

RESUMEN

Partiendo de la base de un referente cinematográfico con gran carga arquitectónica como es *Blade Runner* (1982) y su secuela de 2017 (*Blade Runner 2049*), se ha estudiado la concepción estética tras su arquitectura. En concreto, focalizando el análisis en la vivienda de los protagonistas de cada film y su modo de habitar. A través de un estudio comparativo y análisis de las viviendas, se ha elaborado y recopilado la documentación gráfica y catálogos necesarios para entender de forma exhaustiva su morfología y la atmósfera que genera. De estos datos se destila el paradigma arquitectónico utilizado para la producción de la vivienda, equiparándolo a un referente de arquitectura real y finalmente comparando la idea vertebradora de las obras en sus respectivas épocas: el futuro cyberpunk de los años ochenta, frente a la visión contemporánea del futuro.

Todo esto nos lleva a una reflexión sobre la arquitectura de vivienda que esperamos para el mañana y el concepto que se tiene del futurismo respecto a la arquitectura real construida, hallando un desfase de unos cuarenta años entre la arquitectura empleada para el largometraje y la época que se trata de representar con ella.

Palabras clave: *Blade Runner*, cine, cyberpunk, future noir, futurismo, high-tech, retrofitting, vivienda.

ABSTRACT

Driven by a cinematic reference with such architectonic depth as *Blade Runner* (1982) and its sequel from 2017 (*Blade Runner 2049*), a study about the conception behind its architectural aesthetic takes place. In particular, the analysis focuses in both protagonist's dwellings from each film, as well as their way to inhabit such place. Through a comparative exercise and analysis of each apartment, graphical documentation and item catalogs are produced and collected, as needed to understand exhaustively its configuration and atmosphere. From this data, the architectural essence behind the production of both dwellings is extracted and associated with a real world architectural referent. This way, the central idea behind both films aesthetic is exposed, each bound to their period of time: the cyberpunk future of the 80s against our contemporary perception of the future.

This leads to a reflection about home architecture and our expectations for the future against present reality. Accordingly, a forty year delay is found between the architecture shown and the future age that tries to represent.

Key words: *Blade Runner*, cinema, cyberpunk, dwelling, future noir, futurism, high-Tech, retrofitting.

RESUM

Amb la base d'un gran referent cinematogràfic amb una càrrega arquitectònica com és *Blade Runner* i la seua seqüela l'any 2017, s'estudia la concepció estètica de la seua arquitectura. En concret, amb una anàlisi focalitzada en la vivenda dels protagonistes de cada film, i la seua forma d'habitar. Mitjançant un estudi comparatiu i l'anàlisi de les vivendes, s'ha elaborat i recopilat la documentació gràfica i els catàlegs necessaris a fi d'entendre, de forma exhaustiva, la seua morfologia, i l'atmosfera que genera. D'aquestes dades es conclou el paradigma arquitectònic emprat per a la producció, l'equipara a un referent d'arquitectura real i, finalment, compara la idea vertebradora de les obres en les seues respectives èpoques: el futur cyberpunk dels anys huitanta front a la visió de futur contemporània.

Tot plegat ens porta a una reflexió sobre l'arquitectura de vivenda que esperem per el futur, i la concepció que es té del futurisme respecte a l'arquitectura real construïda, que troba un desfase de quaranta anys entre l'arquitectura emprada per al llargmetratge, i l'època que es tracta de representar amb ella.

Paraules clau: *Blade Runner*, cinema, *cyberpunk*, *future noir*, futurisme, *high-tech*, *retrofitting*, vivenda.

ÍNDICE

| | |
|---------------------------------------|----|
| RESUMEN | 6 |
| 1. INTRODUCCIÓN | 12 |
| El nacimiento de la distopía | |
| 1.1 ORIGEN DE BLADE RUNNER | 16 |
| 1.2 METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA | 22 |
| 2. MARCO ARQUITECTÓNICO | 26 |
| El anacronismo en un futuro pesimista | |
| 2.1 BLADE RUNNER 2019 | 28 |
| 2.2 BLADE RUNNER 2049 | 44 |

| | |
|---|-----|
| 3. ANÁLISIS | 62 |
| Retrofitting: del desorden kitsch al brutalismo deshumanizado | |
| 3.1 APARTAMENTO 9732 | 64 |
| 3.2 MOEBIUS 21 | 90 |
| | |
| 4. CONCLUSIÓN | 129 |
| Arquitectura del ayer para simular un oscuro mañana | |
| | |
| 5. BIBLIOGRAFÍA | 135 |
| 5.1. LIBROS | 137 |
| 5.2. PUBLICACIONES | 141 |
| 5.4. RECURSOS DIGITALES Y AUDIOVISUALES | 146 |

La ciencia ficción, especialmente en el cine, siempre ha ido marcada por una estética muy característica. Tanto la representación de tecnología como la arquitectura y el uso que se hace de su imagen no presenta un carácter neutral a nivel de diseño, sino que viene definida por las proyecciones de la época en que se concibe. Las ideas, preocupaciones y apuestas sobre el rumbo que tomará la cultura se plasman en estos diseños de apariencia vanguardista, siempre ligados a una visión utópica o distópica de los tiempos venideros.

Blade Runner se erige como uno de los principales referentes visuales de la ciencia ficción. No sólo por su calidad cinematográfica, por ser pionera dentro de su género o por su estatus de película de culto, sino por el increíble diseño de producción del film y su intrínseca relación con la arquitectura, la ciudad y la vivienda. Aspectos que en su carácter y proyección de atmósferas no solo definen el film sino que pasan de ser un mero decorado a una parte fundamental del largometraje, casi como un personaje protagonista más.

La elección de Blade Runner como objeto de estudio tiene especial interés por la particularidad de contar con una secuela reciente. Una secuela que ha demostrado continuar el legado de su predecesora, ampliando el universo expuesto por el primer film y actualizando esa visión de un futuro pesimista, con un reflejo más contemporáneo y realista de las inquietudes y reflexiones que nos suscita ese contexto no demasiado distante.

En especial, la comparación de ambos films permite comprobar la evolución de cómo ha cambiado la concepción de la arquitectura del mañana en los cuarenta años transcurridos entre ambas producciones. Ya no sólo a nivel estético y de diseño, sino a nivel arquitectónico y en especial centrado en la vivienda. Concretamente se plantea estudiar los apartamentos de ambos protagonistas, una parte integral del largometraje en ambos casos y que, obviando claras referencias entre sí, representa una de las mayores diferencias respecto a la idea de cada tiempo sobre cómo será el modo de habitar el día de mañana.

Del estudio y análisis de las viviendas citadas, puede extraerse la atmósfera que se intenta representar con ellas. La producción de una estética arquitectónica para respectivas arquitecturas, que además de evocar un marco temporal futuro, también ayuda a describir visualmente la personalidad y naturaleza de los protagonistas. Esta concepción arquitectónica creada por el diseño de producción de ambos films, representa una declaración de intenciones. La visión de un mañana determinado, destilando una apariencia formal, de mobiliario, materialidad y distribución de estancias que genera todo un entorno realista, una forma de habitar y ocupar la arquitectura que se espera de ese futuro post-apocalíptico tras el inevitable desastre ecológico que las más pesimistas predicciones auguran.

1.1 ORIGEN DE BLADE RUNNER

Blade Runner, película de 1982, nació como adaptación del libro original, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, escrito por Phill K. Dick en 1968. Tras varios intentos de adaptar la obra a la gran pantalla y arduas negociaciones de los interesados con el autor del libro, el proyecto terminó quedar en nada. A finales de los 70, el actor retirado Hampton Fancher, tras varias reuniones con el excéntrico autor y asociado con el productor Michael Deeley, decidió hacerse con los derechos del libro y puso de nuevo en marcha el proyecto. Varias versiones del guión fueron redactadas por Fancher, puliendo la historia versión tras versión conforme se acercaba la fecha de comienzo del rodaje.

Ridley Scott se unió como director en febrero de 1980. Discrepancias estilísticas entre él y Fancher sobre el guión y la temática principal del film terminaron con la sustitución del guionista original por David Peoples. El guión final se desarrolló en diciembre de 1980, una amalgama editada a partir de las versiones de Fancher y Peoples, en la que se mostraba una historia que pese a seguir siendo ambientada en un contexto futurista, incorporaba elementos del género policiaco y del cine negro, en auge durante los años 40. Todo ello en busca de distanciarse de la pura ciencia ficción por parte de Scott quien acababa de estrenar *Alien* en 1979. (Bukatman, 2012)

La película se estrenó en 1982, acogida con una mala recepción por parte del público y la crítica en general. Parecía que aquel iba a ser el final de Blade Runner, sin embargo, con la llegada de la televisión por cable y el alquiler de VHS, la adaptación cinematográfica comenzó a llegar a los hogares, cada vez tornándose más popular entre las masas. La crítica especializada también comenzó a cambiar su visión sobre el largometraje y empezaron a aparecer artículos elogiando la obra en prestigiosos críticos de cine como Roger Ebert. (Ebert, 1992) Terminó por consagrarse como una película de culto. Se convirtió en un hito, marcando un punto y aparte en la estética de la ciencia ficción y el futurismo en la cultura popular, en especial sirviendo como base para lo que hoy se conoce como el subgénero *Cyberpunk*.

Desde entonces, la influencia de Blade Runner ha teñido la apariencia formal y arquitectónica de numerosos títulos como *The Matrix* (1999), *RoboCop* (1987), *Batman* (1989), *El quinto elemento* (1997), *Minority report* (2002), incluso películas de animación japonesa como *Akira* (1988) y *Ghost in the Shell* (1995). (Portella Lazáun, 2019)

Una de las particularidades de la primera entrega de Blade Runner es que cuenta nada menos que con siete versiones distintas. Sólo el mismo año de su estreno, 1982, cabe distinguir entre cuatro versiones: la versión prototipo previa al estreno, que fue rechazada por un público de prueba y no contaba con la aprobación del director; la versión de preestreno, en San Diego, que sólo fue emitida una vez, con algunas escenas extras post

corrección tras el debacle de la versión de prueba; la versión de estreno en Estados Unidos, a la que se añadía una voz en off escrita por un guionista ajeno al proyecto, en contra de lo que opinaba tanto el director como el actor protagonista, Harrison Ford, contramedida adoptada por las quejas del público en las anteriores versiones que afirmaban no entender bien el argumento; y finalmente la versión estrenada internacionalmente, que incluía una serie de escenas violentas censuradas en los Estados Unidos.

En 1986, una nueva versión fue editada por la compañía de televisión CBS para su emisión en la pequeña pantalla, diferenciándose del resto por una mayor censura de escenas violentas, blasfemias y desnudos. En 1992, una nueva versión llamada erróneamente montaje del director fue editada por Warner Bros. Basada en la versión prototipo, eliminaba las narraciones en off y añadía nuevas escenas. Aunque Ridley Scott no pudo implicarse más que con algunas indicaciones en el proyecto, y por tanto negó que pudiese considerarse su montaje, afirmó ser esta la versión con la que más cómodo se sentía hasta ese momento. Finalmente fue en 2007 cuando se concedió a Ridley Scott el control artístico completo sobre un nuevo montaje, dando pie al llamado *Final Cut*, la versión definitiva del film, con todas las escenas tal y como su director las había planeado inicialmente, y remasterizada a una calidad de imagen y sonido contemporáneas. Al ser esta la última y definitiva versión del film, será el montaje tenido en cuenta a la hora de elaborar los análisis realizados en este trabajo académico.

Durante los próximos treinta años al estreno de la primera entrega, la idea de una segunda parte estuvo rondando por las altas esferas de Hollywood. Bud y Cynthia Yorkin estuvieron negociando durante siete años los derechos legales y finalmente se hicieron con ellos. Vendieron los derechos a la productora Alcon Entertainment quedando el matrimonio en el papel de productores. Fue en 2011 cuando por fin se confirmó la realización de la secuela, ambientada 30 años tras la historia original. (Sammon, 2017)

Inicialmente se buscó que fuese Riddley Scott quién volviese a liderar la dirección del proyecto. Este se puso en contacto con Hampton Fancher, quien, junto a Michel Green, desarrolló un guión para la película. Por incompatibilidades entre diferentes proyectos, Scott no pudo ocuparse en última instancia de la dirección como estaba previsto, por lo que se buscó a un sustituto y así fue como Denis Villeneuve pasó a encargarse de dirigir el film. Roger Deakins sería el encargado de fotografía, Sam Hudecki y Darryl Henley se encargarían de la concepción artística y Denis Gassner del diseño de producción.

Como era de esperar, la producción no fue tarea fácil. Se esperaba una crítica feroz y la inevitable comparación con su predecesora. Durante las fases de desarrollo tuvo que imaginarse la evolución natural del icónico mundo ideado casi cuarenta años antes por Scott, buscando respetar la esencia del material original pero reflejando un nuevo capítulo que mostrase el paso del tiempo. La secuela cuenta con evidentes semejanzas

con la entrega original, un ritmo lento y tono serio, los fundamentos estéticos que la respaldan se basan en los mismos paradigmas y se pueden apreciar numerosas referencias y guiños hacia la película original. Pero a su vez, se aprecia un esfuerzo por mostrar un estilo propio y actualizado de ese mundo apocalíptico del mañana. Ese futuro donde se reflejan las preocupaciones e inquietudes contemporáneas actualizadas respecto a la precuela, como el apocalipsis ecológico y energético. El universo de la saga se amplía, mostrando nuevos escenarios y paisajes más allá de la ciudad de Los Ángeles, pero siguiendo el mismo hilo conductor de la anterior entrega a nivel argumental y atmosférico, entendiéndose más bien como un nuevo estrato sobre el escenario diseñado cuarenta años atrás, que refleja el paso de los años y un cambio en la visión que tenemos de ese futuro poco optimista que caracteriza a Blade Runner.

El vacío argumental de 30 años entre ambos films, se completó con una serie de cortos publicados en la red a modo de campaña de marketing previa al estreno de la película. El 6 de octubre de 2017, se estrenó finalmente la segunda entrega: Blade Runner 2049. Recibió poco respaldo por parte del público reflejado en una pobre recaudación, llegando a considerarse un moderado fracaso económico comparado con las previsiones estimadas. La crítica, por otro lado, supo apreciar sus cualidades con alabanzas en valoraciones y reseñas. Scott Collura (2017) afirma:

Blade Runner 2049 confronta los temas, la trama y los personajes de la película de 1982 sin canibalizar, negar o

arruinar retroactivamente ninguno de esos elementos. Mas bien expande y desarrolla orgánicamente lo que vino antes. Es una película profunda, rica e inteligente, visualmente impresionante y llena de grandes conceptos de ciencia ficción, y por la que valía la pena esperar 35 años.

Pese a la reducida recaudación, la calidad del film fue casi unánimemente alabada y recompensada con varias nominaciones a los premios Oscar y BAFTA, de los cuales ganó la condecoración a mejor fotografía y efectos visuales.



Figura 1. Fotograma de *Blade Runner 2049*. Azotea de Moebius 21.

1.2 METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA

Conocido el contexto tras la saga Blade Runner y sus circunstancias, cabe acotar que no se busca profundizar en los aspectos cinematográficos, sino que se persigue un análisis desde la óptica de la arquitectura. En particular un aspecto concreto explorado en ambos films: La vivienda de sus protagonistas y el proceso de ideación tras su configuración y estética, visto como un ejercicio de imaginar el modo de habitar en tiempos futuros.

El objetivo, en líneas generales, es el de realizar una comparación entre dos modos de habitar, dos visiones de la vivienda desde la perspectiva de épocas distintas. Utilizando como punto de enfoque comparativo los apartamentos mostrados en ambos films. Se señalarán las innumerables similitudes y destacará la evolución estética, conceptual y representativa de la visión de futuro que se percibe como característica de cada época. Utilizando el cine como pretexto para extraer la representación y diseño de los espacios habitables en el momento de su producción.

Trabajando en concreto con estas dos películas: Blade Runner 2019 y su secuela Blade Runner 2049, se busca establecer una serie de paralelismos y divergencias en lo relativo a la vivienda, utilizando como base la conexión narrativa y la unicidad conceptual entre ambas. Esta elección, no resulta arbitraria, responde a la pretensión de trabajar con la estética y la imaginería futurista de los modelos de habitación, tomándolos como

especulaciones más o menos acertadas sobre la arquitectura de un tiempo aun por llegar.

La decisión de escoger estas dos películas responde a su innegable valor artístico y cinematográfico, así como en segundo lugar, a la potencialidad de estudiar comparativamente dos interpretaciones de un mismo fenómeno: la perspectiva del futuro de nuestra arquitectura con cuarenta años de separación entre los procesos de ideación. Ambos films conviven como dos piezas de un mismo cosmos, en dos tiempos y contextos diferentes, con sus subsiguientes disparidades y sus ineludibles paralelismos. Cada una de las obras plantea una realidad urbana y arquitectónica que goza de su propia idiosincrasia, reflejando, a su vez, las diferencias propias de haber sido concebidas con cuarenta años de diferencia. El objetivo es analizar qué aspectos de la arquitectura que se realizaba en los años ochenta se ven proyectados en la concepción de la vivienda futurista de la película original y, consecuentemente, de qué arquitectura de la actualidad se nutre el apartamento mostrado en el reciente largometraje.

En definitiva, el punto de partida es estudiar la evolución que el diseño de producción considera que ha sufrido la arquitectura de viviendas en las últimas cuatro décadas a través de sus reflejos en estas dos conceptualizaciones cinematográficas del futuro de la ciudad de Los Ángeles. Y así mismo, comparar ambos objetos de estudio con referentes reales, para establecer un paralelismo entre la visión que se buscaba

mostrar de un futuro y qué materia prima arquitectónica se escogió para representarla.

Para la elaboración del análisis, se han desglosado minuciosamente las películas en fotogramas, cribado los más representativos de cada film y seleccionado de forma pormenorizada aquellos en los que se muestra el objeto de estudio: la vivienda. Una vez aisladas estas escenas, se ha escogido entre sus imágenes las necesarias para establecer una toma de datos que permita comprender por completo, o de la forma más fidedigna posible, el espacio arquitectónico y su uso. Para la secuela, aun reciente y carente de documentación de estudio, se realizará con los datos obtenidos una planimetría detallada, análisis de iluminación, un catálogo de mobiliario y objetos notables que ayudan a comprender la forma de habitar. Para el film original, dado el extenso volumen de material que puede hallarse por parte de otros autores, el análisis pasará más por ser una tarea de recopilación y criba de las representaciones más acertadas y respaldadas de la vivienda mostrada en el largometraje así como el mismo catálogo de mobiliario y objetos notables.

Una vez analizadas ambas viviendas, extraída una documentación gráfica y escogido un referente real que refleje la esencia de cada uno de los paradigmas arquitectónicos, se pasa a concluir con una comparación entre ambas arquitecturas. Se reflexionará sobre la relación existente entre la concepción de la arquitectura de vivienda para el futuro y su modo de representación basado en arquitectura existente de épocas pasadas, así como el cambio sufrido en esa visión de la arquitectura futurista.

2.1 BLADE RUNNER 2019

Hablar de la dirección artística y el diseño de producción en *Blade Runner* es hablar sin duda de Ridley Scott, quién ejerció un estrecho control sobre todo el proceso creativo. El director fue escogido específicamente para trabajar en el largometraje por su fama de alcanzar una gran calidad visual y escala en sus obras, dado que a diferencia de otros directores se implicaba en los aspectos estéticos de la producción tanto o más que en la mera dirección de escenas. Su formación artística comenzó con el estudio de la pintura y el dibujo, el diseño gráfico y finalmente el interés por el cine. Tras sus estudios, trabajó durante años como diseñador y director artístico de más de dos mil cortos publicitarios para televisión, los cuales le granjearon un sentido de la estética y el diseño de producción muy ligado a su forma de trabajar más adelante como director de cine. Se puede decir que Scott concede la misma importancia a la atmósfera, los objetos, la arquitectura y el contexto dónde suceden las escenas que a la propia acción que dirige.

Para él todo eran una serie de capas de detalle superpuestas para alcanzar visualmente la representación de un mundo realista y rico, rebosante de profundidad en sus detalles y rincones. Alguien dijo que Scott era la pesadilla de cualquier afamado diseñador artístico, pues sin duda tratará de controlar estrechamente su trabajo. Incluso se tomaba la molestia de ilustrar sus ideas en pequeños bocetos conocidos por los encargados de

la producción como Ridleygrams, los diagramas de Ridley, esquemas de escenas y escenarios que reflejaban exactamente el aspecto formal que perseguía plasmar en sus escenas.

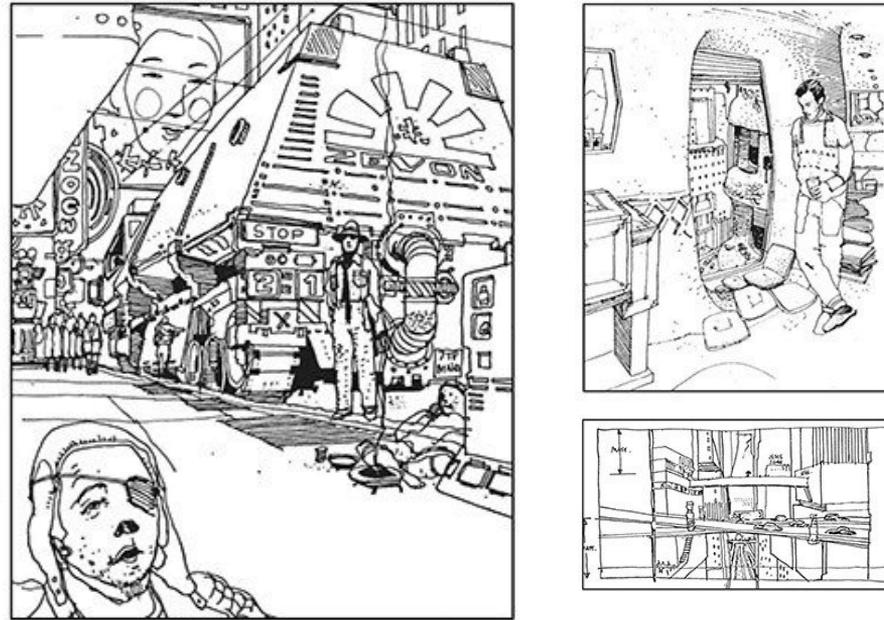


Figura 2. “Ridleygrams”. Bocetos de concepto de Ridley Scott.

La forma de trabajar de Scott, comienza por la búsqueda de referentes visuales para la atmósfera general que trata de visualizar. En este caso, algunos de sus referentes fueron los abarrotados grabados de William Hogarth, fotografías de los años 30 y las películas de cine negro de los 40.

Menciona también como inspiración la obra pictórica de Edward Hopper, concretamente el cuadro *Nighthawks* que en palabras del director, representaba perfectamente la atmósfera nocturna y el sentimiento de soledad. La publicación antológica de historietas *Heavy Metal*, también fue una de sus mayores influencias, a través de dicha publicación descubrió la obra de Moebius y su estilo de ilustración tan particular del que se hablará más adelante. (Sammon, 2017) En definitiva, Scott buscaba una atmósfera recargada, plagada de claroscuros y con un estilo propio muy particular, donde la moda y el estilo de cuarenta años atrás se fusiona con la tecnología rudimentaria y descuidada de cuarenta años en el futuro.



Figura 3. Fotograma de *Blade Runner*. Paisaje urbano de Los Ángeles en 2019.



Figura 4. *Nighthawks*. Pintura del artista Edward Hopper.



Figura 5. *Southwark Fair*. Gravado de William Hogarth

Para lograr una visión creíble de la ciudad y los objetos que se iban a producir, Scott gustaba de contratar diseñadores industriales, encargar el diseño de algún elemento necesario para la producción y a partir de ahí confeccionar una estética unitaria para toda la película.

Así fue como Syd Mead entró en el proyecto, en calidad de “Futurista visual” comenzando con el diseño de varios vehículos. Scott pensaba que su estilo era demasiado pulido y limpio, pero admiró la representación realista y exhaustiva de sus ilustraciones. Con sus bocetos, Mead no solo representaba el objeto que diseñaba, sino que lo acompañaba de todo un entorno y en definitiva imaginaba el mundo que rodeaba sus bocetos. De ese modo terminó interviniendo también en el desarrollo de la imagen de ciudad, la configuración del apartamento y otros decorados interiores.

Mead comenta que el planteamiento inicial para la ciudad radica del intento de verosimilitud, diseñar algo que se presente creíble para el espectador en pantalla. Este proceso se presenta como una tarea compleja que radica en la maestría a la hora de darle un sentido al objeto diseñado, una forma que parta de la función, sin que esta contraste demasiado con la percepción subconsciente del espectador de cómo cree él que debería funcionar realmente el objeto representado. De este modo, si a nivel subconsciente la forma del objeto evoca un uso creíble, el espectador lo tomará como algo realista y creíble. (Lightman, 1982)

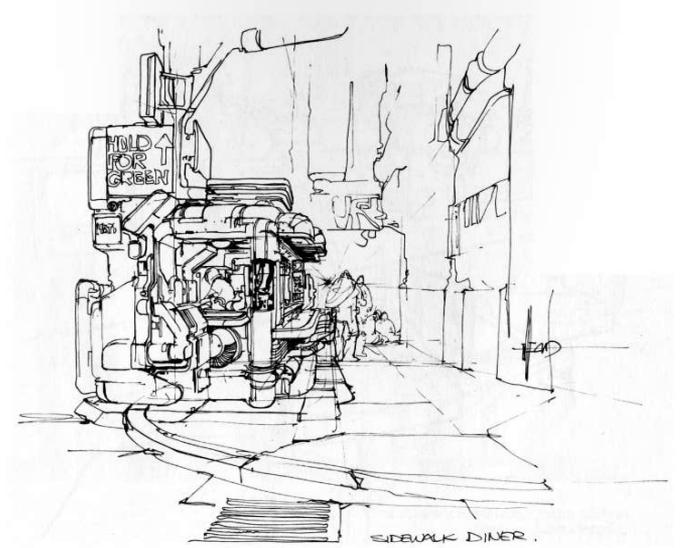


Figura 6. Entorno urbano de Los Ángeles. Boceto de Syd Mead

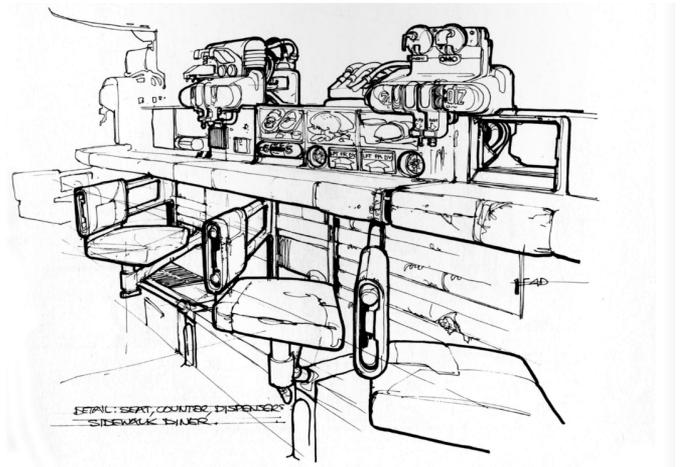


Figura 7. Detalle del puesto de fideos. Boceto de Syd Mead.

Como se ha mencionado con anterioridad, una de las mayores referencias en cuanto al diseño de entornos urbanos en la película fue la obra del dibujante Moebius (Jean Geraud), en particular su historieta *The long tomorrow*, publicada en la revista antológica: *Metal Hurlant* y posteriormente en su versión americana: *Heavy Metal*, que la hizo llegar a ojos de Scott. Dicho cómic presenta una aventura policiaca que bebe del cine negro y presenta una ciudad caótica y futurista, prácticamente la misma visión del mañana que puede verse en los diseños que Mead acabaría desarrollando para *Blade Runner*.

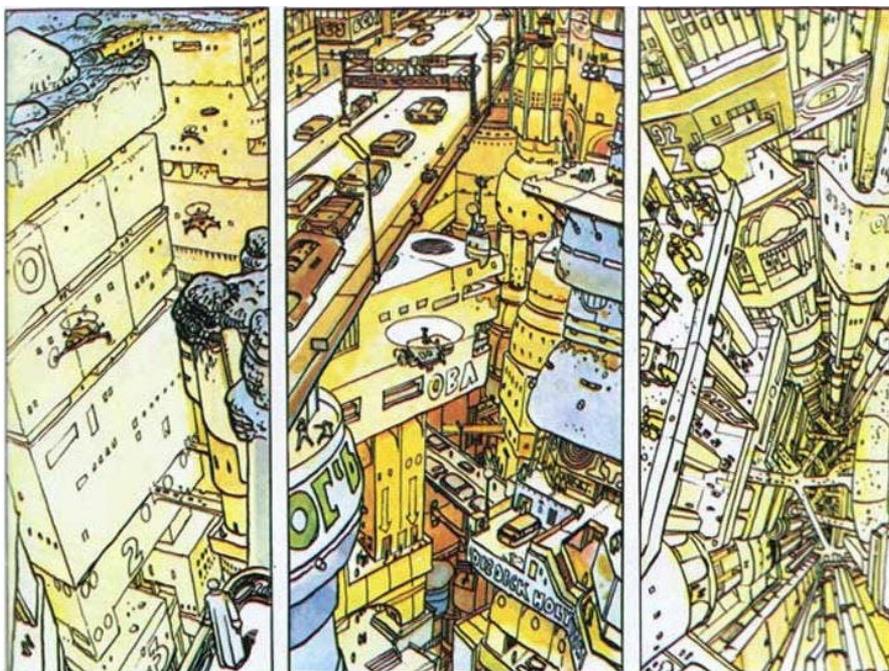


Figura 8. Viñetas de *The Long Tomorrow*. Ilustrado por Moebius.

El razonamiento de Mead para la evolución de la ciudad parte del planteamiento de que las grandes urbes de hoy día tienden a crecer en altura. Esto llevado al extremo se combina con la idea que se iba buscando de suponer un mundo en el que la cadena de consumo está rota. Todo el capital reside en unas pocas empresas e individuos que terminan por controlar por completo la sociedad. Esto lleva a dividir la ciudad en varios niveles que a su vez terminarían por conectarse entre sí, creando literalmente diferentes estamentos sociales estratificados en altura dentro de la ciudad. (Lightman, 1982)

De ese modo, supusieron que las clases más altas y los grandes magnates querrían vivir en los grandes volúmenes de edificios nuevos, arquitecturas prístinas y monumentales a muchas alturas sobre el antiguo nivel de la ciudad. Mientras tanto, en su base, las calles quedarían relegadas a un espacio residual, casi como los alcantarillados de París o las abarrotadas calles de Hong Kong, Shangai o Tokio (Ceresa, 2017).

Un lugar inhóspito, insalubre y saturado por un exceso de población desfavorecida, en una lucha constante por la supervivencia y la adaptación en un ambiente contaminado, oscuro y rodeados por un exceso de publicidad, neones, vehículos y maquinaria abandonada. Un laberinto congestionado de transeúntes, culturas e idiomas fruto de una globalización violenta y descontrolada. En definitiva una sociedad basada en la actual pero exagerada y retorcida hasta su extremo.

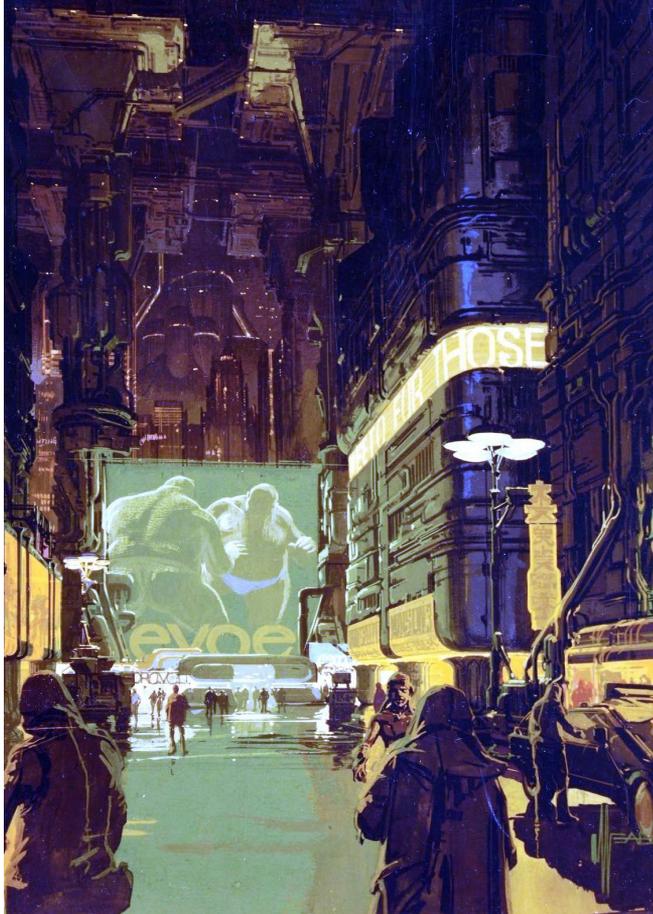


Figura 9. Conceptos para *Blade Runner* de la ciudad de Los Ángeles. Ilustraciones de Syd Mead.

Scott defiende que siendo realistas, la arquitectura seguramente no se vaya demoliendo para dar paso a las nuevas construcciones, sino que buscará adaptarse a base de reformas, añadidos, parches. Elementos de instalaciones y tecnología emergiendo por las fachadas, luciendo las tripas del edificio en su exterior. Nuevos volúmenes nacen sobre los edificios ya existentes con una estructura reforzada sin mucho cuidado, uniones entre azoteas y en definitiva un crecimiento orgánico descontrolado en todos los aspectos para dar paso a la adaptación técnica. A este proceso de conversión de elementos antiguos a través de parches y añadidos superpuestos, se bautizó como retrofitting. El concepto de retrofitting es algo que se extiende en todos los aspectos del film y pasa a ser el eje vertebrador de toda la estética en Blade Runner, sus diseños, su arquitectura y su atrezo.

Este paradigma de futuro retroalimentado de otras épocas anteriores da lugar a un presente dinámico que integra estrato sobre estrato que al paso del tiempo se transforman nuevamente en pasado. Por lo tanto nuevamente se aprecia como una deformación esperpéntica de la realidad, teniendo en cuenta que las ciudades reales no son más que una suma de estilos, épocas y artefactos superpuestos.

Para la ciudad, Scott afirma haberse basado en el caos ya existente en las grandes urbes americanas como Nueva York o Chicago. Mega urbes en las que multitud de sistemas se solapan en un equilibrio inestable, en el que el más mínimo fallo en el entramado de la luz, en las fuerzas de seguridad

o la red de transporte sume la ciudad en el caos temporalmente. Esto llevado cuarenta años en el futuro, supone el director, debe verse muy parecido a lo que se estipula en Blade Runner. (Sammon, 2017)

Tras el concepto de Retrofitting, se puede apreciar una clara influencia de la arquitectura High-Tech de los 70. Como referente de este movimiento e inspiración para la estética urbana de la película cabría destacar el edificio Lloyds de Richard Rogers, o el Centro Georges Pompidou de Renzo Piano y Rogers en París. Una arquitectura con las instalaciones vistas en fachada, las tripas expuestas y la tecnología por bandera. Exactamente la estética Retrofit que Scott buscaba representar.



Figura 10. Centro George Pompidou. Renzo Piano y Richard Rogers.



Figura 11. Edificio Lloyd. Richard Rogers.

Este interés por la tecnología en la arquitectura, comenzó a formarse a mediados del siglo XX, fruto del creciente desarrollo de la tecnología. Los avances técnicos habían dejado de ser algo exclusivamente industrial y las

maquinas comenzaban a abrirse camino en los hogares en forma de electrodomésticos. La primera respuesta arquitectónica a esta revolución se encuentra en las propuestas del grupo Archigram, constituido por la Asociación de Arquitectura de Londres, a inicios de los 60. Mostraban surrealistas diseños futuristas y tecnológicos. Meras ideas sin intención alguna de ser construidas, desarrolladas en sus años formativos. Las imágenes carentes de todo realismo no buscan más que provocar el debate, la incorporación de la tecnología y la sistematización mecánica de la arquitectura.

De esta forma quedaba desdibujada la línea entre la maquinaria y la arquitectura, haciendo gala de una estética más propia de una película de ciencia ficción. Estas imágenes supusieron una revolución contra lo establecido, cuestionando hasta los principios más básicos de la arquitectura.



Figura 12. The Walking City. Ilustración de Archigram.

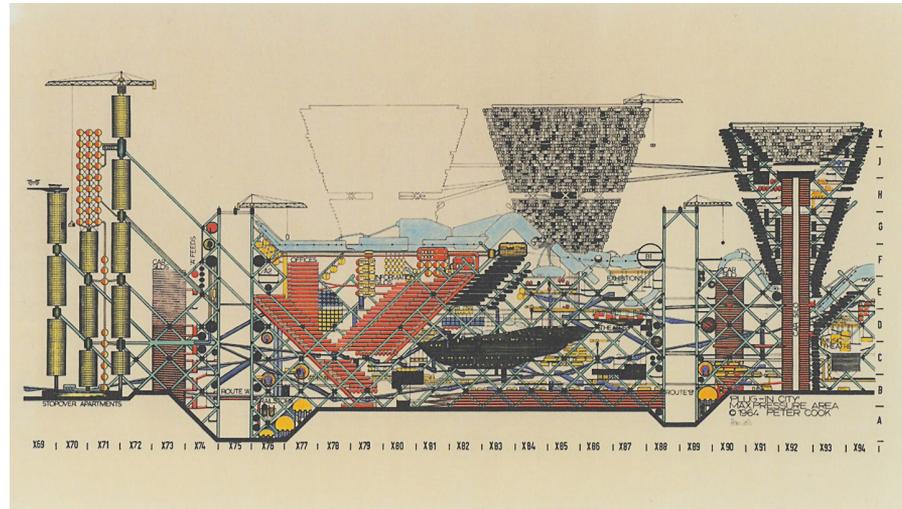


Figura 13. The Plug-In City. Ilustración de Archigram.

Para el apartamento de Deckard, se buscó una estética muy concreta. Scott quería reflejar que era el apartamento de un hombre soltero, mostrando un aura de desorden y elementos destartalados que han sido reparados sin mucho cuidado.

Para la cocina se utilizó de nuevo el concepto de retrofitting, se buscaba replicar la imagen característica de los primeros electrodomésticos con icónicos acabados de baquelita en color marfil y ribetes cromados. Este aspecto moderno y déco, envejece de una forma muy particular al ir acumulando una patina de mugre que le confiere un aspecto usado muy representativo del paso del tiempo. Este principio se lleva a toda la cocina,

dando la impresión de estar constituida por módulos prefabricados de algún material plástico conformado al vacío, estratificado con esa pátina que refleja el continuo uso y la vetustez de sus acabados, buscando ese contraste entre lo antiguo y lo nuevo, lo artesanal y lo prefabricado. (Lightman, 1982)

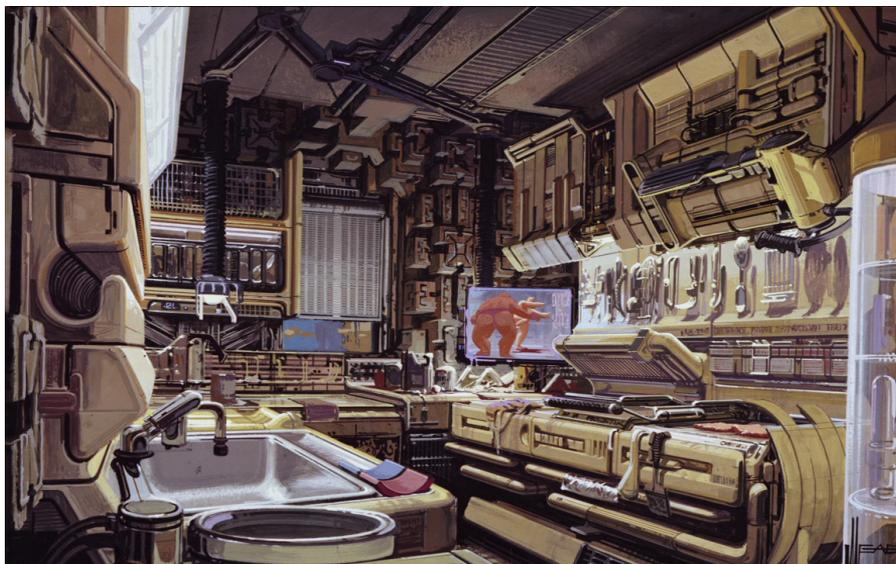


Figura 14. Arte conceptual para cocina de Deckard. Ilustración de Syd Mead.

Para el baño por ejemplo, se buscó un espacio estrecho tipo Pullman, de apariencia prefabricada como si el habitante hubiera llegado a un espacio ya construido hace años, y simplemente hubiera instalado los módulos externos, dotando a ese espacio del uso requerido. Una vez más, ejemplo de retrofitting, empleando una arquitectura de épocas pasadas forrada por elementos tecnológicos que permiten el uso de acuerdo a las necesidades del tiempo que se intenta representar en la película.



Figura 15. Arte conceptual para baño de Deckard. Ilustración de Syd Mead.

2.2 BLADE RUNNER 2049

A diferencia del diseño para la primera entrega, tan estrechamente controlado por Ridley Scott. El director no pudo encargarse de nuevo de esta segunda entrega y cedió su posición a Denis Villeneuve, quedando Scott relegado a la posición de productor. Junto al director artístico, y Roger Deacon a cargo de la fotografía, se reunieron durante días y confeccionaron la película, fotograma a fotograma, diseñando un storyboard del largometraje completo. En esta visión conjunta, la estética, arquitectura, composición e iluminación iban de la mano.

Pese a tener claros los referentes de la entrega interior, se planteó la ciudad desde un enfoque ligeramente distinto. Cuarenta años habían pasado y la catástrofe ecológica se había agravado en aquel mundo inhóspito, pasado el punto de no retorno. Se podría decir que si en el film original predomina el caos previo a la catástrofe, en Blade Runner 2049 esa catástrofe ya ha ocurrido, y lo que podemos ver son los restos de una sociedad que ya ha pasado su fecha de caducidad.

La ciudad de Los Ángeles ya no está constantemente bañada por la lluvia ácida, sino por nieve igualmente corrosiva, un amago de exagerar la preocupación real sobre el cambio climático. Una enorme muralla actúa de presa y rodea toda la ciudad conteniendo el creciente nivel de los océanos. (Miller, 2017)



Figura 16. Ciudad de Los Ángeles. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 17. Publicidad holográfica. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 18. Silueta del edificio Wallace. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 19. Calle con quitanieves. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

La comida orgánica prácticamente ha desaparecido salvo granjas de gusanos de los que se extrae la proteína, la energía se obtiene de grandes campos con chimeneas solares ocupando las grandes extensiones desiertas de un planeta semi abandonado y sin recursos naturales que seguir extrayendo. En las calles de la ciudad, la saturación publicitaria, las luces y los colores estridentes contra el oscuro ambiente siguen predominando, pero un avance tecnológico se advierte, la presencia de hologramas dotados de inteligencia artificial.

Los grandes edificios monumentales de las corporaciones se erigen como fantasmas en el horizonte, a la sombra de los cuales el laberinto de callejuelas luce mucho más austero, frío, no tan congestionado como en la entrega anterior, representando que muchos de sus habitantes han huido a las colonias fuera del planeta o han perecido. Grandes y toscas máquinas quitanieves surcan el espacio urbano. Gassner comenta que el diseño de la máquina quitanieves representa bastante bien la estética general del film, extrapolable a toda la ciudad: un objeto tosco, robusto y funcional capaz de aguantar estoico en aquel apocalipsis nevado.

Dennis Gassner, encargado del diseño de producción, cuenta que los primeros pasos fueron nuevamente la búsqueda de referentes. Cuando preguntaron a Villeneuve cómo resumiría en una palabra la estética general que aspiraba a conseguir este dijo “Brutality”. Comenzaron sondeando Londres, donde se pensaba en un inicio que tendría lugar el rodaje. De allí sacaron la mayor parte de ideas, gravitando hacia los robustos edificios

prismáticos de hormigón de los años 50. Pese a buscar una evolución sobre su predecesora, no se comienza intentando replicar su estética sino que trataba de obtenerse esa atmósfera opresiva, esa oscuridad y desesperación existencial a través del hormigón desnudo y empleando un collage de fachadas, formas y volúmenes de la arquitectura brutalista londinense, para obtener ese entorno frío y austero. Algunos de los referentes que afirma Deakins, el director de fotografía, que utilizaron de base para definir la estética que iban buscando son: el Barbican center, la torre Trellick y el centro de artes de South Bank. Todos ellos, referentes que encajan perfectamente con el tipo de aspecto que se buscaba para la arquitectura de esta ciudad robusta e impersonal.(Bosley, 2018)



Figura 20. Centro de artes de South Bank. Londres 1968.



Figura 21. Barbican Center. Londres 1982.

El director, Villeneuve acuñó el término “Post Neo-Brutalismo” para referirse en la película a la evolución de este estilo, resignificado para representar la arquitectura de 2049, de nuevo adosando elementos externos, parches y estratos de tecnología, instalaciones y un exceso publicitario, que dotarían al estilo de un nuevo carácter cyberpunk. Finalmente, la grabación no tuvo lugar en Londres por problemas de espacio en estudio.



Figura 22. Torre Trellick. Londres 1972.

Por recomendación del propio Ridley Scott, la grabación tuvo lugar en Budapest, de dónde se acababa extrayendo también gran parte del lenguaje visual de la ciudad. Las grandes fabricas de origen ruso, la colorida arquitectura secesionista húngara, todo ello pasó a formar parte de aquella nueva visión oscura de Los Angeles en 2049.

Casi toda la ciudad fue construida a base de maquetas hiper-realistas sobre las cuales el equipo de grabación pudiera tener un control total a la hora de filmar la ciudad de forma realista para su representación en

escena. El estudio Weta Workshop fue encargado con la ardua tarea de construir estos grandes volúmenes con un tremendo nivel de detalle y cuidado con la escala. (McPherson, 2019)



Figura 23. Maquetas realizadas por Weta Workshop para *Blade Runner 2049*.

Una de las mayores diferencias con su predecesora, es la expansión del universo del saga. Mientras que en la primera entrega el film se centraba únicamente en la ciudad de Los Ángeles y algunos escenarios interiores, en la segunda entrega se exploran otras localizaciones donde de nuevo la visión post-apocalíptica del futuro es representada de formas diversas. Destacan sobre todo: el área de San Francisco, relegada a un enorme vertedero de chatarra conocido como “Trash mesa” donde los grupos más desfavorecidos buscan en la basura para sobrevivir, y enormes fábricas abandonadas se utilizan como talleres de explotación infantil con huérfanos abandonados. Y la ciudad de las vegas, totalmente abandonada, mostrando ruinas y enormes esculturas parcialmente sepultadas en la arena del desierto. Un cementerio radiactivo incompatible con la vida, todo ello bañado por un filtro de luz anaranjado inspirado en las tormentas de arena roja de Sydney, que originaron algunas de las imágenes más características de la película y consolidaron el Oscar de fotografía para Roger Deacon.



Figura 24. Izquierda: Fotogramas de Las Vegas en *Blade Runner 2049*.

Derecha: Sydney durante una tormenta de arena.

Respecto a los interiores, vale la pena destacar tres espacios principalmente. La comisaría de la policía de Los Ángeles, el edificio de la corporación Wallace, y finalmente el apartamento de K, el protagonista del film.

La comisaría presenta un acabado que recuerda a los principios que se buscaron en la precuela para lugares como la cocina o el baño del apartamento de Deckard. Módulos prefabricados, texturas lisas y blancas blancas imitando un acabado retro de baquelita, pero a su vez percibido como un elemento externo, yuxtapuesto sobre una arquitectura previa. Elementos High-tech superpuestos sobre arquitectura brutalista, la esencia misma de la estética del film, la superposición de lo nuevo y lo antiguo. Si bien este espacio se muestra algo más limpio y menos usado, dando un aspecto más impersonal y propio de una institución gubernamental.



Figura 25. Comisaría del LAPD. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

Sobre el edificio de la corporación Wallace, destaca en primera instancia su magnitud. Heredera de los volúmenes piramidales de la compañía Tyrell en el primer film. Su tamaño aun mayor que el de su predecesor, se encuentra totalmente fuera de escala, casi como un accidente geográfico más que un elemento arquitectónico de la propia ciudad. Sus líneas puras y limpias con un estilo muy minimalista y prismático destacan frente al convulso resto de la ciudad, haciendo hincapié en la idea inicial de que las clases sociales más altas y conglomerados vivían a mayor altura, en lugares nuevos y ajenos a la sucia y caótica cota cero. En su interior, este espacio presenta algunas de las visuales más impactantes de la película.

Enormes espacios vacíos, prismas puros, juegos de luces y sombras a través de láminas de agua que reflejan una luz cáustica en los planos pétreos que configuran el espacio. La arquitectura que inspiró este escenario de gran riqueza arquitectónica, no es otra que una propuesta de concurso del estudio Barozzi Veiga. La imagen final vista en pantalla refuerza el carácter simbólico a través de la simetría, los volúmenes pesados y grandes vacíos.

También comenta Gassner, que para obtener esa atmósfera casi espiritual de la arquitectura, se basó en una experiencia vivida en un templo de Kyoto donde recuerda perfectamente el sonido de cada paso sobre el pavimento, con un sonido que dotaba de cierta solemnidad al conjunto. (Kadner, 2017) El interior de este edificio bebe de todas esas referencias y se presenta como un espacio vacío, pulcro, de luz cálida y una cualidad

espacial más característica de un templo y una rotundidad geométrica que casi recuerda al antiguo Egipto, contrastando fuertemente con el resto de los decorados del film.



Figura 26. Arriba izquierda: Imagen de concurso del estudio Barozzi Veiga.
Arriba Derecha: Arte conceptual de *Blade Runner 2049*.
Abajo: Escena de *Blade Runner 2049*.

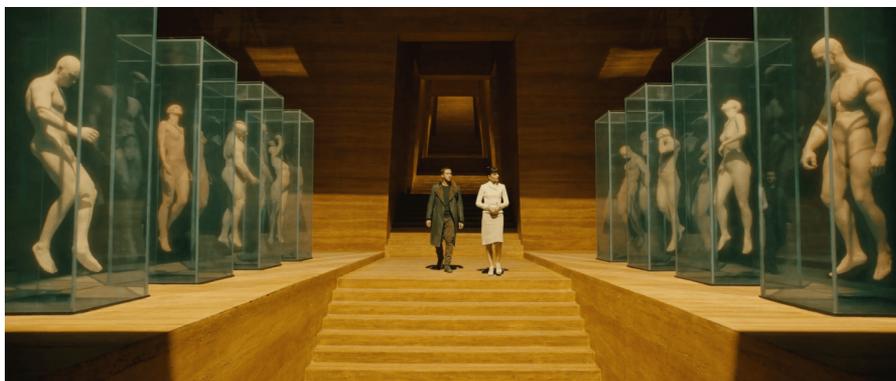


Figura 27. Interiores de Corporación Wallace. Fotogramas de *Blade Runner 2049*.

Finalmente el apartamento de K, protagonista que en esta ocasión no es humano sino replicante. La vivienda se diseñada como uno de los escenarios fundamentales del film ya que aparece en numerosas escenas. Se podría decir que forma parte del propio personaje, ayudando a describir visualmente su personalidad.

En el exterior se presenta como un edificio de carácter brutalista, una fachada extrapolada de un referente real construido en las calles de Budapest, aunque visiblemente modificado con los neones, ampliado en altura y añadidos elementos de instalaciones exteriores que el confieren la cualidad retrofit tan característica de la saga.

Una vez dentro, una gran escalera asciende por el edificio de viviendas, mostrando la pobreza y desolación de los habitantes que pueblan los espacios comunes poco cuidados. El protagonista, K, sube a pie todo el trayecto por las largas escaleras de ida y vuelta, entre insultos y desprecios hasta la misma puerta de su morada, vandalizada con insultos escritos en la misma.

Al entrar descubrimos un espacio austero, con acabados de hormigón, líneas de despiece y chaflanes que dotan al espacio de esa cualidad tecnificada, como si de hormigón prefabricado se tratase. El modulo presenta un espacio bastante impersonal y limitado, un apartamento estudio en el que el mobiliario se encuentra modulado y encastrado en las paredes. Las únicas pinceladas de personalidad vienen dadas a través de

los escasos objetos y posesiones del protagonista, disgregados por algunos rincones como única huella de que allí habita alguien. Se podría decir que es un espacio sumamente funcional, diseñado para reflejar una completa ausencia de personalidad. Poco a poco se puede apreciar como el espacio cobra vida con la incorporación de la acompañante holográfica, Joi, el único lazo emocional del protagonista que lo distancia de ser una mera máquina pragmática y sin sentimientos.

Otra importante apreciación del lugar es su iluminación. Pese al gran ventanal que da a fachada, lo que predomina es la luz artificial, luminarias que se apagan y encienden con un degradado luminoso en función de la



Figura 28. Localización real del edificio en Budapest. Extraído de Google Maps

proximidad de quien habita el espacio. La iluminación fue diseñada para ser lo suficientemente distinta como para percibirse como un elemento del futuro pero no tan exótica que resultase distrayente para el espectador.



Figura 29. Fachada de Moebius 21. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 30. Acceso de Moebius 21. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 31. Escalera de ascenso a la vivienda. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 32. Zona común del edificio. Fotograma inédito de *Blade Runner 2049*.

3.1 APARTAMENTO 9732

Por desgracia no es posible establecer una planimetría totalmente realista de la vivienda de Deckard. Dada la complejidad laberíntica de la distribución, el increíble nivel de detalle, la penumbra y los claroscuros con la que aparece en pantalla, y el hecho de que los espacios mostrados solo permiten apreciar parcialmente distintas estancias de la vivienda, pero sin posibilidad de saber como son las circulaciones que los conectan de forma concreta.

A lo largo de los años, este apartamento ha sido objeto de estudio e interés. Muchos han intentado elaborar una planta coherente con éxito moderado, pues pese a tener concordancia con las escenas mostradas en el film, cada versión que se intenta representar difiere de las anteriores notablemente, precisamente en los espacios de conexión entre estancias, privando de la capacidad de comprender realmente la distribución y el sentido de la vivienda.

Dada la abundancia de intentos que se han realizado al respecto tanto por aficionados como en publicaciones académicas y por expertos en la materia, no se va a intentar repetir dicha labor, sino señalar las aproximaciones que parecen contar con mayor respaldo gráfico y concordancia con las imágenes mostradas en pantalla.

En concreto, tras una búsqueda exhaustiva se ha comprobado que una de las recreaciones más fidedignas es el trabajo realizado por Stinson Lenz, un diseñador freelance de Philadelphia. Lenz, muy versado en el uso de Sketchup y otros programas de representación informatizada, ha extraído línea a línea de cada escena, recreando el modelo tridimensional de cada estancia y superponiéndolo a las escenas para comprobar su exactitud y métricas. Es por ello que puede comprobarse de forma visual la exactitud del trabajo, pese a que como se ha expuesto con anterioridad, las conexiones entre las distintas estancias del modelo final son mera especulación.

En cualquier caso, de cara al análisis, en este caso no es necesaria la generación de una planimetría precisa, pues el caso de estudio que nos ocupa está más centrado en la atmósfera generada, la forma de habitar la arquitectura y la configuración de los espacios de acuerdo a extraer la intención que hay tras su concepción, y el proceso seguido para llegar a configurar de esa forma la representación de la vivienda.

A través de los datos obtenidos del modelo tridimensional generado por Lenz, es más que suficiente para extraer la esencia arquitectónica de vivienda, quizá incluso la información sea más útil, desde el punto de vista de un espectador o habitante que una planta o unos alzados, pues estos no permiten experimentar el espacio en toda su dimensión.



Figura 33. Antesala con escritorio. Arriba: fotograma de *Blade Runner*
Abajo: análisis de Lenz sobre fotograma.

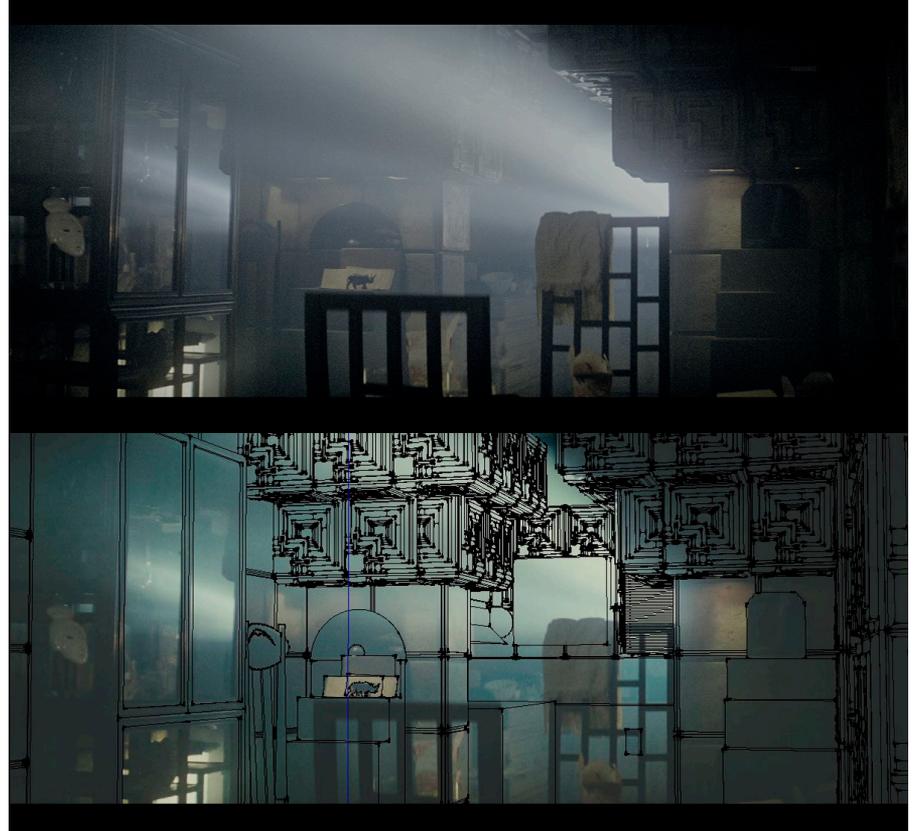


Figura 34. Antesala desde ángulo alterno. Arriba: fotograma de *Blade Runner*
Abajo: análisis de Lenz sobre fotograma.



Figura 35. Salón con máquina ESPER. Arriba: fotograma de *Blade Runner*.

Abajo: análisis de Lenz sobre imagen del rodaje.

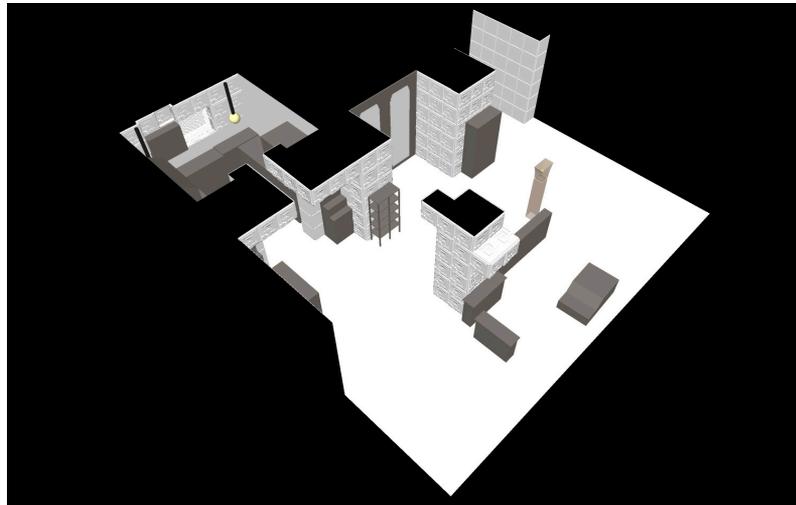
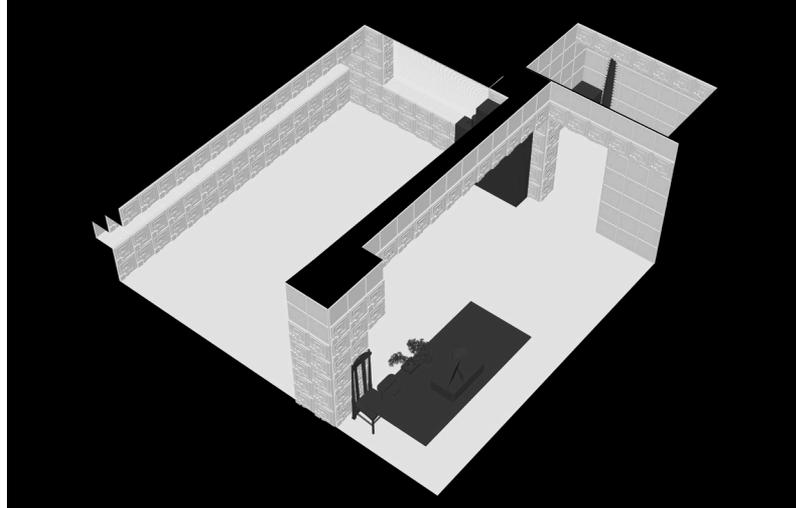


Figura 36. Representación tridimensional de la antesala, cocina y el salón basados en análisis. (Lenz, 2014)



Figura 37. Rellano de acceso. Fotograma de *Blade Runner*.



Figura 38. Rellano, detalle de baldosas azules. Fotograma de *Blade Runner*.

De estas imágenes se extrae la aparición fugaz de una variación color turquesa de las baldosas basadas en la Casa Ennis, y la presencia de otra puerta, posiblemente de acceso a otro de los apartamentos en la misma planta.

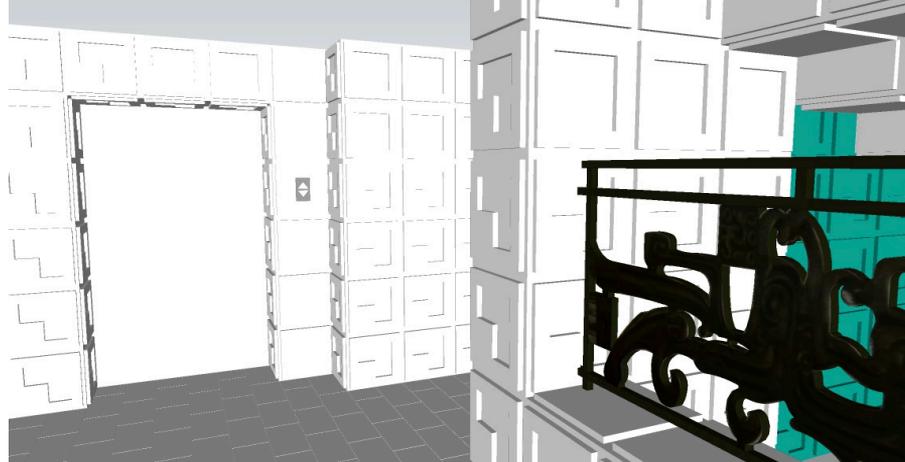


Figura 39. Vista tridimensional desde el ascensor. (Lenz, 2014)

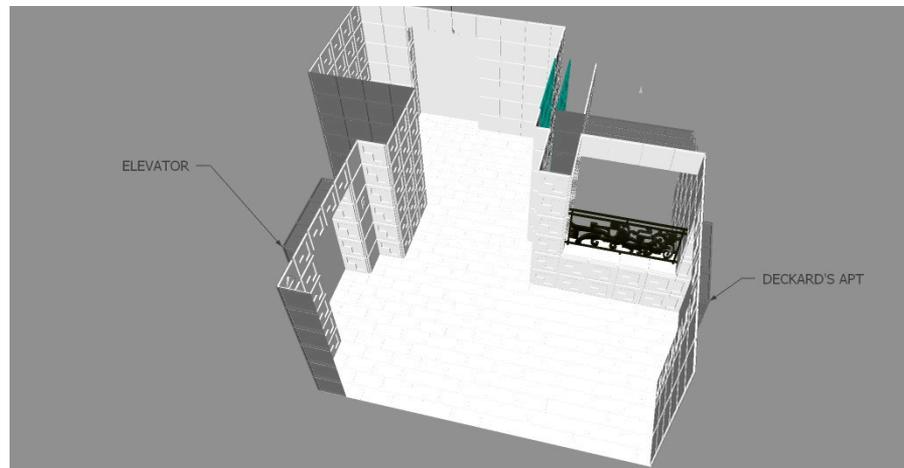


Figura 40. Representación tridimensional del rellano de acceso. (Lenz, 2014)



Figura 41. Vista exterior del baño. Arriba: fotograma de *Blade Runner*.
Abajo: análisis de Lenz sobre fotograma.



Figura 42. Vista interior del baño. Arriba: fotograma de *Blade Runner*.
Abajo: análisis de Lenz sobre fotograma.

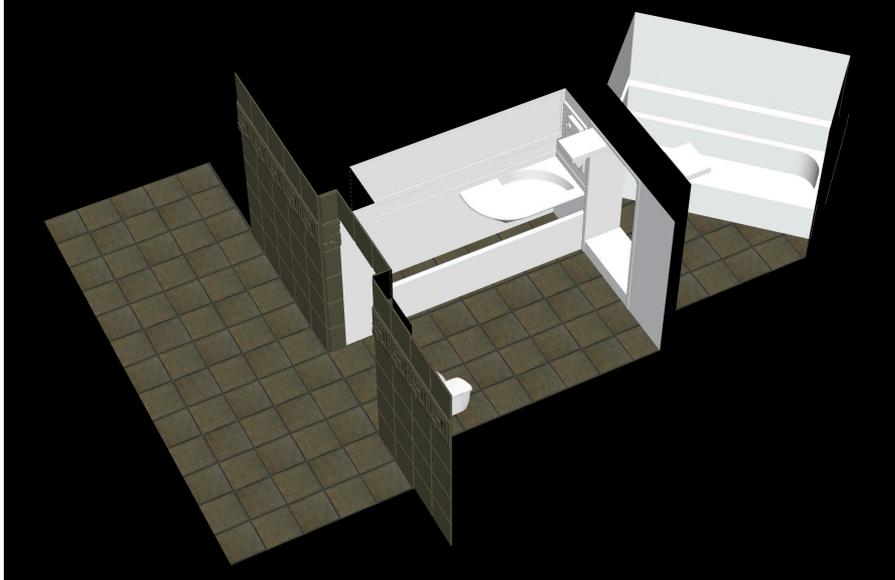


Figura 43. Representación tridimensional del baño. (Lenz, 2014)

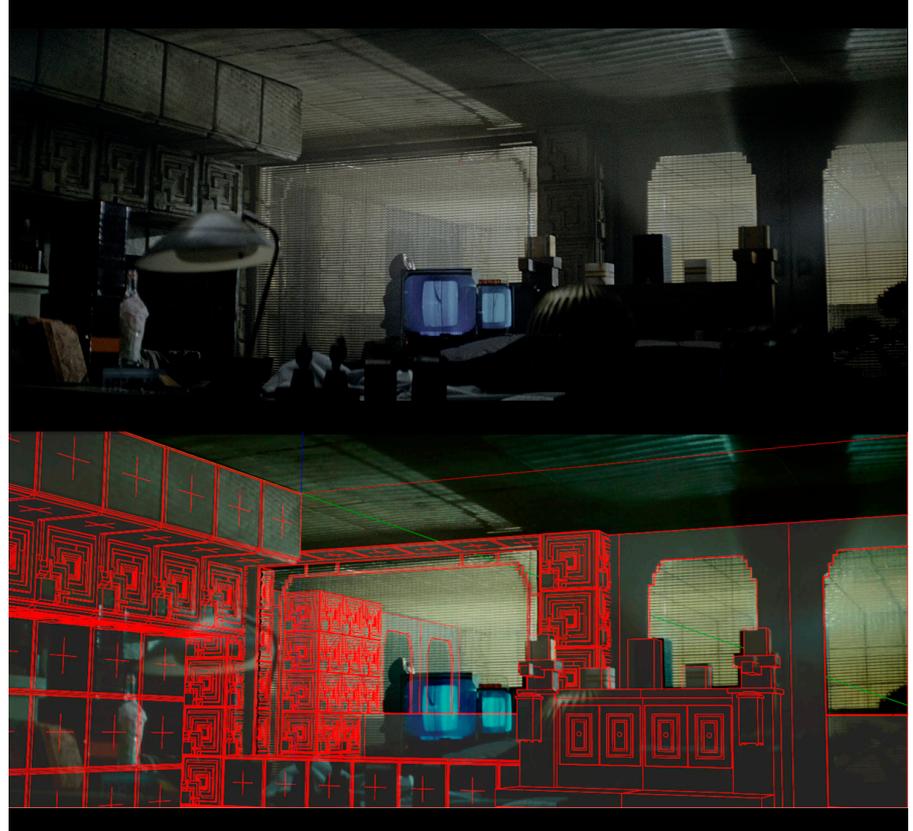


Figura 44. Vista de sala principal y salón. Arriba: fotograma de *Blade Runner*.

Abajo: análisis de Lenz sobre fotograma.

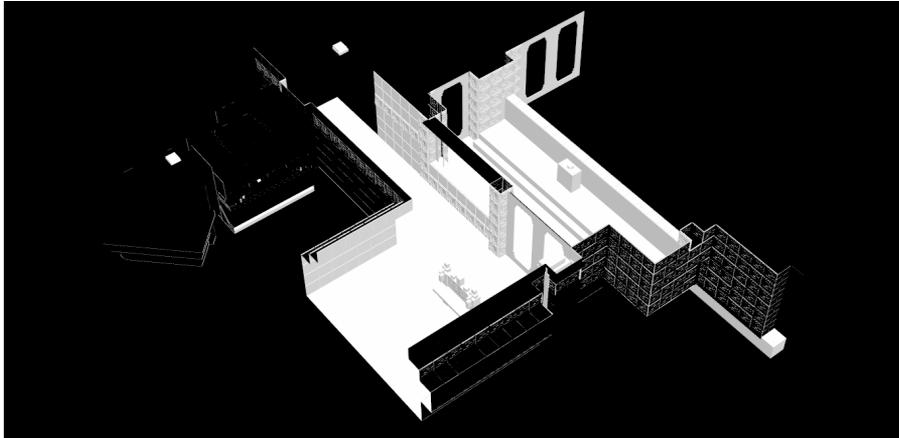


Figura 45. Representación tridimensional del balcón y estancia. (Lenz, 2014)

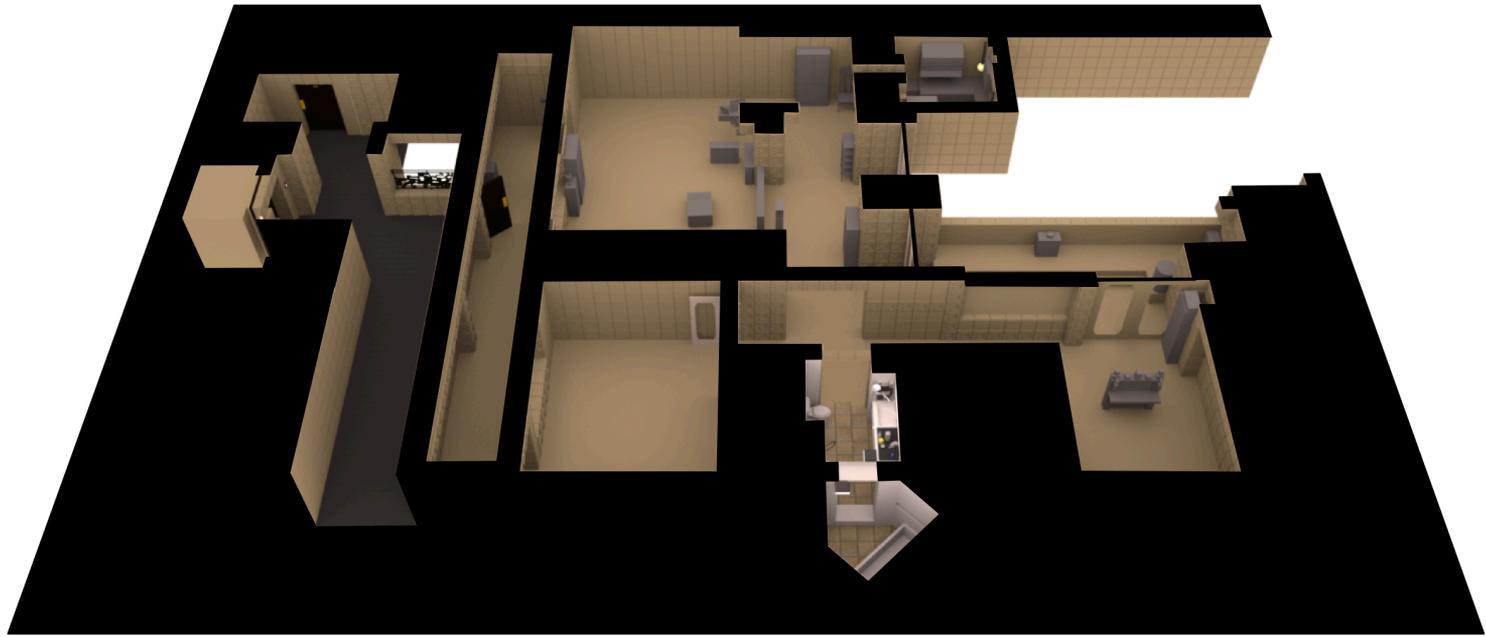


Figura 46. Representación tridimensional de toda la vivienda. (Lenz 2014)

Tras una estimación de los espacios de conexión entre diversas estancias no mostradas en el film, utilizando los modelos generados tras el análisis. Lenz recrea una representación muy acertada de la morfología de la vivienda de Deckard. Se puede observar un amago de imitar la arquitectura organica de Wright, creando espacios complejos interconectados sin responder a un orden formal más a allá de la propia función.

3.1.1 CATÁLOGO

-COCINA

Diseñada de acuerdo al arte conceptual de Syd Mead. presenta un estilo compacto, abarrotado de artilugios que tratan de inspirar la avanzada tecnología. Elementos de apariencia plástica modular cubiertos por una pátina que los hace parecer antiguos y muy usados, reflejando de este modo ese anacronismo tan característico de la vivienda.



Figura 47. Cocina. Fotograma de Blade Runner.

-BAÑO

Buscando reflejar un espacio estrecho, de elementos prefabricados y modulares embutidos sobre una arquitectura previa más antigua. De nuevo se aprecia esa superposición de estratos de diversas épocas que bautizarón como *retrofitting*.

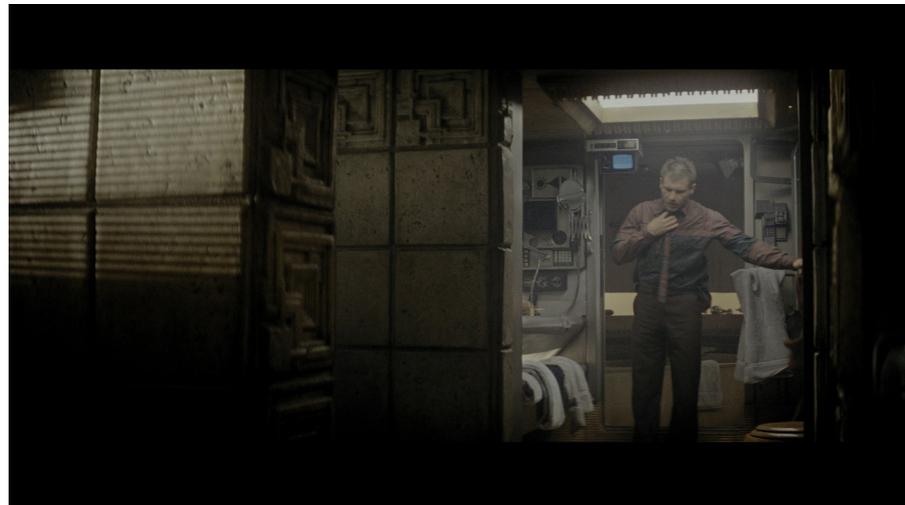


Figura 48. Baño. Fotograma de *Blade Runner*.

-ILUMINACIÓN

Para lograr la atmósfera Future Noir, el apartamento de Deckard presenta poca o ninguna iluminación cenital. Por contra, las superficies se iluminan a través de una pletora de lámparas de otras épocas. En concreto destacan tres ejemplos de diseño americano, de estilo art-decó: la lámpara de escritorio Lightolier de 1940, diseñada por Gerald Thurston; una extraña y kitsch lámpara Saturno de la Feria Mundial; y sobre el piano la iluminación focal de una lámpara Saucer Dazor, invertible para iluminar una superficie más amplia o proyectar un foco estrecho, siendo la segunda opción la mostrada en pantalla. (Cole, 2014)



Figura 49. Izquierda: Lámpara Saucer Dazor
Derecha: Lámpara Lightolier 1940



Figura 50. Lámparas creando claroscuro. Fotograma de *Blade Runner*.



Figura 51. Lámparas sobre el piano. Fotograma de *Blade Runner*.

-SILLA ARGYLE

Otro de los elementos a destacar, en cuestión de mobiliario, es una silla estilo Art Nouveau de aspecto esbelto. La silla Argyle fue diseñada por Rennie Mackintosh en 1897 para un salón de té en la calle Argyle en Glasgow. La pieza se caracteriza por su característico respaldo ovalado en el que se inscribe la figura tallada de un pajarito con las alas abiertas. La combinación entre trazas rectas y curvas son la esencia de este mueble, como suele ocurrir con las sillas de Mackintosh, la altura del respaldo suele tener una función más ornamental y estética que realmente funcional, apotando su carácter visual pero no siendo un elemento cómodo sobre el que apoyarse.



Figura 52. Silla Argyle. Mackintosh 1897.

-ESCRITORIO COONLEY DE FRANK LLOYD WRIGHT

Como era habitual en la arquitectura de Frank Lloyd Wright, este diseñaba el mobiliario para sus proyectos. En concreto para la casa Avery Coonley, en Illinois. La pieza, que se muestra en el film de Blade Runner casi de pasada, es un escritorio pensado originalmente para la habitación de invitados. Destacan en su morfología las intersecciones geométricas y la tabla volada, todo ello en madera de roble con un acabado brillante. El escritorio fue una colaboración entre el arquitecto y un diseñador, George Mann Niedecken. Aunque las molduras de la base eran más típicas del estilo de Niedecken, la idea general tras el escritorio radica en bocetos de Wright. Pese al valor histórico de esta pieza de mobiliario en la película se encuentra sepultada bajo otros objetos y apenas es perceptible como parte del decorado. Sin embargo contribuye a ese clima arcaico y artesanal que tanto contrasta con los elementos añadidos sobre él.



Figura 53. Escritorio Coonley. Frank Lloyd Wright 1911.

-PANASONIC TR-535 TV

Este elemento de apariencia analógica se conoce como la maquina ESPER, un aparato de avanzada tecnología que permitía escanear imágenes e investigar su contenido ampliando indefinidamente las fotografías. En realidad, para su confección, se empleó una Panasonic TR-535, una televisión portátil de 1977, a la que se añadieron despertadores, una cámara Polaroid y demás aparatos sin demasiada relación. El aspecto final representa una máquina indefinida, con evidentes marcas de desperfectos por el uso lo que le confiere realismo. El artilugio es percibido como tecnología desconocida y por tanto rodeada de un halo de misterio sobre su funcionamiento ligado a su condición de elemento futurista. Todo ello sin perder esa estética wue pese a analógica y ochentera, contrasta con la artesanía y el art decó de otras piezas del mobiliario. Representación de épocas más elegantes perdidas en el tiempo. (Cole, 2014)



Figura 54. Izquierda: Máquina ESPER. Fotograma de *Blade Runner*.
Derecha: Panasonic TR-535 1977

-VASO 1974 ARNOLFO DI CAMBIO CIBI TUMBLER

Entre todos estos elementos cargados de historia y simbolismo, unidos para crear el perfecto desorden de un soltero disfuncional, un pequeño objeto es quizá el más representativo por ser símbolo de la soledad y el alcoholismo del protagonista principal. Se trata de los vasos de whisky, elemento que Deckard porta mientras bebe melancólico y reflexivo asomado a la distópica ciudad desde su balcón. Se trata de un Arnolfo di Cambio CIBI tumbler, de 1974, un elemento tan representativo de la película que aparece también en la secuela, como un guiño a la original, y un elemento de unión entre ambos protagonistas perseguidos por esa atmósfera solitaria y pesimista. (Cole, 2014)



Figura 55. Vaso Arnolfo di Cambio CIBI tumbler 1975

3.1.2 REFERENTE

CASA ENNIS

La casa Ennis-Brown fue uno de los edificios proyectado por el afamado arquitecto Frank Lloyd Wright, donde empleó sus conocidos bloques textiles, los cuales utilizó durante casi cuarenta años.

La obra fue construida en 1924. Ciertos desacuerdos con los propietarios condujeron a la terminación del proyecto sin el acuerdo de Wright. Después de pasar por varios propietarios, en 1968 terminó en manos de la familia Brown. En 1980, la señora Brown donó la casa a la Trust for preservation of Cultural Heritage una institución de preservación cultural sin ánimo de lucro.

La vivienda fue construida con un sistema de bloques de hormigón fabricados in-situ, de 40,65 x 40,65 cm y 10 cm de espesor. Los bloques muestran motivos precolombinos, inspirados en los templos mayas y aztecas. Su distribución presenta una suerte de laberinto pétreo muy representativo de las arquitecturas rituales de estas antiguas civilizaciones. El eje vertebrador del proyecto se basa en la repetición de ese patrón geométrico, que se representa de forma indistinta en exterior e interior, enmascarando las propiedades del material que los constituye.

A nivel compositivo, la metodología constructiva se corresponde con una metodología ornamental. Se trata de un sistema basado en la repetición del ornamento, supereditado a la retícula conformada por los muros de carga. El carácter masivo y opaco de la obra, con escaso número de huecos y acristalamientos, refuerzan el peso y la rotundidad de su construcción y a su vez se integran volumetricamente con el entorno.

Toda la construcción era perfecta a nivel visual para representar el apartamento de Deckard. Empleando un edificio de los años 20, con una formalidad tan característica y plasticidad tan llena de personalidad, se crea ese contraste de un espacio antiguo, obsoleto, con esa cualidad artesanal de los módulos y los patrones en hormigón rudimentario, que le confieren una atmósfera de contrastes entre lo artesanal, manual, humano; y lo tecnológico y prefabricado. Se trata de una vivienda de contrastes: entre la luz y la sombra con esos potentes claroscuros. Entre las texturas naturales y cálidas del cuero y los textiles del mobiliario o la porosidad de los módulos hormigón; con el liso plástico modular conformado al vacío de la cocina, el metal pulido del baño, y las instalaciones vistas, cables y artefactos repartidos como un estrato tecnológico, siempre desde la óptica analógica de los ochenta, superpuesto por todo el espacio.

Toda la vivienda, como se dijo anteriormente, está pensada para representar el habitáculo de un hombre soltero de mediana edad. Numerosas capas de objetos, artefactos, desorden y pátinas de suciedad confieren el aspecto de usado, de descuido y en definitiva de habitado, que dotan de

tanto realismo al espacio. Pese a todo, la casa Ennis solo fue empleada para las tomas exteriores de la vivienda, modificada en post producción para simular que se trataba de un edificio en altura, y replicando el módulo ornamental del interior para conferir esa unidad que consigue despertar una sensación de cierta nostalgia por el pasado, un sentimiento paradójico en un film con pretensiones de recrear un entorno futurista.

La estancia principal, casi que puede percibirse con un ambiente cargado, en penumbra y saturada de artefactos tecnológicos, muebles anacrónicos y desgastados. Todos estos elementos de alguna forma se conjugan para devolvernos al pasado, a una película de detectives de los años cuarenta.



Figura 56. Balcón y vista de la ciudad. Fotograma de *Blade Runner*.



Figura 57. Casa Ennis. Frank Lloyd Wright 1924.



Figura 58. Replica de baldosa de Casa Ennis. Fotograma de *Blade Runner*.

3.2 MOEBIUS 21

El apartamento de K (Protagonista del film) fue bautizado como Moebius 21 por la producción de la película, en honor al dibujante francés del que tanto bebe esta saga. A diferencia de su predecesor, si se muestra en su totalidad como un espacio cerrado y visible casi por completo en pantalla.

Por lo reciente de la obra, aún no hay trabajos que representen fielmente la planimetría del lugar. Existen algunos intentos realizados por aficionados de la saga, con ciertos errores de coherencia. Es por esto que en el caso de Moebius 21 se ha realizado un estudio más exhaustivo y detallado de todo el entorno para confeccionar una documentación gráfica que recoja métricas realistas, mobiliario y distribución, al igual que un estudio de los despieces y posición de las luminarias.

Todo ello es posible gracias a la particularidad de esta vivienda de contar con un pavimento continuo de baldosas en toda su superficie interior, a través de las cuales ha sido posible extraer un módulo básico de 20x20cm. Esta medida se ha comprobado al comparar la baldosa con diversos elementos de mobiliario, ancho de huecos de puertas e incluso el calzado de los actores en diversas escenas, de modo que se parte de esa base como un módulo fiable y coherente sobre el que dimensionar toda la vivienda.

Establecida esa retícula en parrilla por todo el pavimento de las escenas interiores del apartamento, se puede obtener el levantamiento gráfico de todo el entorno. Sólo la cocina y baño se han mostrado algo evasivos a la hora de representarlos, pues su tiempo en pantalla es muy breve o prácticamente nulo. En el caso del baño sobre todo, se ha conseguido rescatar más información a través de los bocetos y renders de producción empleados por el equipo de diseño para construir físicamente el set.

Pese a ello, al no poder contrastar de forma directa estos espacios con lo mostrado en pantalla y por la increíble densidad de aparataje y artefactos técnicos en ambos espacios de servicio, se recalca que deben tomarse como una aproximación y no como un documento certeramente fidedigno al film.



Figura 59. Imagen del rodaje de *Blade Runner 2049*.



Figura 60. Acceso de la vivienda. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

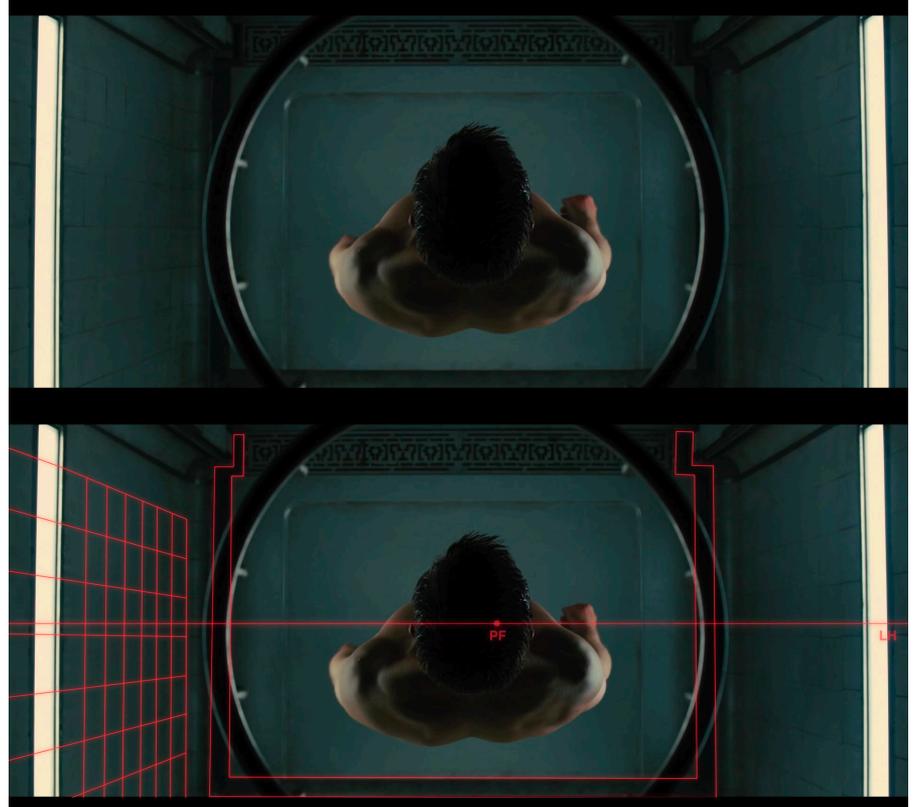


Figura 61. Ducha. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

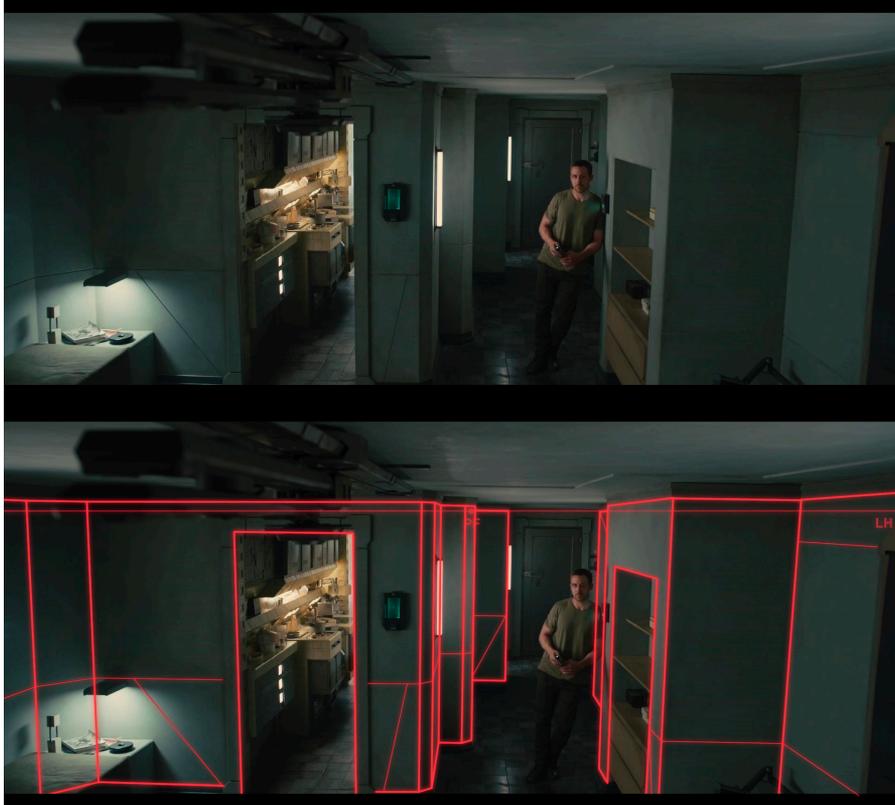


Figura 62. Cocina y pasillo distribuidor. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

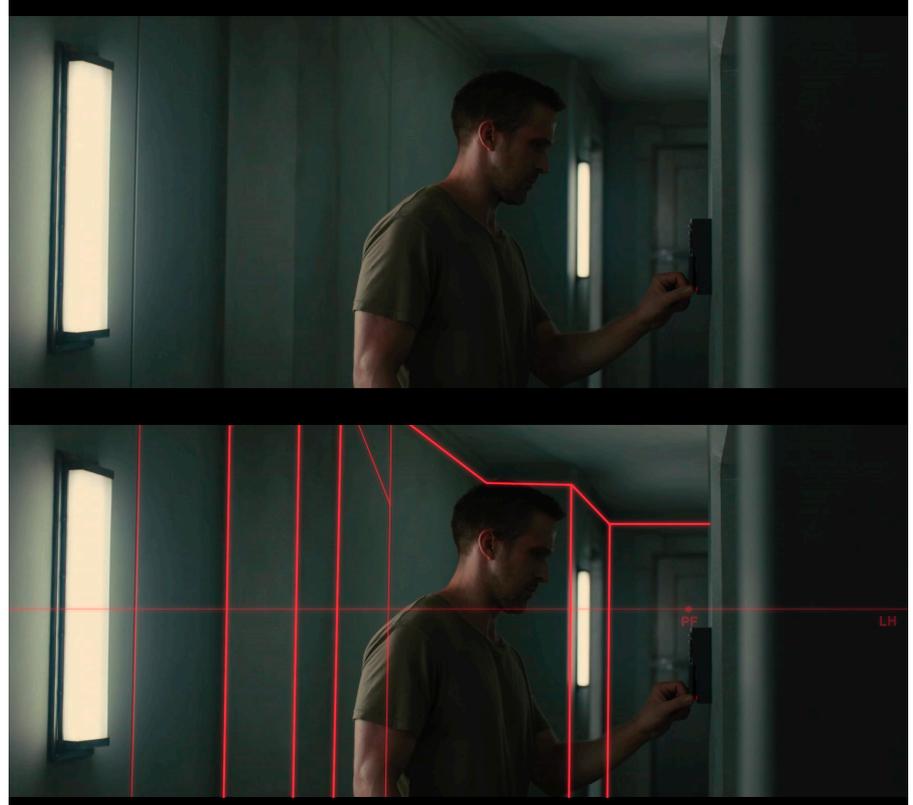


Figura 63. Pasillo. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

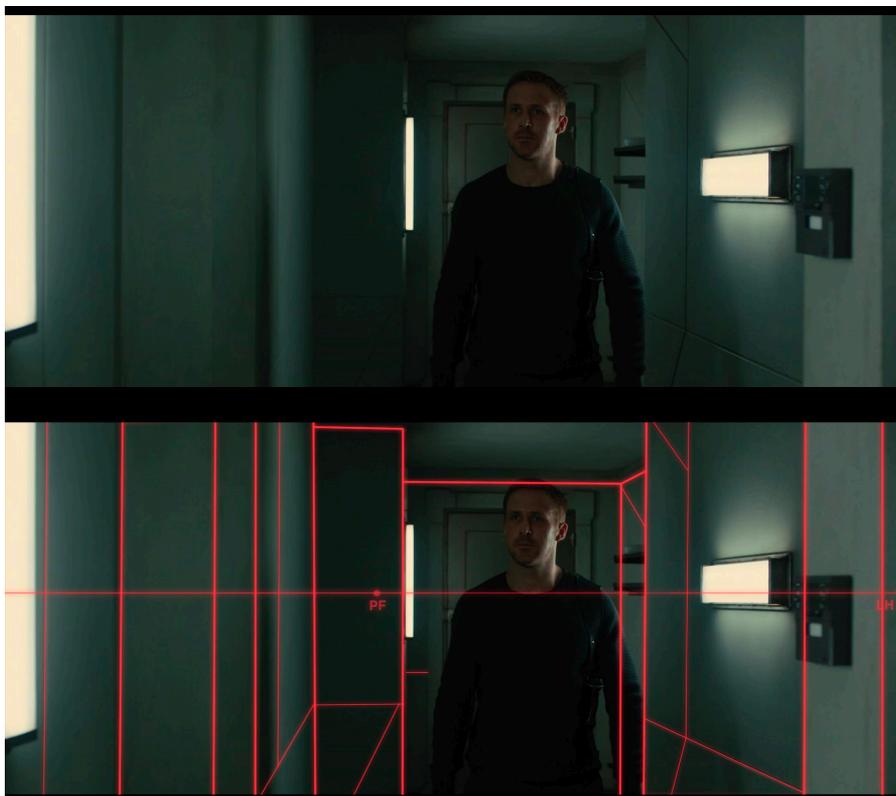


Figura 64. Pasillo. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 65. Sala principal y ventanal. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

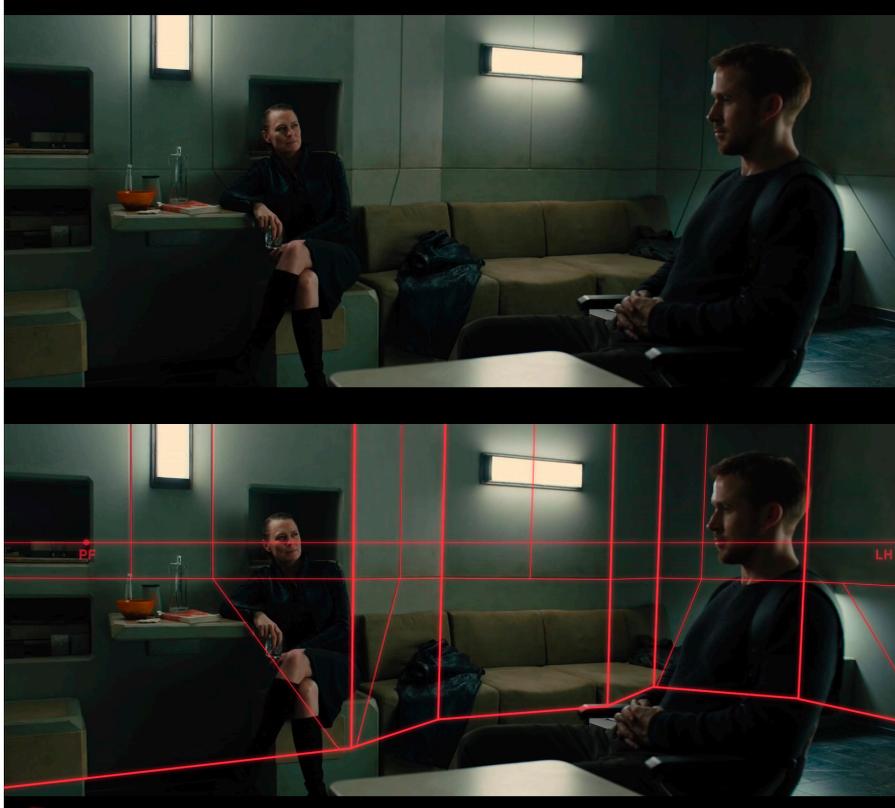


Figura 66. Lateral con mobiliario. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

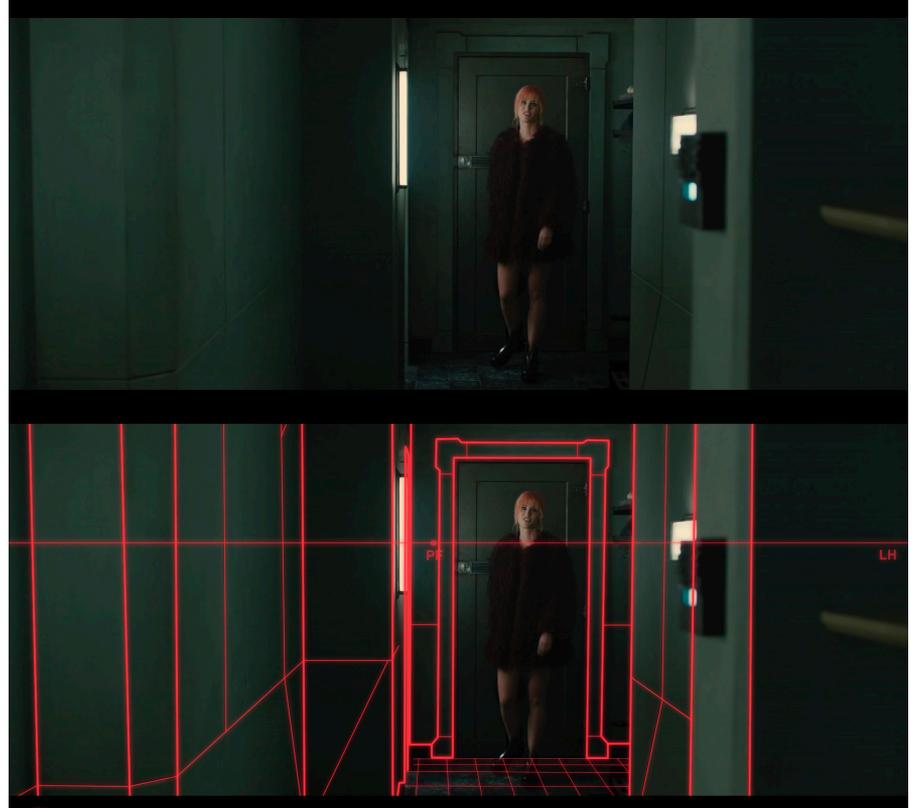


Figura 67. Puerta de acceso desde interior. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 68. Lateral con dormitorio abatible. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

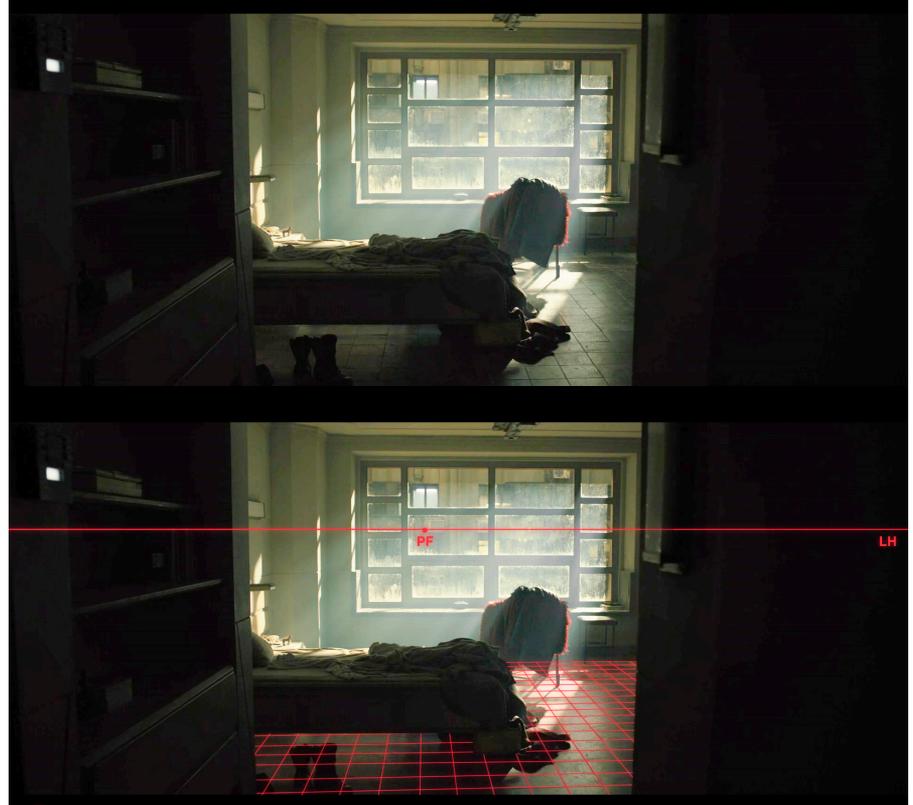


Figura 69. Cama y ventanal desde pasillo. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

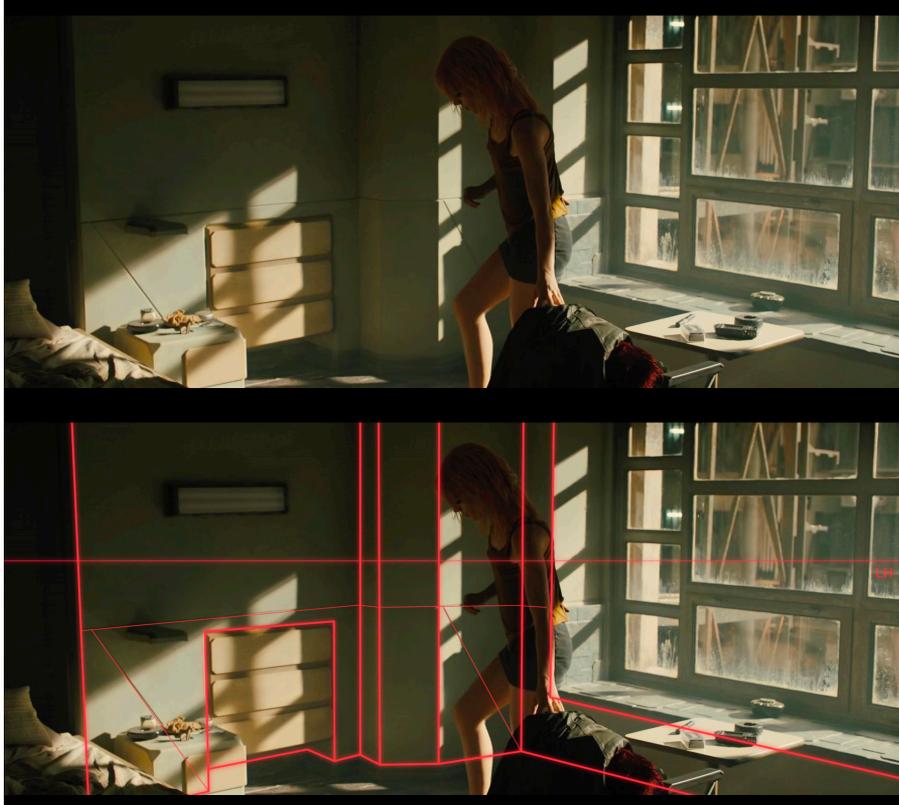


Figura 70. Esquina de ventanal. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 71. Cocina. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

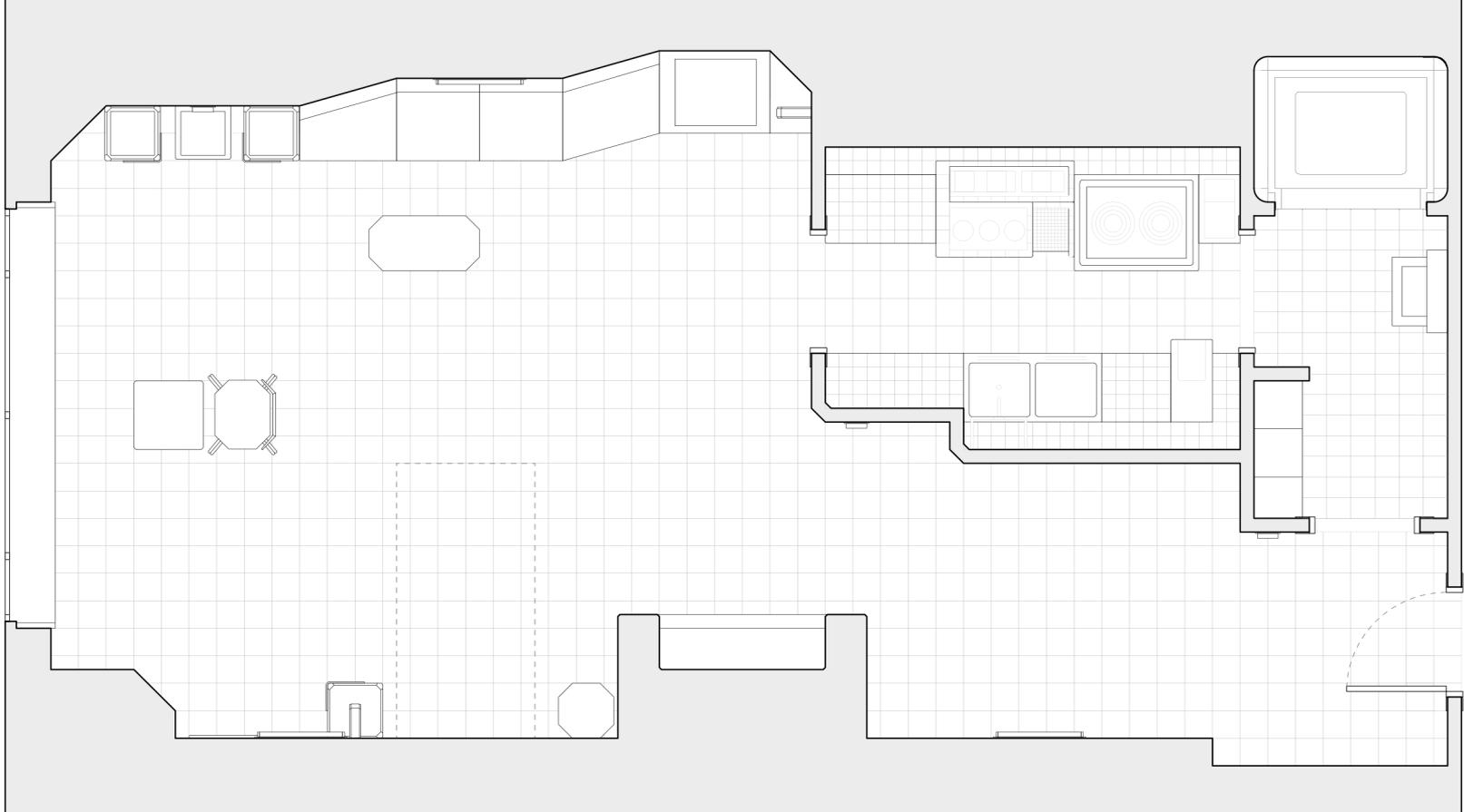


Figura 72. Planimetría del apartamento de K. *Blade Runner 2049*. Escala 1_50

A diferencia de otros escenarios mostrados en la película que sí evocan el espíritu de la precuela o tratan de establecer una conexión hacia la estética de la anterior película, este no es el caso para el apartamento del protagonista, K. No se aprecia ningún parecido inmediato entre ambas viviendas, de estilos muy distintos a nivel arquitectónico, más que un velado guiño a los módulos de hormigón característicos de la casa Ennis y por tanto del apartamento de Deckard en el film de 1982, situados en la zona de la cocina.

La vivienda resultante, presenta un aspecto austero y constreñido en cuanto a métricas, con una construcción reducida en la que conviven las funciones de salón, estar, comedor y dormitorio en un único espacio. El escaso mobiliario, previamente analizado, consta de piezas modulares, elementos cúbicos repetidos y asientos supeditados a las paredes, incrustados para ocupar el mínimo espacio posible, a parte de beber del mismo patrón estético de los propios acabados del lugar, como si todo hubiese sido esculpido de forma prefabricada simultáneamente.

El orden y la ausencia de pertenencias personales, denotan la personalidad del habitante. Un replicante, programado para ignorar sus sentimientos y ser una mera herramienta. Los pequeños rastros de artefactos personales depositadas sobre algunas superficies de mobiliario casi que parecen colocadas para denotar un pequeño intento subversivo de ser humano, una búsqueda de expresarse a través de una modesta colonización del espacio.

El aspecto de vivienda mínima, de carácter social o incluso gubernamental, como explica Gassner, trataba de buscar el aspecto de una vivienda cubículo sin demasiada personalidad, asignada a un trabajador más. Al igual que ocurría en el apartamento de Deckard, queda expuesta la naturaleza solitaria y asocial del personaje. Una cualidad individualista que forma parte de la atmósfera general que acompaña a todos los personajes del film.

Si comparamos ambas arquitecturas, se puede apreciar una evolución en esos cuarenta años transcurridos. En el apartamento de Deckard el caos y la decadencia entrañan cierto aspecto de calidez y una cualidad artesanal en mobiliarios y acabados. Una sensación extrañamente hogareña y reconfortante. El exceso de objetos, fotografías y el propio desorden eran indicativos de historia y de vida en el lugar, en definitiva de humanidad.

Por contraste en el apartamento de K, la ausencia de estos elementos dejan un vacío notorio en el espectador. Un aspecto aséptico, organizado e impersonal más propio de un equipamiento público, una celda carcelaria o la habitación de un hotel. La ausencia de elementos identitarios no solo reflejan la naturaleza de su inquilino, sino que muestran una esencia destilada de la sociedad que se buscaba representar para ese futuro de 2049. Una sociedad sin vínculos, sin calidez y sin confort, dónde predomina el funcionalismo y la supervivencia individual.

La presencia de Joi como asistente/acompañante holográfica ratifica esta percepción ya que su principal cometido es paliar este vacío existencial. Una inteligencia artificial diseñada para satisfacer la carencia de contacto humano, la carencia de relaciones afectivas y ese feroz individualismo fruto de la soledad. Se podría decir que el aspecto de la vivienda en el primer film representa unos valores como el concepto de hogar, al borde de la extinción, y que para 2049 estos valores ya se consideran extintos.

La representación arquitectónica de esta idea se obtiene a través de ese espacio mínimo, sobrio e impersonal. Interiores que invitan a extrapolar y entender que la ciudad esta repleta de estas viviendas alienadas, modulares y mínimas. Que se trata de un problema generalizado y la fría tosquedad de las fachadas brutalistas también se aplica a los interiores y a la forma de colonizar el espacio por parte de sus habitantes.



Figura 73. Imagen de rodaje de *Blade Runner 2049*.

3.2.1 CATÁLOGO

-BLOQUE MODULAR

Un elemento que se repite varias veces a lo largo de esta vivienda, se muestra como un cubo aparentemente de homigón gris, achaflanado en todos sus vertices. Este elemento de mobiliario se repite con distintos usos: como asiento para la pequeña mesita en voladizo que emerge de una de las paredes proxima a la ventana y como mesa de noche, anexo a la zona de cama. Se ha estimado un tamaño de 40 x 40 x 40 cm para el cubo, coincidiendo con dos veces el módulo básico de las baldosas. Su aspecto austero y minimalista contribuyen a la estética impersonal y algo tosca. El volumen limpio achaflanado evoca prefabricación y fabricación tecnificada.



Figura 74. Pieza cubica de mobiliario. Fotografias de *Blade Runner 2049*.

-DOMÓTICA

Uno de los puntos principales explorados en la película es la naturaleza de un nuevo tipo de humanos sintéticos, en este caso virtuales: los asistentes holográficos. En el film se muestra como un proyector articulado en el techo de la vivienda, que proyecta la imagen holográfica de Joi, una de los personajes. Esta asistente virtual parece controlar todos los aspectos técnicos de la vivienda a nivel de domótica, así como parece de alguna forma ligado al teléfono o localizador del protagonista, congelándose cuando recibe una llamada. Esta tecnología era impensable en los 80 y no cuadraba con la visión de futuro arcaico que se intentaba representar en la precuela, pero parece una evolución lógica dada la tecnología con la que contamos en nuestros tiempos, cuando empiezan a aparecer asistentes por voz capaces de conectarse a la domótica de la vivienda.



Figura 75. Proyector holográfico en techo. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 76. Joi, asistente holográfica. Fotograma de *Blade Runner 2049*.



Figura 77. Utilidades de Joi. Fotogramas de *Blade Runner 2049*.

Izquierda: Proyección de comida apetecible sobre alimento sintético.

Derecha: Encendido de cigarrillo.

-MESAS OCTOGONALES

Confeccionadas en el propio set de grabación, se utilizan dos versiones similares de esta mesa, una frente al sofá y la otra a un lado de la cama, poblando un rincón. Su aspecto es de lo más simple, una plancha de metal de una coloración violacea doblada para confeccionar una sencilla mesita de planta octogonal. Este octogono se forma al cortar chaflanes en las cuatro esquinas de un rectángulo, siendo esta apariencia diagonal de las esquinas achaflanadas un *leitmotiv* común a casi todos los elementos de la vivienda, aprotando ese aspecto industrializado.



Figura 78. Mesa metálica octogonal. Fotogramas de *Blade Runner 2049*.

-SILLA Y MESA

Encontradas por los diseñadores de producción en un rastro de Budapest. Esta silla y mesa de apariencia sencilla datan de los años setenta. La silla en particular muestra de nuevo el motivo del octógono o cuadrado achaflanado en su respaldo. Este mobiliario tan modesto frente a la ventana, alejado del resto de muebles asociados a las paredes, provoca una sensación de soledad y aislamiento, al tratarse de un elemento pequeño aislando en medio de un gran espacio vacío.



Figura 79. Mesa y silla. Fotograma de Blade Runner 2049.



Figura 80. Mesa y silla frente al ventanal. Fotograma de Blade Runner 2049.

-OBJETOS VARIOS Y EMBALAJES

Para poblar el espacio se utilizaron multitud de embalajes y objetos que presentasen la apariencia característica de la estética del film. Los embalajes muestran caracteres asiáticos y de diversas culturas entremezclados, representando la globalización descontrolada que ya se veía en la precuela. El contenido de los envases muestra alimentos de aspecto escaso y poco apetecible, signo de la ausencia de comida natural y la necesidad de ingerir alimento sintético tras una extinción ecológica en todo el planeta.



Figura 81. Envases de alimento y objetos. (Lapointe, 2020)

Para la mayoría de objetos variados y utensilios de cocina, se buscaba esa estética tosca y resistente, sin ornamento, geométrica y minimalista. Para ello se acudió asiduamente a rastros y tiendas de antigüedades en Budapest de donde se obtuvieron multitud de elementos de uso desconocidos generalmente restos de la época soviética, que representaban a la perfección la apariencia buscada. (Querzola, 2018)



Figura 82. Objetos de cocina. Imagen de rodaje de *Blade Runner 2049*.

-SOFÁ ENCASTRADO

Una de las particulares de la vivienda analizada es el ensamblaje casi total del mobiliario con las paredes. Esto queda patente especialmente con la pieza del sofá, que no solo se encuentra contra el muro, sino que replica las diagonales de la compartimentación, ajustándose a su forma de modo que refleja estar unido y formar parte de la propia construcción.

Esta forma de embeber el mobiliario en el plano da una apariencia futurista e industria, como de camarote de barco, compartimento de tren o cabina de algún vehículo de la industria aeroespacial. Es este aspecto precisamente el que nos hace pensar en la arquitectura metabolista japonesa y los hoteles cápsula, con el mobiliario y las piezas de baño encastradas en las superficies de la misma forma.



Figura 83. Sofá embebido en paramento. Fograma de *Blade Runner 2049*.

-COCINA

El espacio de la cocina, una estancia que conecta la sala principal y el baño, se presenta como un espacio mínimo totalmente forrado con almacenaje, encimeras, fuegos, lavabo y demás módulos de apariencia técnica y prefabricada.

Evoca claramente la cocina que aparece en el apartamento de Deckard en la original de 1982. Incluso replica a modo de guiño las baldosas tan características de la casa Ennis, si bien no idénticas, una versión simplificada de las mismas que definen un espacio muy similar al de su predecesora. Finalmente al fondo se aprecia el umbral de la puerta del



Figura 84. Cocina. Render conceptual para *Blade Runner 2049*.

baño. Cabe destacar que no hay puerta, sino una cortina de material plástico transparente, con formas diagonalmente sinuosas que recuerdan a los chaflanes repetidos en toda la vivienda. Los acabados que presenta toda la cocina van de la baldosa aparentemente cerámica con las superficies de apariencia plástica color marfil. Este contraste entre lo industrializado y lo artesanal representa la dicotomía básica de toda la saga y el proceso de diseño de espacios a través de la técnica del *retrofitting*. A su vez también contribuye a crear cierta unidad, ya que es lógico pensar que la morfología de las cocinas a un nivel básico no tiene porque haber cambiado radicalmente en el paso de treinta años que se representa entre ambos films.



Figura 85. Cocina. Render conceptual para *Blade Runner 2049*.

-BAÑO

En el caso del baño, no aparece en pantalla salvo un par de escenas reducidas, permitiendo únicamente ver cenitalmente la ducha y una imagen parcial del espejo en la que apenas se discierne nada más. Por ello, era imposible determinar realmente la morfología del baño y su distribución. Se aprecian únicamente sus dos accesos, uno desde la entrada y otro desde la cocina. Por suerte, muy recientemente, se han publicado los renders finales de concepto del set. En ellos se puede apreciar con gran detalle toda la estancia del baño. De nuevo empleando un módulo cuadrado de bladosas en suelo y paredes, sanitarios y elementos prefabricados y de aspecto austero y funcional, embebidos en los paramentos dando ese toque futurista de cabina espacial.



Figura 86. Baño. Render conceptual para *Blade Runner 2049*. (Lapointe, 2020)



Figura 87. Baño. Render conceptual para *Blade Runner 2049*. (Lapointe, 2020)



Figura 88. Baño. Render conceptual para *Blade Runner 2049*. (Lapointe, 2020)

-CAMA

La cama nuevamente se muestra como mobiliario embebido en el paramento. En este caso forma parte dle mismo hasta su uso, al ser abatible. Su disposición empotrada en la pared muestra de nuevo ese acabado achaflanado en sus esquinas que se repite en todos los elementos.

Al desplegarse, podemos apreciar un colchón simple de 2 metros por 90 cm, que queda entre dos piezas de mobiliario a modo de mesillas de noche. De nuevo se destila el caracter puramente funcional, al tratarse de un elemento desplegable que emerge de la pared transformando el espacio, de sala de estar a dormitorio confiriendo a esa espacio mínimo la flexibilidad necesaria para ser habitado.



Figura 89. Cama. Fotogramas Blade Runner 2049.

-ILUMINACIÓN

Las luminarias fueron desarrolladas con una apariencia austera. Lo suficientemente exóticas para que el espectador las percibiese como un elemento futurista, pero a su vez no demasiado para evitar distraer su atención. Tienen la particularidad al igual que en la precuela de que se van iluminando por proximidad al pasar los diferentes personajes cerca de los puntos de luz. En la práctica fueron diseñadas con los ángulos de grabación y las necesidades de fotografía en mente, ofreciendo gran control sobre la iluminación de la estancia. Pese a la gran cantidad de luminarias, todas ellas se reducen a dos tipos. Lámparas de mesa que emergen como un brazo de hormigón de la propia pared, y focos rectangulares repartidos por toda la vivienda, colocados en vertical u horizontal para dar variedad al espacio.



Figura 90. Tres tipos de luminarias. Fotograma *Blade Runner 2049*.

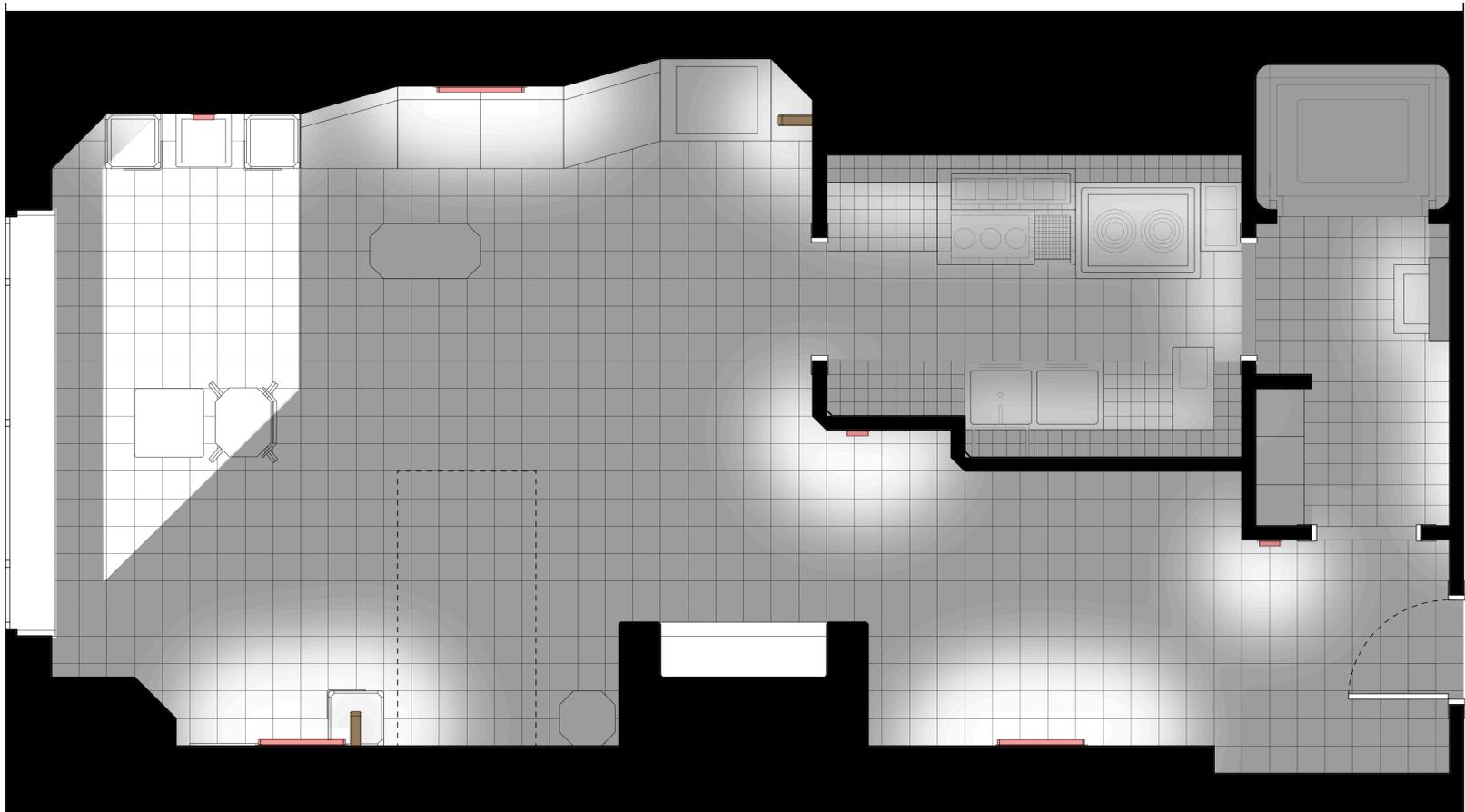


Figura 91. Plano de luminarias. *Blade Runner 2049*. Escala 1_50

3.2.2 REFERENTE

NAKAGIN CAPSULE TOWER (1972)

Al observar detenidamente la arquitectura que configura el apartamento de K en 2049, rápidamente puede apreciarse la influencia de un formato conocido como casa cápsula, cuya estética es recurrente en obras de ciencia ficción. Este concepto nace como respuesta al imparable crecimiento de las ciudades, la escasez del espacio y el crecimiento vertical de una arquitectura que no da a basto para satisfacer a una sociedad totalmente congestionada. La corriente arquitectónica que responde a estas inquietudes de la forma que nos ocupa la arquitectura metabolista japonesa de los setenta.

Influidos por los bocetos de Archigram de los que se habló anteriormente y en respuesta a esa masificación de la ciudad, se buscaba un crecimiento orgánico que satisfaga las necesidades de la ciudad desde un punto de vista espacial y funcional. La emblemática torre Nakagin Capsule Tower en Tokio, de Kisho Kurokawa, construida en 1972, responde perfectamente a esta corriente y las similitudes con los interiores de la vivienda a estudiar son más que evidentes.

El edificio da cabida a un hotel compuesto por 140 cápsulas independientes prefabricadas, insertadas en una estructura reticular siguiendo una disposición rotatoria, y con la idea de ser reemplazables.

Módulos mínimos de 4 x 2,5 m, el concepto de prefabricación, obsolescencia y reemplazo de piezas tan propio del ámbito industrial y tecnológico encajan perfectamente con la estética que se buscaba para la vivienda de este film.

Otra similitud es la incorporación de mobiliario embebido y preensamblado en la propia construcción, materiales de apariencia futurista y una configuración achaflanada y con predominio de las diagonales. El apartamento de K bebe de este concepto, estabeciéndose como un modelo habitacional preconfigurado, de mobiliario integrado e invariable y la imposición de un espacio lo más ajustado posible en el que poder desarrollar las actividades necesarias.

Se podría decir que esa tendencia metabolista descrita para el hotel Nakagin, llega a su extremo hoy en día con los hospedajes cápsula japoneses, auténticos nichos prefabricados en los que almacenar a la población. Este aspecto prefabricado, de materiales plásticos y hormigón, resultaba tremendamente futurista cuando fue diseñado en los años setenta.

Casi como si del compartimento de algún vehículo o nave se tratase. De nuevo las líneas entre el ámbito de la ingeniería y la arquitectura se desdibujan y se entiende la casa como una maquina, una pieza diseñada funcionalmente para poder ser habitada, y dar solución a una realidad urbana hiper-densificada. (Portella Lezáun, 2019)

Esta respuesta denota una incapacidad de la arquitectura para resolver el problema de la vivienda sin caer en la compartimentación excesiva y lograr la sensación acogedora de hogar a través del kitsch y la iconografía nostálgica.

“Más humanos que los humanos” es una de las máximas repetidas en varias ocasiones en el film. Un planteamiento filosófico que se representa de este modo visualmente. Con la desnaturalización de la humanidad a través de una arquitectura y un entorno urbano carentes de esa cualidad humana y social que una vez tuvo, especialmente apreciable en los espacios de habitación.



Figura 92. Nakagin Capsule Tower. Kisho Kurokawa. Tokio 1972



Figura 93. Módulo de habitación de la Nakagin Capsule Tower.



Figura 94. Módulo de habitación de la Nakagin Capsule Tower.



Figura 95. Almacenamiento empotrado. Fotograma *Blade Runner 2049*.



Figura 96. Mobiliario modular empotrado. Fotograma *Blade Runner 2049*.

Se puede extraer del análisis llevado a cabo que la secuela de Blade Runner, presenta el siguiente eslabón en el patrón estético que se destila del largometraje original. La proyección del mañana en esta entrega presenta una situación de completa crisis ecológica, bien pasado el punto de no retorno en cuanto a los peores prospectos de la realidad. Este planteamiento responde a la evolución que simultáneamente ha experimentado la sociedad real en estas cuatro décadas.

El colorido optimismo neón de los ochenta que, paradójicamente, desprendía la ciudad de Los Ángeles del director Ridley Scott, ha ido de forma paulatina desvaneciéndose, y abriendo paso a un actitud más seria y pesimista. La evolución de la técnica, la globalización, la deriva de los actuales sistemas económicos y el descenso de las condiciones de salubridad y habitabilidad a nivel generalizado en la sociedad marcan por completo la atmósfera que el film trata de representar. Los temores mostrados en el film original se han reproducido y cristalizado en la imagen de un mundo más deslucido, sombrío y áspero, símbolo de una sociedad deshumanizada e individualista, aspecto que se traduce en modelos habitacionales más impersonales, sobrios y estériles.

Pese a que la visión futura de la arquitectura, en concreto la configuración y esencia del módulo de habitación analizado, no busca mostrar una imagen totalmente realista de cómo será la arquitectura del futuro. Sí que demuestra ser un ejercicio especulativo, tratando de ceñirse a una evolución verosímil respecto a la arquitectura real contemporánea.

Los referentes arquitectónicos escogidos denotan una intención de distanciarse de la arquitectura contemporánea en sendas épocas de filmación. Quizá buscando espacios más visualmente exóticos o con una calidad atemporal representativa, sobre la que poder incorporar añadidos y estratos de tecnología, para representar esa dualidad realista de la construcción. Ese contraste que dota el paso del tiempo a través de capas sucesivas de detalle añadido, que fue definido por Ridley Scott con el concepto de *retrofitting*.

Por otro lado, resulta como mínimo curioso que las arquitecturas de referencia se vayan tan atrás respecto a la contemporaneidad de la que se partía. Para la versión de la primera entrega, se intentaba representar el 2019, casi cuarenta años en el futuro respecto a su estreno de 1982, y sin embargo toman un referente de 1924, cuarenta años atrás. De la misma forma ocurre con la secuela de 2017, representando Los Angeles en 2049, treinta años en el futuro, pero tomando un referente de 1972, de la corriente metabolista japonesa, de nuevo 40 años atrás.

Podría tomarse esto como un indicativo de que la idea de arquitectura futurista de nuestra sociedad está desfasada respecto a la arquitectura más puntera de los tiempos que corren en cada una de la épocas en las que se pensaron estos largometrajes. O tal vez responda más a la evidencia de que los estilos arquitectónicos de mayor calidad presentan esos aspectos de atemporalidad objetiva, que definen la calidad arquitectónica independiente de los tiempos. Esa pureza de la forma, la rotundidad de

los espacios y la sinceridad material y constructiva que define de verdad la buena arquitectura, por encima de modas y estilismos.

En definitiva, la arquitectura, en concreto la arquitectura de vivienda, si es buena hoy, será buena mañana, y como demuestran estos dos filmes, la sociedad está preparada para aceptar esos entornos como la puntera arquitectura del mañana, con una simple adaptación tecnológica para satisfacer las necesidades técnicas de los tiempos.

5.1. LIBROS

- 1.- AA.VV. (1988). Blade Runner. Barcelona, España: Tusquets.
- 2.- Banham, R. (1966). Reviewed Work: The New Brutalism. Ethic or Aesthetic. Nueva York, USA: Reinhold Publishing.
- 3.- Banham, R. (2001). Megaestructuras, Futuro urbano del pasado reciente. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- 4.- Barber, S. (2002). Projected cities: cinema and urban space. Londres, UK: Reaktion Books.
- 5.- Bassa, J., y Freixas, R. (1993). El cine de ciencia ficción. Una aproximación. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- 6.- Brooker, W. (2006). The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic. Londres, UK: Wallflower Press.
- 7.- Bukatman, S. (2012). Blade Runner. Londres, UK: Bloomsbury.
- 8.- Davies, C. (2017). A new History of Modern Architecture. Londres, UK: Laurence King Publishing.

- 9.- Dick, P.K. (2012). ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Barcelona, España: Minotauro.
- 10.- Ferris, H. (1929). The metropolis of tomorrow. Nueva York, USA: Ives Washburn.
- 11.- Frampton, K. (2007). Modern Architecture: A Critical History. Londres, UK: Thames & Hudson world of art.
- 12.- García Vázquez, C. (2009). Ciudad hojaldrada. Visiones urbanas del siglo XXI. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- 13.- González Capitel, A. (2011). Kenzo Tange, los Metabolistas y la arquitectura moderna en Japón. En Nuevas lecciones de arquitectura moderna (pp. 69-70). Buenos Aires, Argentina: Nobuko.
- 14.- Gorostiza, J. (2007). La profundidad de la pantalla. Arquitectura + Cine. Tenerife, España: Ocho y Medio.
- 15.- Hanson, M. (2006). Cine Digital. Escenarios de ciencia ficción. Barcelona, España: Océano.
- 16.- Lapointe, T. (2017). The Art and Soul of Blade Runner 2049. Los Angeles, USA: Alcon Entertainment.

- 17.- Lapointe, T. (2020). Blade Runner 2049: Interlinked - The Art. Londres, UK: Titan Books.
- 18.- Marzal Felici, J.J., y Salvador Rubio, M. (2002). Guía para ver y analizar Blade Runner. Barcelona, España: Octaedro.
- 19.- Moylan, T., y Baccolini, R. (Eds.). (2003). Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination. Londres, UK: Routledge.
- 20.- Muñoz García, J. J. (2008). Blade Runner. Más Humanos que los Humanos. Madrid, España: Ediciones Rialp.
- 21.- Neumann, D. (1999). Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner. Londres, UK: Prestel.
- 22.- Pedraza, P. (2000). Fritz Lang. Metrópolis. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- 23.- Pérez Barreiro, S., Rodríguez Llera, R., y Villalobos Alonso, D. (2015). La ciudad del Futuro de Le Corbusier en el género de la Ciencia Ficción. En Avanca|Cinema. International Conference. 2015 (pp. 218-227). Avanca, Portugal: Edições Cine-Clube de Avanca.
- 24.- Redmond, S. (2008). Studying Blade Runner. Liverpool, UK: Liverpool University Press.

25.- Sammon, P. M. (2017). Future Noir. Revised & Updated edition. Nueva York, USA: Harper Collins Publishers.

26.- Sant'Elia, A. (2003). Antonio Sant'Elia. Madrid, España: A. Asppan.

27.- Venturi, R., Izenour, S., y Scott Brown, D. (2014). Las Vegas: el simbolismo olvidado de la forma arquitectónica. Barcelona, España: Gustavo Gili.

28.- Vives Rego, J. (2019). Arquitectura Moderna de Japón. Gijón, España: Satori Ediciones.

5.2. PUBLICACIONES

1.- Bermúdez, J., y Navarrete, S. (2019). La dimensión espiritual de la materia arquitectónica. Reflexiones fenomenológicas sobre el brutalismo. Módulo Arquitectura CUC, 23(1), 89-120. DOI: 10.17981/mod.arq.cuc.23.1.2019.05

2.- Bonifacio, I., y Brum Stewart, C. (2013). La metrópolis oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción. Anales de Investigación en Arquitectura, 3, 27-40. DOI: 10.18861/ania.2013.3.2659

3.- Bosley, R. (2017). Uncanny Valley: Blade Runner 2049. American Cinematographer, 98(12). Recuperado de <https://ascmag.com/articles/uncanny-valley-blade-runner-2049>

4.- Ceresa, M. (2017). Shanghaied into the future: the Asianization of the future Metropolis in post-Blade Runner cinema. Journal of Architecture and Urbanism, 41(2), 129-144. DOI: <https://doi.org/10.3846/20297955.2017.1327951>

5.- Gassner, D. (2017). A Brutal World. Perspective. The Journal of the Art Directors Guild, 2017(74), 38-45. Recuperado de <http://digital.copcomm.com/i/891583-november-december-2017>

6.- Giraud, J. y O'Bannon, D. (1977). The Long Tomorrow. Heavy Metal, 1(4), 80-87. Recuperado de <https://archive.org/details/heavy-metal-v-01-04-july-1977/mode/2up>

7.- Haupts, T., Flückiger, B., Spiegel, S., Schemink, L., y Vint, S. (2019). Forum Blade Runner. Zertschrift für Fantastikforschung, 7(1), 1-38, DOI: <https://doi.org/10.16995/zff.1335>

8.- Kadner, N. (2017). Blade Runner 2049: designing the future. American Cinematographer, 98(12). Recuperado de <https://ascmag.com/articles/blade-runner-2049-designing-the-future>

9.- Latorre, J. (2008). Blade Runner forever. Revista Nuestro tiempo, Universidad de Navarra, 2008 (646), 103-110. Recuperado de https://www.academia.edu/35064607/Blade_Runner_for_ever

10.- Lightman, H. A. (1982). Discussing the set design of Blade Runner. American Cinematographer, 63(7). Recuperado de <https://ascmag.com/articles/blade-runner-set-design>

11.- Marín Ramos, E. (2018). Blade Runner, de 2019 a 2049. El cine de ciencia ficción como divulgador de la ciencia. In Mediaciones de la Comunicación, 13(2), 187-211. DOI: <https://doi.org/10.18861/ic.2018.13.2.2873>

- 12.- Pantoja Chaves, A. (2012). Recordando el futuro. La construcción de imaginarios sobre el futuro en la ficción cinematográfica. *Revista Comunicación*, 1(10), 787-799.
- 13.- Pérez Barréiro, S. (2018). Arquitectura y sociedad en el cine de ciencia ficción. *Collectivus, Revista de Ciencias Sociales*, 5(1), 99-120. DOI: <http://dx.doi.org/10.15648/Coll.1.2018.8>
- 14.- Ponce Herrero, G. (2011). Futuro imperfecto: las ciudades del mañana en el cine. *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, 2011(55), 127-152. Recuperado de <https://bage.age-geografia.es/ojs/index.php/bage/article/view/1316>
- 15.- Sambricio, C. (1996). De Metrópolis a Blade Runner. *Revista de Occidente*, 1996(186), 45-62.
- 16.- Vizcarra, F. (2011). Modernidades múltiples y perfiles identitarios en Blade Runner. Un ejercicio de análisis textual cinematográfico. *Culturales*, 7(13), 31-62. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3755954>
- 17.- Vizcarra, F. (2013). Imágenes de la ciudad en Blade Runner. *Bifurcaciones: Revista de estudios culturales urbanos*, 2013(15), 1-9. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5569773>
- 18.- Zeller, O. (2017). Redesigning the future. *Mark*, 2017(70), 122-130.

5.3. TRABAJOS ACADÉMICOS

- 1.- Baranda Caso, A. (2016). Arquitectura de la noche más oscura. (Trabajo Final de Grado). Universidad de Valladolid, Valladolid, España.
- 2.- Bastida Sáez, J. (2018). Funciones de la arquitectura en el cine de ciencia ficción del siglo XXI. (Trabajo Final de Grado). Universidad de Valladolid, Valladolid, España.
- 3.- Cordoba Guardado, S. (2007). La representación del cuerpo futuro. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- 4.- García-Rosales, G. (2019). La influencia de la ciencia ficción en las ciudades del futuro. (Trabajo Final de Grado). Universidad de Alcalá de Henares, Madrid, España.
- 5.- Mora-Rey Garcés, C. (2020). La ciudad del futuro a través de la ciencia ficción. (Trabajo Final de Grado). Universidad Politécnica de Madrid.
- 6.- Pérez de Lama Halcón, J. (2006). Entre Blade Runner y Mickey Mouse. Nuevas condiciones urbanas. Una perspectiva desde Los Ángeles, California. (Tesis Doctoral). Universidad de Sevilla, Sevilla, España.

7.- Portella Lezáun, I. (2019). La evolución de la arquitectura a través del cine. Blade Runner. (Trabajo Final de Grado). Universidad Politécnica de Madrid, Madrid, España.

8.- Romero Pascual, L. E. (2019). Relaciones transversales entre cine y arquitectura. (Trabajo Final de Grado). Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España.

5.4. RECURSOS DIGITALES Y AUDIOVISUALES

1.- Baranda Caso, A. (2018). Blade Runner 2049. Las claves de su arquitectura. Pin Estudio. Recuperado de: <https://pinestudio.es/blade-runner-2049-arquitectura/>

2.- Cole, M. (2019). How Blade Runner combines a multi-cultural past with a retro-fitted present. Film and Furniture. Recuperado de: <https://filmandfurniture.com/2014/09/blade-runner-design-whiskey-glasses/>

3.- Collura, S. (2017). Blade Runner 2049 Review. IGN. Recuperado de : <https://www.ign.com/articles/2017/09/29/blade-runner-2049-review>

4.- Desowitz, B. (2017). Blade Runner 2049: Designing a brutal, beautiful dystopia. IndieWire. Recuperado de: <https://www.indiewire.com/2017/10/blade-runner-2049-dystopia-production-design-denis-villeneuve-1201891427/>

5.- Dini, F. (2017). Blade Runner 2049 - Le location tra realtà, CGI e modellini. MovieTravel. Recuperado de: <http://movietravel.org/blog/2017/10/26/blade-runner-2049-location>

- 6.- Egert, R. (1992). Blade Runner: Director's Cut. Chicago SunTimes. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20130304150411/http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=%2F19920911%2FREVIEWS%2F209110301%2F1023>
- 7.- Ennis House, 2607 Glendower Avenue, Los Angeles, Los Angeles County, CA. (1933). Historic American Buildings Survey. Recuperado de: <http://loc.gov/pictures/item/ca0227/>
- 8.- George, C. (2009). Blade runner Concept Art. Pencil Heads. Recuperado de: <http://pencilheadsblog.blogspot.com/2009/06/bladerunner-concept-art.html>
- 9.- Lenz, S. (2014). Deckard's Conapt. RPF. Recuperado de: <https://www.therpf.com/forums/threads/deckards-conapt.219995/>
- 10.- Miller, J. (2017). The Unlikely Inspiration Behind Blade Runner 2049's Futuristic Design. Vanity Fair. Recuperado de: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/blade-runner-2049-production-design>
- 11.- McPherson, L. (2017). Blade Runner 2049: Concept design & miniatures. Weta Workshop. Recuperado de: <https://www.wetaworkshop.com/projects-in-depth/blade-runner-2049-miniatures/>

12.- Querzola, A. (2018). Blade Runner 2049. SDSA Set Decorators. Recuperado de: https://www.setdecorators.org/?name=BLADE-RUNNER-2049&art=SetDecor_Film_BLADE_RUNNER

13.- Scott, R. (1982). Blade Runner. Estados Unidos: Blade Runner Partnership.

14.- Sisson, P. (2017). Blade Runner 2049: Sci-fi's neo-noir cityscape gets an update. Curbed. Recuperado de: <https://archive.curbed.com/2017/10/17/16492312/blade-runner-2049-set-design-dennis-gassner>

15.- Tapley, K. (2017). Roger Deakins on 'Blade Runner 2049' and That Elusive First Oscar. Variety. Recuperado de: <https://variety.com/2017/artisans/awards/blade-runner-2049-roger-deakins-interview-1202579857/>

16.- Villeneuve, D. (2017). Blade Runner 2049. Estados Unidos: Alcon Entertainment-Columbia Pictures- Bud Yorkin Productions.

