

Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:
Vista de la ciudad del futuro desde el pasado

Autor/es:
Gorostiza, Jorge

Citar como:
Gorostiza, J. (2001). Vista de la ciudad del futuro desde el pasado. Nosferatu. Revista de cine. (34):169-176.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/41216>

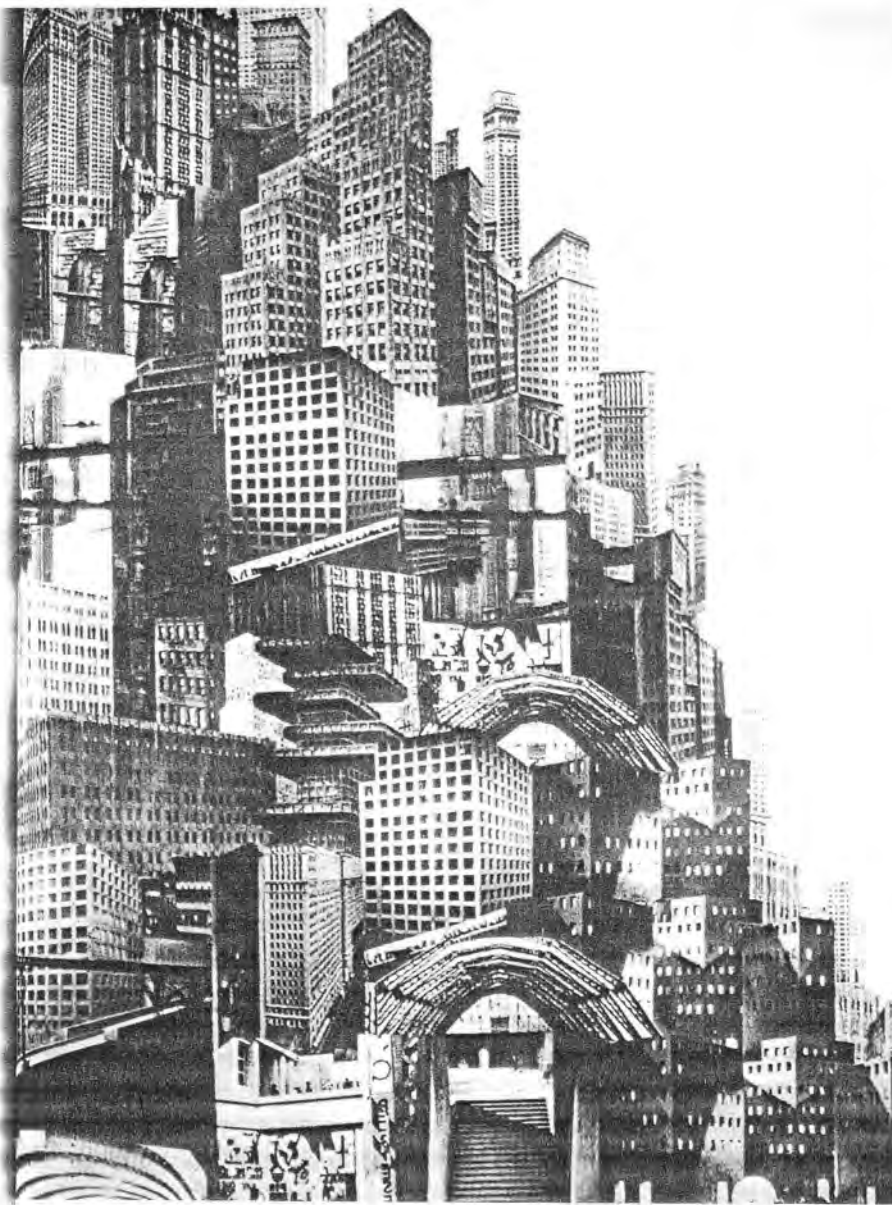
Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



donostiakultura.com



*Geroaren bere irudipen
amitzetan, zientzi fikziozko
zinema bi alorretan
kontzentratu da irageneri
buruz dauden aldaketak
aurkezteko garaiare:
ingeniaritza eta arkitektura eta
makina berri eta hiri berriak.
20. hamarkadako Alenutuniko
zinemaz geroztik, izatean
emblematikoa Metropolis
duena, Europako zinemak berri
fotogrametan greko luzeak
hiri aurkezten ditu.*

Una de las más fascinantes posibilidades del cine es la que le permite proponer visiones de nuestro futuro. El análisis de esas propuestas sirve para comparar aspectos formales entre la realidad actual y lo planteado en su momento, y además estudiar aspectos de aquel pasado, observando cuál era la visión que se tenía de la actualidad cuando se hicieron aquellas propuestas. No se debe olvidar que una obra de ciencia-ficción expresa más aspectos de su propio presente que del futuro.

El cine de este género siempre ha planteado sus innovaciones sobre todo en dos disciplinas: la Ingeniería -"inventando" nuevas máquinas, naves e ingenios- y la Arquitectura, donde se incorporan esas invenciones, creando además una morfología edificatoria especial, que incide de un modo fundamental en la ciudad, en el planteamiento de un modelo urbano, que se pretende crear con formas y tipos radicalmente originales.

Si nos ceñimos a la ciudad en el cine de ciencia-ficción europeo (1),

Vista de la ciudad del futuro desde el pasado

Jorge Gorostiza

la clave es averiguar si hay una propuesta, un modelo urbano de futuro. Si existe, comprobar cuáles son sus características y por último conocer sus diferencias respecto al planteado en otros países.

La ciudad de las maravillas

La primera ciudad del futuro ideada en el cine europeo que merece mencionarse es Hernestadt, la gran urbe edificada por el infeliz magnate Robert Herne (Emil Jannings) en **Algol** (Hans Werckmeister, 1920). Una ciudad que solamente se enseña como telón de fondo a través de ventanas o en la lejanía y por ello sólo precisa tener dos dimensiones, creadas por el pintor Walter Reimann, que pocos meses antes había sido uno de los tres responsables de idear los asombrosos espacios de **El gabinete del doctor Caligari** (*Das Kabinet des Dr. Caligari*; Robert Wiene, 1919). La forma de Hernestadt no puede ocultar su parentesco con dibujos de ar-

quitectos como Taut y Scharrour, o pintores como Finsterlin, artistas tradicionalmente encuadrados en el movimiento expresionista.

Si Hernestadt es una ciudad en dos dimensiones, la primera ciudad del futuro en tres dimensiones es Metrópolis (2). La macroube con nombre latino que hoy sirve para designar a gigantesca capitales y donde sucede la acción de **Metrópolis** (*Metropolis*; Fritz Lang, 1926). Lang llegó a Nueva York en 1924; cuando su barco atracó en el West Side vio: *"una calle, iluminada, como si fuese de día, por neones, todos ellos agresivos, cambiando constantemente, encendiéndose y apagándose, espirales gigantes, inmensos rótulos publicitarios. Todo ello, entonces, era completamente nuevo y casi mágico para el visitante europeo. La impresión que me hizo me dio una primera intuición de la ciudad futura"* (3). Para Lang, *"los rascacielos casi parecían no tener gravedad, como una gran capa lujosa que*

cuelga del cielo para deslumbrarnos, para turbarnos, para hipnotizarnos. De noche la ciudad tenía una impresión de vida irreal; vivía como viven las ilusiones" (4). Lang confesó mucho tiempo después: *"allí concebí Metrópolis"* (5). Una ciudad contemporánea, aunque desconocida, le asombra tanto que imagina la gran urbe del porvenir. El europeo cae fascinado ante Nueva York, como le podía haber sucedido al zulú ante Berlín.

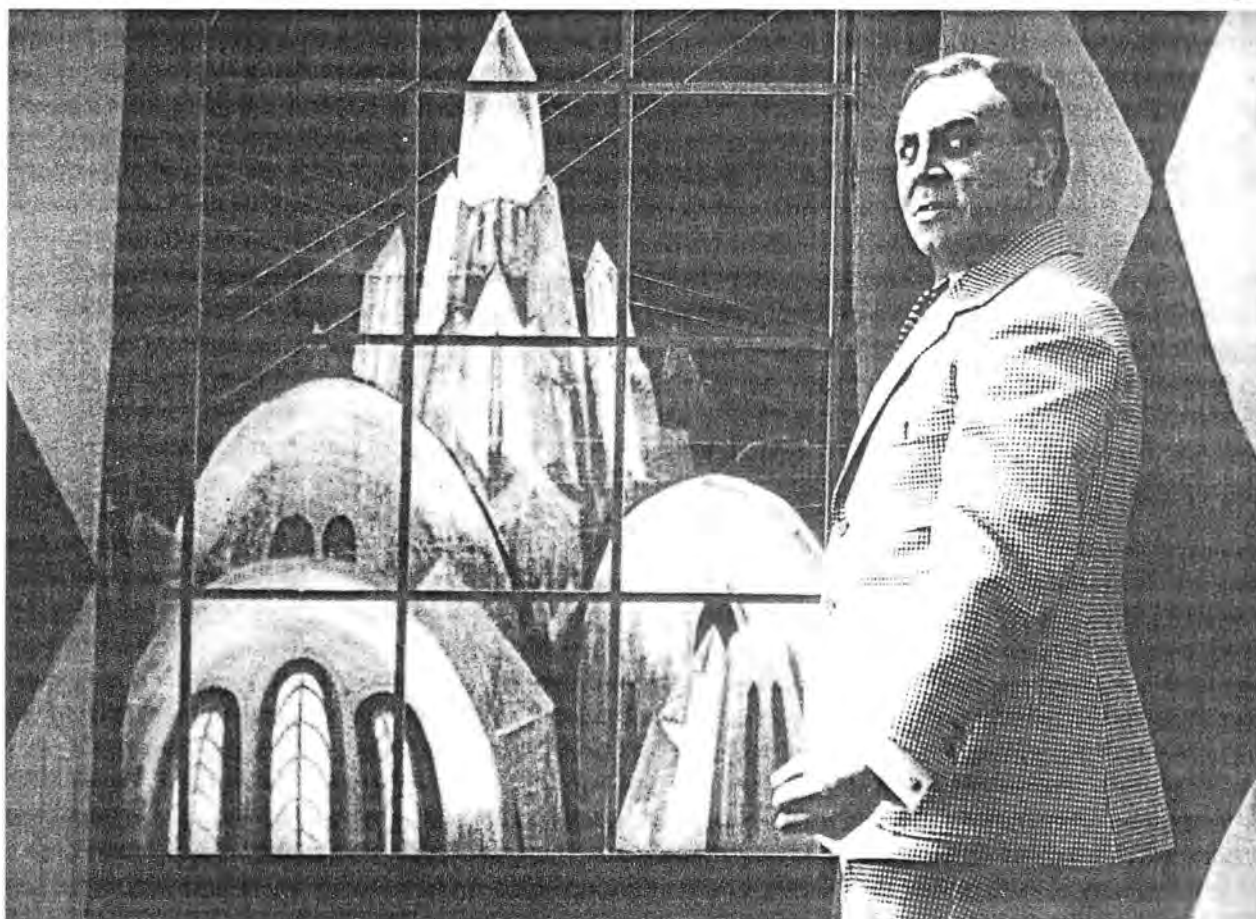
Los directores artísticos Otto Hunte, Erich Kettelhut y Karl Vollbrecht crearon una población estratificada tanto social como físicamente. El subsuelo es el mundo de los obreros que trabajan esclavizados en máquinas gigantes y viven en tristes edificios regulares, de fachadas planas sin ornamentos, con todas las ventanas iguales dispuestas regularmente, usando una composición racionalista. El único elemento urbano destacado es un gong sobre una base que recuerda al monumento que diseñó Walter Gropius conmemorando el asesinato de unos trabajadores en Weimar. Los obreros están inmersos en un barrio con elementos copiados del Movimiento Moderno, entre las formas puras del Racionalismo, que para los creadores de la película implicaban uniformidad y monotonía, y aunque ellos no lo sabían, estaban anticipando la apariencia de los edificios de las temibles barriadas que llenan las periferias de nuestras ciudades. El subsuelo también está ocupado por unas catacumbas de inspiración expresionista, relacionadas formalmente con dos edificios de la parte alta, la casa del alquimista y la catedral, albergando ambos poderes ocultos y sobrenaturales opuestos. Este vínculo entre las orgánicas formas torturadas y lo esotérico provenía de las influencias ocultistas del movimiento expresionista en la arquitectura (6) y en películas como **El Golem** (*Der Golem*; Paul Wegener, Carl



El Golem

Boese, histórico urbanista aplicada bussier superp risinos Precise trópoli la misr cielo

Los di mas n como bou (7 neoyor proyec pero e propus nes fo ejempl der Rc cielos dos lo Babel, de ate lla, do dad. E



Boese, 1920). Los dos edificios históricos han sobrevivido al crecimiento de la ciudad, como si el urbanista que la planificó hubiese aplicado el Plan Voisin de Le Corbussier en el que en 1922 planteó superponer a los monumentos parisinos una trama de rascacielos. Precisamente la imagen de **Metrópolis** más difundida es siempre la misma, la calle rodeada de rascacielos.

Los diseñadores de esas "*altísimas montañas de esplendor*", como las describe Thea von Harbou (7), se inspiraron en edificios neoyorkinos eclécticos y en algún proyecto de arquitectos alemanes, pero excepto por su tamaño, no propusieron avances o innovaciones formales, como las que por ejemplo había propuesto Mies van der Rohe en 1922 con su rascacielos de cristal. El mayor de todos los edificios es la Torre de Babel, coronada por cinco pistas de aterrizaje con forma de estrella, donde se controla toda la ciudad. En cuanto a los aspectos ur-

banos, la organización de las circulaciones rodadas gracias a una serie de autovías elevadas que se cruzan a gran altura, es lo que hoy parece más innovador, pero no se debe olvidar que esta solución era común en las propuestas de la época y ya había sido avanzada incluso por revistas como *Scientific American* en 1913 (8). Afortunadamente este tipo de soluciones que destruye el tejido urbano tradicional, como el Plan Voisin o las autopistas elevadas, no se han podido llevar a la práctica, casi siempre por la oposición de los propios habitantes de la ciudad.

Metrópolis es la ciudad del futuro que más se ha citado en todo tipo de medios y más ha influido en el cine. Una influencia tan importante que a partir de ella casi todas las películas de ciencia-ficción tuvieron que mostrar ciudades cada vez más gigantescas y cada vez mejor definidas según iban avanzando las técnicas de los efectos especiales.

En la década de los treinta se construye otro hito de la ciudad cinematográfica europea. Se trata de la Everytown de **La vida futura** (*Things to come*, 1936). Basada en la novela de H.G. Wells (9), es una producción del todopoderoso Alexander Korda, dirigida por el *production designer* William Cameron Menzies. Pensando con razonable criterio que quienes mejor podrían crear la ciudad del año 2036 serían los artistas y arquitectos de vanguardia se pretendió contar con las innovadoras ideas de Fernand Léger, Le Corbussier o Laszlo Moholy-Nagy, cuyas propuestas afortunadamente no han llegado a realizarse en la actualidad, ni siquiera para la película, ya que quien aparece acreditado como director artístico es Vincent Korda.

Everytown, una ciudad demasiado parecida al Londres de los años treinta, es arrasada por un bombardeo el día de Navidad de 1940, una premonición que se cumpliría casi puntualmente (re-

cuérdese que la Batalla de Inglaterra tuvo lugar en los cielos londinenses en 1941). En 2036 Everytown se ha vuelto a construir, pero en el subsuelo terrestre, su morfología está muy influida por lo que se llamó el estilo *streamline*, un estilo con influencias de la aerodinámica que imitaba las formas de algunos buques modernos, aviones o incluso locomotoras y que puede considerarse más una derivación del *art-deco* que del racionalismo. En los interiores abundan los espacios diáfanos, pavimentos brillantes, muebles de tubo cromado -parecidos a los que habían diseñado en los años veinte miembros de la Bauhaus-, el cristal y las transparencias. El espacio urbano principal, tan reproducido como los rascacielos de **Metrópolis**, es el ágora, rodeado de altas galerías y atravesado por ascensores de cristal y pasarelas. Un ámbito también premonitorio, pero no de un lugar de discusión y cultura,

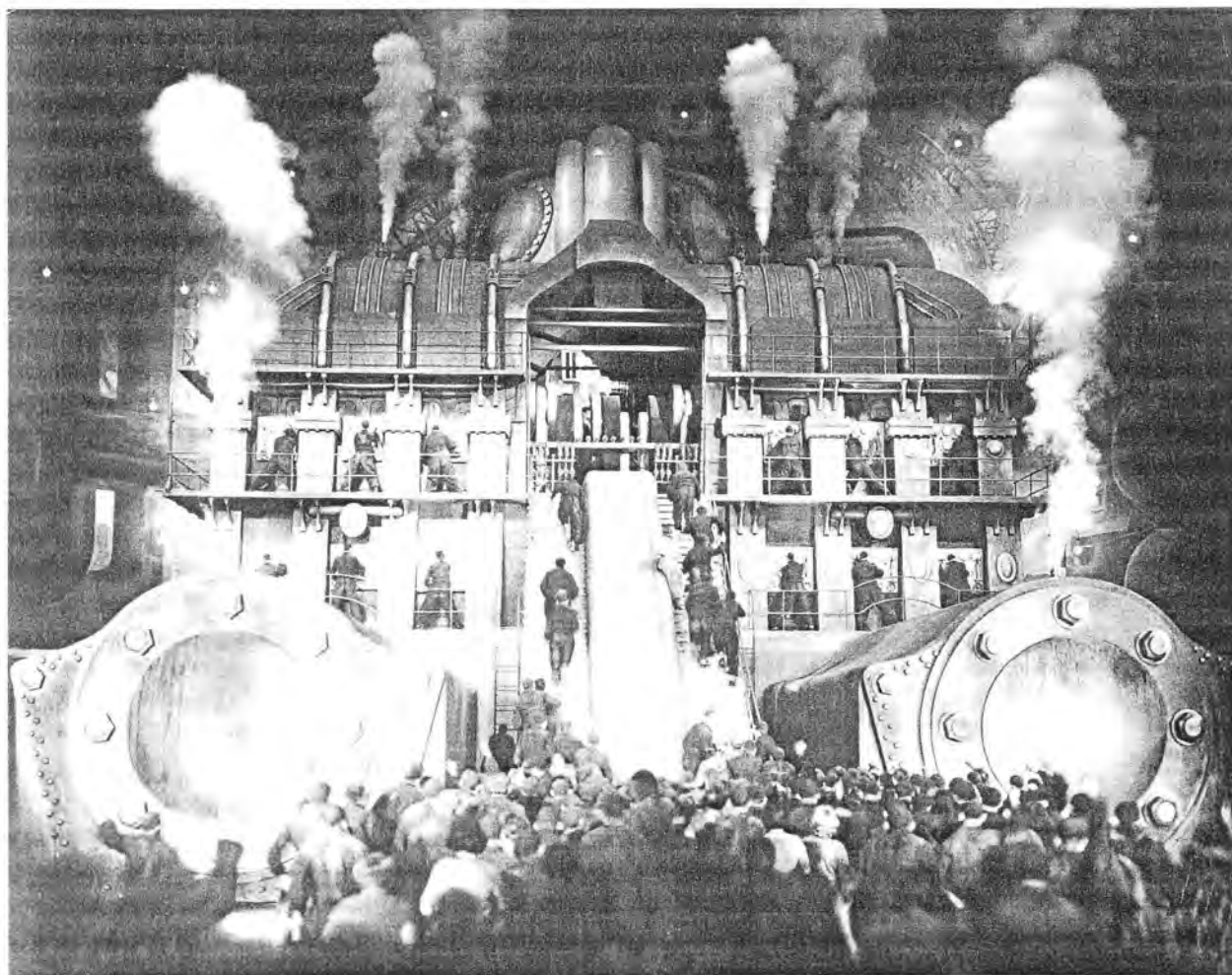
sino de cualquier vestíbulo de un gran hotel, lugar donde hoy se produce el encuentro entre personas diversas. Frente a la ciudad de **Metrópolis** pesada, opresiva y pesimista, **La vida futura** muestra una urbe muy avanzada tecnológicamente y optimista.

Las influencias de Everytown se pueden rastrear en algunos edificios de la Feria Mundial de Nueva York de 1939 y en varias películas de ciencia-ficción. Una influencia cada vez más débil, que en los años ochenta se convierte en totalmente negativa al usarse para construir la ciudad donde vive Winston Smith, el protagonista de **1984** (1984; Michael Radford, 1984). En esta película los directores artísticos reinterpretan el presente, pero aplicando claves formales del pasado; los edificios se diseñaron como si lo hubiesen hecho en 1948, cuando se escribió la novela, por eso tienen formas "futuristas", pero de los años treinta y

cuarenta, con edificios oscuros, sólidos, pesados y casi sin cristal para aumentar la opresión y tristeza de sus habitantes. En los años ochenta aquella ciudad de las maravillas de los veinte se había convertido irremisiblemente en una ciudad monstruosa.

Ciudad mixta

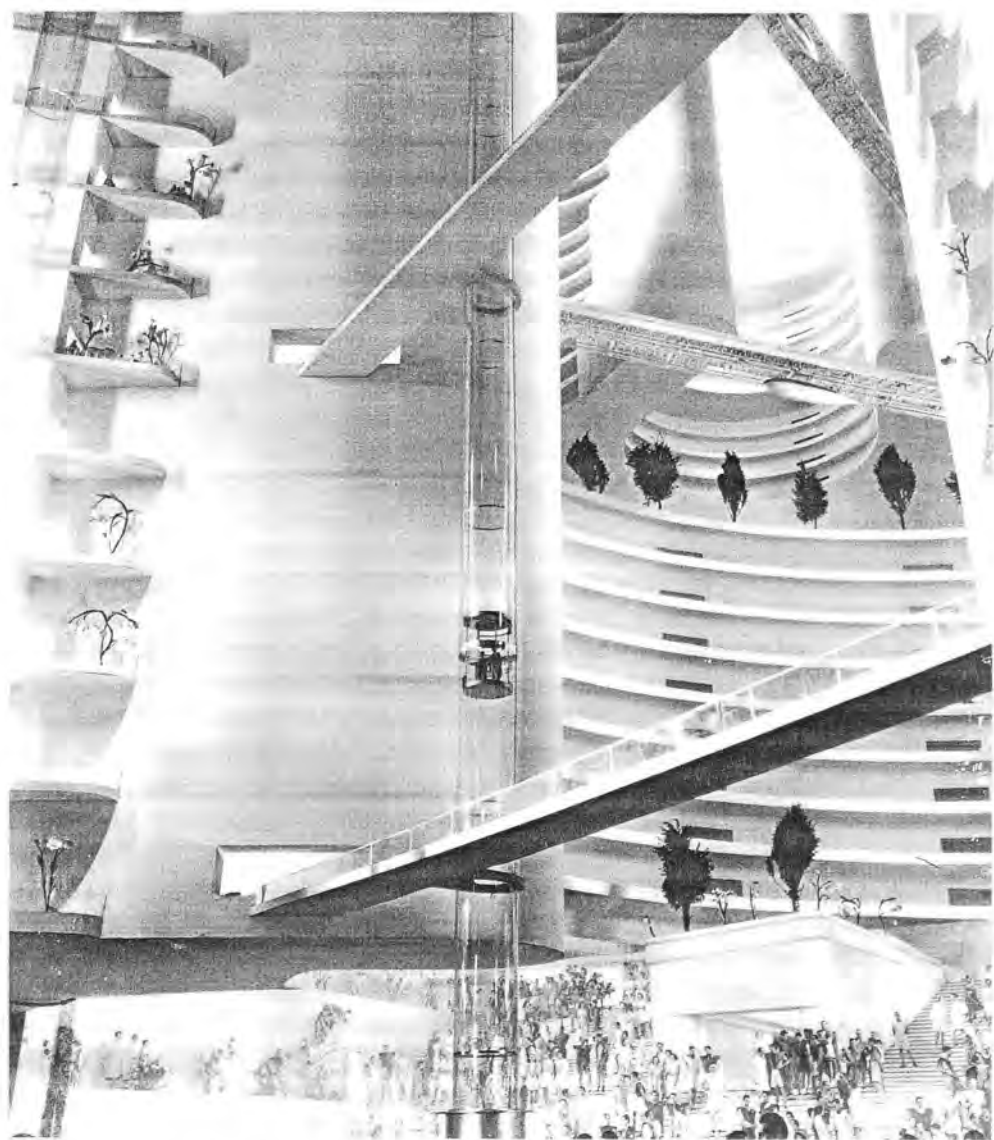
Dos años después de **Metrópolis** se estrenó **High Treason** (Maurice Elwey, 1929). Una película inglesa no demasiado célebre, que sucedía diez años después de su realización, pero importante por ser una de las primeras en la que se plantea la transformación de una ciudad real -en este caso Londres- introduciendo nuevos edificios entre los existentes. Unos edificios más modestos e igual de eclécticos que los de la película de Lang, aunque, como en ésta, envueltos por máquinas voladoras bastante estrambóticas.



Metrópolis

En **Metrópolis** la ciudad se construye ex-profeso para la película en un estudio cinematográfico; sin embargo en **High Treason** se crea una nueva ciudad usando la existente. Este método que consiste en transformar la ciudad actual para convertirla en la del futuro se usará a partir de ese momento con mucha frecuencia (10), por dos razones fundamentales. La primera es porque resulta más barata de llevar a la práctica, ya que con el uso de cristales pintados y otros trucos, se pueden incluir nuevos edificios sobre los existentes sin necesidad de construirlos en tres dimensiones. La segunda razón es darle al espectador unidades de medida, ya que al tener juntos edificios que conoce con las inmensas construcciones que se plantean, puede comparar sus dimensiones.

En los años cincuenta se rueda otra película de ciencia-ficción en Europa que se desarrolla en una ciudad mixta, **1984** (Michael Anderson, 1955), versión anterior a la película antes citada de la novela de Orwell, donde se mezclan las edificaciones del presente con las del futuro. Sin embargo será en la década de los ochenta cuando se logre otro hito de la ciudad mixta; será en **Brazil** (Brazil, 1984), dirigida por Terry Gilliam, que declaraba: "Mi idea era que pudiera ocurrir en cualquier momento del siglo XX. Así que usé elementos de todos los periodos: los trajes de una época, los edificios de otra... Aunque sí es cierto que todo tiene un cierto aire rancio, hay una cierta sensación de estar en el pasado... (...). Pero la tónica dominante es la mezcla: algunos edificios son como **Metrópolis**, retrotrae a los años veinte; el coche diminuto que conduce el protagonista es como unos que había en Inglaterra en los años cincuenta y que llamábamos *Messerschmidt*. También mezclamos diferentes momentos del desarrollo tecnológico: las pantallas de vídeo son en reali-



dad viejas máquinas de teletipos, las computadoras ultramodernas tienen un aspecto muy poco moderno, se siguen utilizando los tubos neumáticos..." (11). Esta "visión del futuro como ruina del pasado", como la calificaba Pauline Kael (12), incluye decorados y maquetas creados para la película y edificios reales como los que diseñó Ricardo Bofill en Marne-la-Vallée (13), con un estilo ecléctico propio de los pasados años posmodernos, algunos de cuyos edificios ya fueron definidos en su momento como ruinas del futuro.

Pérfida Arquitectura

Dentro de lo que se ha denominado ciudad mixta hay una variante, que se produce en una serie de películas que tocan el género de ciencia-ficción sólo tangencialmente, transcurren en la época

contemporánea a su realización, pero incluyendo nuevos edificios y máquinas que no existían en ese momento.

Una de las primeras es la célebre película francesa **La inhumana** (*L'inhumaine*; Marcel L'Herbier, 1924), donde también colaboraron una serie de artistas de la vanguardia del momento, entre los que se encontraba el arquitecto Robert Mallet-Stevens, que diseñó el exterior de los edificios. Uno de estos edificios, la casa del ingeniero, es una de las edificaciones -junto con los rascacielos de **Metrópolis**- más citadas en las Historias de la Arquitectura, aunque paradójicamente, como en el caso de la película alemana, sólo fuera un decorado cinematográfico creado con las técnicas de la escenografía. Es significativo que esta película haya trascendido por sus propuestas arquitectónicas y no por su argumento. Otro

ejemplo de que aquello que se ve, es mucho más importante que aquello que se cuenta.

Yendo a los años sesenta, el director artístico Ken Adam diseñó en 1962 la guarida del Dr. No, el primero de los insatisfechos villanos que, a pesar de vivir de una forma idílica y envidiable rodeados de maravillosas señoritas, inexplicablemente se empeñan en dominar el mundo y de paso liquidar a lo único que se opone a sus deseos: el molesto James Bond. Esta espectacular morada creó un precedente que el propio Adam fue perfeccionando en sus sucesivas intervenciones en la serie (14) y después fue copiado en la mayoría de los otros títulos. Estos edificios, ya sean la vivienda del villano o su cuartel general y laboratorio, son normalmente innovadores, avanzados y extraños para el momento -tanto como los de los planetas de **Barbarella** (*Barbarella*; Roger Vadim, 1968)-, con formas curvilíneas aerodinámicas, basadas en los cohetes y modestas naves espaciales de la época, son edificios situados en lugares privilegiados o inauditos, en cuyo interior reinan unas máquinas y un mobiliario osados para el momento en concordancia con las formas exteriores.

Esta relación que equipara la maldad con la arquitectura avanzada en el cine, no se había generado en los años sesenta. Viene, como ya se citó, de **Metrópolis** y **El doctor Mabuse** (*Dr. Mabuse*, 1921) (15), y se basa en el temor retrógado por lo nuevo y por tanto desconocido, en cualquier rama del conocimiento, que asocia lo pérfido a lo innovador.

La tendencia a combinar edificios futuristas con los del presente ha continuado, no sólo en el género de superagentes europeos como **Modesty Blaise, super agente femenino** (*Modesty Blaise*; Joseph Losey, 1965), sino también en títulos incluso destinados al

público infantil como **Guardianes del espacio** (*Thunderbirds Are Go*; David Lane, 1967), el largometraje británico protagonizado por marionetas -basado a su vez en la serie de televisión del mismo título español dirigida por Gerry y Sylvia Anderson en 1966- y llegando hasta **La ciudad de los niños perdidos** (*La cité des enfants perdus*; Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro, 1995).

La ciudad de hoy mañana

Hasta los años sesenta la ciencia-ficción cinematográfica había elegido el camino que le llevaba a ser cine espectáculo, lleno de efectos especiales que logran crear ciudades nuevas y asombrosas, era difícil encontrar una película de ciencia-ficción que ocurriese en la Tierra, que dejase de proponer una nueva ciudad cada vez más maravillosa. Sin embargo en la década de los sesenta directores miembros de la *Nouvelle Vague* proponen una urbe inédita para el futuro: la ciudad que les rodea.

En 1965 Jean Luc Godard plantea "el mundo de las grandes concentraciones urbanas que intenta suprimir la aventura en provecho de la planificación" (16) en **Lemmy contra Alphaville** (*Alphaville*), y para ello sitúa a sus personajes en la Alphaville del futuro, en realidad el París donde vive. Sus personajes -Ivan Johnson, Vonbraun, Nosferatu...- recorren los pasillos de los edificios del porvenir que son los de la ORTF, uno de los más avanzados de la época. Esto no era una novedad, ya lo había hecho Chris Marker en **La jetée** (1962), un fascinante experimento, donde el París arrasado por la III Guerra Mundial se desarrolla realmente en los sótanos del Palacio de Chaillot (17).

Será François Truffaut quien use con más libertad su entorno inmediato como ciudad del futuro. Él mismo lo explicó en su *Diario de*

Fahrenheit 451: "Hace tres años, **Fahrenheit 451** (Fahrenheit 451, 1966) se presentaba como una película de ciencia-ficción, futurista, rica en hallazgos y gadgets, etc. Luego vinieron James Bond, Courrèges, el pop art y también Godard, ¡qué le vamos a hacer! Por eso me salgo por la tangente hacia el film de época para burlar el peligro (...). Vuelvo a los teléfonos de corneta de Griffith, a los vestidos de Carole Lombard y Debbie Reynolds, al coche de bomberos de Mr. Deeds. Pretendo hacer antigadgets (...). En pocas palabras, trabajo al revés, algo así como si tratara de rodar James Bond en la Edad Media" (18). La ciudad donde se queman los libros está compuesta por edificios con dos características esenciales: son completamente incombustibles y todos tienen antena de televisión. Podría plantearse una curiosa paradoja al pensar que los arquitectos son los culpables de que se quemen los libros, porque a causa de haber logrado edificios ignífugos, los bomberos se han quedado sin función que cumplir y se les destina a destruir la letra impresa.

La película comienza cuando los bomberos hacen su trabajo en un barrio periférico donde predominan altos edificios aislados, bloques de vivienda colectiva rodeados de espacios libres siguiendo los principios del Movimiento Moderno, una secuencia rodada en realidad en Roehampton, un barrio periférico de Londres compuesto por viviendas de bajo coste. Los personajes toman para ir a sus casas un avanzado monorraíl suspendido, que parecía un truco o un efecto especial cuando se estrenó la película, pero que en realidad funcionaba en Chateaufort-sur-Loire. La vivienda del protagonista es un chalet aislado también rodeado de jardines con cubierta plana y formas modernas pero un tanto anodinas; la única característica interior avanzada es una pantalla gigante -que

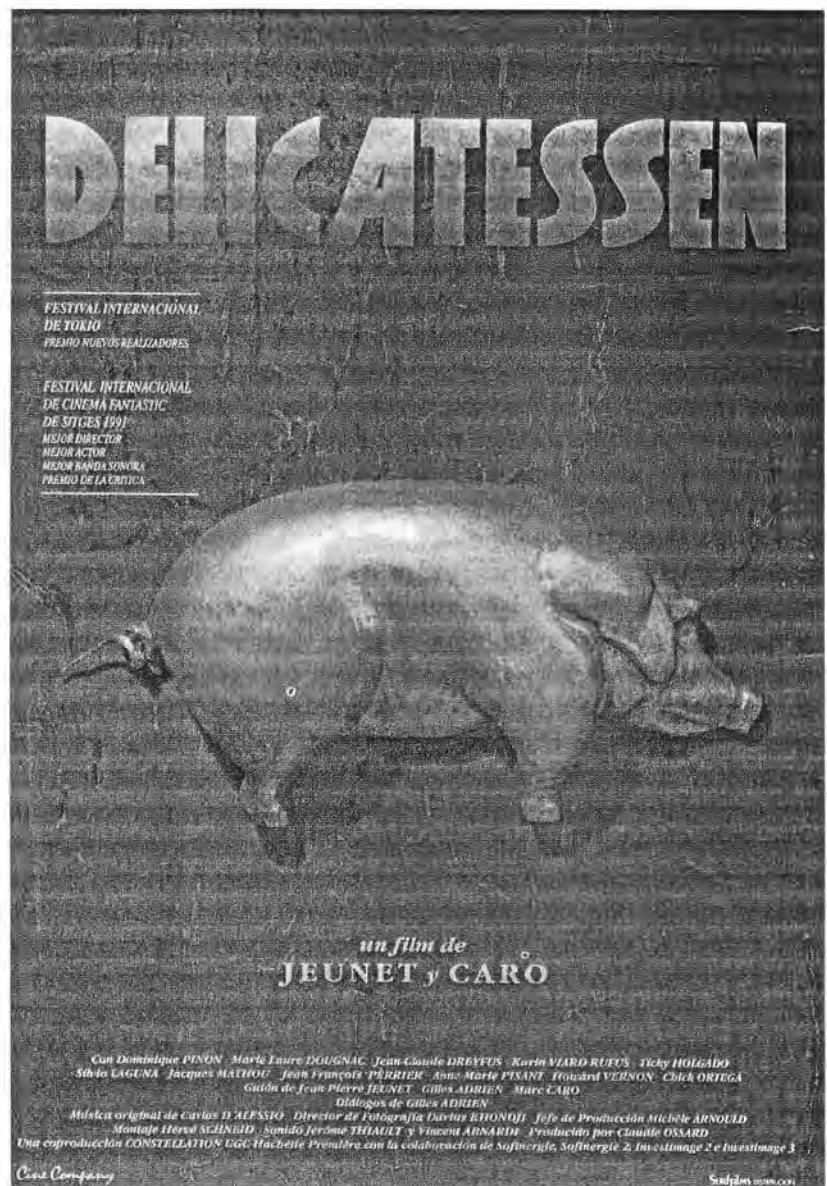
años,
t 451,
una
futu-
dgets,
Bond.
mbién
hacer!
ngente
a bur-
a los
riffith,
nbard
he de
tendo
pocas
algo
ar Ja-
'edia"
iemar
r edi-
sticas
te in-
ante-
tearse
ensar
culpa-
libros,
grado
beros
que
estruir

lo los
en un
domi-
, blo-
odea-
liendo
tiento
odada
n, un
como
cos-
ra ir a
torraíl
truco
do se
ue en
Cha-
ienda
aisla-
dines
s mos-
as; la
avan-
-que

hoy ha quedado bastante ridícula- de televisión situada en una pared del cuarto de estar. La oposición, representada por la anciana tradicional que decide autoinmolarse entre sus libros, vive en una casa con cubierta inclinada, una copia de esos edificios que suelen usarse como ejemplo de lo que se construye en los pequeños pueblos. Una arquitectura estandarizada y sin interés, pero que es asimilada a lo "humano" y lo "natural".

Estudiando la arquitectura nos encontramos con uno de los elementos comunes en la ciencia-ficción: la oposición entre campo y ciudad, entre naturaleza y artificio. Esa dicotomía en la que prima lo tradicional -el campo y lo natural- frente a lo moderno -la ciudad y lo artificial- puede ser interesante cuando se propone una crítica aportando soluciones del modo de vida en las urbes actuales, pero resulta absurda y reaccionaria cuando sólo se propone el regreso a la naturaleza o a modos de vida obsoletos y a lo que se supone era una vida rural idílica. Una vida que en realidad estaba llena de conflictos, desgracias y problemas para el ser humano, porque en el fondo, aunque pueda pesarle a muchos, lo realmente lógico para el hombre de hoy es vivir en la ciudad que ha creado.

La tendencia de tomar la ciudad actual como si fuera la del futuro tendrá continuidad en otros títulos europeos (19) como **La víctima nº 10** (*La decima vittima*; Elio Petri, 1965), **Te amo, te amo** (*Je t'aime, je t'aime*; Alain Resnais, 1968), **La naranja mecánica** (*A Clockwork Orange*, 1971), **La muerte en directo** (*La mort en direct*; Bertrand Tavernier, 1979), **A años luz** (*Les années lumière*; Alain Tanner, 1981), llegando incluso a **Delicatessen** (*Delicatessen*; Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro, 1991) y **Abre los ojos** (Alejandro Amenábar, 1997) (20).



Juan Miguel Company ha escrito respecto a **La muerte en directo** que deniega "dos de los más acreditados tópicos caracterizadores del género de ciencia-ficción: la oposición naturaleza-técnica y la caudalosa exhibición -mostrativa, obscena- de sofisticados trucos visuales con el afán de impulsar al espectador hacia espacios ubicables en un hipotético futuro" (21). El propio director confirmaba esta opinión: "Quería hacer un film de ciencia-ficción victoriano o dickensiano y es por eso por lo que elegí Glasgow. ¿Por qué, si se hace un film de SF, hay que elegir torreonos y plástico?... La elección de este camino me permitía también eliminar todos los gadgets que entorpecen a la SF cinematográfica. Quería un film

de SF sin efectos especiales, para concentrar todo sobre los personajes" (22).

Hoy, cuando lo visual le ha ganado la partida al diálogo, parecería lógico que eliminar gadgets y efectos especiales fuese sólo una imposición de la productora para rebajar el coste de la película; sin embargo hubo un momento en que los personajes eran más importantes que su entorno.

Ciudad futura

Al principio se planteaba saber si hay una propuesta en la ciudad que aparece en el cine de ciencia-ficción europea, un modelo urba-

no del futuro y, si existe, comprobar sus diferencias con los del resto del mundo.

Metrópolis inicia la tendencia al colosalismo innovador copiada por la mayoría de los títulos de todos los países; el fin era asombrar al público como se hace hoy con los efectos especiales más espectaculares. Pronto, en **High Treason** se introducen edificios en la ciudad existente para modificarla, creando una ciudad mixta que usa partes de la ciudad actual modificadas, incluyendo elementos arquitectónicos nuevos. En la pérfida arquitectura que populariza la Ciudad-Bond se plantea introducir una o dos edificaciones innovadoras que caractericen a un personaje maligno. Estos tipos de ciudades, aunque se iniciaran en el cine europeo, se han podido ver en el cine de todos los países.

La propuesta de ciudad del futuro más genuinamente europea y más original en la historia del cine es la usada en las películas sobre todo francesas de los años sesenta, esa ciudad por donde circulaban directores como Godard o Truffaut. Aunque realmente no puede considerarse un nuevo modelo urbano, porque era la ciudad contemporánea a las películas que se estaban rodando en ella y ahora sigue siendo muy parecida a la actual. Una propuesta que paradójicamente implica la imposibilidad de una ciudad del futuro diferente a la actual.

Si no hemos llegado a vivir en ninguna de las premonitorias ciudades propuestas por el cine, por qué no aceptar que en realidad la ciudad sólo va a cambiar en aspectos mínimos o incluso no se va a modificar. Quizás todos los visionarios, todos aquellos que plantearon utopías o distopías, se equivocaron, y si la ciudad va a ser un caos o un infierno, tan sólo lo será un poco más que ahora.

NOTAS

1. Se han incluido películas producidas por EE.UU, como **Brazil** (*Brazil*, 1984) o **La naranja mecánica**, que se rodaron en el Reino Unido; la mayoría de sus actores y técnicos eran europeos y su propuesta visual está alejada de la estadounidense.

2. Tres años antes de **Metrópolis**, el soviético Jacob A. Protazanov había dirigido **Aelita** (*Aelita*, 1924), donde los protagonistas visitan Marte y se encuentran inmersos en una arquitectura abstracta compuesta por líneas y figuras geométricas influidas por el movimiento constructivista. Sin embargo, en esta interesante película no se plantea un modelo de ciudad terrestre del futuro.

3. Michael Töteberg; *Fritz Lang*. Edicions 62. Barcelona, 1992. Página 61.

4. *Ibidem*.

5. Peter Bogdanovich; *Fritz Lang en América*. Fundamentos. Madrid, 1972. Página 19.

6. Véase el artículo de Marcello Fagiolo "La Catedral de Cristal. La arquitectura del expresionismo y la 'tradición' esotérica", en *El pasado en el presente*. Gustavo Gili. Barcelona, 1977. Páginas 199-258.

7. Thea von Harbou; *Metrópolis*. Orbis. Madrid, 1985. Página 39.

8. Véase el interesante libro coordinado por Dietrich Neumann *Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner*. Prestel Verlag. Munich, 1996. Página 35.

9. Hay otra versión de esta novela: **El mundo que viene** (*The Shape of Things to Come*; George McCowan, 1979). Producida por el ubicuo Harry Alan Towers, tiene poca relación con su predecesora y con la novela de Wells, al situar la acción en la Luna.

10. Uno de los últimos ejemplos europeos es **Hasta el fin del mundo** (*Until the End of the World*; Wim Wenders, 1991).

11. Jordi Costa y Sergi Sánchez; *Terry Gilliam, el soñador rebelde*. Festival Internacional de Cine de San Sebastián/ Filmoteca Vasca. San Sebastián, 1998. Página 141.

12. En *The New Yorker*, citado por Jordi Costa y Sergi Sánchez. Op. cit. nota 11. Página 145.

13. Edificios que también usó Eric Rohmer ese mismo año para situar la vivienda del arquitecto y la diseñadora de **Las noches de la luna llena** (*Les nuits de la pleine lune*, 1984).

14. Ken Adam trabajó en **James Bond contra Goldfinger** (*Goldfinger*, 1964), **Operación Trueno** (*Thunderball*, 1965), **Sólo se vive dos veces** (*You Only Live Twice*, 1966) y **Diamantes para la eternidad** (*Diamonds Are Forever*, 1971).

15. Pasando por otros hitos significativos estadounidenses, como la fantástica casa del malvado arquitecto Hjalmar Poelzig, protagonista de **Satanás** (*The Black Cat*; Edward G. Ulmer, 1934).

16. *Le Monde*, 6 de mayo de 1965, citado en Román Gubern; *Godard polémico*. Tusquets. Barcelona, 1969. Página 82.

17. En el *remake* de esta película, **Doce monos** (*Twelve Monkeys*, 1995), su director Terry Gilliam retomará la idea de encerrar a los humanos del futuro en subterráneos.

18. François Truffaut; *Diario de Fahrenheit 451*. Fernando Torres. Valencia, 1974. Página 211.

19. También hay algunas películas de otros continentes que usan este tipo de ciudad; el ejemplo más reciente es **New Rose Hotel** (*New Rose Hotel*, Abel Ferrara, 1998).

20. Hay otros ejemplos europeos que usan la ciudad actual en lo que podría llamarse ciudad postapocalíptica, esas películas -como **Kamikaze 1999** (*Le dernier combat*; Luc Besson, 1982), **2019, tras la caída de Nueva York** (*2019, dopo la caduta di New York*; Sergio Martino, 1983) o **2020: Los Rangers de Texas** (*Texas 2000*; Joe D'Amato, 1983)- donde la ciudad ha sido destruida y se suelen rodar en las periferias de nuestras ciudades. Dentro de este tipo postapocalíptico hay otras cintas -como **La furia del viento** (*Slipstream*; Steven Lisberger, 1988), **Hardware, programado para matar** (*Hardware*; Richard Stanley, 1990) y **Acción mutante** (Alex de la Iglesia, 1992)- donde la ciudad ya ha desaparecido completamente.

21. Juan Miguel Company: "La muerte de los ojos. A propósito de Death Watch", en *La vida, la muerte. El cine de Bertrand Tavernier*. Filmoteca de la Generalitat Valenciana. Valencia, 1992. Página 77.

22. Op. cit. nota 21. Página 78.