

## CIUDADES DE CIENCIA FICCIÓN

Miquel Barceló

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 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 en el Neolítico hizo que dejáramos de ser nómadas para empezar a construir ciudades. Precisamente por ello, 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.

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, entorno virtual o, también "aldea global", 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 ya inevitable realidad virtual de ese nuevo espacio, de ese ciberespacio, 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, los tiempos siguen cambiando.

Hay, lógicamente, en la ciencia ficción clásica 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 Trántor 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). Asimov describe Trántor en uno de los extractos de esa mítica "Enciclopedia galáctica" con la que suele iniciar los capítulos de 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...*".

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 Tráantor.