Si la ciencia ficción ha de ser un estudio narrativo de la respuesta humana a los cambios en el nivel de la ciencia y de la tecnología, podría parecer que no se ha ocupado con demasiada especificidad de la tecnología propia de la arquitectura y sus efectos. En cualquiera de las grandes enciclopedias sobre la ciencia ficción, parece haberse olvidado el término. Sí, en algunos lugares de habla de "ciudades" pero, a mi entender, eso se refiere mucho más al urbanismo que a la arquitectura en sí, aún cuando las fronteras sean siempre sutiles y/o dudosas.

La arquitectura, el decorado de fondo, suele estar a menudo implícito, a veces descrito con mayor o menor detalle, pero no siempre ha sido el eje mayor en el que se ha centrado la especulación propia de la ciencia ficción, al menos en el caso de la literaria. Aunque, algunos lectores de ciencia ficción (como me ocurre a mí...) tendemos a ser tremendamente conceptuales y podemos perder las referencias de ambiente, sobre todo en la lectura de la palabra escrita.

Algo distinto ocurre, evidentemente, en el cine. Desde la mítica METRÓPOLIS (1926) de Fritz Lang a la turbia ciudad de Los Ángeles, de un ya cercano noviembre de 2019, que nos muestra Ridley Scott en BLADE RUNNER (1982), nadie puede negar la presencia decisiva de la ciudad en el cine de ciencia ficción. Ahí el decorado no puede ser pasado por alto.

La ciudad es la consecuencia clara de la primera gran revolución tecnológica de la humanidad, la de la agricultura cuyo descubrimiento hizo que dejáramos de ser nómadas para empezar a construir ciudades. La ciudad ha sido, durante muchos siglos, la mayor parte de los que componen la historia de la humanidad, el punto focal de la civilización y, como dice Brian Stableford, "*las imágenes de la ciudad del futuro ponen en agudo relieve las expectativas y los miedos con los que imaginamos el futuro de nuestra civilización"* .

Las cosas cambiaron, tal vez, con la revolución industrial de hace un par de siglos, la máquina de vapor favoreció otras infraestructuras menos estables, más ligadas al movimiento, como las vías del ferrocarril o, posteriormente, las líneas de alta tensión como fruto de la segunda revolución industrial, la de la electricidad, de cuya masiva popularización sólo nos separa un siglo.

Hoy, la llamada revolución de las infotecnologías nos aporta una nueva infraestructura, Internet, y un nuevo dinamismo en un nuevo entorno para la vida futura. Algunos lo han llamado el tercer entorno o entorno virtual, pero fue un escritor de ciencia ficción, William Gibson, quién acuñó, en su novela NEUROMANTE (1983), el nombre definitivo, hoy por todos aceptado, de "ciberespacio". La ineludible nueva realidad virtual, por primera vez en la historia de la humanidad, va a permitir construir nuevas comunidades sociales no basadas en la proximidad geográfica y la proximidad lingüística que la vieja ciudad favorecía. Como nos decía Bob Dylan hace ya décadas, los tiempos siguen cambiando.

Y la ciencia ficción lo refleja (o lo anticipa) también. Kevin O'Donnell Jr. imaginó en ORA:CLE (1983) un futuro relativamente cercano, donde la realidad del ciberespacio permite al protagonista de la obra participar en todo tipo de eventos (incluso salvar a la Tierra de una invasión alienígena) desde su propio apartamento conectado en permanente interactividad con todo el universo. Los problemas de circulación, agobio de las modernas y sobre pobladas ciudades, han desaparecido por fin.

Ciudades de ciencia ficción.

Uno de los mejores ensayistas de la ciencia ficción, John J. Pierce, trata de la ciudad y su papel en el género tras esta brillante introducción: *"Una ciudad es, al mismo tiempo, realidad y símbolo, tanto un sistema de vida como una manera de pensar. Es un sueño hecho realidad, una pesadilla, o ambas. Y tal vez siempre ha sido así, ya que la actitud de la humanidad hacia sus ciudades ha sido siempre ambivalente. La ciudad es la esencia de la civilización: del comercio, de la ciencia y del arte, del intercambio de mercancías e ideas. Pero es también el templo de la iniquidad: Babilonia, la gran puta de la Biblia. La ciudad es la más artificial de nuestras creaciones y por lo tanto es maldita como el enemigo de todo lo que es natural, incluyendo lo que hay de natural en nosotros mismos"*
.

Hay, lógicamente, en la ciencia ficción una vía de creciente urbanización con gigantescas ciudades que van desde la peculiar visión que Nueva York estimuló en Fritz Lang para concebir su METRÓPOLIS (1926), hasta imágenes como la del planeta Tránto r que, para Isaac Asimov, era la capital de un vasto imperio galáctico en el que se desarrolla su magna

saga de la FUNDACIÓN (1951-53) de la que ya hemos hablado en esta serie "Matemática Ficción". Asimov describe Trántor en uno de los extractos de la "Enciclopedia galáctica" con la que suele iniciar los capítulos de la serie de la FUNDACIÓN: *"Su urbanización, en progreso continuo, había alcanzado el punto máximo. Toda la superficie de Trántor, 1200 millones de kilómetros cuadrados de extensión, era una sola ciudad. La población, en su punto máximo, sobrepasaba los cuarenta mil millones. Esta enorme población se dedicaba casi enteramente a las necesidades administrativas del imperio. [...] Diariamente, flotas de decenas de miles de naves llevaban el producto de veinte mundos a las mesas de Trántor..."* .

El mismo Asimov imagina dos ámbitos urbanos muy distintos que componen la primera parte de su especulación genérica sobre una posible historia del futuro, ésa que ha de acabar con la imagen del imperio galáctico y planetas-ciudad como Trántor. Se trata de las llamadas "novelas de robots", situadas hacia el año 5000 de nues-tra era, y escritas con muchos años de distancia. Son CAVERNAS DE ACERO (1954, recientemente reeditada como "Bóvedas de acero"), EL SOL DES-NU-DO (1957), LOS ROBOTS DEL AMANE-CER (1983), y ROBOTS E IMPERIO (1985).

En estas novelas se describe un universo en el que la humanidad se ha expandido hasta poblar una cincuentena de planetas, los llamados Mundos Ex-te-riores. En ellos viven los "espacianos", descendientes de terrestres que, pese a todo, se sienten distintos de quienes permanecen en el pla-neta madre. Los espacianos repudian su herencia y se esfuerzan para impedir la expansión de la Tierra. Un Tierra aquejada de un grave ex-ceso de po-bla-ción que obliga a los terrestres a vivir en gigantescas ciudades pro-tegidas por cúpulas, las "cavernas de acero", en completa promiscuidad. Un ver-da-de-ro con-tras-te con los habitats es-ca-sa-mente poblados de los Mundos Exte-rio-res donde el contacto humano es incluso tabú.

Pero la idea de un mundo-ciudad, que Trántor ha hecho famosa, es incluso más antigua. Herbert G. Wells, el pionero británico de la ciencia ficción, ya la describe en CUANDO EL DURMIENTE DESPIERTE (1898-99) donde, tras siglos de sueño inducido por las drogas, el durmiente se despabila por fin para ver el nuevo mundo-ciudad del futuro: enorme, con múltiples niveles, techado y repleto de aceras móviles. Una verdadera

caverna de acero en la que se encuentran ya los orígenes tanto de Metrópolis como de Trántor.

Menos de una década más tarde, la poderosa imaginación de Winsor McKay, el creador del cómic LITLE NEMO IN SLUMBERLAND (1906 y siguientes), sitúa a su soñador Nemo (un renacido durmiente de Wells) en infinidad de paisajes vívidos y casi surrealistas (el sueño lo justifica todo) donde, entre otras cosas, se nos muestra como la ciudad del futuro sólo puede crecer hacia arriba, hacia el cielo, de forma que, al final, "los *hombres vivirán en la cima de las montañas"*, de las nuevas "montañas" de acero y hormigón.

Pero, aún abigarradas, esas macro-ciudades del futuro que muestra la ciencia ficción, tienden a ser sumamente asépticas, neutras y, sorprendentemente, muestran un único estilo arquitectónico. Algo que viene a sugerir la irrealidad de esas ciudades imaginadas. Ese sesgo erróneo desaparece definitivamente con el BLADE RUNNER (1982) de Ridley Scott donde, por primera vez, esa turbia Los Ángeles del 2019 se nos muestra realista: con una acumulación desordenada de estilos y como una amalgama de lo mejor y de lo peor de que es capaz el ser humano, como ocurre en la realidad de las ciudades en las que vivimos creadas en su momento, sí, pero modificadas y cambiadas a lo largo de la historia y en las que, de la forma más natural, se da la presencia de estilos diversos, desde el románico al modernismo como ocurre, sin ir más lejos, en la misma Barcelona o cualquier otra ciudad con siglos de historia. Sorprendentemente, hasta la famosa película de Ridley Scott, la asepsia, la uniformidad y la estandarización habían sido el signo dominante de las nuevas macro-ciudades del futuro, como si ese futuro que nos aguarda se pudiera construir sólo tras la eliminación absoluta del pasado. Para leer:

Ensayo

- "CITIES". Brian Stableford, Artículo en *The Encyclopedia of Science Fiction*, John Clute & Peter Nicholls editores, London, Orbit, 1993.
- GREAT THEMES OF SCIENCE FICTION: A STUDY IN IMAGINATION AND EVOLUTION, *John J. Pierce. New York. Greenwood Press*. 1987.

Ficción

- ORA:CLE (1983). *Kevin O'Donnell Jr. Barcelona. Ultramar, 1968.*

- BÓVEDAS DE ACERO (1954). *Isaac Asimov. Madrid. Bibliópolis, 2003.*
- EL SOL DES-NU-DO (1957). *Isaac Asimov. Barcelona. Martínez Roca (Super Ficción, 51), 1982.*