

## Trabajo Fin de Grado

La construcción de la distopía futurista en la ciencia  
ficción:

*De Metrópolis a Blade Runner*

The construction of futuristic dystopia in science fiction:

*From Metropolis to Blade Runner*

Autor/es

LOZANO MUÑOZ, Andrea

Director/es

SANZ FERRERUELA, Fernando

Facultad de Filosofía y Letras

Años 2017

# Resumen

La ciencia-ficción es un género literario y cinematográfico con un recorrido histórico importante (casi dos siglos en el ámbito literario y un siglo en el cinematográfico). Dentro de la ciencia-ficción existen un serie de temas o subgéneros conocidos por casi todo el mundo: el viaje espacial, el viaje en el tiempo o la robótica. Sin embargo hay un tema que no es tan célebre como los anteriores y sólo es conocido por un público más iniciado en la ciencia-ficción: la distopía.

La distopía, a pesar de no ser un tema tan conocido, es uno de los pilares en los que se asienta la ciencia-ficción, especialmente a la hora de tratar sobre sociedades futuras. Además, este tema ha sido utilizado en las grandes novelas y películas del género. A pesar de esto, ha pasado muy desapercibido, al menos hasta los últimos años en los que se está produciendo un auge del tema tanto en literatura, como cine, cómic, videojuegos, etc.

Nuestro propósito entonces es trazar una evolución del desarrollo del cine distópico, y además tratar monográficamente dos películas clave en el desarrollo de este género: *Metrópolis* y *Blade Runner*.

# Índice

<b>Presentación.....</b>	<b>3</b>
1.    Delimitación y causa de su elección.....	3
2.    Estado de la cuestión.....	4
3.    Objetivos y metodología.....	8
<b>Desarrollo analítico.....</b>	<b>10</b>
1.    Introducción.....	10
2.    ¿Qué es la distopía?.....	11
3.    El origen de la distopía: la literatura.....	12
4.    La distopía en el cine.....	13
<b>Conclusiones.....</b>	<b>26</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>28</b>
•    Anexo fotográfico.....	28
<b>Bibliografía y fuentes.....</b>	<b>33</b>
•    Artículos y páginas web de interés.....	34
<b>Fuente de las imágenes.....</b>	<b>35</b>
•    Desarrollo analítico.....	35
•    Anexo fotográfico.....	36

# Presentación

## 1. Delimitación y causa de su elección.

La ciencia-ficción empezó a gestarse como género literario durante el siglo XIX con la novela *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley. A partir de este primer título la ciencia-ficción ha acompañado siempre a la literatura y al cine, siendo uno de los géneros más importantes.

En cine la distopía tampoco tardó mucho en aparecer con el filme *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang. Desde entonces la distopía ha sido uno de los pilares fundamentales de la ciencia ficción, hasta el punto de crearse todo un subgénero dentro de esta: el cine distópico.

Este cine distópico es el que vamos a tratar en este Trabajo de Fin de Grado, debido a la importancia que tiene no solo dentro del género, sino también en la Historia del Cine. Una importancia que es bastante desconocida para gran parte del público de la ciencia-ficción y del cine en general. Siendo conocido principalmente por los más versados en el género.

Este desconocimiento se debe probablemente al poco tiempo que lleva la palabra *Distopía* en nuestro diccionario, o bien porque este tema suele utilizar más como un telón de fondo de las películas y no tantas veces como tema principal.

La distopía asimismo también ha influido profundamente en la estética de este tipo de películas, principalmente en la construcción de estas ciudades del futuro.

Entonces en este Trabajo de Fin de Grado veremos cómo nace la distopía, cómo gana importancia en la literatura, y posteriormente da el paso al cine. Finalmente una historia de la distopía y su importancia dentro del cine, mencionando algunas de las películas más destacadas; centrándonos especialmente en el caso de *Metrópolis*, por ser la iniciadora de la distopía, y en *Blade Runner*, por ser un clásico indiscutible del género que utiliza la distopía en su argumento.

## 2. Estado de la cuestión

La bibliografía sobre ciencia ficción tanto en cine como en literatura es muy amplia actualmente, pero en lo que respecta a la distopía en el cine no hemos encontrado ningún libro en concreto sobre este tema. Pero si que encontramos capítulos en diversos libros que hablan sobre la distopía, su origen, características y películas en la que encontramos este tema.

Para la realización de este trabajo primero hemos consultado bibliografía general sobre Historia del Cine. El primer libro consultado fue *Historia del cine*<sup>1</sup> de Agustín Sánchez Vidal, catedrático de Historia del Cine de la Universidad de Zaragoza. Este libro aborda la Historia del Cine de forma más didáctica que otros de los consultados y nos sirvió a modo de introducción del contexto en el que nos íbamos a mover.

El siguiente libro consultado fue *Historia del cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*<sup>2</sup> de José Luis Sánchez Noriega, historiador del cine y crítico cinematográfico. Este libro es más completo que el anterior, ya que aborda el cine desde distintos puntos de vista, no sólo desde el desarrollo de la historia del cine, sino también de los géneros cinematográficos, con un carácter casi enciclopédico.

Otro libro utilizado sobre este tema fue la *Historia del cine*<sup>3</sup> de Mark Cousins, director y crítico de cine británico. Aborda la Historia del cine en profundidad, teniendo en cuenta otros cines como el cine chino o el japonés, además de la revolución digital.

Después de recabar información sobre Historia del cine buscamos algo más de información sobre el contexto de la Posmodernidad durante los años ochenta. Este tema se comenta brevemente en relación con el cine de su momento en el libro de Sánchez Noriega.

Los libros utilizados para contextualizar mejor esta filosofía son *La Posmodernidad*<sup>4</sup> y *Los orígenes de la Posmodernidad*<sup>5</sup> de Perry Anderson. El primero está escrito por diversos autores, los cuales tratan sobre distintos puntos de vista de esta filosofía en mayor profundidad. El segundo libro, en cambio, trata sobre el origen de la posmodernidad en distintos lugares; pero también se explican conceptos e ideas de esta filosofía.

A continuación consultamos libros sobre géneros cinematográficos y concretamente sobre

---

1 SÁNCHEZ VIDAL, A., *Historia del cine*, Madrid, Historia 16, 1997.

2 SANCHÉZ NORIEGA, J.L., *Historia del Cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza Editorial, 2002.

3 COUSINS, M., *Historia del cine*, Barcelona, Blume, 2011.

4 VV. AA., *La Posmodernidad*, Barcelona, Editorial Kairós S. A., 1985.

5 ANDERSON, P., *Los orígenes de la Posmodernidad*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2000.

ciencia ficción. Como hemos mencionado el libro de Sánchez Noriega también trataba sobre géneros cinematográficos. Además sobre géneros cinematográficos en general también hemos consultado el libro *Los géneros cinematográficos*<sup>6</sup> de Rick Altman. Para la ciencia ficción en concreto hemos utilizado tanto libros sobre cine como sobre literatura.

Un estudio que hemos tenido en cuenta sobre la ciencia ficción es *La ciencia ficción: Historia, ciencia y perspectiva*<sup>7</sup> de Robert Scholes y Eric S. Rabkin. Los autores pretenden hacer un estudio de la historia de la ciencia ficción, aunque se centran principalmente en el ámbito literario. En un capítulo tratan la ciencia ficción en otros medios sin profundizar demasiado. Además, es muy útil porque analizan los aspectos y temas de la ciencia-ficción. Sin embargo, debido a ser una edición de 1982 en algunos aspectos se queda obsoleta respecto a otros más actuales.

Otro estudio muy completo sobre la literatura de ciencia ficción que nos ha sido muy útil es *Teoría de la literatura de Ciencia ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*<sup>8</sup> de Fernando Ángel Moreno, profesor de la Universidad Complutense de Madrid. Se trata de un estudio muy exhaustivo sobre la literatura de ciencia ficción, que cuenta no sólo una historia de esta literatura si no también características y subgéneros, además de profundizar mucho en el tema de lo prospectivo y el lenguaje.

Otro autor del que hemos tomado referencias es el escritor especializado en ciencia ficción Miquel Barceló. De este autor hemos utilizado dos libros: *La ciencia ficción*<sup>9</sup> y *Ciencia ficción: nueva guía de lectura*.<sup>10</sup> Ambos son muy fáciles de leer para un lector que no conoce mucho de la ciencia ficción y le sirven a modo de introducción sobre este amplio mundo. Ambos libros tienen una parte dedicada a literatura y otra a cine.

Asimismo de Barceló hemos consultado un artículo donde habla sobre los temas o subgéneros de la ciencia ficción, publicado en la *Revista de literatura*.<sup>11</sup>

Sobre cine de ciencia ficción hemos consultado el libro *El cine de ciencia ficción: Una aproximación*<sup>12</sup> de Joan Bassa y Ramon Freixas. Como el título dice este estudio se trata más

---

6 ALTMAN, R., *Los géneros cinematográficos*, Barcelona, Editorial Paidós, 2000.

7 SCHOLES, R. Y RABKIN, E. S., *La ciencia ficción: historia, ciencia y perspectiva.*, Madrid, Taurus Ediciones S.A., 1982.

8 MORENO, F. A., *Teoría de la literatura de ciencia ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*, Vitoria, PortalEditions S. L., 2010.

9 BARCELÓ, M., *La ciencia ficción*, Barcelona, Editorial UOC, 2015.

10 BARCELÓ, M., *Ciencia ficción: nueva guía de lectura*, Barcelona, Ediciones B S. A., 2015.

11 BARCELÓ, M., "Los temas de la ciencia ficción", *Revista de literatura* (revista web), <http://www.centrocpl.com/los-temas-de-la-ciencia-ficcion/> (consultada el 09/IX/2017)

12 BASSA, J. Y FREIXAS, R., *El cine de ciencia ficción: Una aproximación*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 1993.

de una aproximación a la ciencia ficción que un estudio en profundidad. Entre otros temas en este libro se establece un recorrido histórico del cine de ciencia ficción desde los años 20 hasta los años 70, tratando principalmente el cine americano y europeo con la influencia de determinados hechos históricos.

Otro libro sobre el cine de ciencia ficción que hemos utilizado es el libro *El cine de ciencia ficción: explorando mundos*<sup>13</sup>. Es un escrito elaborado por diversos autores, donde cada uno trata un aspecto en concreto de la ciencia ficción. En nuestro caso nos ha sido especialmente útil el capítulo de Susanna Farré *Futuros distópicos: el esplendor de la ruina*, ya que este trata sobre el tema del presente trabajo.

Un estudio muy completo que trata sobre la distopía concretamente es el ensayo de Andreu Domingo: *Descenso literario a los infiernos demográficos: distopía y población*.<sup>14</sup> En él se realiza un estudio en profundidad de las distopías demográficas en el ámbito literario, por lo que nos ha servido para ampliar información sobre este tipo de distopías en concreto.

Además de estos libros de carácter más general sobre ciencia ficción e historia del cine también hemos consultado libros sobre los autores y las películas que tratamos en este trabajo.

Para conocer la vida y obra de Fritz Lang hemos utilizado dos libros: *Fritz Lang*<sup>15</sup> de Quim Casas y *Colección lo esencial de Fritz Lang*<sup>16</sup> de Michael Töteberg, han sido muy útiles para conocer la biografía y filmografía del director alemán; pero el primero ha sido más útil para conocer mejor su filmografía (ya que analiza cada película individualizadamente) y el segundo para conocer en mayor profundidad su biografía.

Sobre la biografía y filmografía del director Ridley Scott hemos consultado el libro *Ridley Scott*<sup>17</sup> de Jorge Fonte, escritor y ensayista cinematográfico. Este libro comienza con una biografía del autor y a continuación comenta y valora cada una de sus películas.

Sobre la película *Blade Runner* en concreto hemos utilizado *Guía para ver: Blade Runner*<sup>18</sup> de José Javier Marzal Felici y Salvador Rubio Marco. En este se va analizando casi plano por plano la película y todos sus detalles que al espectador le pueden pasar desapercibidos. Asimismo también habla sobre algunos de los temas filosóficos que encierra

---

13 NAVARRO, A. J., *El cine de ciencia ficción: explorando mundos*, Madrid, Valdemar (Enokia S. L.), 2008.

14 DOMINGO, A., *Descenso literario a los infiernos demográficos*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2008.

15 CASAS, Q., *Fritz Lang*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1991.

16 TÖTEBERG, M., *Colección lo esencial de... Fritz Lang*, Madrid, T&B Editores, 2006.

17 FONTE, J., *Ridley Scott*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2016.

18 MARZAL FELICI, J. J. Y RUBIO MARCO, S. *Guía para ver: Blade Runner*, Barcelona, Octaedro, D. L., Valencia, NAU llibres, 2002.

*Blade Runner* que no hemos tratado en este trabajo como las cuestiones sobre la conciencia de las máquinas.

Otro estudio en mayor profundidad es el libro *Blade Runner: lo que Deckard no sabía*<sup>19</sup> de Jesús Alonso Burgos. Este libro comenta la película original y algunas de sus versiones. Además realiza un análisis en mayor profundidad de todos los temas filosóficos que se cuestionan en *Blade Runner*, pero también habla sobre la distopía, la ciudad y el *cyberpunk*.

Para finalizar con los libros utilizados hay que hacer referencia al libro *Ciudades de cine*<sup>20</sup> el cual trata sobre las películas que se han rodado en distintas ciudades del mundo y la forma que tienen las películas de mostrar estas ciudades. Este estudio realizado por varios autores nos ha servido especialmente porque trata también la ciudad de Los Ángeles.

Para concluir este estado de la cuestión no podemos olvidar algunos reportajes muy interesantes que hemos utilizado como referencia para nuestro trabajo como “El tiempo de la distopía”<sup>21</sup>, “A la sombra del futuro: la distopía conquista la literatura de género”<sup>22</sup>, “Literatura distópica: cuando el futuro es una pesadilla”<sup>23</sup>.

También hemos utilizado algunos artículos que hablan sobre películas que tratamos en este trabajo como el artículo sobre *Alphaville*<sup>24</sup> de Paula Segovia. Y otras páginas web de interés en relación con algunos de los temas tratados en este trabajo como el *cyberpunk*.<sup>25</sup>

Además de otros artículos con listas de películas distópicas como “De Blade Runner a Insurgente: 20 distopías de cine”<sup>26</sup>, “Cine distópico adolescente: una guía para no perderse”<sup>27</sup> o “La distopía a través del cine”<sup>28</sup>.

---

19 ALONSO BURGOS, J. *Blade Runner, Lo que Deckard no sabía*, Madrid, Ediciones Akal S. L., 2011.

20 GARCÍA GÓMEZ, F. Y PAVÉS, G. M. (Coords.), *Ciudades de cine*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2014.

21 COSTA, J., “El tiempo de la distopía”, *El País* (periódico web),

[https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689\\_539421.html](https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689_539421.html) (Consultado en: 09/IX/2017).

22 ARJONA, D., “A la sombra del futuro: la distopía conquista la literatura de género”, *El Cultura* (revista web),  
<http://www.elcultural.com/revista/letras/A-la-sombra-del-futuro/34891> (Consultado en: 09/IX/2017).

23 MORÁN, D., “Literatura distópica: cuando el futuro es una pesadilla”, *ABC* (periódico web),  
<http://www.abc.es/cultura/libros/20140805/abci-literatura-distopica-201408041809.html> (Consultado en: 09/IX/2017).

24 SEGOVIA, P., “Alphaville (Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution). Jean Luc Godard, Francia, 1965”, *El espectador imaginario*, Nº 08, 2009, (artículo web), <http://www.elespectadorimaginario.com/pages/diciembre-2009/investigamos/alphaville.php> (09/IX/2017)

25 <https://www.neondystopia.com/> (Consultada en 03/IX/2017).

26 “De Blade Runner a insurgente: 20 distopías de cine”, *Europapress* (periódico web), <http://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-blade-runner-insurgente-20-distopias-cine-20150331161158.html> (Consultado en: 09/IX/2017).

27 MIGUEL TRULA, E., “Cine distópico adolescente: una guía para no perderse”, *Fotogramas* (revista web),  
<http://www.fotogramas.es/Cinefilia/Cine-distopico-adolescente-una-guia-para-no-perderse> (Consultado en: 09/IX/2017).

28 TENORIO, A., “La distopía a través del cine”, *Cultura colectivas* (revista web), <https://culturacolectiva.com/cine/la-distopia-a-traves->

### 3. Objetivos

- Explicar la definición del término “distopía”, y tratar brevemente cómo surge la definición de éste.
- Analizar cómo surge la distopía dentro de la literatura del género de la ciencia ficción
- Ver cómo la distopía da el paso al cine durante las primeras décadas del siglo XX.
- Elaborar una evolución histórica de la distopía dentro del género de la ciencia ficción.
- Comentar monográficamente los ejemplos de películas más destacadas de cine distópico.

### 4. Metodología

Para la elaboración de este trabajo en primer lugar tuvo lugar la búsqueda y recopilación de bibliografía especializada que se ha llevado a cabo a través de catálogos de bibliotecas publicados en Internet, así como la búsqueda de artículos y trabajos relacionados con el tema en repositorios y bases de datos de artículos públicos en la red. Asimismo se ha realizado búsquedas en hemerotecas virtuales, periódicos, revistas o páginas web de solvencia de noticias de interés en relación con el tema tratado.

A continuación se realizó la lectura de la bibliografía. La información de esta bibliografía se organizó mediante fichas con los datos más importantes para nuestro trabajo. Durante el desarrollo de esta labor también se produjo el visionado de las películas tratadas en el presente trabajo, y la toma de notas de los aspectos más relevantes.

Finalmente, tras todo este proceso de recoger información, se produjo la redacción del presente trabajo.

El trabajo se estructura mediante el siguiente esquema: En primer lugar encontramos la *presentación* de este con sus correspondientes sub-apartados. A continuación el desarrollo analítico que se divide a su vez en cuatro partes.

La primera parte es una breve introducción a la ciencia ficción y sus orígenes, la siguiente parte es un pequeño apartado en el que se explica la definición de distopía y algunos tipos que podemos encontrar de esta. Despues otra parte en la que se trata el origen de la distopía en el ámbito de la literatura. Luego un último y mayor apartado en el que se explica el desarrollo de

la distopía en el cine y comentamos las películas más importantes en el desarrollo de la ciencia ficción.

Finalmente encontraremos las conclusiones del trabajo, un pequeño anexo fotográfico que complementa a las fotografía utilizadas en el desarrollo analítico del trabajo, y la bibliografía y páginas webs utilizadas.

# Desarrollo analítico

## 1. Introducción

El género de la ciencia ficción en muchas ocasiones se relaciona con la fantasía, ya que al igual que en esta se desarrollan hechos inexplicables. La diferencia entre ellos es que en la ciencia ficción se utiliza como argumento para explicar estos sucesos una explicación científica; la fantasía, en cambio, suele recurrir al argumento de la magia para explicar hechos imposibles.

*Para reencontrar este elemento (la especulación científica) hay que esperar al siglo XIX, cuando la ciencia y la tecnología pasan a convertirse en elementos esenciales de la cultura. Sólo a partir de este momento es posible la especulación centrada en las posibilidades que ofrecen la ciencia y la tecnología.<sup>29</sup>*

Un gran número de autores consideran que la ciencia ficción como género nació en la literatura en el siglo XIX de la mano de la autora británica Mary Shelley con la novela *Frankenstein* (1818). *Encontramos no sólo el primer androide con conflictos existenciales como los desarrollados posteriormente por autores como Asimov (1982) o Dick (1968).*<sup>30</sup>

A partir de este momento la ciencia ficción ha acompañado a la literatura como uno de sus grandes géneros hasta la actualidad. Asimismo, tampoco tardó en formar parte del nuevo invento que se desarrolló a finales del siglo XIX y principios del XX y que revolucionó la forma de contar historias: el cinematógrafo.

La ciencia ficción se manifestó pronto como uno de los primeros géneros de este nuevo formato, concretamente en la película *Le Voyage dans la Lune* del cineasta y mago francés Georges Méliès en 1902. Esta primera cinta, aunque de forma muy rudimentaria, ya utilizó uno de los temas recurrentes del género: el viaje espacial.

A pesar de que los temas<sup>31</sup> son casi infinitos si que podemos dividirlos en 5 grandes bloques: el viaje por el espacio, el viaje a través del tiempo, el tema de la máquina, la

---

29 BARCELÓ GARCÍA, M., *La ciencia ficción*, Barcelona, Editorial UOC, 2015, pp. 27 – 28.

30 MORENO, F. A., *Teoría de la literatura de ciencia ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*, Vitoria, PortalEditions S. L., 2010, p. 336.

31 BARCELÓ, M., "Los temas de la ciencia ficción", *Revista de literatura* (revista web), <http://www.centrocpc.com/los-temas-de-la-ciencia-ficcion/> (consultada el 09/IX/2017)

prospección del futuro y el de las nuevas sociedades; dentro del cual se enmarca el tema a tratar en esta ocasión: la distopía.

## 2. ¿Qué es la distopía?

Etimológicamente la palabra “distopía” se forma por dos términos del griego antiguo: el prefijo *δυσ-* o *dys-* que tiene un sentido negativo y el término *τόπος* o *topos*, que significa lugar. Por lo tanto, etimológicamente tendría el significado de un lugar negativo. *Se atribuye a John Stuart Mill el primer uso documentado del término en el curso de una intervención parlamentaria en 1868.*<sup>32</sup>

Según la definición de la Real Academia Española la distopía es la *Representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.*<sup>33</sup> Pero lo cierto es que no hace mucho que esta definición entró en nuestro diccionario, ya que lleva apenas 3 años en él, siendo en 2014 cuando ingresó en el diccionario gracias a José María Merino.

*Hoy, la distopía surfea la crisis y la moda cultural y levanta acta de nuestro tiempo en libros, películas y series consumidos masivamente (...) Y sin embargo, la Real Academia Española no le reservaba ninguna acepción. Hasta hoy. El académico José María Merino, gran lector -y autor- de literatura distópica ha logrado que la palabra figure en la próxima edición del diccionario.*<sup>34</sup>

Entonces, la distopía es el antónimo de utopía, y tanto en literatura, como en cómic, series o películas da mucho juego a la hora de criticar la sociedad actual. Ya que ofrece una perspectiva extrema de temas que preocupan en la actualidad, por ejemplo, el avance de la ciencia, el consumismo, o ciertas políticas con tendencia al totalitarismo.

Además la distopía se caracteriza porque en muchas ocasiones el lector cree encontrarse en un universo utópico, pero cuanto más avanza el relato mejor se puede entrever que bajo esa sociedad aparentemente perfecta que en principio se describe, en realidad se esconden modelos sociales, políticos y morales totalmente corruptos.

---

32 COSTA, J., “El tiempo de la distopía”, *El País* (periódico web),  
[https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689\\_539421.html](https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689_539421.html) (Consultado en: 09/IX/2017).

33 “Distopía”, *Real Academia Española* (diccionario web), <http://dle.rae.es/?id=DyzvRef> (consultada en: 09/V/2017)

34 ARJONA, D., “A la sombra del futuro: la distopía conquista la literatura de género”, *El Cultura* (revista web),  
<http://www.elcultural.com/revista/leturas/A-la-sombra-del-futuro/34891> (Consultado en: 09/IX/2017).

Hay algunas distopías más puras en las que el argumento radica en estos sistemas sociales corruptos y en la lucha de los protagonistas contra ellos<sup>35</sup>. Mientras que existen otro tipo de distopías en las que este tema se utiliza solamente como el fondo donde se desarrolla la historia.

En estos casos *la llamada distopía se enmarca dentro de este contexto, el de la materialización de unas teorías que, opuestas a las ya descritas como utópicas, preconizan o imaginan un futuro en el que la humanidad está muy próxima a su destrucción o que ya se encuentra irremediablemente inmersa en ella.*<sup>36</sup>

### 3. El origen de la distopía: la literatura

La distopía no aparece de la nada, en literatura podemos encontrar sus antecedentes más remotos en obras como la *República* de Platón (s. IV a. C.) o *La Utopía* de Tomás Moro (1516). Aunque si hablamos de la distopía dentro del género de ciencia ficción sólo podemos hablar a partir del siglo XIX, momento en el que surge el género. Sin embargo estas obras *figuran a veces en las genealogías de la ciencia ficción, obviamente para dar distinción a su linaje. Pero una especie nueva no necesita genealogía*<sup>37</sup>.

Podemos encontrar algunos antecedentes de la distopía en la novela *El año 2000: una visión retrospectiva* (1888) del escritor estadounidense Edward Bellamy; con este libro se inaugurarían los viajes en el tiempo y las novelas utópicas. Otro antecedente de la distopía también lo encontramos en la novela de H. G. Wells *Cuando el dormido despierte* (1899).

Pero el nacimiento de la distopía en la literatura de ciencia ficción es más contemporáneo a nuestro tiempo; la novela fundacional de este nuevo subgénero sería *Nosotros* de Yevgueni Zamiatin publicada en 1920.<sup>38</sup>

Esta novela inaugural influyó profundamente en las que se consideraron tradicionalmente la trilogía fundacional de la literatura distópica, las cuales asentaron las bases del género que perdura hasta nuestros días. Estos títulos serían *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley; *1984*, de George Orwell; y *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury.

35 SCHOLES, R. Y RABKIN, E. S., *La ciencia ficción: historia, ciencia y perspectiva.*, Madrid, Taurus Ediciones S.A., 1982, p., p. 45.

36 FARRÉ, S., "Futuros distópicos: El esplendor de la ruina", Navarro, A. J., *El cine de ciencia ficción: explorando mundos*, Madrid, Valdemar (Enokia S. L.), 2008, (pp. 497 – 538), p. 501.

37 SCHOLES, R. Y RABKIN, E. S., *La ciencia ficción: historia, ciencia y perspectiva.*, Madrid, Taurus Ediciones S.A., 1982, p.16.

38 *Ibidem*, pp. 38-39

Cada uno de estas novelas analiza las preocupaciones de su tiempo llevándolas al extremo. Algunas llevan al extremo las políticas que se empezaban a dar en su momento, como es el caso de Zamiatin y Orwell, creando regímenes totalitarios. Mientras que otros prefirieron explorar donde llevaría la revolución tecnológica y la ciencia como Huxley. La novela de Bradbury, en cambio, camina por los límites del género explorando la posibilidad de una sociedad totalitaria donde se han prohibido los libros.

Más adelante se unirían a este subgénero otros autores como Philip K. Dick, quien supo dotar al género de cuestiones filosóficas como los universos paralelos o las simulaciones mecánicas de formas de vida.<sup>39</sup>

Son innumerables los autores que han tratado este género a lo largo de los años. Algunos de forma más filosófica y otros utilizándolo como telón de fondo para las aventuras de sus personajes como Veronica Roth en *Divergente* o Suzanne Collins en *Los juegos del hambre*.<sup>40</sup> Lo cierto es que en los últimos tiempos ha habido un *boom* de este género, sobre todo en el ámbito de la literatura juvenil, dando lugar así a una nueva revitalización de este género en todos los ámbitos, desde literatura y cine, hasta cómic y videojuegos.

#### **4. La distopía en el cine.**

La distopía ha encontrado siempre su mejor acompañante en el género de ciencia ficción; desde el primer momento en el que dio el paso a la gran pantalla de la mano del expresionismo alemán con la película de Fritz Lang, *Metropolis* (1926), hasta nuestros días. Aunque, por supuesto, siempre encontramos excepciones y algunas películas que se encuentran en el límite de la ciencia ficción como las adaptaciones al cine de *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut, *La Naranja Mecánica* (1971), de Stanley Kubrick o *V de Vendetta* (2006), de James McTeigue.

Fritz Lang (Viena, 5 de Octubre de 1890 - Los Ángeles, 2 de Agosto de 1976) estudió arquitectura en la Technische Hochschule y pintura en la Weiner Akademie der Graphicschen Künste. En 1916 empezó su contacto profesional en el cine como guionista de Joe May. Al año siguiente, durante la proyección de *Die Hochzeit im Exzentrikkub* en la que había

39 En este trabajo nos hemos centrado en un breve análisis del origen de la distopía en la literatura, pero para profundizar más en las distopías literarias consultar: DOMINGO, A., *Descenso literario a los infiernos demográficos*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2008.

40 Para profundizar más en la literatura de ciencia-ficción y su historia consultar: MORENO, F. A., *Teoría de la literatura de ciencia ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*, Vitoria, PortalEditions S. L., 2010.

participado como guionista, fue cuando decidió convertirse en director.<sup>41</sup>

Este periodo de tiempo también fue el momento en el conoció a Thea von Harbou, que trabajaba como guionista de Joe May. A partir de entonces von Harbou se convertiría en la colaboradora ideal en las películas de Lang, lo cual los llevaría a casarse en 1922.

Esta colaboración duró hasta 1933, momento en el que Lang tuvo que exiliarse a Estados Unidos debido a la ascensión al poder del gobierno nacionalsocialista; cuyo Ministro de Propaganda acababa de prohibir el estreno de *Das testament des Dr. Mabuse* (1933).

*Metropolis* no sólo fue una de las primeras películas de ciencia ficción de la Historia del cine, sino también la primera donde se incluía el tema de la distopía como telón de fondo para situar la acción, representado a través de la arquitectura. Además se convirtió en un filme de culto ejerciendo una notable influencia en el cine.

La película (Figura 1) tiene lugar en una ciudad del año 2026 en la que los obreros viven y trabajan bajo el subsuelo de ésta, durante diez horas al día. Mientras que las clases altas viven en la parte superior de la ciudad en un mundo utópico de lujos totalmente contrapuesto.

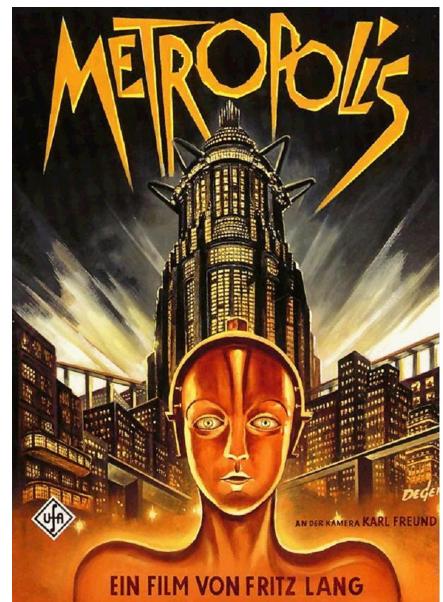


Figura 1: Póster alemán de la película Metrópolis

*Los elementos totalmente novedosos para aquella época pertenecen hoy al modelo corriente del género. Se nos presenta aquí una utopía negativa; el estado del futuro es una sociedad de clases: mientras que en los sombríos subterráneos de la ciudad se agolpan los trabajadores, que viven como esclavos y trabajan diez horas al día, los hombres de la ciudad exterior viven en un mundo de lujo y tedio.*<sup>42</sup>

A pesar de ser un filme de culto en la historia del cine y una referencia para muchos directores ya en su momento fue acogida con cierta acritud.<sup>43</sup> Por ejemplo el escritor H. G. Well quien *opinaba que el filme administraba <<en una proporción inaudita todo tipo de*

41 TÖTEBERG, M., *Colección lo {esencial} de... Fritz Lang*, Madrid, T&B Editores, 2006, p. 14.

42 *Ibidem*, p. 53.

43 *Ibidem*, p. 55.

*sandececes, estereotipos y banalidades>><sup>44</sup>. También Luis Buñuel en 1928 habló sobre la película manifestando por una parte: <<Aunque hay que admitir que Fritz Lang es un cómplice, atribuimos la presunta autoría de este intento ecléctico y su osado sincretismo a su mujer, la autora del guión, Thea von Harbou>><sup>45</sup>. Mientras que por otra parte alababa la puesta en escena de la película, el ritmo trepidante que le otorgaba el movimiento de las máquinas, los pitidos visuales de estas y la utilización de la luz.*

A pesar de lo pueril del argumento lo cierto es que es un película que ha tenido una gran influencia en grandes obras de la ciencia ficción, en especial a la hora de representar la ciudad futurista. Para representar esta ciudad del futuro Lang tomó como referencia una de las ciudades más cosmopolitas de su momento, Nueva York, a la que viajó en 1924.

*Al llegar por mar y de noche a Manhattan y divisar la arquitectura de sus rascacielos, sin duda sorprendente para cualquier europeo, Lang empezó a concebir las líneas visuales de Metrópolis (Figuras 2 y 3).<sup>46</sup>*



Figura 2: Times Square en Nueva York en torno a los años 20



Figura 3: Ciudad de las clases altas de Metrópolis de Fritz Lang en 1926

En *Metropolis* la ciudad tiene un papel protagonista, Lang juega con la superposición de dos estéticas contrapuestas para diferenciar a las clases altas de las bajas. Como podemos observar en la Ilustración 3 para la ciudad superior utiliza una estética *Art Decó* como la que se podía ver en la Nueva York de aquellos momentos. Sin embargo, para la ciudad de los obreros (Figuras 4 y 5) utilizó una estética totalmente contraria con edificios lisos sin ningún

44 *Ibidem*, p. 55.

45 *Ibidem*, p. 56

46 CASAS, Q., *Fritz Lang*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1991, p. 110.

tipo de decoración, más allá de pequeñas ventanas cuadrangulares; y en la zona de trabajo de estos se puede ver espacios pequeños y oscuros saturados de gente y máquinas.

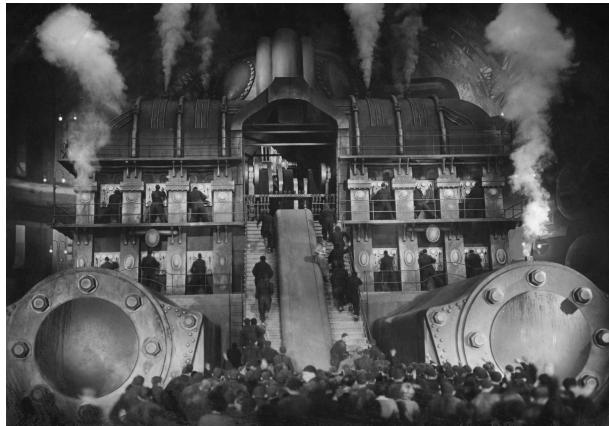


Figura 4: Zona de trabajo de los obreros



Figura 5: Ciudad "dormitorio" de los obreros

Por otra parte, en la película se puede apreciar una tercera estética que vendría de la tradición del Expresionismo alemán, donde Lang se había iniciado en el cine. Esta estética, completamente diferente a las anteriores, se puede ver en diversos puntos de la película como en la casa del científico Rotwang o en la iglesia donde se reúnen los obreros.<sup>47</sup>

En definitiva, Lang, con la estética creada para *Metropolis* inaugura el cine de megalópolis en la ciencia ficción, es decir de ciudades gigantescas, donde la ciudad es un protagonista omnipresente de la historia; la cual, en este caso, utiliza para mostrar ese futuro distópico con una sociedad de clases.

De modo que a partir de este momento el lugar idóneo para situar las distopías será por lo general grandes ciudades. *Las visiones prospectivas que sobre el futuro de nuestro planeta ha mostrado la ciencia ficción se conciben en su mayor parte como la hipertrofia de las grandes megalópolis.*<sup>48</sup>

Sin embargo no es la única innovación que aporta *Metropolis*; ya que es la primera película en la que aparece un robot (imitado en diversas ocasiones como en la saga *Star Wars* con C3PO<sup>49</sup>) y la figura del científico loco<sup>50</sup>; además se plantea por primera vez ese miedo a la revolución de las máquinas, tema que se ha repetido hasta la saciedad en la ciencia ficción.

47 Ver Figuras 1 y 2 de Anexo fotográfico.

48 GARCÍA GÓMEZ, F. Y PAVÉS, G. M. "La ciudad en el cine: entre la realidad y la ficción", García Gómez, F. Y Pavés, G. M. (Coords.), *Ciudades de cine*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2014, (pp. 9 – 31), p. 21.

49 Ver Figura 3 de Anexo fotográfico.

50 Ver Figura 4 de Anexo fotográfico.

A partir de *Metropolis* las películas en las que se incluía el tema de la distopía fueron llegando a la pantalla con cuentagotas. El siguiente filme que trató este tema de forma un poco más clara que la anterior es *Things to come* (1936, William Cameron Menzies) basada en la novela de H. G. Wells: *Esquema de los tiempos futuros* (1933).

En *Things to come* la ciudad del futuro se muestra, al igual que en *Metropolis*, como una ciudad abarrotada de gente, con grandes edificios que ocupan todo el espacio; se diferencia de esta en que ya se ha abandonado la estética *Art Decó*, el expresionismo alemán y ya no se utiliza el urbanismo como alegoría de la distopía de una sociedad de clases.



Figura 6: Fotograma de *Things to come*

En *Things to come* (Figura 6) el mundo del futuro se muestran con grandes espacios abiertos donde predomina el color blanco, el vidrio y el acero, con una estética mucho más cercana al minimalismo. Una estética futurista que tendrá influencia en la construcción de la ciudad en películas posteriores.

Pasada ya la Segunda Guerra Mundial, en la década de los sesenta, podemos ver como se empieza a estimular más este género principalmente con la adaptación de novelas distópicas a la gran pantalla. En este momento encontramos películas como *1984* (1956, Michael Anderson); *Lord of the Flies* (1963, Peter Brook); *The Last Man on Earth* (1964, Ubaldo Ragona); *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Cution* (1965, Jean-Luc Godard); *Fahrenheit 451* (1966, François Truffaut) o *The planet of Apes* (1968, Franklin Schaffner).

Entre estas películas la que destaca por no ser puramente una adaptación es *Alphaville* (1965) de Jean-Luc Godard, uno de los miembros más importantes de la vanguardia francesa, la *nouvelle vague*. *Alphaville* (Figura 7) no está basada en

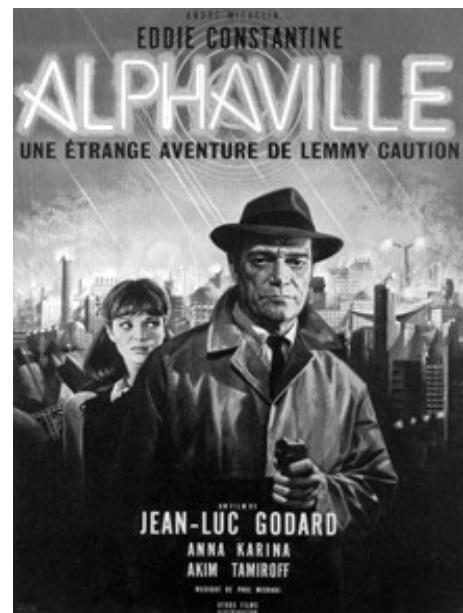


Figura 7: Póster promocional de la película *Alphaville*

ninguna novela en concreto pero si que se pueden apreciar muchas similitudes con los tres libros fundacionales del género distópico en literatura.

*Alphaville* trata sobre un agente secreto (Lemmy Caution) que ha sido enviado a esta ciudad para localizar a un agente desaparecido y asesinar al fundador de la ciudad, y creador de la máquina Alpha 60 que domina la ciudad. A lo largo del filme podemos ver como la sociedad esta bajo un régimen totalitario donde las personas tienen que sacrificar su libertad y sentimientos en pos del beneficio común.

Lo interesante de este filme es la forma de tratar el tema, más cercano al cine negro que a la ciencia ficción. Asimismo en los decorados no se recrean gigantescas ciudades futuristas sino que, de forma mucho más sencilla, está rodada en escenarios reales.<sup>51</sup> La “imagen del futuro” se crea a partir de las conversaciones de los personajes más que del ambiente; hablándonos de unas “*ciudades exteriores*” como si de otra galaxia se tratase.

De modo que *Alphaville*, a pesar de la simplicidad de sus decorados y la forma en la que se ha contado la historia, trata el tema de la distopía de forma más pura que las anteriores; ya que en este caso la historia del filme gira en torno a lucha de una persona contra el Estado opresor. Asimismo es una película muy innovadora en el ámbito de la ciencia ficción para su tiempo, mucho más cercana a películas más actuales y modernas como *Blade runner* que a sus precedentes en la gran pantalla.

La década de los setenta es un momento en la Historia del cine en el que el cine sufrió una gran crisis debido, entre otros factores, a la aparición de la televisión. La industria del cine americano supo superar esta crisis cambiando el rumbo que había tenido el cine hasta ese momento, *la razón que llevaba ahora a rodar una película era que el público quisiera verla, y no que el director quisiera rodarla*<sup>52</sup>. Es el momento en el que también empiezan a triunfar géneros como la ciencia ficción o el terror, que atraía a un público más joven a las salas.

*El más importante de los fenómenos que ha determinado el curso del cine a partir de los años setenta ha sido el cambio de hábitos del cine en el ocio de los países industrializados, con la deserción masiva de las salas de proyección, que alcanzó caracteres de verdadera epidemia a partir de mediados de esa década,*

---

51 SEGOVIA, P., "Alphaville (Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution). Jean Luc Godard, Francia, 1965", *El espectador imaginario*, Nº 08, 2009, (artículo web), <http://www.elespectadorimaginario.com/pages/diciembre-2009/investigamos/alphaville.php> (09/IX/2017)

52 COUSINS, M., *Historia del cine*, Barcelona, Blume, 2011, p. 377.

(...) *Ello ha obligado a la reconversión de los locales en multisalas, el aumento del precio de las entradas y a una producción cada vez más orientada hacia las películas de gran presupuesto y un público adolescente.*<sup>53</sup>

En la ciencia ficción en la década de los setenta encontramos entonces un aumento del número de películas, y asimismo una proliferación del tema de la distopía dentro de estas. Por un lado encontramos una continuidad con los años sesenta a través de la adaptación al cine de novelas distópicas, mientras que por otro lado tenemos ya un incremento de películas con argumento original.

Algunos de estos filmes con argumento original que encontramos a lo largo de los años setenta son *THX 1138* (1971, George Lucas); *Westworld* (1973, Michael Crichton); *Rollerball* (1975, Norman Jewison) o *Mad Max* (1979, George Miller). Además de estos también encontramos algunas películas que todavía están basados en novelas de temática distópica como *A clockwork orange* (1971, Stanley Kubrick) o *Logan's run* (1976, Michael Anderson).

Además la década de los setenta es el momento en el que se empiezan a generalizar los efectos especiales realizados mediante ordenador, multiplicando por cinco los costes de producción, como se puede ver ya en *Star wars: Episode IV – A New Hope* (1977, George Lucas); aunque ya se habían empezado a utilizar en la década anterior con *2001, Space Odyssey* (1968, Stanley Kubrick). En la década de los ochenta se realizan los primeros paisajes por ordenador como se puede ver en *Tron* (1982, Steven Lisberger) y en *Blade Runner* (1982, Ridley Scott).

Asimismo la década de los ochenta se caracteriza porque el cine también se vio influenciado por la corriente filosófica de la posmodernidad.<sup>54</sup> *La posmodernidad deja de ser una mera ruptura estética o un cambio epistemológico para convertirse en señal cultural de un nuevo estadio de la historia de modo de producción dominante*<sup>55</sup>

En el caso que nos atañe, el tema de la distopía, esta filosofía fue un paso muy importante para la proliferación de este tema en la cinematografía, ya que entre las características de esta filosofía podemos encontrar el *escepticismo respecto a cualquier utopía global y cualquier*

---

53 SÁNCHEZ VIDAL, A., *Historia del cine*, Madrid, Historia 16, 1997, p. 217.

54 Para saber más sobre la posmodernidad y sus manifestaciones culturales consultar: VV.AA., *La posmodernidad*, Barcelona, Editorial Kairós S. A., 1985.

55 ANDERSON, P., *Los orígenes de la posmodernidad*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2000, p. 77.

*discurso capaz de dar cuenta de todo*<sup>56</sup>. De modo que la visión que se tenía de futuro cambia radicalmente concibiendo así una forma de futuro distópico o cuanto menos no utópico.

Esta filosofía también influyó profundamente en el cine a partir de la década de los ochenta. Algunos de los rasgos que se consideran como características propios del cine posmoderno son *la desaparición de un cine referencial, la fragmentación del cuerpo de la narración y la relativización de patrones ideológicos o morales.*<sup>57</sup>

El género de la ciencia ficción fue uno de los primeros géneros en ser influido y renovado por esta filosofía posmoderna, sobre todo gracias al director que vamos destacar a continuación.

Ridley Scott (South Shields, Inglaterra, 3 de Enero de 1939) estudió Bellas Artes en el West Hartlepool Collage of Arts y en el Royal Collage of Arts; para este último rodó su primer cortometraje (*Boy and Bicycle*, 1962). En 1968 funda una agencia propia junto a su hermano Tony con la que producen anuncios televisivos.

Asimismo durante la década de los setenta Scott trabajó primero como decorador y luego como realizador para la cadena británica BBC, donde comenzó a forjar la concepción estética que luego mantendría en su carrera como director. Su primer largometraje fue *The Duellists* (1977), con el que ganó el premio a la mejor película debut en el Festival de Cannes, y su segundo largometraje es *Alien* (1979), el cual es todo un hito en la ciencia ficción.

La siguiente película dirigida por Ridley Scott<sup>58</sup> es *Blade Runner* (1982), toda un película de culto (Figura 8) con múltiples versiones de la misma. El filme está basado en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) del escritor estadounidense Philip K. Dick.

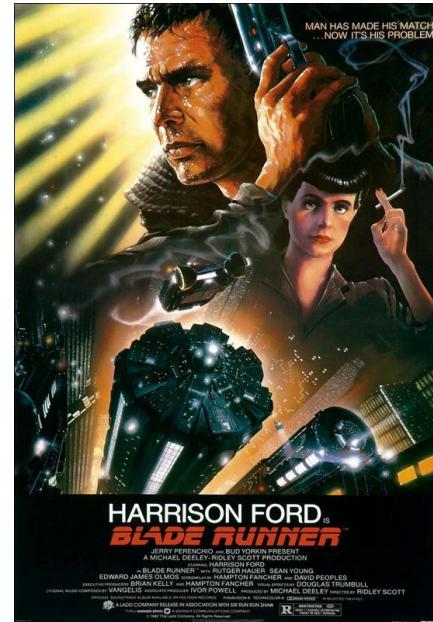


Figura 8: Póster de *Blade Runner*

<sup>56</sup> SANCHÉZ NORIEGA, J.L., *Historia del Cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza Editorial, 2002, p. 270.

<sup>57</sup> *Ibidem*, p. 271.

<sup>58</sup> Para saber más sobre la biografía y filmografía de Ridley Scott consultar: FONTE, J., *Ridley Scott*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2016.

La película nos sitúa en Los Ángeles en 2019, momento en que la Tierra es un lugar inhóspito, lleno de polución, donde siempre es de noche y nunca para de llover. La película trata sobre un grupo de *replicantes* (robots con aspecto humano, hechos mediante ingeniería biológica) que ha escapado de las colonias planetarias donde trabajaban y han llegado a la Tierra. Rick Deckard es un *blade runner* (agente encargado de mantener el orden establecido entre *replicantes* y humanos) retirado al que encargan la misión de “retirar” estos *replicantes*.

Dichos *replicantes* han desarrollado sentimientos y una autoconciencia hiperdesarrollada, lo cual los hace estar obsesionados con su origen, el sentido de su vida y su caducidad. De esta forma la película plantea muchas preguntas sobre el sentido de la vida, la conciencia, la vida o la muerte.<sup>59</sup>

Ridley Scott renovó el género de la ciencia ficción con *Blade Runner* ya que es una película de ciencia ficción con todas sus características, pero a la hora de trasladarlo a la pantalla Scott utilizó un lenguaje más cercano al género del cine negro.

Encontramos igualmente muchas similitudes con la película antes mencionada, *Alphaville* (1965), como en la estética de Deckard y Lemmy Caution<sup>60</sup>, en la historia de amor de ambas películas y en el final feliz de ambas.

Asimismo a ninguno de estos títulos *se les puede adscribir en absoluto al género de la ciencia ficción*, (sus directores) *han rodado ciencia ficción, pero acaso por eso mismo una ciencia ficción que no puede ser definida como tal, al faltarle los elementos más característicos y singulares del género, entre ellos el utopismo científico*.<sup>61</sup>



Figura 9: Cortinas venecianas en la casa de Deckard

Además Scott utiliza recursos técnicos clásicos del cine negro como es la voz en *off* del protagonista que nos va explicando la acción desde su punto de vista y otros recursos estéticos clásicos del cine negro como la iluminación con persianas venecianas en la casa de Deckard (Figura 9) o la propia estética de este personaje.

59 En este trabajo no trataremos en profundidad los temas de ámbito más filosófico de *Blade Runner*, pero para saber más sobre este aspecto de la película consultar: *Blade Runner, Lo que Deckard no sabía* de Jesús Alonso Burgos.

60 Ver Figura 5 de Anexo fotográfico.

61 ALONSO BURGOS, J. *Blade Runner, Lo que Deckard no sabía*, Madrid, Ediciones Akal S. L., 2011, p. 32.

*Blade Runner* se sitúa en un momento de la historia del cine, y de Hollywood, más concretamente, en el que los géneros clásicos están desapareciendo y cada vez más se tendía a hibridar géneros para crear un cine más actual, sin estar sometido a las antiguas normas de los estudios.<sup>62</sup>

En cuanto al tema de la distopía, en la película aparece representado a través del urbanismo como en *Metropolis*, pero en este caso no aparecen los dos estratos de la sociedad; sino que sólo se muestra las clases bajas, aquellas que han de permanecer en la Tierra. Mientras que las clases más altas viven en las colonias exteriores.

*Blade Runner nos presenta la Tierra como una sociedad crepuscular, degradada, en un hipotético estadio futuro de nuestra civilización. La Tierra es un resto, un reducto casi inhabitable donde sólo permanecen, por lo general, seres marginales o fracasados (...). Las colonias del Mundo Exterior, sin embargo, ofrecen una calidad de vida superior.*<sup>63</sup>

Como en *Metrópolis* la distopía en *Blade Runner* es un telón de fondo de la historia contada, lo cual le añade más riqueza y profundidad. En este caso no se muestra explícitamente la sociedad de clases, ni al Estado opresor pero esto si que queda implícito en la película a través de los diálogos o los anuncios. Además se podría considerar que Tyrell Corporation juega un papel fundamental en esta sociedad de clases, ya que tienen su sede en la Tierra pero mandan a los androides a trabajar en las colonias como esclavos. De modo que esta compañía es en parte la responsable de mantener el orden establecido por ese Estado implícito en la historia, sacando provecho de esta sociedad clasista.

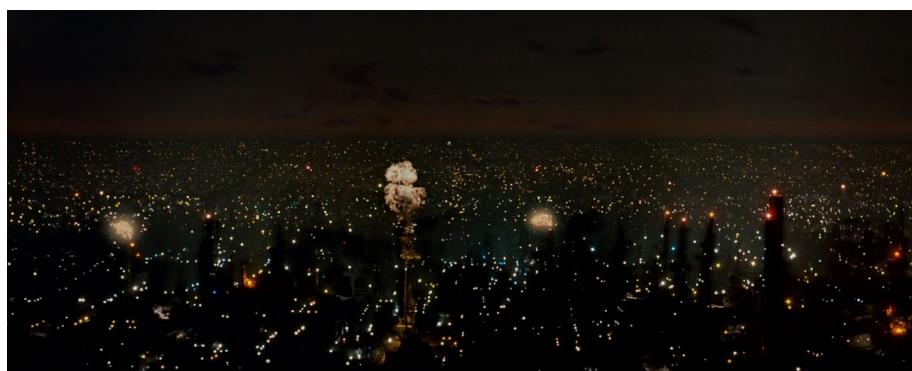


Figura 10: Plano aéreo de los Los Ángeles 2019

62 MARZAL FELICI, J. J. Y RUBIO MARCO, S. *Guía para ver: Blade Runner*, Barcelona, Octaedro, D. L., Valencia, NAU llibres, 2002, p. 13.

63 *Ibidem*, p. 35.

La ciudad futurista en *Blade runner* se construye principalmente a través de grandes maquetas para los planos aéreos (Figura 10), grabadas con un sistema de cámara controlada por ordenador llamado *motion control system*. Luego las imágenes eran modificadas en postproducción mediante ordenador para añadir lluvia, niebla, explosiones, coches voladores, etc., para dar ese aspecto de futurismo y de inhabitabilidad de la Tierra, como si fuera una refinería gigante.

*Los Ángeles aparece como una urbe multicultural, oscura, de atmósfera sofocante y con un paisaje arquitectónico oculto por la malla impuesta en los paramentos por una publicidad hipnótica y reverberante.<sup>64</sup>*

Para acercar este futuro más al espectador Scott introduce anuncios de marcas que existían en el momento de producción de la película como Coca Cola (Figura 11). De modo que crea un futuro que puede llegar a ser creíble para el público; a pesar de que la acción se sitúa en los Ángeles 2019 la metrópoli creada por Scott es muy parecida a una Tokio o Shangai actual.



Figura 11: Anuncio de Coca Cola en *Blade Runner*

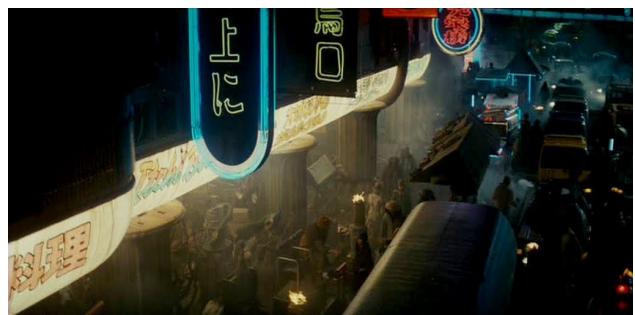


Figura 12: Calles de *Blade Runner*

En las escenas rodadas a pie de calle encontramos aún más anuncios luminosos con caracteres orientales (Figura 12), calles oscuras y vacías en unos casos y en otras saturadas de gente de todo tipo que habla *interlingua* y vestidos de la forma más extravagante posible. De esta forma Scott nos muestra un futuro saturado de edificios y personas, todo lo contrario de lo que se mostraba en *Things to come* (1936); con una tecnología que ya parece antigua y sucia.

Para la escenografía de la película Ridley Scott utilizó como referencia los cómics del dibujante Moebius,<sup>65</sup> con quién ya había trabajado en *Alien*. En el diseño de esta metrópoli

64 PAVÉS, G. M., "Los Ángeles: Sobre un espejo roto", García Gómez, F. Y Pavés, G. M. (Coords.), *Ciudades de cine*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2014, (pp. 187 – 205), p. 200.

65 Ver Figura 6 de Anexo fotográfico.

futurista participaron activamente el diseñador Syd Mead<sup>66</sup> y Bob Kane<sup>67</sup>, dibujante de Gotham City de *Batman*.

Además de inspirarse en la ciudad creada por Fritz Lang en *Metropolis*, Scott tomó otras referencias estéticas como los grabados dieciochescos de William Hogarth<sup>68</sup> del *Londes de la primera industrialización*, los interiores domésticos de Van Eyck<sup>69</sup> y, sobre todo, la obra del pintor Edward Hopper<sup>70</sup> (1882-1967)<sup>71</sup>.

*Blade Runner* fue un rotundo fracaso tanto en taquilla como en crítica<sup>72</sup>. Sin embargo con el tiempo se convirtió en una película icónica en la Historia del cine, sobre todo gracias a los circuitos alternativos. Tal ha sido su éxito y fama posterior que ha llevado a que este próximo Octubre se estrene su secuela titulada *Blade Runner 2049*.

En definitiva *Blade Runner* es un título icónico en la Historia del cine y supuso un hito en el desarrollo de la ciencia-ficción, tanto en cine como en televisión. No solo por todos los recursos innovadores que utilizó Scott, sino también por esa ambientación futurista. *Blade Runner* además se considera uno de los títulos fundacionales del subgénero<sup>73</sup> dentro de la ciencia-ficción conocido como *cyberpunk*.<sup>74</sup>

A partir del estreno de *Blade Runner* el tema de la distopía se empezó a multiplicar en la ciencia-ficción entre los que encontramos títulos tan conocidos como *The Terminator* (1984), *1984* (1984), *RoboCop* (1987), *Total Recall* (1990) y su versión homónima de 2012, *Twelve Monkeys* (1995), *The Matrix* (1999), *Artificial Intelligence: AI* (2001), *Minority Report* (2002), *V de Vendetta* (2006), *Watchmen* (2009), *Elysium* (2013), *Chappie* (2015), etc.<sup>75</sup>

Asimismo la distopía no solo se ha quedado en el género de la ciencia-ficción sino que más recientemente ha sabido hibridarse con otros géneros como es el terror, sobre todo con el

---

66 Ver Figuras 7, 8 y 9 de Anexo fotográfico.

67 Ver Figura 10 de Anexo fotográfico.

68 Ver Figuras 11 y 12 de Anexo fotográfico.

69 Ver Figuras 13 y 14 de Anexo fotográfico.

70 Ver Figura 15 de Anexo fotográfico.

71 ALONSO BURGOS, J. *Blade Runner, Lo que Deckard no sabía*, Madrid, Ediciones Akal S. L., 2011, p. 31.

72 *Ibidem*, p. 6.

73 Para conocer más sobre este género en literatura consultar: MORENO, F. A., *Teoría de la literatura de ciencia ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*, Vitoria, PortalEditions S. L., 2010.

74 Para saber más sobre el subgénero cyberpunk y sus manifestaciones consultar: <https://www.neondystopia.com/> (Consultada en 03/IX/2017).

75 Para profundizar en algunas de los títulos aquí mencionados consultar NAVARRO, A. J., *El cine de ciencia ficción: explorando mundos*, Madrid, Valdemar (Enokia S. L.), 2008.

subgénero de los *zombies* ya que este también puede llegar plantear temas sobre la construcción de nuevas sociedades y el funcionamiento de estas. Un buen ejemplo de esto es la trilogía de *28 Days Later* (2002), *I am Legend* (2007) de Francis Lawrence o las series televisivas *The Walking Dead* o *The Strain*.

Como hemos mencionado anteriormente la distopía se ha podido trasladar a otros medios de masas cómic el cómic, o su análogo japonés el *manga*. Algunas de estas distopías japonesas originarias en los *mangas* son *Akira* (1988) de Katsuhiro Ôtomo, *Ghost in the shell* (1996) de Mamoru Oshii, la serie *Attack on Titan* (2013) o la película *Battle Royale* (2000) de Kinji Fukasaku.

En el cómic occidental encontramos este tema en múltiples ocasiones como en *V de Vendetta* (1988-1989), *The Walking Dead* (2003) o *Watchmen* (1986-1987). Además ha sido llevado al cine de animación occidental por Disney y Pixar en *WALL-E* (2008).

Asimismo la distopía ha llegado a los videojuegos, especialmente utilizando escenarios post-apocalípticos donde se encuadra la acción. Por ejemplo en la saga *BioShock* o algunas entregas de la saga *Fallout*.

Finalmente cabe destacar un fenómeno bastante reciente; en los últimos años ha habido un *boom* del tema de la distopía en los cines. Sobre todo porque se ha empezado a adaptar este tema a películas más juveniles y populares basadas generalmente en novelas juveniles de mucho éxito. Algunas de estas son *Never let me go* (2010), la saga de *The hunger games* (2012), *The Ender's Game* (2013), *The Host* (2013), la trilogía de *Divergent* (2014), la trilogía de *The Maze Runner* (2014) o *The Giver* (2014).

No sólo encontramos este fenómeno en la gran pantalla, ya que también lo podemos ver en el ámbito televisivo con series como: *The man in the high castle* (2015) o *The Handmaid's Tale* (2017).

# Conclusiones

En base a lo previamente expuesto en este trabajo podemos concluir que la distopía ha tenido una gran importancia en los ámbitos literario, cinematográfico y otros medios como el cómic o los videojuegos. Teniendo una importancia especial en literatura y cine ya que ha estado presente en ellos prácticamente desde la aparición de la ciencia-ficción.

Asimismo es un pilar fundamental en la definición del género de la ciencia-ficción, junto con el viaje espacial, el viaje en el tiempo, la máquina, o la prospección del futuro. Con una producción tan extendida que se puede considerar como un subgénero de la ciencia-ficción, generando de igual forma otro subgénero y cultura propios conocidos como *cyberpunk*.

La distopía no sólo tiene importancia dentro de la temática de la ciencia-ficción, sino que también se ha creado toda una estética asociada a este tema que es la estética de la megalópolis, es decir de las ciudades gigantescas. Sin embargo, esta estética no tiene porque ir siempre asociada al cine distópico ya que existen algunos casos en los que el futuro se representa con las grandes ciudades arrasadas e inhabitables.

A lo largo de este trabajo hemos podido ver un gran número de películas que participan del tema de la distopía, algunas de ellas las hemos podido comentar más en profundidad y otras simplemente las hemos citado. Pero en definitiva nos podemos hacer una idea de la gran producción de cine distópico que se ha realizado a lo largo de los años en la ciencia-ficción, a pesar del desconocimiento general que existe sobre este tema.

En concreto en este trabajo nos hemos centrado en comentar dos películas (*Metropolis* y *Blade Runner*) que son dos grandes hitos de la distopía y de la ciencia-ficción, así como de la Historia del Cine; cuya influencia se puede ver hasta en películas actuales. Asimismo también hemos comentado más brevemente otras películas cuya importancia radica principalmente en el desarrollo de la ciudad futurista.

Finalmente cabe destacar una vez más la creciente popularidad que está adquiriendo la distopía hoy en día, no sólo en cine, sino también en otros medios audiovisuales como la televisión o los videojuegos, así como en el cómic y el *manga*. Siendo esta creciente fama debida principalmente a la gran cantidad de público adolescente que atraen estas sagas literarias populares entre el público juvenil y que se están llevan al cine actualmente.

En definitiva, a pesar del desconocimiento general que existe actualmente sobre la distopía, poco a poco esto va cambiando gracias a la popularidad que esta adquiriendo en los últimos años. Así como gracias a un gran número de revistas que están empezando a hablar sobre este tema.

# Anexos

## 1. Anexo fotográfico.



Figura 1: Casa del científico Rotwang en Metrópolis.



Figura 2: Iglesia donde se reúnen los obreros en Metrópolis.



Figura 3: Figura del robot.

Izquierda: robot de Metrópolis.

Derecha: C3PO de Star Wars

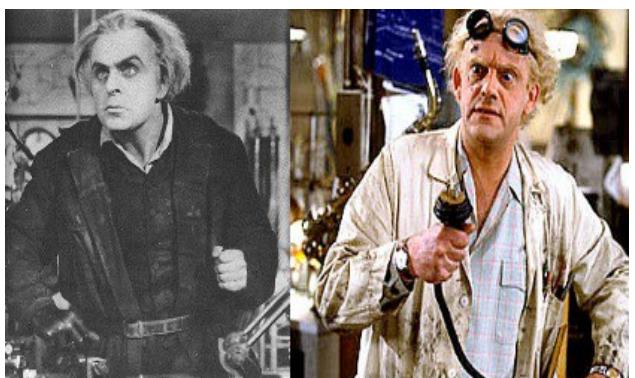


Figura 4: Figura del científico loco.

Izquierda: Rotwang de Metrópolis.

Derecha: Doc de Regreso al futuro.



Figura 5: Comparación estética de los personajes.

Izquierda: Rick Deckard de *Blade Runner*.

Derecha: Lemmy Caution de *Alphaville*.

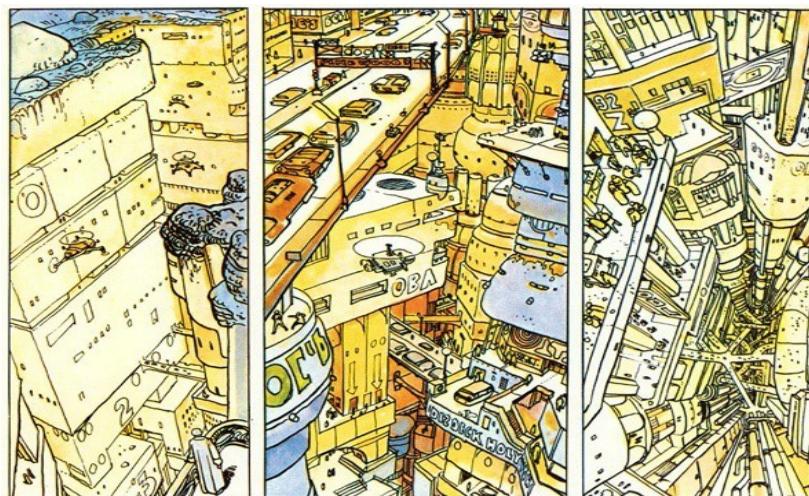


Figura 6: Ciudad futurista dibujada por Moebius



Figura 7: Diseño de Syd Mead para la ciudad de *Blade Runner*



Figura 8: Diseño de Syd Mead para la ciudad de *Blade Runner*

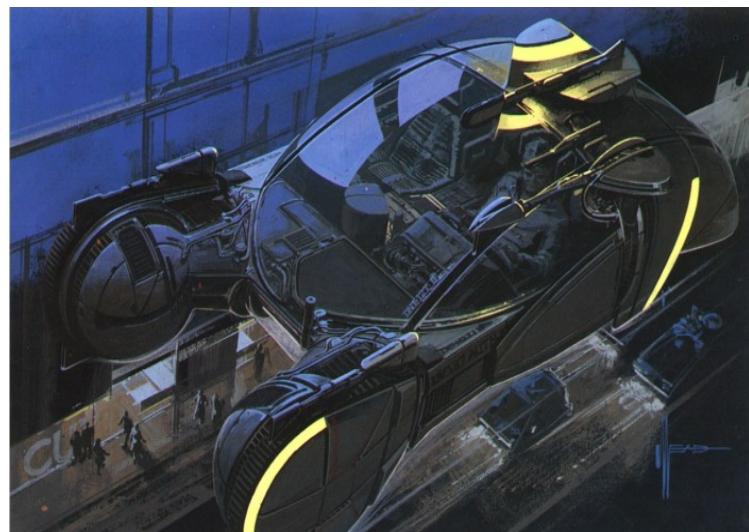


Figura 9: Diseño de Syd Mead para los spinner (coches voladores) de *Blade Runner*



Figura 10: Gotham City diseñada por Bob Kane, la cual tiene gran parecido con la metrópoli de *Blade Runner*

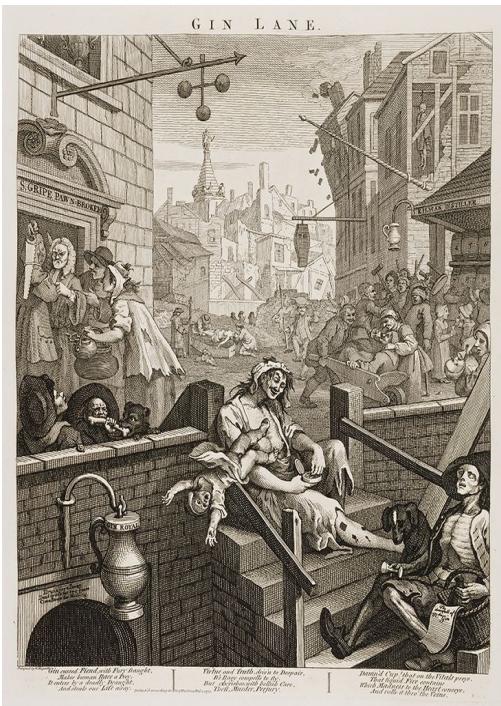


Figura 11: Grabado Gin Lane (1751) de William Hogarth.



Figura 12: Grabado Southwark Fair (1734) de William Hogarth.



Figura 13: Interior doméstico (1434) de El matrimonio Arnolfini de Jan van Eyck

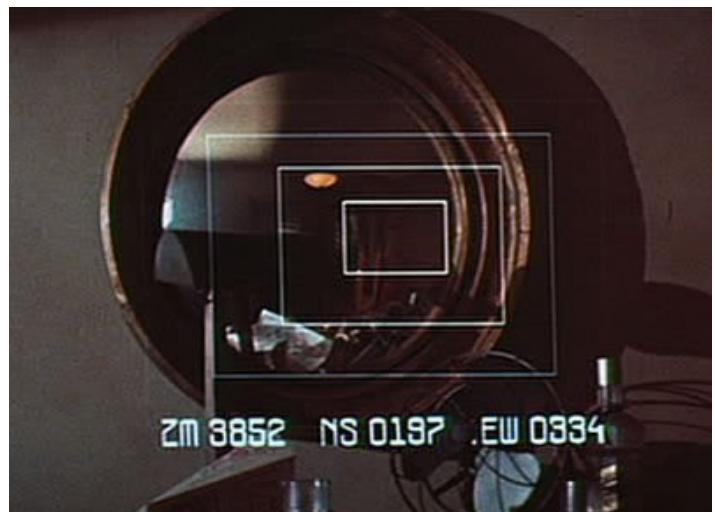


Figura 14: Fotograma de Blade Runner donde aparece el espejo convexo como en el cuadro de van Eyck.

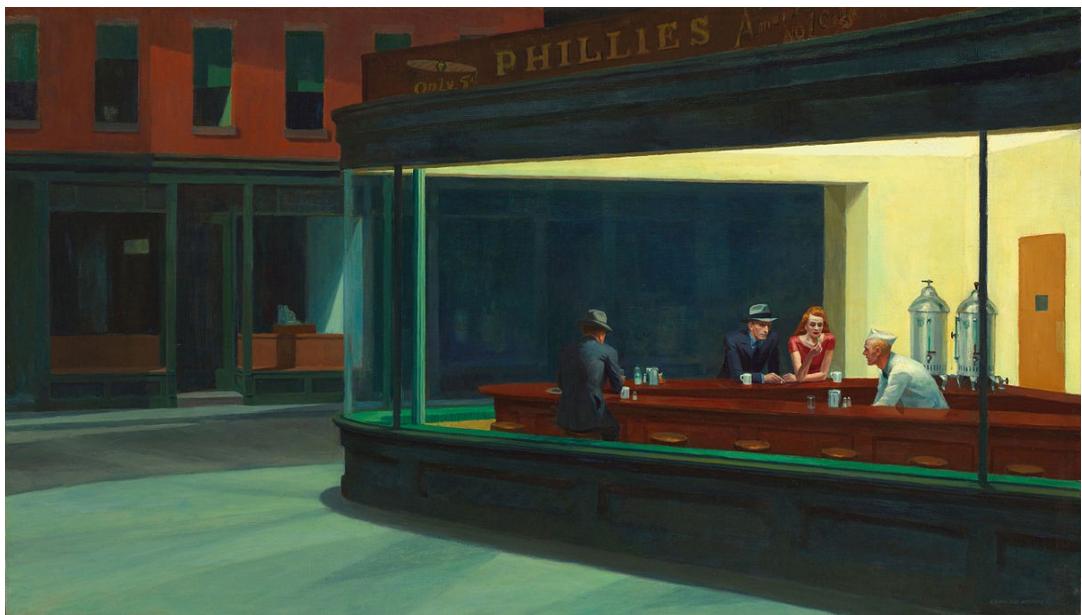


Figura 15: *Nighthawks* (1942) de Edward Hopper

# Bibliografía

ALONSO BURGOS, J. *Blade Runner, Lo que Deckard no sabía*, Madrid, Ediciones Akal S. L., 2011

ALTMAN, R., *Los géneros cinematográficos*, Barcelona, Editorial Paidós, 2000.

ANDERSON, P., *Los orígenes de la Posmodernidad*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2000.

BARCELÓ, M., *La ciencia ficción*, Barcelona, Editorial UOC, 2015.

BARCELÓ, M., *Ciencia ficción: nueva guía de lectura*, Barcelona, Ediciones B S. A., 2015.

BASSA, J. Y FREIXAS, R., *El cine de ciencia ficción: Una aproximación*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 1993.

CASAS, Q., *Fritz Lang*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1991.

COUSINS, M., *Historia del cine*, Barcelona, Blume, 2011.

DOMINGO, A., *Descenso literario a los infiernos demográficos*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2008.

FONTE, J., *Ridley Scott*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2016.

GARCÍA GÓMEZ, F. Y PAVÉS, G. M. (Coords.), *Ciudades de cine*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2014.

MARZAL FELICI, J. J. Y RUBIO MARCO, S. *Guía para ver: Blade Runner*, Barcelona, Octaedro, D. L., Valencia, NAU llibres, 2002.

MORENO, F. A., *Teoría de la literatura de ciencia ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*, Vitoria, PortalEditions S. L., 2010.

NAVARRO, A. J., *El cine de ciencia ficción: explorando mundos*, Madrid, Valdemar (Enokia S. L.), 2008.

SÁNCHEZ NORIEGA, J.L., *Historia del Cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Madrid, Alianza Editorial, 2002.

SÁNCHEZ VIDAL, A., *Historia del cine*, Madrid, Historia 16, 1997.

SCHOLES, R. Y RABKIN, E. S., La ciencia ficción: historia, ciencia y perspectiva., Madrid, Taurus Ediciones S.A., 1982.

TÖTEBERG, M., Colección lo {esencial} de... Fritz Lang, Madrid, T&B Editores, 2006.

VV. AA., *La Posmodernidad*, Barcelona, Editorial Kairós S. A., 1985.

WEINRICHTER, A., Fritz Lang, Las Palmas de Gran Canaria, Filmoteca Canaria, D. L., 2003.

- **Artículos y páginas webs de interés.**

<https://www.neondystopia.com/> (Consultada en 03/IX/2017).

"Distopía", Real Academia Española (diccionario web), <http://dle.rae.es/?id=DyzvRef> (consultada en: 09/V/2017)

"De Blade Runner a insurgente: 20 distopías de cine", Europapress (periódico web), <http://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-blade-runner-insurgente-20-distopias-cine-20150331161158.html> (Consultado en: 09/IX/2017).

ARJONA, D., "A la sombra del futuro: la distopía conquista la literatura de género", El Cultura (revista web), <http://www.elcultural.com/revista/leturas/A-la-sombra-del-futuro/34891> (Consultado en: 09/IX/2017).

BARCELÓ, M., "Los temas de la ciencia ficción", Revista de literatura (revista web), <http://www.centrocp.com/los-temas-de-la-ciencia-ficcion/> (consultada el 09/IX/2017)

COSTA, J., "El tiempo de la distopía", El País (periódico web), [https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689\\_539421.html](https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689_539421.html) (Consultado en: 09/IX/2017).

MIGUEL TRULA, E., "Cine distópico adolescente: una guía para no perderse", Fotogramas (revista web), <http://www.fotogramas.es/Cinefilia/Cine-distopico-adolescente-una-guia-para-no-perderse> (Consultado en: 09/IX/2017).

MORÁN, D., "Literatura distópica: cuando el futuro es una pesadilla", ABC (periódico web), <http://www.abc.es/cultura/libros/20140805/abci-literatura-distopica-201408041809.html> (Consultado en: 09/IX/2017).

SEGOVIA, P., "Alphaville (Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution). Jean Luc Godard, Francia, 1965", El espectador imaginario, Nº 08, 2009, (artículo web),  
<http://www.elespectadorimaginario.com/pages/diciembre-2009/investigamos/alphaville.php> (09/IX/2017)

TENORIO, A., "La distopía a través del cine", Cultura colectivas (revista web),  
<https://culturacolectiva.com/cine/la-distopia-a-traves-del-cine/> (Consultado en: 09/IX/2017).

## Fuente de las imágenes

- **Desarrollo analítico:**

Figura 1: <http://lareplica.es/mamoru-hosoda-filosofo-la-animacion-contemporanea/>  
(consultada en 26/VII/2017)

Figura 2: <http://elargonautavalenciano.blogspot.com.es/2016/06/la-vuelta-al-mundo-la-ciudad-que-vencio.html> (consultada 29/VII/2017)

Figura 3: <http://www.hobbyconsolas.com/reviews/cine-ciencia-ficcion-critica-metropolis-73744> (consultada 29/VII/2017).

Figura 4: <https://es.pinterest.com/pin/439593613609620950/> (consultada 02/VIII/2017).

Figura 5: <http://danielle-gibbs.blogspot.com.es/2015/10/film-review-metropolis-1927.html>  
(consultada 02/VIII/2017).

Figura 6: <http://www.warpedfactor.com/2016/04/classic-sci-fi-things-to-come.html>  
(consultada 09/VIII/2017).

Figura 7: [https://en.wikipedia.org/wiki/Alphaville\\_\(film\)#/media/File:Alphaville1965.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Alphaville_(film)#/media/File:Alphaville1965.jpg)  
(consultada 13/VIII/2017).

Figura 8: <https://es.pinterest.com/pin/128211920613356078/> (consultada 09/IX/2017).

Figura 9: <https://www.kino.de/film/blade-runner-final-cut-2007/> (consultada 09/IX/2017).

Figura 10: <http://cinemelodic.blogspot.com.es/2012/04/critica-blade-runner-1982-parte-16.html> (consultada 09/IX/2017).

Figura 11: <http://cinemania.elmundo.es/noticias/la-maldicion-de-blade-runner/> (consultada 09/IX/2017).

Figura 12: <http://cinemelodic.blogspot.com.es/2012/04/critica-blade-runner-1982-parte-46.html> (consultada 09/IX/2017).

- **Anexo fotográfico**

Figura 1: <http://fatesf.blogspot.com.es/2013/12/rotwangs-unheimlich-haven.html> (consultada 16/IX/2017).

Figura 2: <http://lineassobrearte.com/2015/03/29/metropolis-de-fritz-lang-1926/> (consultada 02/VIII/2017).

Figura 3: <http://danielle-gibbs.blogspot.com.es/2015/10/film-review-metropolis-1927.html> (consultada 02/VIII/2017).

Figura 4: Montaje propio a partir de imágenes de <https://pikaia.wordpress.com/2008/10/18/el-cientifico-en-el-cine/> (consultada 16/IX/2017).

Figura 5: Montaje propio a partir de imágenes de <http://www.findingford.com/news/> (consultada 09/IX/2017) y <http://www.offi.fr/cinema/evenement/alphaville-1151.html> (consultada 09/IX/2017).

Figura 6: <http://cyberpunkdarkgoth.blogspot.com.es/2016/09/the-long-tomorrow-el-comic-de-culto-que.html> (consultada 09/IX/2017).

Figura 7: <https://magnet.xataka.com/un-mundo-fascinante/hoy-es-el-35-aniversario-de-blade-runner-y-es-hora-de-que-reconozcamos-el-talento-futurista-de-syd-mead> (consultada 16/IX/2017).

Figura 8: <https://www.curbed.com/2015/7/23/9937790/syd-mead-city-architecture-blade-runner-design-future> (consultada 09/IX/2017).

Figura 9: <http://hdwall.us/high-definition-wallpaper/fat-sydmead-spinner-high-resolution-desktop-hd-wallpaper-548751/> (consultada 09/IX/2017).

Figura 10: <https://es.pinterest.com/pin/125889752064390713/> (consultada 09/IX/2017).

Figura 11: <https://pastinthe present.net/2013/06/15/gin-has-gone-upmarket-but-the-imagery-of-the-spirits-destructiveness-lingers-on/> (consultada 09/IX/2017).

Figura 12: <http://www.london-se1.co.uk/news/view/2560> (consultada 09/IX/2017).

Figura 13: <http://lesmaterialistes.com/peinture-flamande-jan-van-eyck-realisme-face-age-gothique> (consultada 09/IX/2017).

Figura 14: <http://ozphotoreview.blogspot.com.es/2010/08/> (consultada 09/IX/2017).

Figura 15:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Nighthawks#/media/File:Nighthawks\\_by\\_Edward\\_Hopper\\_1942.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Nighthawks#/media/File:Nighthawks_by_Edward_Hopper_1942.jpg) (consultada 09/IX/2017).