, que hizo unos espléndidos bocetos de edificaciones con molduras, cornisas y adornos parecidos a los empleados por Sullivan, Richardson, Burnham y otros arquitectos de la Escuela de Chicago. Edificios de esos profesionales también fueron la inspiración para los del Nueva York de 1980 de *Una fantasía del porvenir* (Just Imagine, David Butler, 1930):

De esta forma, dos ciudades de ciencia ficción, creadas con más de setenta años de diferencia, se parecen formalmente al haberse inspirado en la arquitectura de urbes reales del mismo país y del mismo periodo histórico (Gorostiza, 2012, p. 46).

Metrópolis es un escenario de auténtico diseño frenético de personajes –son muchos y variados– de fondos y localizaciones y de los *props*. El *prop* es un término que se utiliza en animación para designar los objetos de los planos. Por todo ello, se hace interesante abordar el color y la iluminación. El montaje no será objeto de estudio por limitación de espacio. Los espectadores de *Metrópolis*

asisten a un visionado de formas curvas en sus personajes que tiene un significado simbólico como componente visual de las tres partes. Un diseño de personajes característico de Ôtomo que recuerda al *Astroboy* de Osamu Tezuka (Shin Tetsuwan Atom, 1963),⁵ con elementos más redondeados que rectilíneos, y otorgando una gran sensación de volumen. O lo que es lo mismo, siluetas compuestas de trazos exageradamente redondeados. Estas formas en *Metrópolis* cobran sentido en el efecto dramático del tema. El apocalipsis previamente visto en *Akira* establecerá en el clímax de la película de Rintarô un estado más suavizado en forma, pero también en contenido. El contraste de tonalidad de colores con los que se ilustran los ambientes de la ciudad incrementa dicha suavidad. Los colores de los personajes de *Metrópolis* reúnen una paleta que abarca desde los más cálidos a los más fríos, dependiendo de la zona de ciudad donde los situemos. Cuando Tima y Kenichi huyen por la Zona 2, salen disparados los filtros rojos venecianos, bermellones y púrpuras, creando todo un simbolismo de peligro. Se definen colores de personajes con rasgos muy codificados en el universo anime, como el rubio potente del pelo rizado de Tima –importante para el trabajo de los departamentos de *shading* e iluminación–, que recuerdan al de la protagonista de *Candy Candy* (Kyoko Mizuki, 1976).



F2. *Metrópolis* (Rintarô, 2001) Fuente: *Mis películas y series*. Recuperado de <http://mispeliculasyseries.blogspot.com/2009/12/metropolis.html>

5. El maestro del manga y pionero de la animación japonesa, Osamu Tezuka, es el creador del manga *Metrópolis* en el que se basa el filme de Rintarô.

Poses y expresiones que definen las personalidades estéticas de los personajes y cuyos rostros están marcadamente caricaturizados. El color condicionante de los escenarios de la ciudad de *Metrópolis* varía a la par que la idea y temática por la que nos lleva Ôtomo desde el comienzo. Un despertar fílmico de vibrantes rojos, amarillos, ocre y dorados que tornan a los azules oscuros que presagian la negación y la muerte, así como el gris claro que anticipa una tonalidad mucho más oscura de la ciudad distópica.

La destrucción del Ziggurat provocará una de las imágenes más sublimes y bellas de la película en cuanto a color e iluminación se refiere. Una luz muy elevada en tono, a través de amarillos, rojos y naranjas, con el verde como contraste, regala una escena en plano general de esplendor compositivo. *Metrópolis*, con el dibujo y con los colores utilizados en la animación, define a su vez la calificación del *target: para todos los públicos*, concepto absolutamente disneyano. No se puede dejar de insistir en que la unidad dramática que se consigue en la película está absolutamente estudiada y trabajada, creando un matrimonio muy bien avenido entre historia y representación. Ejemplo de ello es el diseño de vestuario, como disciplina técnica, que caracteriza perfectamente el rol, el estatus y la psicología de los personajes de *Metrópolis*, y que encuentra un punto de inspiración en los ropajes típicos del cine negro americano: la gabardina *Mackintosh* y los sombreros oscuros calados. Los contrastes tonales entre ambiente –la ciudad en sus zonas– y el vestuario son la clave de equilibrio entre el mensaje que se ofrece y la forma en la que se le hace llegar al espectador infantil, mayoritariamente. No nos encontramos con el vestuario más duro, virulento y futurista en planteamiento de *Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai)*, Mamoru Oshii, 1995). En *Metrópolis* la música también es un elemento para destacar a través de la fusión de *jazz* del Nueva Orleans de los 50 –compuesta por Toshiyuki Honda– y las canciones de Ray Charles que definen dicho concepto, simbolizando la frialdad de la tecnología que expresa la ciudad, además de representar con este tipo de música una manifestación de sentimientos interiores que es una de las causas origen del *jazz*. La misma metáfora de pesadilla americana de un pueblo desilusionado en ambiente prebélico, con trasfondo de Crack del 29, Gran Depresión, Ley Seca, desempleo e inmigración, es el escenario de una ciudad apocalíptica destinada al abismo y a la ciudad perdida: *Metrópolis*.

5. Conclusiones

Las imágenes urbanas de la animación japonesa constituyen un elemento de carácter narrativo y estético que contribuyen al objetivo visual de representación cultural a través del cine. La ciudad imaginaria de *Metrópolis* de Rintarô ha condicionado la percepción del espectador sobre las características de la ciudad futurista donde, desde ángulos y visiones diferentes, conviven cíborgs, robots y humanos. Una ciudad que no ha sabido administrar de forma adecuada el poder incontrolado de unos y otros. *Metrópolis* es la imagen de una nueva ciudad distópica con una historia exitosa, considerándose uno de los largometrajes determinantes del género de ciencia ficción. Podemos afirmar que la ciudad adquiere el poder de ser un personaje único en la estructura narrativa del filme, provocando el mismo arco de transformación en los personajes de carne y hueso. Por ello, la exploración de la ciudad animada se hace especialmente significativa en *Metrópolis*, convirtiéndose en protagonista del imaginario de Rintarô. La ciudad articula la historia, derivándose de ella el poder de uno u otro personaje dependiendo del uso que hagan de aquella o de la influencia que ejerce sobre ellos. Además, el análisis estético de la ciudad tecnologizada nos ha descubierto como se constituye en el reflejo de lo que no se nos muestra, de lo que no se alcanza a ver, pero sí a escuchar, en aquellos elementos sonoros, la lluvia, los pasos en el asfalto mojado, en los que resuenan los ecos clásicos del *film noir*, donde la única ley es la de la calle.

Así mismo, la ciudad tecnologizada como elemento de caracterización del escenario en el *anime* en *Metrópolis* adquiere un interés propio y particular que bien puede marcar su origen en la animación japonesa de *Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1988). El paisaje post-apocalíptico con tintes de ciberpunk convierte a la ciudad en una herramienta narrativa que desarrolla la trama en su descripción de la relación hombre-máquina. El escenario tecnológico y fantástico de *Metrópolis* configura una lectura simbólica de las características que definen la relación de la sociedad japonesa con el imaginario tecnológico que tantas veces se ha llevado al cine. También, en la película de Rintarô, el futurismo retro de las atmósferas de una ciudad donde transcurre la violencia, el radicalismo y el romanticismo, se ilustra con una música que evoca al *jazz* y a la música norteamericana de la década de los 50 y 60.

Ôtomo lidera la escuela de la animación dedicada a la cibersociedad en su fascinación por el pesimismo apocalíptico. El guion de la *Metrópolis* de Rintarô, escrito por el propio Ôtomo, a su vez parte de la adaptación del manga del maestro Osamu Tezuka. Surge un nuevo lenguaje en torno a la manifestación futurista, el Neo-Tokio, en una industria cada vez más fructífera de historias y técnicas, donde la metrópolis adquiere un papel dominante. A través de la configuración del personaje de Tima se proyectará el reflejo del hombre por construir un súper-ser que domine el mundo, siempre con la megalópolis como punto de partida.

Referencias bibliográficas

- Boy, D. (2009). Metropolis. Recuperado de <http://www.mispeliculaseries.blogspot.com/2009/12/metropolis.html>
- Castells, M. (2006). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Vol. 2. *El poder de la identidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Dery, M. (2005). *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela.
- Gorostiza, J. (2012). Regreso a Metrópolis. *Caimán, Cuadernos de Cine*, (7), p.21.
- Koval, S. (2006). Androides y Posthumanos, la integración hombre- máquina. *Revista Kubernética*. Recuperado de <https://www.santiagokoval.com/2009/05/22/androides-y-poshumanos-la-integracion-hombre-maquina/>
- Molinales-Guerrero, I. (2009). Los movimientos sociales: Enfoque Explicativos. *Clío América*, año 3, (5).
- Nieto Saldarriaga, M. A. (2017). *Perspectivas sobre cibersociedad en una dinámica tecnológica y para la sociedad*. Recuperado de https://ciencia.lasalle.edu.co/sistemas_informacion_documentacion/220
- Peredo, J. M. (2021, 20 de agosto). Talibanes entre potencias. *Atalayar*. Recuperado de <http://www.atalayar.com>
- Sánchez-Navarro, J. (2003). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: UOC.
- Ueno, T. (1997, septiembre). Japanimation and Techno-Orientalism. En M. B. Roetto (Presidencia), *Proceedings*. Simposio llevado a cabo en el Seventh International Symposium on Electronic Art, Rotterdam.
- Valdés, J. C. & Cabrera, E. (2013). Ciberespacio y Cibersociedad. En Segundo Congreso Virtual sobre Tecnología, Educación y Sociedad. Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente, México.