

La ciudad como máquina: imaginarios, teoría-ficción e hiperrealidad en *Metrópolis*

The City as a Machine: Imaginaries, Theory-Fiction, and Hyperreality in *Metropolis*

Diego Guerrero – Soto

Doctorado en Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias Sociales,
Universidad de Playa Ancha
dguerrero@alumnos.upla.cl

Danilo Ahumada – Flores

Carrera de Periodismo, Facultad de Ciencias Sociales,
Universidad de Playa Ancha
danilo.ahumada@upla.cl

RESUMEN

El cine constituye un campo fértil para el análisis social, pues sus temáticas y estéticas expresan diversas formas de pensamiento. Este artículo examina cómo *Metrópolis* y su representación de la ciudad contribuyeron a la construcción de un imaginario urbano que, a través de la ficción, plantea rasgos de la urbe contemporánea. Desde la Teoría-Ficción y los aportes de Mark Fisher, se analiza la relación entre la imagen urbana del film, la hiperrealidad y el modelo de ciudad actual. Se examinan elementos como la edificación en altura, la conectividad y la relación con la naturaleza, evidenciando continuidades con dinámicas de la vida urbana.

Palabras clave: *Metrópolis*, imagen de ciudad, Teoría-Ficción, imaginarios urbanos, hiperrealidad

ABSTRACT

Cinema is a fertile field for social analysis, as its themes and aesthetics express diverse forms of thought. This article examines how Metropolis and its representation of the city contributed to the construction of an urban imaginary that, through fiction, presents features of the contemporary city. Drawing on fiction theory and the contributions of Mark Fisher, it analyses the relationship between the film's urban image, hyperreality and the current city model. It examines elements such as high-rise buildings, connectivity and the relationship with nature, highlighting continuities with the dynamics of urban life.

Keywords: Metropolis, image of the city, Theory-Fiction, urban imaginaries, hyperreality

Introducción

“¿Dónde están los hombres, padre, cuyas manos levantaron esta ciudad? ¿A qué mundo pertenecen?” (Lang, 1927). Con esta referencia de la obra cinematográfica *Metrópolis*, cuyo director es Fritz Lang, se inicia el análisis de las conexiones y contrastes entre imaginarios urbanos, ficción y realidad. La película, estrenada el año 1927 en Alemania, se caracteriza por presentar un escenario futurista de corte distópico donde la ciudad amalgamada (Torre, 2021) es el sostén de la estructura narrativa. Dentro de la ciudad se desarrolla una historia que refleja relaciones sociales verticalizadas entre capas. Están representadas, arriba, por quienes gobiernan la ciudad y, abajo, quienes obedecen, producen y están al servicio de la máquina que nuclea la urbe (Rodríguez Morales et al., 2021).

El vínculo entre la ciudad y la máquina permite mirar este universo distópico. El proceso creativo de su director fue inspirado por la novela homónima escrita por su esposa, Thea von Harbou, en 1926, y cuyos efectos estéticos en el cine posterior fueron influyentes. Baste mencionar películas como *Blade Runner* (1982), *Robocop* (1987) o *El Quinto Elemento* (1997).

En la película, las redes y las formas de construir los escenarios, conjugaron una diversidad de elementos creativos anteriores para mostrar el desarrollo tecnológico que se observan en las urbes actuales. No es menor el que la película esté ambientada en el año 2026 (en un futuro que cumple 100 años actualmente). Parece ser que, en este caso, la ficción logró proyectar la relación entre tecnología y ciudad como un ejemplo destacable.

Para el sentido general de este trabajo, se utiliza la Teoría-Ficción (Fisher, 2022) como un aporte epistémico que problematiza el vínculo inmanente entre ficción y realidad, donde “ya no resulta adecuado considerar a la ficción del lado de lo falso o lo imaginario” (Fisher, 2022, p.156). En este campo, lo cibernético y maquínico adquiere mayor protagonismo al colaborar en un análisis de los imaginarios como constitutivos de la teoría, pero no agotados en sí mismos. Se puede establecer, entonces, que en la película de Lang los imaginarios son observados para acelerar la intuición cibernética (Fisher, 2022).

Mark Fisher (2022) en su obra *Constructos flatline: materialismo gótico y teoría ficción cibernética* caracteriza a la Teoría-Ficción de la siguiente manera:

De esto emergen dos afirmaciones, una descriptiva y otra prescriptiva, mutuamente relacionadas: (1) toda teoría es ya una ficción; y (2) la teoría debería abandonar la posición que asume de «neutralidad objetiva» y abrazar su ficcionalidad. Pero algo sucede aquí a la ficción; ya no se encuentra simplemente en el lado de lo imaginario. (p.156)

En el caso de las ciudades contemporáneas, estas atraviesan fuertes y complejas transformaciones de sus fenómenos urbanos (Fernández Güell, 2015; Dorantes et al., 2022). Los cambios en las urbes afectan tanto las redes de la vida social interna como las conexiones con el resto del mundo o sus funciones globales (Jiménez et al., 2020). La tecnología es un factor catalizador de estos procesos, dado que, entre otras

cosas, introduce nuevos criterios de eficiencia en los sistemas sociales urbanos. Es por ello, que este fenómeno ha despertado el interés no exclusivo de las ciencias sociales. Emerge un nuevo desafío: superar los límites disciplinares tradicionales y tender puentes con otras formas de expresión y análisis, como el cine.

En este contexto, mucho se ha escrito sobre *Metrópolis*. El interés de este artículo es hacer dialogar la Teoría-Ficción con la imagen de ciudad, dado que la cinta ha sido un referente para los estudios urbanos. No solo porque plantea problemáticas propias del fenómeno urbano contemporáneo, sino que también permite articular el concepto de imaginario urbano (García Canclini, 1997; Hiernaux, 2007; Lindón, 2007; Silva, 2022; Farías, 2023) con el de hiperrealidad (Baudrillard, 1982; Fisher, 2022; Pierre, 2025).

Metrópolis, considerada Memoria del Mundo por la Unesco (Gallego Díez, 2015), y su imagen de ciudad se analiza a partir de la tensión entre la ficción y la realidad en la Teoría-Ficción. La reflexión que aquí se plantea tiene como objetivo demostrar cómo la ficción de la película constituye un ejemplo de imaginario de ciudad a través del concepto de hiperrealidad explicado por Mark Fisher.

Por otra parte, se destaca la importancia de ciertos elementos desplegados por los imaginarios de la película y su relación con la ciudad contemporánea. En concreto, la edificación en altura, la conectividad y el valor de la naturaleza. Para ello, partimos de la pregunta ¿Cómo se explica desde la Teoría-Ficción la relación entre imaginarios urbanos y realidad en el análisis de la película *Metrópolis* de Lang?

La obra urbana: “«Hail Mary» to the city, you're a virgin (...)”

Metrópolis es una película que fue producida por los estudios *Universum Film AG* (UFA). Ha sido catalogada como una película de entreguerras dado el contexto político en el que fue desarrollada. Durante los años 20, Alemania vivió momentos de crisis producto del aislamiento en que se encontraba luego de la Primera Guerra Mundial. En este periodo, la República de Weimar (1918-1933) “destacó por la inestabilidad política y económica, por los continuos cambios en los campos de la sociedad y de la cultura y por el predominio de pensamientos radicales y de revueltas políticas” (González, 2018). Sin embargo, también durante este periodo, las respuestas estéticas a esta crisis fueron de gran relevancia en el campo cultural en diversas áreas, incluida el cine.

Parte del cine producido durante el periodo de Weimar es destacado como cine expresionista (González, 2018). En palabras de Russo & Elsaesser (2018) algunas de las películas de este periodo como “el gabinete del Dr. Caligari (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920) de Robert Wiene, son etiquetadas con frecuencia como expresionismo alemán” (p.366). No obstante, el expresionismo alemán es anterior al cine expresionista, abarcando otros campos como la literatura, el drama, la pintura y la escultura (Russo & Elsaesser, 2018).

Una de las características del expresionismo alemán en el cine es responder estéticamente al naturalismo en su

¹ La mayoría de estas obras muestran ciudades de Estados Unidos, en concordancia con la ciudad creada por Thea von Harbou en la novela y Fritz Lang en la película.

² *Empire State Of Mind*. Canción de Jay-Z

representación del espacio (Macías, 2025). Otra, es que toma del romanticismo algunos elementos. Uno de ellos es la contraposición al realismo de fines del siglo XIX. En palabras de Barreto (2006) en el romanticismo “se alzan las voces de algunos autores que pretenden mostrar justo lo contrario: El romanticismo, que demuestra su rebeldía contra el mundo heredado, se opone a la separación entre razón y sentimiento, entre lo real y lo irreal” (p.15). Esta cita contextualiza la discusión entre la ficción y la realidad y el debate instalado por la Teoría-Ficción sobre la complejidad de comprender lo que es o no real.

Metrópolis es parte del cine expresionista alemán (Macías, 2025). Es un aporte, junto a otras expresiones artísticas, para la construcción de la experimentación sobre el imaginario de la gran ciudad. Macías (2025) en su análisis refleja este fenómeno al señalar lo que llama “experimentos sobre la realidad: el cine como instrumento, la ciudad como laboratorio” (p.5). La película pareciera que experimentó y anunció sus resultados al futuro.

Acá, es necesario detenerse en el concepto de anuncio para vincularlo con la idea del reemplazo del espejo por la imagen televisada de Baudrillard y Ballard, descrita por Fisher (2022). El cine, que precede a la televisión, también cumplió con una labor publicitaria, sobre todo si se piensa que “la realidad se constituye mediante maquinarias mediamáticas [*mediamatic*] de simulación, tales como la publicidad” (Fisher, 2022, p.297). Se puede afirmar que la publicidad de la ciudad contemporánea está simulada en *Metrópolis*. Esta se expresa a través del poder de una torre de control central y de una estética urbanística dominada por rascacielos y una red de movilidad compleja.

La película presenta un escenario central donde la ciudad adquiere protagonismo al ser retratada de forma ultramoderna, donde la tecnología opera como circuito principal de su argumento. Este puede ser sintetizado en palabras de Chávez (2006) de la siguiente manera:

Su argumento mezcla crítica obrera (denuncia de la alienación de la clase la explotación del trabajador que vive en una ciudad subterránea absorbido en largas jornadas laborales de 10 horas), historia de aventuras (con héroes que salvan a niños y a pobres) y contenidos de ciencia ficción (referencia clara para el cine posterior en materia de efectos especiales y en la representación de las ciudades del futuro). (p.42)

La historia de la película oscila como un péndulo entre las características arquitectónicas y el rol de los seres humanos. Estos últimos están diferenciados por clases sociales: por una parte, los poderosos o clase dominante representada por el presidente-director de la ciudad Johan Joh Fredersen y, por otra, los obreros, quienes trabajan bajo la superficie de la megaciudad. En palabras de Chávez (2006) “los obreros son incitados por un robot a rebelarse contra la clase intelectual que ostenta el poder, amenazando con destruir la ciudad que se encuentra en la superficie” (p.42). Un personaje fundamental es María, símil de la virgen protectora, quien media intentando “evitar la destrucción apelando al amor y al sentimiento” (Chávez, 2006, p.42).

En la película se puede observar cómo el director integró símbolos arquitectónicos tanto de la tradición cristiana como de la modernidad tecnológica. El diseño de los escenarios

estuvo a cargo de Erich Kettelhut con base en las referencias arquitectónicas que existían en ese momento (Molina Siles, 2017) En su propuesta se apreciaba la mezcla y yuxtaposición de elementos. En la superficie, los edificios, las vías de transporte y los espacios destinados a las clases dirigentes, se mezclaban con una catedral gótica. Esta última, “como el punto focal de la ciudad, rodeada por las estrechas y antiguas casas de la clase media adinerada” (Molina Siles, 2017, p.195). Posteriormente, en el boceto original, la catedral fue movida y en su lugar se ubicó una torre circular.

Para este trabajo interesa destacar particularmente cómo la película aportó a la construcción de una imagen de ciudad que responde a lo que Castaño Perea et., al (2022) llama el debate sobre la imagen de la ciudad moderna, centrado particularmente en la influencia de la tecnología. Esta idea se puede explicar en las siguientes líneas:

El debate en torno a la ciudad moderna se gestó a mediados del siglo XIX cuando comenzó a hacerse visible el efecto transformador, profundo y determinante, de la Revolución Industrial sobre la ciudad tradicional europea. Con la llegada del siglo XX la realidad de la nueva metrópolis irrumpirá con una fuerza imparable. La ciudad no sólo creció físicamente, sino que modificó su propio sentido, pasando de ser un territorio finito y acotado para convertirse en un área metropolitana abierta a partir de la asimilación de sus suburbios, creándose un nuevo escenario en el que se verán reflejados los cambios tecnológicos, económicos, culturales y sociales que van a dar paso al imparable proceso de transformación de la ciudad. (Castaño Perea et., al, 2022, pp.132-133)

Los Imaginarios Urbanos: Realidad y Ficción en debate

La ciudad imaginada en *Metrópolis* se caracteriza por una escenografía que primero fue dibujada, muy a pesar de su director (Molina Siles, 2017), para luego ser ensamblada. El imaginario desplegado en la cinta fue inspirado por los racionalistas edificios de Manhattan en la ciudad de Nueva York, la que fue visitada en 1924 por su director. No obstante, en su diseño, operan otros elementos que desenvuelven su imaginario de ciudad. Por ejemplo, en el centro se encuentra el poder, representado por un edificio circular, inspirado por la Torre de Babel (Molina Siles, 2017). El edificio concentra la relación entre clases, la disposición abultada de la ciudad, los mecanismos de traslado y la verticalidad.

Retomar *Metrópolis* es posible a partir de sus imaginarios urbanos. Estos son definidos como constructos socioculturales (García Canclini, 1997) que se presentan como nuevas formas de imaginar una realidad, mediante discursos, narrativas, decires y expresiones diversas. Se construyen a partir de lo que se observa en otros referentes. *Metrópolis* ha colaborado en la construcción de un tipo de imaginario de ciudad circula el dinero, la ambición y la diversidad étnica (Molina Siles, 2017).

El rol de una realidad previa (Manhattan), el de la ficción (*Metrópolis*) y el de una nueva realidad (ciudades actuales) permiten la imbricación entre realidad/ficción/realidad. Los imaginarios de la película quedan al centro como engranaje. Proyectan aquello que dice Bacon sobre que cuanto más artificial puedas hacer algo, más posibilidades hay de que parezca real (Sylvester, 2003). Por lo tanto, se puede proponer

que la lógica sería la fusión: lo real termina siendo un imaginario. En este entramado Fisher (2022) se pregunta: “¿Qué sucede cuando es la (propia) ficción la que se propaga, contaminando lo real?” (p.280).

La ficción creada en la obra de Lang proporciona imaginarios de ciudad que aportaron a formas sociales y económicas de producción de ciudades donde la cibernética, y su cultura, juegan un papel preponderante. El rol de la cibernética puede ser explicado por la hiperstición (Unidad de Investigación de Cultura Cibernética [CCRU], 2020). En palabras del CCRU (2020) este concepto comprende “ficciones que se hacen a sí mismas reales, o ficciones que operan en la realidad produciendo efectos que resultan indistinguibles de los que se darían si estas ficciones fueran reales” (p.15).

La definición anterior permite observar la importancia de *Metrópolis* y sus efectos en las sociedades actuales: en la cibernética de la ciudad se funde lo material e inmaterial, lo físico y metafísico, lo horizontal y vertical, etc. Un ejemplo de esta realidad lo componen el tipo de ciudades llamadas inteligentes (Rózga Luter & Hernández Mar, 2019; De los Ríos, 2020). En ellas, la tecnología es un factor determinante para la eficiencia de las conexiones urbanas, operando en algunos casos con sensores de información, redes de comunicación e interpretación de datos (Rózga Luter & Hernández Mar, 2019).

La disposición de los edificios y su relación con el tráfico se fusionan en la película. Molina Siles (2017) explica esta imbricación al señalar que “el tráfico, tanto el rodado como el ferroviario, fluye sin problemas en varios niveles. Los peatones pasean entre los rascacielos a la vez que contemplan los escaparates de los establecimientos comerciales” (p.195). En la actualidad, por ejemplo, la ciudad china de Chongqing posee una red vial multinivel que atraviesa entre edificios a 12 pisos de altura, integrando carreteras vehiculares como ferroviarias. Asimismo, las grandes ciudades se han diseñado considerando una pronunciada verticalidad. Para el año 2024, el Consejo de Edificios Altos y Hábitat Urbano (CTBUH), señala que Asia contiene la mayor proporción de los 100 edificios más altos del mundo (sobre los 200 metros), seguida por Medio Oriente y Norteamérica (CRBUH, 2025).

Los imaginarios urbanos suponen una forma de dislocación entre lo que se conoce y lo que se desea conocer. Este fenómeno bien puede ser explicado por el concepto de hiperstición como una “disolución efectiva de la oposición entre realidad y ficción” (CCRU, 2020, p.15). En palabras de García Canclini (2007, como se citó en Lindón, 2007) “imaginamos lo que no conocemos, o lo que no es, o lo que aún no es” (p.90). Sin embargo, la imaginación responde a algunos patrones culturales ya conocidos. Con esto se propone que la tecnología y la ficción cibernética y, por ende, los imaginarios de ciudad de la película, afectaron lo real (Fisher, 2020).

Bajo los postulados del CCRU, la relación entre ficción, imaginarios, futuro y realidad están atravesados por la hiperstición. La idea de realidad es la que se reelabora para absorber a su predecesora: la ficción. La realidad aquí explicada no debería comprenderse como compuesta por procesos correlativos, sino que más bien, mirándola como hiperreal, pues es “más real que lo real” (Fisher, 2022, p.295). Resulta interesante y desafiante comprender cómo “es la propia realidad, por su carácter ficticio, la que opera de este

modo, formándose a sí misma desde el futuro en un proceso de auto-poiesis cibernética” (CCRU, 2020, p.15).

Los imaginarios urbanos de *Metrópolis* aportaron en las formas de concebir y vivir las ciudades mediante la hiperrealidad. Al respecto, la siguiente cita es representativa de esta relación, puesto que, “no hay imagen de lo real que no participe en —y, por lo tanto, no afecte— aquello que supuestamente representa. Por ende, no más representación” (Fisher, 2022, p.294). En concreto, la película y sus imaginarios, son parte de un conjunto de otras obras que constituyeron formas de hacer (híper) real las ciudades del futuro.

Como se ha referido anteriormente, los imaginarios pueden complementar, responder, o llenar vacíos de lo que sí conocemos (García Canclini, 1997). Este fenómeno del vacío permite que surgen nuevas interrogantes: ¿qué es lo real y qué es su copia? ¿La *Metrópolis* imaginada fue lo real y las ciudades modernas su copia, o al revés?

El imaginario de lo que no conocemos es lo que hace que el espacio social se transforme en una meta red entre lo percibido, lo concebido y lo vivido, al modo de Lefebvre (1974). En *Metrópolis*, sin embargo, las formas de percibir y vivir la urbe, quedan relegadas a lo que Molina Siles (2017) caracteriza como “producción estandarizada y en cadena, con la consiguiente deshumanización y automatización del hombre al servicio de la máquina” (p.191).

La máquina imaginada y modelada es, ante todo, un ideal que no debiese superar su propio modelo, su diseño o su mapa. Sin embargo, tal como se menciona en el párrafo anterior, el hombre queda automatizado y subordinado a esta. Surge una paradoja que bien explica Sadi Plant (1998) quien señala que “de ahora en adelante el obstáculo que se debe evitar es que la imitación supere físicamente al modelo” (p.90). Si eso es lo que se debe evitar, en el caso de las ciudades actuales (Imitación), la conexión entre uno de sus modelos (*Metrópolis*) fue, de alguna manera, superado: “las simulaciones operan como si fueran reales” (Fisher, 2022, p.297).

Pensar en una metrópolis implica relacionar prácticas espaciales con los códigos de ordenación territorial (Lefebvre, 1974) y con los códigos de las nuevas posibilidades que otorga la ficción. Estos códigos de ordenación (orden/ordenador) apuntaron al perfeccionamiento de la ciudad como una máquina. Plant (1998) nuevamente entrega luces sobre esto al señalar que:

La perfección de los intentos para representar el mundo haciendo modelos de la realidad al tiempo que la deja inalterada, se acerca hacia un nuevo e inesperado ejercicio: la replicación de los procesos de los que emergieron las cosas una vez representadas. (p.91)

Los imaginarios urbanos de *Metrópolis* están bien representados por estos códigos de ordenación territorial donde la ciudad se ha desbordado hacia arriba y hacia todos los costados. Ejemplo de esto también fue el Futurismo Italiano que expresó “una fascinación por la estética de la máquina y la atracción por el vértigo de la velocidad, en una exaltación febril del dinamismo como expresión del mundo moderno” (Castaño Perea et al., 2022, p.134). Esta replicación de la representación de los imaginarios urbanos domina las grandes ciudades del mundo. Como dato, Hong Kong (Asia), geográficamente distante de la *Metrópolis* europea, posee 657 rascacielos, lo

que la posiciona en primer lugar a nivel mundial (CRBUH, 2025). La replicación se ha exportado y potenciado fuera de los territorios de Europa y Estados Unidos (y su icónica Nueva York).

En palabras de Lindón (2007) las claves teóricas de los imaginarios urbanos son tres: imaginarios, imágenes y representaciones. La forma en que se integran se pueden establecer como: “las percepciones se transforman en representaciones y estas, por un proceso simbólico se constituyen en imaginarios” (Lindón, 2007, p.8). La película de Lang permitió imbricar los imaginarios (de la ciudad futurista), las imágenes (a partir de los dibujos de Kettelhut) y las representaciones (la torre, la máquina, el tiempo). Bajo la lupa de los imaginarios urbanos, el futuro se presentó como un horizonte de posibilidades.

Las grandes ciudades crecieron y se complejizaron para recibir la expansión humana. La población mundial es cada vez más urbana. China tiene las ciudades más pobladas a nivel mundial. Dentro de China, un ejemplo es Chongqing, que es llamada la ciudad *cyberpunk*. Cuenta con 17.773.923 habitantes³. Se puede establecer, también, que la imagen de ciudad en la película proyectó, de cierto modo, una estética coherente con un determinado funcionamiento urbano a escala poblacional, donde el crecimiento era más vertical.

La Ciudad como máquina: ¿Rage Against The Machine?

La pregunta que alude a este apartado deriva del nombre de una popular banda de *punk* de comienzo de los noventa. Su rabia contra la máquina, alude a todos aquellos aspectos de la política y quienes la representan. Para el objetivo de este texto, se considera la relación ontológica que proponemos entre la ciudad y la máquina, fundiendo sus paralelismos.

Para este punto se considera la relación entre ciudad y naturaleza, y más puntualmente, entre lo urbano y lo rural. El vínculo entre el campo y la urbe es un ejemplo de cómo se presenta el devenir de la ciudad como máquina. El fenómeno de migración entre estos dos espacios, a favor del segundo, permite constatar la forma de este cambio. Basta mencionar que para el 2050 se espera que el 68% de la población mundial viva en zonas urbanas (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2018). Por otro lado, al año 2018 la mayoría de los continentes poseen porcentajes altos de población urbana, a excepción de Asia (50%) y África (43%), destacando que en América Latina y el Caribe este porcentaje es del 81% (ONU, 2018).

La proyección urbana señalada en el párrafo precedente da cuenta de cierta certeza: aquello que se ha propuesto como imaginario en la ciudad ha sido posible. En este caso, a partir de la clasificación de los órdenes de simulación planteados por Fisher (2022) se establece que “a medida que nos dejamos llevar por el tercer (y por el cuarto) orden de los simulacros, los sistemas de mapeo y modelización anticipan, previenen y preceden cada vez más el territorio que supuestamente describen” (p.296).

Se plantea que lo explicado por Fisher es lo que sucedió con *Metrópolis*. En el diseño del escenario de la película la naturaleza solo se ve en el jardín de la clase dominante, específicamente, en los jardines eternos contenidos bajo la cúpula acristalada (Molina Siles, 2017). Este diseño, relega ciertos elementos amigables encapsulados en espacios puntuales. Es más, Lang no quería que el escenario mostrara un entorno amigable y el primer diseño no lo convenció (Molina Siles, 2027). Surge, en este caso, una pregunta que podría tener respuestas cada día más constatables: ¿El modelo simulado como imaginario urbano en la película anticipa una disminución de los espacios naturales producto del crecimiento de las ciudades?

Para responder en parte a esta pregunta, un interesante trabajo sobre la tensión entre ciudad y naturaleza lo aporta Beñaral (2021). En él se revisan históricamente los debates sobre este punto tanto para los urbanistas como para otras disciplinas. En su artículo, retoma una cita representativa de este debate la que plantea que:

El futuro del mundo es, si las tendencias actuales continúan, en gran parte urbano. El sueño ecológico de volver a modelos de vida más naturales, el idilio de los pequeños propietarios autosuficientes con sus lotes orgánicos, y la solución al desempleo de hacer que los pobres urbanos vuelvan a la tierra son todos mitos peligrosos. (Brennan, 1988, p.211)

En consecuencia, el mundo actual se ha ido adaptando a ciertos imaginarios. Y es por ello que, algunos de estos han colaborado, directa o indirectamente, con los preceptos del sistema global actual. Por ejemplo, las redes de conexión mundial han permitido crear un mundo que propaga el individualismo, puesto que el sistema “alienta y libera esos instintos de competencia, autopreservación y espíritu de emprendimiento que han de emerger siempre” (Fisher, 2020, p.1). Para ello, la eficiencia de la conectividad aportada por los sistemas urbanos ha sido determinante y la naturaleza ha quedado relegada para servir a estos fines.

La adaptación a la ciudad como una máquina fue posible a través de sus imaginarios. La estética urbana fue delineada y representada previamente en diversas expresiones. Este es el caso de la imagen de ciudad que se analiza en *Metrópolis*, considerando que “es el espacio el que permite que la burguesía reinante siga respirando aire fresco en idílicos jardines y modernos rascacielos art déco mientras la clase obrera se mata trabajando en lúgubres sótanos y cuartos de máquinas” (Macías, 2025, p.4).

La ciudad concebida como máquina ha absorbido progresivamente el espacio rural. Mientras este último históricamente ha operado como un ámbito de abstracción y expansión —un espacio que invita a pensar, repensar y soñar—, la máquina tiende a producir un orden volitivo contrario a tales disposiciones, alineado con los objetivos que impone a los ciudadanos. En este contexto, el *locus amoenus* (Nasif, 2013) ha caído en descrédito o, más precisamente, ha sido transformado por la lógica expansiva de la ciudad. Lo ameno y envolvente del espacio natural ha sido sustituido por una promesa de seguridad y comodidad encarnada en la denominada selva de cemento. Se configura así una paradoja:

³ https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/estas-son-diez-ciudades-mas-pobladas-mundo-2022_18248

⁴ Nombre de una banda estadounidense de rock alternativo. Se traduce al español como “Rabia contra la máquina”

la naturaleza es actualmente simbolizada a través del tópicos del *locus horridus* (Perdomo, 2023), en el cual emerge lo monstruoso (Nasif, 2013) como rasgo dominante. Lo monstruoso, en tanto figura simbólica, genera temor y distancia.

El deseo, entendido como sueño o expresión sensible, se configura en este marco como un elemento potencialmente peligroso. Sin embargo, lejos de desaparecer, se transforma: se desplaza desde la aspiración a una vida apacible asociada a lo rural hacia una existencia ordenada bajo la lógica de la máquina. Esta reorientación redefine lo deseable, privilegiando un anhelo de verticalidad que se expresa en el deseo de habitar las alturas, simbolizadas en la Babel imaginada por Lang como emblema de poder y dominación. En contraste, lo horizontal es revalorizado y vinculado a un pasado concebido como atraso, mientras que la verticalidad refuerza la lógica de la máquina al mantener a los sujetos ocupados y funcionales.

La ciudad como máquina y su lenguaje

La máquina tolera escasamente el modo subjuntivo de pensar y sentir la existencia, pues este ejercicio ha sido desplazado por el modo indicativo de lo concreto: la realidad se vive, se desea y se disfruta, ahora, en sus circuitos ultraorganizados. *Metrópolis* y su imagen de ciudad fue inspirada por el “hallazgo de aquellos altos, esbeltos y racionalistas edificios” (Molina Siles, 2017, p.192) de Manhattan. La racionalidad material se vuelve deseable, pero es comunicada en clave indicativa: quiero, tengo, subo, bajo. El modo de concebir el lenguaje y la comunicación del deseo y del sueño ha quedado subsumido ante su imponentia.

Lo posible se caracteriza por la velocidad imperativa del transporte, por la construcción del puente de hormigón que une y por la obsesión por acortar el tiempo. El modo subjuntivo ha sido atropellado por el tren bala; su cuerpo no ha muerto, sino que ha sido reensamblado y revivido en los laboratorios del *marketing*, conectado a nuevas redes y trajes. Ese traje porta una marca: la industria del modo imperativo —compra, consume, vive, sé libre, disfruta—. Finalmente, el modo imperativo parece incluso superar al que representa la realidad concreta. La élite y el dictador Johan Joh Fredersen entregan las directrices de lo que se debe hacer: ordenan y mandatan (Molina Siles, 2017). En el seno de las ciudades actuales, el modo imperativo se vuelve necesario porque estructura, otorga cobijo y conduce al supuesto confort. Se trata de una paradoja de la que resulta difícil sustraerse.

La máquina contrasta y se opone al imaginario bucólico-pastoril (Almería, 2010) que inspiró el *locus amoenus* de antaño, cuando el héroe se regocijaba en campos idílicos. Sin embargo, ese lugar queda encapsulado para el disfrute de la élite, tal como ocurre en *Metrópolis* en la escena del jardín donde se conocen Freder y María. Los pasajes bucólicos que atravesaron determinados periodos de la historia, las artes y la literatura hoy se reconstruyen mediante la Inteligencia Artificial convertida en una representación de paisajes idílicos desplegados en escaparates y pantallas omnipresentes.

Se sustituye el pasto natural por el pasto artificial —material e inmaterial—; se reemplaza el árbol que crece libre en campos cada vez más devastados por el papel y la celulosa hecha pantalla. Las ovejas y vacas pastoriles se transforman en carne ultraprocesada que, desde su deambular libre por tierras

bucólicas, pasan a estar encerradas y estresadas en las paredes euclidianas del rectángulo: establos industriales, transportes industriales, bandejas industriales, cadenas de carnicerías a gran escala, vitrinas de supermercados, refrigeradores domésticos y, finalmente, un plato que pierde progresivamente su forma ovoide.

Todo indica que el círculo de la torre de Lang se convirtió en una mutación. Hoy predomina un lenguaje con base en el problema matemático de la cuadratura del círculo. El imaginario de la ciudad como máquina se sirve de la verticalidad y del diseño de diversas formas que están conectadas a un centro de control que borró la imagen idílica que se propuso en un principio.

Conclusiones: La ficción se hace a sí misma realidad

La Teoría-Ficción ofrece un marco analítico pertinente para problematizar las nociones convencionales de realidad en el contexto contemporáneo. Desde esta perspectiva, la ficción no se concibe como un ámbito separado o meramente representacional, sino como una práctica humana anclada en la lectura de códigos, signos y estímulos provenientes de la vida cotidiana y de los procesos históricos, políticos y sociales que estructuran la experiencia urbana.

En este sentido, *Metrópolis* constituye un caso paradigmático para analizar los procesos de producción de imaginarios urbanos. La película no solo configura un mundo posible, sino que articula una serie de rasgos asociados a la ciudad moderna —como la verticalidad, la conectividad, la centralidad de la máquina y la racionalización del tiempo— que se nutren de ciudades históricamente existentes y, al mismo tiempo, proyectan un modelo urbano hacia el futuro. Estos imaginarios no emergen como una ficción autónoma, sino como simulaciones construidas a partir de referentes reales, lo que permite comprenderlas bajo la noción de hiperrealidad.

La ciudad representada en *Metrópolis* puede ser leída como una réplica anticipatoria que desdibuja las fronteras entre ficción y realidad. Concebida a partir de observaciones realizadas en Nueva York, la película simula un futuro urbano que posteriormente ha encontrado expresiones materiales en ciudades como Hong Kong, Shanghai o Chongqing, así como en diversos contextos urbanos globales. La reiteración de estos rasgos sugiere que la ficción cinematográfica operó como un dispositivo de anticipación y normalización de determinadas formas de organización espacial y social.

La centralidad de la máquina en *Metrópolis* resulta clave para comprender esta dinámica. Desde la Teoría-Ficción, esta relación se inscribe en lo que se denomina cultura cibernética, entendida como una red de interacciones entre tecnología, sujetos y espacio-tiempo urbano. La estética de la ciudad como máquina no solo expresa una forma de organización material, sino también una racionalidad que privilegia la eficiencia, el control y la subordinación de la naturaleza al desarrollo urbano.

La hiperrealidad que emerge de *Metrópolis* articula, además, una compleja superposición temporal y espacial. Símbolos del pasado, como la Torre de Babel o la catedral gótica, conviven con un presente marcado por profundas desigualdades sociales y una arquitectura monumental, y con un futuro

proyectado como continuidad exacerbada de estas lógicas. El espacio urbano aparece así como una red transformada por el sistema dominante, en la que la naturaleza se integra de manera cristalizada y funcional al orden urbano.

En suma, *Metrópolis* evidencia la necesidad de revisar críticamente aquellas obras tradicionalmente clasificadas como ficción, reconociendo su potencial para producir sentido y modelar imaginarios urbanos con efectos duraderos. La Teoría-Ficción, junto con conceptos como la hiperstición, permite comprender cómo ciertas narrativas ficcionales no solo representan la realidad, sino que contribuyen activamente a su configuración. En este marco, la película puede ser entendida como una ficción que, en buena medida, logró hacerse a sí misma realidad.

Referencias

- Almería, L. B. (2010). Una aproximación a la novela pastoril hispana. En J. M. Ferri Coll & J. C. Rovira Soler (Eds.), *Parnaso de dos mundos: De literatura española e hispanoamericana en el Siglo de Oro*, 331-350. Universidad de Alicante.
- Barreto, R. (2006). El nacimiento del expresionismo alemán: Contexto socio-económico. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación*, 8, 15-18.
- Baudrillard, J. (1982). *A l'ombre des majorités silencieuses*. Denoël/Gonthier.
- Beñarán, J. Z. (2021). Hacia un diálogo entre ciudad y naturaleza. Una revisión histórica para fundamentar un futuro ambiental menos incierto= Towards a dialogue between city and nature. A historical review to build a better environmental future. *Cuadernos de investigación urbanística*, (137), 1-58. <https://doi.org/10.20868/ciur.2021.137.4724>
- Brennan, A. (1988). *Thinking about nature: an investigation of nature, value and ecology*. Routledge.
- Castaño Perea, E., & Muñoz, M. (2022). *Amerika y Metropolis*: Erich Mendelsohn y Fritz Lang. La visión expresionista de la ciudad moderna. *Revista Europea de Investigación en Arquitectura*, 21, 129-149.
- Chávez, C. M. G. (2006). *Metrópolis*: La imagen de la ciudad a través de la cámara de Fritz Lang. *Revista Latente: Revista de Historia y Estética del Audiovisual*, (4), 41-52.
- Consejo de Edificios Altos y Hábitat Urbano. (2025). *Manual de datos de CTBUH: El estado de la construcción de edificios altos*. Recuperado de: <https://storymaps.arcgis.com/stories/3599c86bbd6f4ba8bd9bfbbe2dbb29eo>
- Cybernetic Culture Research Unit (CCRU). (2020). *Escritos 1997-2003*. Materia Oscura.
- De los Ríos, B. M. G. (2020). Ciudades inteligentes, más que tecnología. *Cultura económica*, 38(100), 39-65.
- Dorantes, E. E., & Martínez, F. A. A. (2022). El límite y el borde en la ciudad contemporánea. En A. de la Garza & R. Porras (Eds.), *La interdisciplina en el estudio de la forma urbana*, 27-44. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Farías, F. J. F. (2023). Un enfoque cognitivo de los imaginarios urbanos. *Imagonautas*, 12(17), 116-130.
- Fernández Güell, J. M. (2015). Ciudades inteligentes: la mitificación de las nuevas tecnologías como respuesta a los retos de las ciudades contemporáneas. *Economía industrial*, (395), 17-28.
- Fisher, M. (2020). Sobre el significado de las ciencias económicas. *Caja Negra Editora*. Recuperado de: <https://cajanegraeditora.com.ar/sobre-el-significado-de-las-ciencia-ficciones-economicas-por-mar-k-fisher/>
- Fisher, M. (2022). *Constructos Flatline: Materialismo gótico y teoría-ficción cibernética*. Caja Negra.
- Gallego Díez, A. (2015). Cinematografía incluida en el patrimonio audiovisual de la humanidad por la UNESCO (II): *Metrópolis. El Documentalista Audiovisual*. Recuperado de: <https://eldocumentalistaaudiovisual.com/2015/09/11/cinematografia-incluida-en-el-patrimonio-audiovisual-de-la-humanidad-por-la-unesco-ii-metropolis/>
- García Canclini, N. (1997). *Imaginarios urbanos*. EUEBA.
- González, M. J. (2018). *Relación entre el cine y la sociedad en la República de Weimar: Cultura y política en la Alemania de entreguerras* [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca].
- Hiernaux, D. (2007). Los imaginarios urbanos: de la teoría y los aterrizajes en los estudios urbanos. *Eure (Santiago)*, 33(99), 17-30. <http://dx.doi.org/10.4067/S0250-71612007000200003>
- Jiménez, J. M., & Ramírez, S. Q. (2020). Comprensión de las ciudades contemporáneas como estructuras organizacionales. Aporte a la categoría de ciudades inteligentes. *Cuadernos de Vivienda y Urbanismo*, 13, 1-9. <https://doi.org/10.11144/javeriana.cvu13.ccce>
- Lang, F. (Director). (1927). *Metrópolis* [Película]. Universum Film AG.

- Lefebvre, H. (1974). La producción del espacio. *Papers. Revista de Sociologia*, 3, 219-229. <https://doi.org/10.5565/rev/papers/v3no.880>
- Lindón, A. (2007). Diálogo con Néstor García Canclini: ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad? *Eure*, 33(99), 89-99.
- Lindón, A. (2007). La ciudad y la vida urbana a través de los imaginarios urbanos. *Eure(Santiago)*, 33(99), 7-16.
- Macías, D. E. (2025). Cinematografía, ciudad, espacio y tiempo: El cine como documento de la memoria urbana. *Entropía: Revista de Difusión de Diseño, Arquitectura, Comunicación y Mercadotecnia*, (3), 45-58.
- Molina Siles, P. J. (2017). Dibujando *Metrópolis*: El sueño arquitectónico de Fritz Lang. *EGA. Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica*, 22(29), 190-199. <https://doi.org/10.4995/ega.2017.5229>
- Nasif, M. (2013). *Locus amoenus et locus horribilis*: Topografía mágica en la literatura caballeresca española. *Letras*, (67-68), 143-153.
- Organización de las Naciones Unidas. (2018). *Se proyecta que el 68% de la población mundial vivirá en zonas urbanas en 2050, según la ONU*. Recuperado de: https://www-un-org.translate.google.uk/desa/68-world-population-projected-live-urban-areas-2050-says-un?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc
- Perdomo, M. D. R. A. (2023). «¿Y qué lugar tan esquivo es éste que en él no ay sino cuita y afán?». Poética del *locus horridus* en los libros de caballerías españoles. *Tirant: Butlletí informatiu i bibliogràfic de literatura de cavalleries*, (26), 105-124. <https://doi.org/10.7203/tirant.26.27868>
- Pierre, P. U., & Barranque, P. U. (2025). De lo “virtual” a la “hiperrealidad”, una lectura de “Pantalla total” de Jean Baudrillard. *Revista de Filosofia UCSC*, 24(1), 110-126.
- Plant, S. (1998). *Ceros + unos: Mujeres digitales + la nueva tecnocultura*. Destino.
- Rodríguez Morales, S., Sebastián, L., & Javier, F. (2021). La dirección de arte en el cine del expresionismo alemán; El gabinete del Doctor Caligari, *Metrópolis* y su posterior influencia en *Blade Runner*. *Repositorio Institucional de Documentos*. Recuperado de: <https://zaguán.unizar.es/record/108159>
- Rózga Luter, R. E., & Hernández Mar, R. (2019). *El Concepto de Ciudad Inteligente y Condiciones para su implementación en las ciudades latinoamericanas más importantes*. Recuperado de: <https://ru.iiec.unam.mx/4652/>
- Russo, M. G., & Elsaesser, T. (2018). Cine expresionista—Estilo y diseño en la historia del cine. *Imagofagia*, (18), 366-400.
- Silva, A. (2022). Imaginarios urbanos: Pautas metodológicas para hacer una ciudad imaginada. En F. A. Aliaga Sáez (Ed.), *Investigación sensible: Metodologías para el estudio de imaginarios y representaciones sociales*, 39-56. Ediciones USTA. <https://doi.org/10.15332/li.lib.2022.00305>
- Sylvester, D. (2003). *Entrevista con Francis Bacon*. Debolsillo.
- Torre, C. F. (2021). Desarrollos urbanos para futuros distópicos: de *Metrópolis* a *Cyberpunk 2077*. *Liño*, 27(27), 125-138. <https://doi.org/10.17811/li.27.2021.125-138>