

LA CIUDAD DEL FUTURO EN EL CINE. EVOLUCIÓN DE UNA CIUDAD PERDIDA, LOS ÁNGELES DE BLADE RUNNER.

Autor:

Carlos Martín Beltrán

Grado en Fundamentos de la Arquitectura 2019-2020.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia.

Trabajo Fin de Grado

Composición Arquitectónica



Tutores:

Victoria Eugenia Bonet Solves
Pedro Molina-Siles

1. Introducción

2. Ciudades anteriores a *Blade Runner*

2.1. Arquitectura presente en *Blade Runner*

2.2. Antecedentes cinematográficos

3. Comparación de una misma ciudad

3.1. Los Ángeles en *Blade Runner* y *Blade Runner 2049*

4. Conclusiones

5. Bibliografía

RESUMEN

La ciudad del futuro en el cine. Evolución de una ciudad perdida, Los Ángeles de Blade Runner.

El cine, a lo largo de su historia, nos ha intentado mostrar una visión del futuro de la humanidad, positiva o negativa. Desde la exploración espacial del universo, reflejada en sagas como *Alien* (Ridley Scott, 1979), pasando por las consecuencias de una guerra nuclear, tal y como muestran la película de *Mad Max - Salvajes de la Autopista* (*Mad Max*, George Miller, 1979), hasta el camino a la extinción humana vista en *Hijos de los Hombres* (*Children of men*, Alfonso Cuarón, 2006) o en *12 Monos* (*12 Monkeys*, Terry Gilliam, 1995). En este tipo de películas existen dos elementos que son característicos y ayudan a comprender cómo se ha podido llegar a la situación que es narrada: uno de ellos es la evolución tecnológica, y el otro es la evolución de la ciudad.

Ha habido muchas interpretaciones de las ciudades del futuro, pero posiblemente una de la que más ha marcado al público fue la vista en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Esta representa una ciudad de Los Ángeles de enorme magnitud y superpoblada, donde la luz del sol apenas era una realidad a pie de calle debido al tamaño de los edificios y donde el planeta estaba abocado al abandono. El uso de la arquitectura para el rodaje de esta película ayudó a crear un estilo en la manera de ambientar futuras películas enfocadas en el mañana. La secuela, *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), muestra la transformación que ha sufrido la ciudad, donde, transcurridos treinta años, ha comenzado a despoblarse, ya no existe tanto bullicio en las calles, e incluso la ciudad parece haber desaparecido bajo la contaminación, sin apenas verse por la noche desde el cielo.

Dentro de las ciudades, un elemento importante a estudiar es el del estilo de vida y las condiciones de los ciudadanos. Cómo son las viviendas en el futuro es un tema que ayuda a comprender cómo es la vida en sí, mostrándose de una manera muy clara en muchas de las películas ambientadas en el futuro, como en *Brazil* (Terry Gilliam, 1985) o *Ghost in The Shell* (*Kokaku Kidotai* (Ghost in the Shell), Mamoru Oshii, 1995).

A través de esta información, este Trabajo de Fin de Grado realizará un estudio teórico, acompañado de imágenes, y comparación de la ciudad de *Blade Runner* y de *Blade Runner 2049*. Asimismo se analizarán las influencias de movimientos arquitectónicos pasados, como el Futurismo de principios del siglo XX o el Brutalismo de los años 50, 60 y 70 y de películas anteriores, como *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927) o *La Vida Futura* (*Things to Come*, William Menzies, 1936) en la *Blade Runner*; y como esta influyó en la manera de mostrar el desarrollo de la ciudad en películas más tardías como *Ghost in the Shell*, *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) o *El Quinto Elemento* (*The Fifth Element*, Luc Besson, 1997), analizándolas y haciendo comparaciones con la mostrada en el film de Ridley Scott.

PALABRAS CLAVE

ciudad; Blade Runner; futuro; desarrollo; metrópolis; superpoblación; Brutalismo.

RESUM

La ciutat del futur al cinema. Evolució d'una ciutat perduda, Los Angeles de Blade Runner.

El cinema, al llarg de la seva història, ens ha intentat mostrar una visió de futur de la humanitat, positiva o negativa. Des de l'exploració espacial de l'univers, reflectida en sagues com Alien (Ridley Scott, 1979), passant per les conseqüències d'una guerra nuclear, tal com mostren la pel·lícula de Mad Max - Salvatges de l'Autopista (Mad Max, George Miller, 1979), fins al camí a l'extinció humana vista a Fills dels Homes (Children of men, Alfonso Cuarón, 2006) o en 12 Monos (12 Monkeys, Terry Gilliam, 1995). En aquest tipus de pel·lícules ha dos elements que són característics i ajuden a comprendre com s'ha pogut arribar a la situació que és narrada: un d'ells és l'evolució tecnològica, i l'altre és l'evolució de la ciutat.

Hi ha hagut moltes interpretacions de les ciutats de el futur, però possiblement una de la que més ha marcat a el públic va ser la vista a Blade Runner (Ridley Scott, 1982). Aquesta representa una ciutat de Los Angeles d'enorme magnitud i superpoblada, on la llum de el sol tot just era una realitat a peu de carrer a causa de la grandària dels edificis i on el planeta estava abocat a l'abandó. L'ús de l'arquitectura per al rodatge d'aquesta pel·lícula va ajudar a crear un estil en la manera d'ambientar futures pel·lícules enfocades en el demà. La seqüela, Blade Runner 2049 (Denis Villeneuve, 2017), mostra la transformació que ha patit la ciutat, on, transcorreguts trenta anys, ha començat a despoblar-se, ja no existeix tant enrenou als carrers, i fins i tot la ciutat sembla haver desaparegut sota la contaminació, gairebé sense veure a la nit des del cel.

Dins de les ciutats, un element important a estudiar és el de l'estil de vida i les condicions dels ciutadans. Com són els habitatges en el futur és un tema que ajuda a comprendre com és la vida en si, mostrant-d'una manera molt clara en moltes de les pel·lícules ambientades en el futur, com a Brazil (Terry Gilliam, 1985) o Ghost in The Shell (Kōkaku Kidotai (Ghost in the Shell), Mamoru Oshii, 1995).

A través d'aquesta informació, aquest Treball de Fi de Grau realitzarà un estudi teòric, acompanyat d'imatges, i comparació de la ciutat de Blade Runner i de Blade Runner 2049. Així mateix s'analitzaran les influències de moviments arquitectònics passats, com el Futurisme de principis de segle XX o el Brutalisme dels anys 50, 60 i 70 i de pel·lícules anteriors, com Metròpolis (Metropolis, Fritz Lang, 1927) o La Vida Futura (Things to Come, William Menzies, 1936) a la Blade Runner; i com aquesta va influenciar en la manera de mostrar el desenvolupament de la ciutat en pel·lícules més tardanes com Ghost in the Shell, Akira (Katsuhiro Otomo, 1988) o El Cinquè Element (The Fifth Element, Luc Besson, 1997), analitzant i fent comparacions amb la mostrada en el film de Ridley Scott.

PARAULES CLAU

ciutat; Blade Runner; futur; desenvolupament; metròpolis; superpoblació; Brutalisme.

ABSTRACT

The city of the future in cinema. Evolution of a lost city, Blade Runner's Los Angeles.

Cinema, throughout its history, has tried to show us a vision of the future of humanity, positive or negative. From the space exploration of the universe, reflected in sagas such as Alien (Ridley Scott, 1979), going through the consequences of nuclear war, as Mad Max film (George Miller, 1979) shows, to the path to human extinction seen in Children of men (Alfonso Cuarón, 2006) or 12 Monkeys (Terry Gilliam, 1995). In this type of films there are two elements that are characteristic and help to understand how the situation that is narrated has been reached: one of them is the technological evolution, and the other one is the evolution of the city.

There have been many interpretations of the cities of the future, but possibly one that has marked the public the most was the view in Blade Runner (Ridley Scott, 1982). This represents a city of Los Angeles of enormous magnitude and overcrowded, where sunlight was hardly a reality at street level due to the size of the buildings and where the planet was bound to abandonment. The use of architecture for the filming helped create a style in the way we set future films focused on tomorrow. The sequel, Blade Runner 2049 (Denis Villeneuve, 2017), shows the transformation that the city has undergone, where, after thirty years, has begun to depopulate, there is no longer so much bustle on the streets, and even the city seems to have disappeared under the pollution, barely visible at night from the sky.

Within cities, an important element to study is the lifestyle and conditions of the citizens. The future of housing is a subject that helps to understand life itself, and is shown very clearly in many of the films set in the future, such as Brazil (Terry Gilliam, 1985) and Ghost in the Shell (Kokaku Kidotai (Ghost in the Shell), Mamoru Oshii, 1995).

Through this information, this End of Grade Project will carry out a theoretical study, accompanied by images, and comparison of the city of Blade Runner and Blade Runner 2049. It will also analyze the influences of past architectural movements, such as Futurism in the early twentieth century or Brutalism in the 50's, 60's and 70's and previous films, such as Metropolis (Fritz Lang, 1927) or Things to Come (William Menzies, 1936) in Blade Runner; and how it influenced the way the city's development was shown in later films such as Ghost in the Shell, Akira (Katsuhiro Otomo, 1988) or The Fifth Element (Luc Besson, 1997), analyzing them and making comparisons with the one shown in Ridley Scott's film.

KEYWORDS

city; Blade Runner; future; development; metropolis; overpopulation; Brutalism.

1. Introducción

En el año 1979, el director inglés Ridley Scott estrenó en cines la que era su segunda película, *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979). El film obtuvo una recaudación de más de 100 millones de dólares, además de muy buenas críticas dentro de la prensa especializada, como por ejemplo la de Jordi Batlle Caminal para el periódico El País:

*“Un filme hermoso, tenebroso, tenso, angustioso cuento gótico de horror por cuyas arterias y espeluznantes pasillos corren fantasmas de Conrad y Lovecraft. Es el suspense sobrecogedor, el más sobrecogedor de los últimos tiempos.”*¹

La película trata de una expedición espacial a bordo de una nave llamada *Nostramo*. La tripulación, tras escuchar una señal de auxilio desde un pequeño planeta cercano, decide aterrizar en él para ver qué ha sucedido. Una vez en suelo firme se encontrarán cara a cara con su peor pesadilla, una criatura espacial que irá eliminándolos uno a uno en el interior de la estrecha y tenebrosa nave.

Con *Alien*, Ridley Scott consiguió un nombre en la industria cinematográfica moderna, convirtiéndolo en un referente dentro del género de la ciencia ficción y ayudándolo a materializar su siguiente proyecto, *Blade Runner*.

Emplazada en un futuro distópico en la ciudad de Los Ángeles durante finales de 2019, *Blade Runner* nos presenta la historia de un policía llamado Rick Deckard, protagonizado por Harrison Ford, que tiene la misión de buscar y retirar a cuatro robots con aspecto y comportamiento humano llamados replicantes. La trama que mezcla ciencia ficción con el género *noir* más clásico es una reflexión sobre la realidad humana. ¿Qué nos hace humanos? ¿Los sentimientos? ¿La conciencia? ¿O lo son los recuerdos? Podríamos decir que todos nos conforman como humanos, pero entonces lo replicantes que vemos en *Blade Runner* también lo serían y no tendríamos derecho a privarles de la vida que desean.

1. Batlle Caminal, J. (1989) “Regresa el bicho más espeluznante” en *El País*. (miércoles 19 julio de 1989).

Estrenada tres años después de *Alien*, en el año 1982, la tercera película de Ridley Scott no obtuvo el éxito de taquilla y crítica que tuvo *Alien*, sin embargo, transcurridos unos años el público supo apreciar su valor, haciendo que hoy en día sea considerado un film de culto para muchas personas debido a sus profundas reflexiones y a su importante uso de la arquitectura para mostrarnos la ciudad de Los Ángeles que vemos en el film.

La megalópolis que vemos en la película cuenta con unas dimensiones que llegan incluso a los 500 kilómetros de longitud, una mezcla cultural con una gran influencia asiática. Un manto de contaminación la cubre y la oculta de la luz del Sol constantemente. Además es castigada sin tregua por una lluvia ácida que ha eliminado cualquier atisbo de naturaleza en el planeta. Nos encontramos en un páramo sin vida, en la que la única esperanza de tener una vida agradable es abandonarlo y huir hacia las colonias exteriores que se encuentran en el espacio. Este es el desolador futuro que ideó Philip K. Dick en su libro *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, obra en la que se basó Scott para la ideación de la película. En la novela la ciudad no es tan estilizada como la que se nos muestra en la película, y esto es en gran medida culpa de Syd Mead, el director artístico del film que impregna de un futurismo industrial, parecido a lo que hoy conocemos como *High Tech*.

Treinta y cinco años más tarde el director canadiense Denis Villeneuve nos regaló en forma de secuela una continuación de los hechos que vimos en 1982, *Blade Runner 2049*.

Protagonizada por Ryan Gosling y Ana de Armas, en esta película conocemos a K (Ryan Gosling), que es un *blade runner* encargado de encontrar al hijo, fruto de la relación entre Deckard y Rachel, una replicante que conocemos en la película original y de la cual el *blade runner* se enamora y no solo no retira, sino que escapa junto a ella para tener una vida juntos.

Si en la película original el tema principal es qué nos hace humanos respecto a otros animales o una máquina, en esta nueva versión el tema principal es la soledad. El protagonista, K, es un joven policía sin amigos, familia o pareja, cuya única compañía es un holograma virtual, creado por la empresa Wallace Corporation, con forma de joven chica, llamada Joi (Ana de Armas).

Pero no se nos muestra la soledad únicamente a través de las experiencias del protagonista, sino también mediante toda la ciudad. En la historia, han transcurrido treinta años entre los hechos de un film y otro, y esto ha causado grandes estragos en el Los Ángeles que vemos.

La urbe ya ha acabado su proceso de huida hacia las colonias que se iniciaba en el *Blade Runner* original, y las únicas personas que quedan en ella son los que ya no pueden salir, bien por su escasez de recursos, por su estado de salud o por un trabajo que les impide salir. La población se aglutina en torno las ciudades, ya que estas funcionan como puertos espaciales para la huida a las colonias, por lo que viviendo aquí las personas tienen más posibilidades de conseguir escapar del planeta.

En la sociedad de 2049 ya no se caza a los replicantes, ahora son unos ciudadanos de segunda, pero se les permite la vida en el planeta. La ciudad ha dejado atrás la lluvia ácida y la ha cambiado por un invierno constante. La mezcla cultural que vemos en 2019 se ha apagado poco a poco, y nos deja sólo una pequeña huella de lo que fue, al igual que el agobio de las calles abarrotadas, que han dejado paso a vías casi vacías y oscuras, desprovistas de vida que prácticamente únicamente se recorren para llegar al hogar.

La creación de una ciudad no es una tarea fácil, y esto lo conocía Villeneuve antes de embarcarse en esta tarea, tal y como se recoge en el libro *The Art and Soul of Blade Runner 2049*:

“A la gente le cuesta años hacer un único edificio y sin embargo yo he tenido que crear una ciudad entera”².

2. Tanya Lapointe (2017). *The Art and Soul of Blade Runner 2049*. Londres.

Tras *Blade Runner* han llegado gran cantidad de películas que tratan el futurismo con gran cuidado y delicadeza, como *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988), *Ghost in The Shell* (*Kokaku Kidotai* (Ghost in the Shell), Mamoru Oshii, 1995) o *El Quinto Elemento* (*The Fifth Element*, Luc Besson, 1997). Otras se han centrado en el aspecto reflexivo de la película, de lo que nos hace humanos, como la serie de la HBO *Westworld* (Jonathan Nolan y Lisa Joy, 2016).

El legado del film de Ridley Scott es innegable, y es tal vez por esto por lo que llamó mi atención desde un principio. Su enorme influencia en la cultura posterior a su estreno me atrajo e hizo que que viese la película por primera vez. Tras esto quedé impresionado por su aspecto visual y su trama y es por ello por lo que me atraía la idea de realizar un análisis profundo de su arquitectura y su urbanismo a través de mi Trabajo de Fin de Grado.

En el siguiente documento se van a analizar ambas ciudades vistas en los dos films. Comenzaremos por un estudio teórico de las influencias que ayudaron a Ridley Scott y a Denis Villeneuve para la creación de los dos Los Ángeles que apreciamos en las películas. Lo primero que veremos son los movimientos arquitectónicos que están presentes, como el Brutalismo, el Futurismo o el Retrofitting. También conoceremos a fondo la importancia de la cultura asiática dentro de la visión futura y como esto derivó en lo que conocemos actualmente como el cyberpunk.

Posteriormente se realizará un estudio en profundidad de las dos películas que más influenciaron a Scott para su Los Ángeles de 2019, *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927) y *La Vida Futura* (*Things To Come*, William Menzies, 1936).

Finalmente se realizará un análisis comparativo en profundidad de ambas ciudades, acompañado de fotografías, dibujos conceptuales y fotogramas de las películas, en las que nos adentraremos en el corazón de este Los Ángeles ficticio, reconoceremos los puntos que tiene en común con la urbe real, y las diferencias que se observan entre ambas películas en relación al aspecto de la ciudad.

2. Ciudades anteriores a *Blade Runner*

2.1. Arquitectura presente en *Blade Runner*

En la década de los 80, Ridley Scott, cuando estaba produciendo el film, tuvo que enfrentarse a una serie de retos para la ideación y el diseño de la ciudad en la que iba a situar la historia de *Blade Runner*. Para ello se sirvió de otras películas con esta temática futurista, pero también de algunos movimientos arquitectónicos y culturales que acontecieron en el siglo XX. Treinta años después, Denis Villeneuve hizo lo propio pero de manera actualizada con la secuela de la historia original en *Blade Runner 2049*.

Además de basarse en una serie de corrientes artísticas, se decidió emplazar parte de la historia en edificios icónicos de la ciudad de Los Ángeles que existen en la realidad, como la casa Ennis, diseñada por Frank Lloyd Wright en el año 1923 y que fue utilizada como el apartamento de Deckard (Harrison Ford); o el Bradbury Building³, un edificio que es un icono en la ciudad y en el género *noir* ambientado en ella, apareciendo en obras como *Chinatown* (Roman Polanski, 1974). Este uso de la arquitectura, racional y meticuloso, ha hecho que la película tenga un legado tan importante en la historia del cine y hoy en día sea considerado por el público como uno de los films con mejor diseño y ambientación. La película *Blade Runner 2049*, se basó en proyectos reales, como la adaptación del proyecto del estudio español Barozzi-Veiga para el museo Neanderthal de Piloña, en Asturias, un proyecto que no pudo materializarse pero que sí vio la luz a través de este film, para el diseño de espacios y decorados..

A continuación vamos a analizar en profundidad el Brutalismo, Futurismo, *retrofitting* y la asiaticización, los cuatro movimientos que más peso tienen en el universo de *Blade Runner* y de cómo fueron utilizados y adaptados para su uso en las películas.



Fig. II. 1.

3. El Bradbury Building es un punto de referencia arquitectónico, situado en el 304 South Broadway, en West 3rd Street, en Los Ángeles. Construido en el año 1893 bajo el estilo del Nuevo Renacimiento Italiano es uno de los monumentos más antiguos de la ciudad.

Fig. II. 1. Fotogramas de *Blade Runner* dónde podemos ver la Ennis House (arriba) y el interior del Bradbury Building (abajo).

Brutalismo



Fig. II. 2.

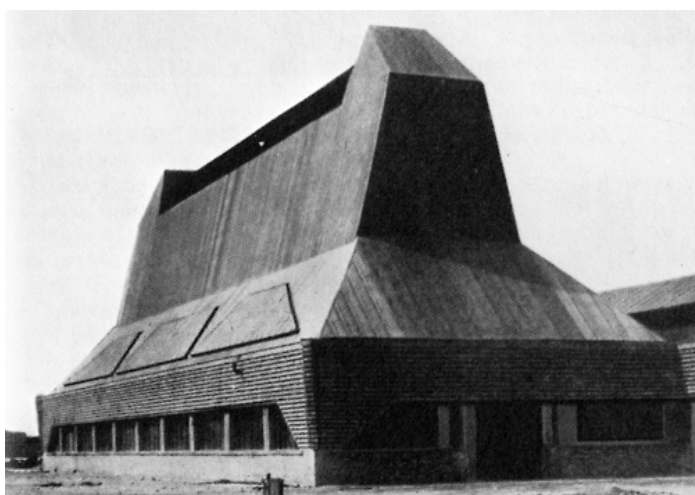


Fig. II. 3.

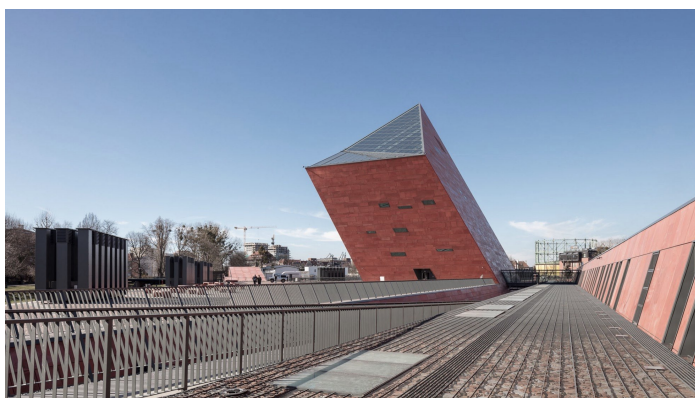


Fig. II. 4.

4. Banham, Peter (1955). "The New Brutalism" en *The Architectural Review*, (vol 43, Diciembre 1955, p.16).

Fig. II. 2. Imagen de la película *La Naranja Mecánica* con el Centro de Lectura de la Brunel University de fondo.

Fig. II. 3. Fábrica de sombreros, de Erich Mendelson (Luckenwalde, Alemania) 1923.

Fig. II. 4. Museo de la Segunda Guerra Mundial, de Studio Architektonicze Kwadrat, (Gdansk, Polonia) 2017).

En 1955 el arquitecto Peter Banham hizo la primera definición de la arquitectura Brutalista, diciendo que ésta se debía basar en el cumplimiento de tres puntos esenciales: “ 1. *Imagen memorable*; 2. *Muestra clara de la estructura*; 3. *Valoración de los materiales ‘tal y como se encuentran’*”⁴. Con esta premisa el director de *Blade Runner 2049*, Denis Villeneuve, se basó para recrear la ciudad de Los Ángeles en el film. No es la primera vez que se utiliza esta arquitectura para enmarcar una película, ya que lo hemos visto en *La Naranja Mecánica (A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971) o *High Rise* (Ben Wheatley, 2015) (Fig. II. 2.), pues crea un entorno deshumanizado que ayuda al entendimiento del tipo de sociedad que se muestra en estas películas.

Tal y como afirma el libro *Atlas of the Brutalist Architecture* (2018) se puede comprobar como la última década ha visto un importante cambio en el modo en el que la población mira hacia la arquitectura Brutalista, en parte dirigida por la estilización que los medios han dado a este movimiento arquitectónico, pero también por un nuevo punto de vista ayudado por el paso del tiempo. Se ha conseguido que se tenga una idea diferente del Brutalismo que la primera definición que dio Banham en 1955.

Es un movimiento que se presume muerto hoy en día, pero lo cierto es que abarca un amplio lapso de tiempo, desde principios del S.XX con la primera obra datada con estas características (Fig. II. 3.) hasta la actualidad con el Museo de la Segunda Guerra Mundial, de Studio Architektonicze Kwadrat (Fig. II. 4.).



Fig. II. 5.

Pese a que no exista una definición exacta de este movimiento arquitectónico lo cierto es que su reparto por el mundo, especialmente tras la Segunda Guerra Mundial, fue imparable, existiendo edificios brutalistas en más de noventa países, siendo muy importante en la creación de nuevas ciudades como Chandigarh (India) por Le Corbusier o Brasilia (Brasil) con obras de Oscar Niemeyer. Hoy en día muchos de los edificios brutalistas se han visto abocados al abandono o al derribo debido a las malas condiciones en las que se encontraban. Cabe recordar que la gran mayoría de estas obras fueron construidas entre los años 50 y 70 del S.XX, con las técnicas de entonces y no prestando demasiada importancia a la calidad de los materiales debido a que la mayor parte eran edificios gubernamentales y/o públicos. Sin embargo, hoy en día, en medio de este círculo de demoliciones y abandono que está sufriendo el Brutalismo, son muchos los que están sabiendo apreciar la extraordinaria belleza de estos edificios y sus ambiciones sociales. Para este acometido, el cine es una gran herramienta que puede ayudar este movimiento a llegar a más público y a que se consiga un mayor cuidado hacia sus obras⁵.

Fig. II. 5. Las dos imágenes superiores corresponden con el edificio del parlamento de Chandigarh por Le Corbusier en el año 1962. Las dos imágenes inferiores corresponden a edificios en Brasilia, la catedral de Brasilia de Oscar Niemeyer (1970) (inferior izquierda) y la torre de Brasilia TV (inferior derecha), del arquitecto Lúcio Costa (1967).

5. Virginia McLeod (2018). *Atlas of the Brutalist Architecture*. P. 6-9. Londres: Phaidon.



Fig. II. 6.

6. Director de fotografía británico, nacido en Torquay (RU) el 24/05/1949 que ha trabajado con directores como los hermanos Coen, Sam Mendes o el propio Denis Villeneuve. Cuenta con un premio Oscar (por *Blade Runner 2049* en 2017) y un premio BAFTA.

7. Deakins, Roger (2017) “ Roger Deakins on ‘Blade Runner 2049’ and That Elusive First Oscar ” en *Variety* (4 octubre 2017, 9:00 AM) <<https://variety.com/2017/film/awards/blade-runner-2049-roger-deakins-interview-1202579857/>> [Consulta 30 Junio 2020].

Durante una entrevista para la revista ‘Variety’ Roger Deakins⁶, el director de fotografía de *Blade Runner 2049*, comentó que en una primera conversación con Denis Villeneuve decidieron basar la arquitectura de la película en el Brutalismo de los edificios de Londres, donde ambos habían estado viviendo durante un tiempo:

“ P: ¿Hubo algunos puntos de referencia cuando tú y Denis empezasteis a darle aspecto a la película? ¿Alguna fotografía u obra de arte que os haya inspirado?

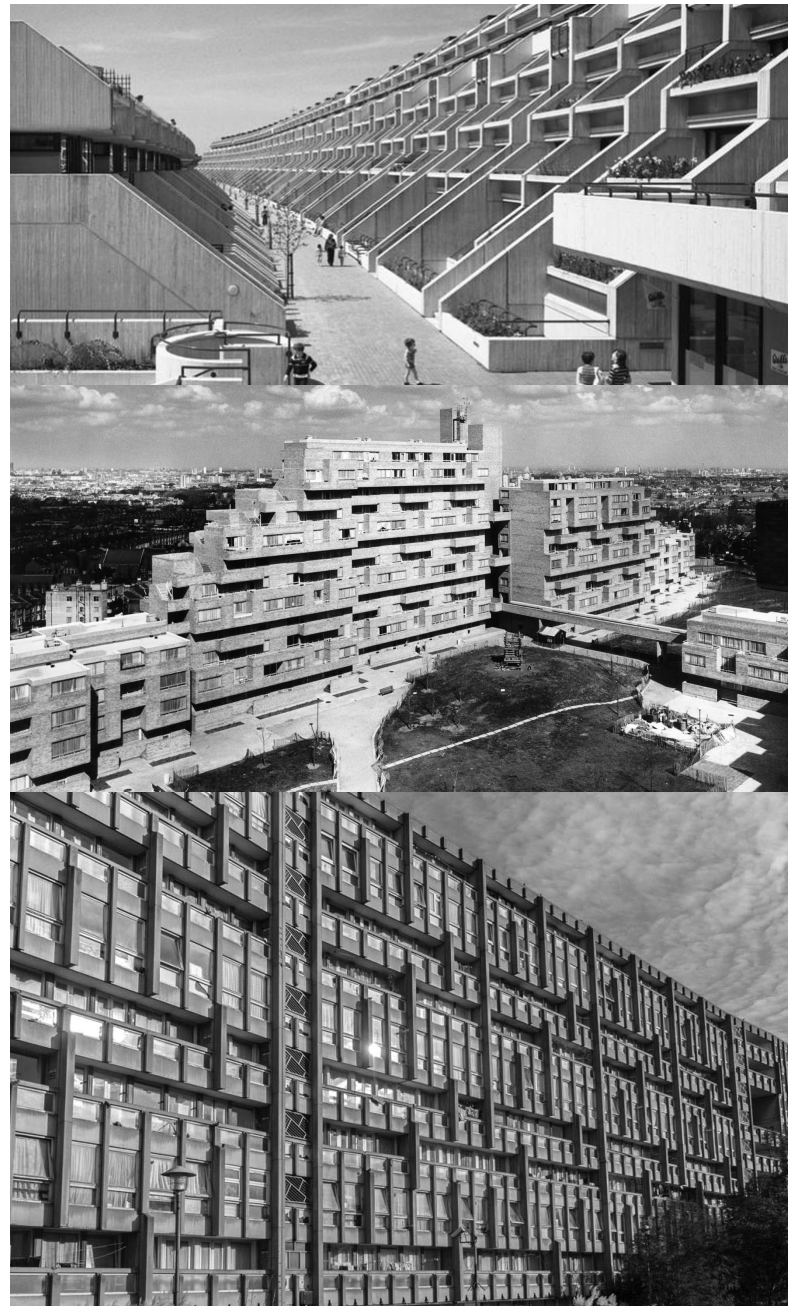
RD: Básicamente, buscamos ideas en Internet. Denis y yo exploramos en Londres porque en un inicio habíamos pensado filmar en Londres, pero no había espacio para hacerlo. Gran parte de la arquitectura brutalista en Londres se convirtió en la clave. [El diseñador de producción] Dennis Gassner dijo que lo que más información le aportó fue cuando Denis [Villeneuve] dijo que quería que se sintiera brutalista, esa arquitectura severa de hormigón que comenzó en la década de 1950.

En *Las Vegas*, Denis quería que existiera el polvo rojo. Lo discutimos extensamente y recordamos esas imágenes de Sydney durante una tormenta de polvo que tuvieron hace unos años. Esas maravillosas fotos de la Ópera de Sídney cubierta de polvo rojo. Eso formó la base de *Las Vegas*. ”⁷

Fig. II. 6. Fotogramas extraídos de *Blade Runner 2049* donde se aprecia la influencia del Brutalismo en el film. De arriba a abajo en orden: Planta solar en California; sede en el planeta de Wallace Corporation; muro de contención del Océano Pacífico en Los Ángeles; edificio en el que son creados los recuerdos de los replicantes y finalmente imagen aérea de la ciudad de Las Vegas.

Vemos por tanto que el Brutalismo es uno de los elementos de origen que hacen de la arquitectura en *Blade Runner 2049* tan imponente como la vemos en el film.

Teniendo en mente las palabras de Roger Deakins sobre la inspiración en la arquitectura brutalista de Londres lo cierto es que no existe como tal una referencia concreta o algún edificio en particular que aparezca en el film, pero es correcto pensar que prácticamente cualquier edificio brutalista de Londres podría aparecer en la película sin apenas esfuerzo. Obras como el Alexandra And Ainsworth Estate (Neave Brown, 1978), el Dawson's Heights (Kate Macintosh, 1972) o el Robin Hood Gardens (Alison y Peter Smitshon, 1972) (Fig. II. 7; 8 y 9.) podrían actuar como edificios residenciales en el límite de Los Ángeles si se aumentase su escala; el Pabellón de elefantes y rinocerontes del Zoo de Londres (Casson Conder & Partners, 1965) se asemeja al muro que separa la ciudad con el océano Pacífico (Fig. II. 10.); la Balfron Tower (Ernö Goldfinger, 1967) (Fig. II. 11.) podría ser actuar como el edificio de viviendas donde se encuentra el apartamento de K (Ryan Gosling); o finalmente el Centro de Lectura de la Brunel University (Richard Sheppard, Robson & Partners, 1968) (Fig. II. 2. p. 2) que pudo servir de referencia para crear el edificio donde se encuentra la doctora Ana Stelline (Carla Juri), creadora de los recuerdos de los replicantes, podrían ser las obras a las que Deakins se refiere, pero hay que tener en cuenta que Londres cuenta con treinta y dos obras catalogadas como Brutalistas.



De arriba a abajo en orden: Fig. II. 7; Fig. II. 8; Fig. II. 9.



Fig. II. 10.



Fig. II. 11.



Fig. II. 12.

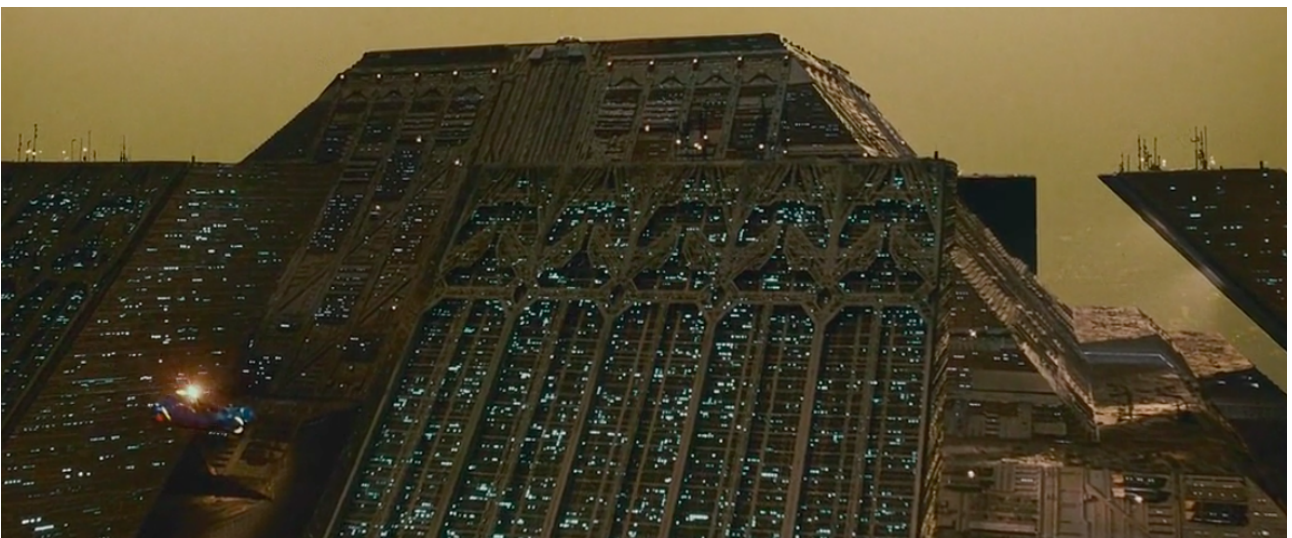


Fig. II. 13.

Fig. II. 12. Muchas veces el Brutalismo está asociado a un aspecto soviético, y, posiblemente por ello el apartamento de K en *Blade Runner 2049* mantenga este aspecto también. Este edificio existe en la realidad, encontrándose en el cruce de las calles Szalay y Honvéd de la ciudad de Budapest, y apenas fue cambiado de aspecto en postproducción, salvo la adición de varias plantas más.

Fig. II. 13. Imagen de *Blade Runner* en la que se puede ver la sede de Tyrell Corporation.

Con todas estas referencias además hemos de valorar que prácticamente todos los edificios vistos en *Blade Runner 2049* cumplen con los tres requisitos descritos por Banham que hemos numerado anteriormente, pero también los de *Blade Runner* cuentan con los elementos que hacen considerarlos brutalistas, como la sede de Tyrell Corporation, con una imagen imponente de un zigurat maya, la imagen de la estructura metálica por la fachada y el uso del metal como material principal y visto (Fig. II. 13.).



Fig. II. 14.

Para muchos arquitectos el Brutalismo siempre estará referido únicamente al *béton brut*, palabras en francés que significan “hormigón en bruto” que se basan en el aspecto en hormigón visto de la mayoría de estos edificios, sin embargo, la primera arquitectura brutalista que se realizó tenía un propósito de reconstrucción, con el uso de tecnologías e ideologías nuevas. No se centraban en realizar un edificio extremadamente bello, sino en la rehabilitación no sólo de ciudades, sino también de valores.

Hoy en día el Brutalismo está empezando a ser fetichizado. Algo que un día fue feo o agresivo es ahora historizado y su propósito se vuelve más claro con el paso del tiempo, llegando incluso a hacer que este estilo arquitectónico se convierta en *merchandising* como postales, tazas de té o platos de comida; ya que mientras este fetichismo continúe, el poder y la importancia del Brutalismo seguirá siendo importante.

Fig. II. 14. Imagen de la ciudad de *Blade Runner 2049*.

Futurismo

Atendiendo al Manifiesto Futurista, publicado en el diario *Le Figaro* el 20 de febrero de 1909, uno de los puntos que contiene afirma:

“No existe belleza alguna si no es en la lucha. Ninguna obra que no tenga un carácter agresivo puede ser una obra maestra.”

Esta definición parece idónea para caracterizar de alguna manera la ciudad mostrada en *Blade Runner* y en *Blade Runner 2049*, un entorno hostil en el que la enorme escala de los edificios, la oscuridad y la masificación amenazan al ciudadano corriente.

El futurismo en el universo *Blade Runner* está relacionado con el *retrofitting*, concepto que será analizado posteriormente, y que centra su visión de la ciudad como una enorme máquina dinámica, siendo la base del Movimiento Moderno y del cual el Brutalismo adoptó varios recursos.



Fig. II. 15.

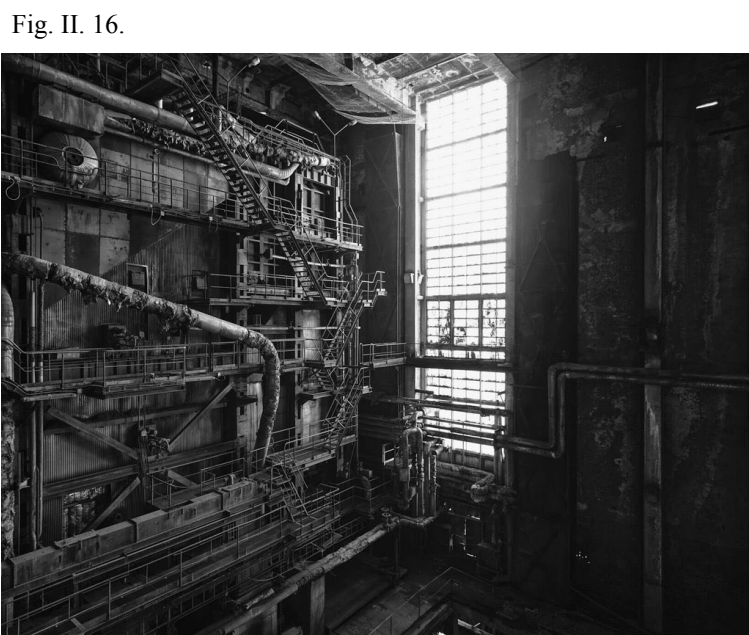


Fig. II. 16.

8. Marinetti, Filippo Tommaso Emilio (1908), “I Manifesti del Futurismo” en el diario *Le Figaro* (20 de febrero de 1909). Encontrado en la página web *Marinetti: El manifiesto futurista. Textos, documental y videos*. <<http://hipermedula.org/navegaciones/marinetti-el-manifiesto-futurista-textos-documental-y-videos/>>.

Fig. II. 15. Imagen de la publicación del Manifiesto Futurista en el diario *Le Figaro* en febrero del 1909.

Fig. II. 16. Fotograma de *Blade Runner 2049*, en concreto de la ciudad de los huérfanos, con un marcado concepto mecanicista. Este set es realmente una planta de energía abandonada en Inota, Hungría.

En el año 1914, el arquitecto italiana Antonio Sant'Elia⁹ presentó entre mayo y junio una serie de bocetos para la creación de una nueva ciudad en el término de Milán, llamada la *Città Nuova*. Para esta propuesta, Sant'Elia proyecta una ciudad basada en las infraestructuras: coloca aeropuertos cuando el uso del avión como medio de transporte comercial aún no se realizaba; propone antenas de comunicaciones sin el uso de cables, como en la actualidad; y realiza el diseño de las vías de transporte a distintos niveles, mediante funiculares, pasarelas, vías subterráneas, etc. (Fig. II. 17.)¹⁰.

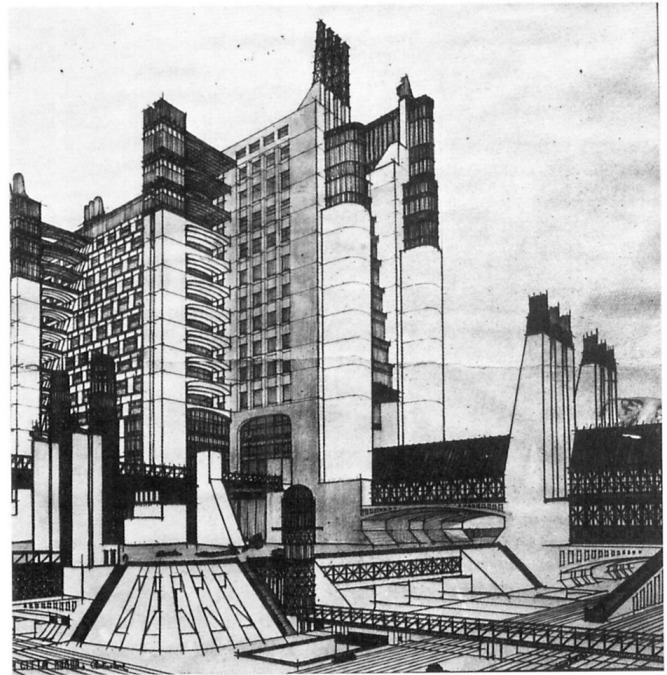


Fig. II. 17.

A la hora de diseñar los edificios propone que todas las viviendas cuenten con terraza y decide colocar el ascensor en el exterior de la fachada, para poder maximizar el uso del espacio interior, colocando además rótulos en las cubiertas que se iluminan con electricidad¹¹, elemento con el prácticamente todos los edificios de Los Ángeles en *Blade Runner* cuentan (Fig. II. 18.). Además decide utilizar como materiales predominantes el hormigón y el acero, dando más similitud con la urbe descrita en los films de Ridley Scott y Denis Villeneuve.

9. Antonio Sant'Elia (30/04/1888 (Como, Italia) - 10/10/1916 (Monfalcone, Italia)) fue un arquitecto y urbanista italiano que destacó enormemente dentro del movimiento del Futurismo debido a su propuesta de *Città Nuova* para la ciudad de Milán. Murió en 1916 durante una batalla en la Primera Guerra Mundial.

10. Caballero, Cristina (2013) "La Città Nuova (1914). Antonio Sant'Elia" (16 enero 2013) en *Proyectos 7/Proyectos 8 ETSAS* <<https://proyectos4etsa.wordpress.com/2013/01/16/la-citta-nuova-1914-antonio-santelia/>> [Consulta 10 Julio 2020].

11. Ibídem.

Fig. II. 17. Uno de los bocetos entregados por Sant'Elia de la *Città Nuova*. en el que se puede ver un edificio de viviendas con todas las características citadas en el texto.

Fig. II. 18. Fotograma de una escena de *Blade Runner* 2049 en la azotea de un edificio de Los Ángeles, donde podemos observar los enormes neones publicitarios en dicha cubierta.

Fig. II. 18.



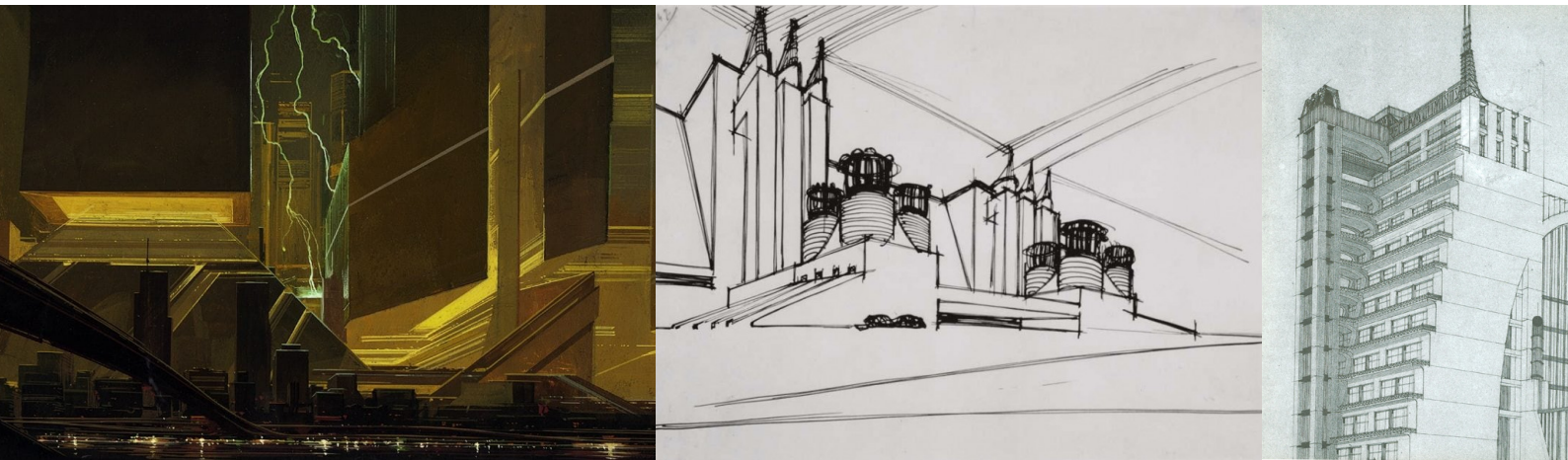


Fig. II. 19.

Formalmente, los bocetos de la *Città Nuova* son muy semejantes a como podría ser parte del Los Ángeles del futuro (Fig. II. 19.), vemos un edificio que se asemeja más a una fábrica que a un edificio residencial, con estructuras metálicas, chimeneas, antenas, ascensores... Un edificio muy mecanizado, como debía serlo según su arquitecto, que parece no ser apropiado para el momento en el que se propone (los bocetos se presentan apenas un mes antes al estallido de la I Guerra Mundial)¹² y que si lo comparamos con los bocetos de Syd Mead¹³ para la ciudad de Los Ángeles, éstos últimos tienen parecidos en el modo de diseñar la forma de los edificios o las comunicaciones aunque teniendo las ideas para *Blade Runner* un entorno mucho más sombrío.

12. Caballero, C (2013) op. cit. p. 20.

13. Syd Mead, o Sydney Jay Mead (18/07/1933 Saint Paul, USA - 30/12/2019 Pasadena, USA) fue un diseñador industrial que trabajó como creador artístico en numerosas películas de Hollywood, centrándose en el aspecto de vehículos y edificios futuristas.

Fig. II. 19. Imagen conceptual del Syd Mead para *Blade Runner* (izquierda) y dos dibujos de Sant'Elia de la *città nuova*.

Pese a que no aparecen todos juntos, muchos de los elementos con los que el proyecto de Sant'Elia cuenta y que hemos enumerado anteriormente se encuentran en los edificios de *Blade Runner*, como las chimeneas en las azoteas, los neones en las azoteas o los balcones en los edificios (Fig. II. 20.).

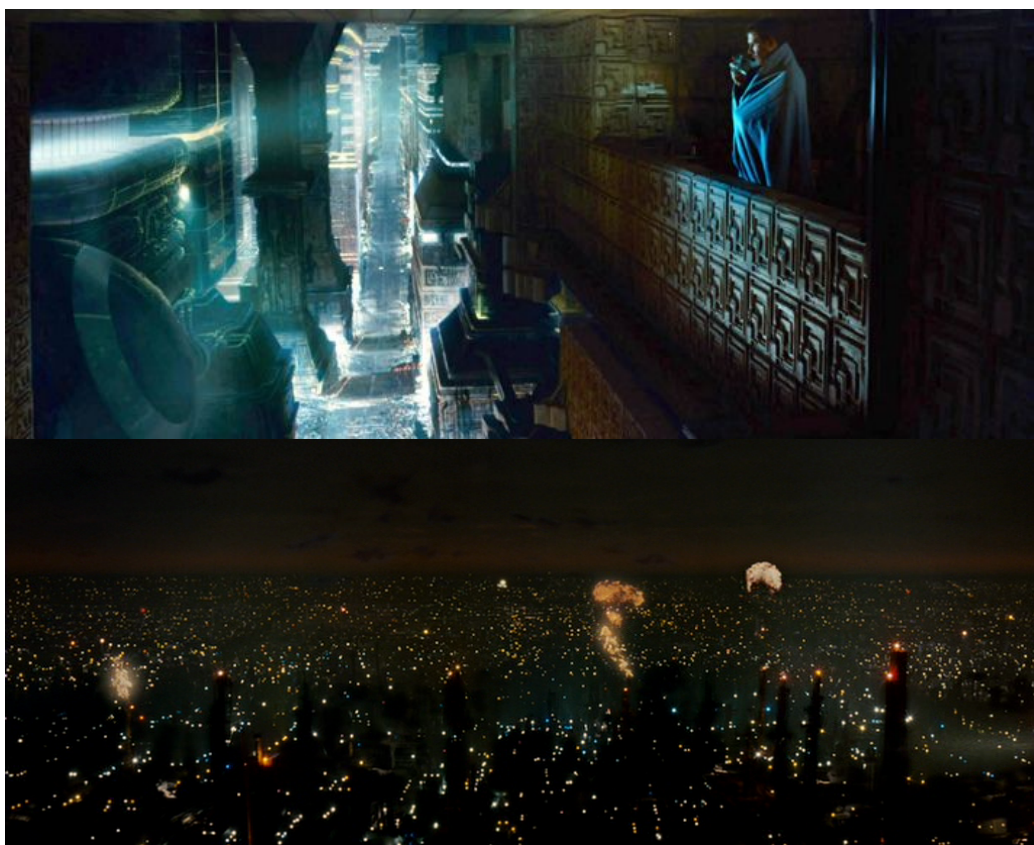


Fig. II. 20. Dos fotogramas de *Blade Runner* en los cuales podemos ver el uso de los balcones en el film (imagen superior) y la inmensidad de luces y chimeneas que cubren la ciudad de Los Ángeles en el film (imagen inferior).

Fig. I. 20.



Fig. II. 21.

Podemos comprobar como la *Città Nuova* es un modelo que busca una modernidad en todos sus ámbitos y en todos los campos que abarca el Futurismo Italiano.

Resulta ser una utopía que busca la erradicación con lo anterior, creando un mundo nuevo para la nueva sociedad, más avanzada y mecanizada. En este cambio, una solución correcta hacia la que avanzar son las ciudades industrializadas, como lo puede ser Los Ángeles en *Blade Runner*, (Fig. II. 21.), ya que pueden actuar como el motor de la transformación, abiertas al cambio y al progreso. Esta ciudad que plantea Sant'Elia se presenta como un elemento que exprime y abarca al máximo el término de modernidad, siendo una ruptura total con el pasado, en el cual se destruye todo lo anterior a ese tiempo, basándose en el nuevo modelo de vida, la necesidad y utilización de la tecnología y los nuevos medios de transportes¹⁴.



Fig. II. 22.

Fig. II. 21. Imagen de *Blade Runner 2049* en la que se aprecia una de las plantas de energía solar que abastece a Los Ángeles.

Fig. II. 22. Dibujo conceptual de *Blade Runner Blackout 2022* (Shinichiro Watanabe, 2017), un corto animado que ayuda a relacionar los acontecimientos narrados en *Blade Runner 2049* con la historia original de *Blade Runner* y en la que se explica el “apagón” que en la película de Denis Villeneuve es nombrado como un suceso importante en el planeta. Fue estrenado online y gratuitamente el año 2017 y sirvió también como elemento de marketing de BR2049.

14. “Antonio Sant’Elia, one of the least understood pioneers of the modern movement” en *The Architecture Review* (publicación original mayo 1955, publicación online junio 2016) < <https://www.architectural-review.com/essays/antonio-santelia-one-of-the-least-understood-pioneers-of-the-modern-movement/10006655.article?blocktitle=1950s-grid&contentID=24976>> [Consulta 15 julio 2020].



Fig. II. 23.

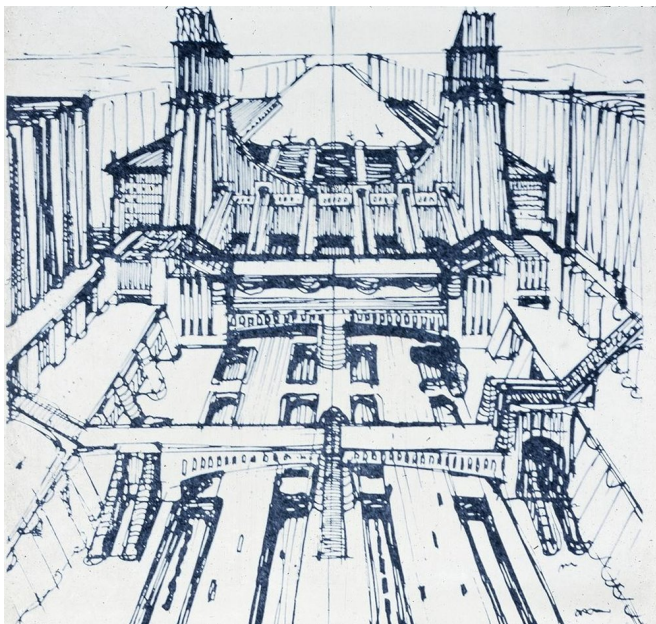


Fig. II. 24.

Fig. II. 23. Imagen de *Metrópolis*, en la que se aprecia la enorme influencia de la *Città Nuova* de Sant'Elia.

Fig. II. 24. Dibujo de la *Città Nuova* de Sant'Elia que podría funcionar como un *concept art* de *Blade Runner*.

Dentro de la industria del cine, la *Città Nuova* de Sant'Elia ha sido utilizada como referencia para la creación de las ciudades en las películas que se ambientan en el futuro.

El ejemplo más claro es el de *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927), el cual analizaremos más en profundidad más adelante, cuya ciudad tiene grandes ecos de la propuesta por Antonio Sant'Elia, cuyos edificios cuentan con los mismos juegos de volúmenes y vacíos, y la utilización de pasarelas para el uso de coches y ferrocarriles es una constante en metrópolis (Fig. II. 23.). Además cabe destacar que la película de Fritz Lang es una de las mayores fuentes que se utilizó en *Blade Runner* para la creación de la ciudad en la que se emplaza, por lo que de un modo u otro el Futurismo también fue uno de los elementos que utilizó Ridley Scott en la producción de su película.



Fig. II. 25.



Fig. II. 26.

Pese a que el proyecto de Sant'Elia es una idea prácticamente imposible de construir, no tanto por la complejidad constructiva, sino más bien por la complejidad moral de la destrucción de todo lo construido anteriormente a nuestra época, es una buena forma de mostrar como el Futurismo Italiano puede ser una perfecta solución para la creación de una ciudad del mañana para una película.

Capaz de causar una gran impresión en el espectador por esta ruptura con el pasado y provocando que el film tenga una mayor repercusión, que se cimienta sobre una arquitectura pensada e ideada para una sociedad basada en la tecnología y la industria, semejante a la que muestra *Blade Runner*.

Fig. II. 25. Fotograma de *Blade Runner* en la que se puede ver el pasado, con la entrada al Bradbury Building, y el futuro, con el resto de la ciudad al fondo.

Fig. II. 26. Imagen conceptual de Syd Mead de su visión para Los Ángeles.

High Tech o Retrofitting



Fig. II. 25.

Otra de las grandes influencias que tuvo la producción del film y tendencias del momento para la creación de sus sets de rodaje, pero una de las técnicas que más destacó en este proceso de producción fue el *retrofitting*, que en palabras del propio Syd Mead era

“la actualización o mejora de la maquinaria o las estructuras antiguas con la adición de nuevos complementos.”

Apareciendo en la película en numerosos aspectos, como en el mobiliario, los vehículos o los edificios¹⁵.

Este concepto nos lleva a pensar en un modelo que se basa en la adición de elementos, unos sobre otros, al mezclar etapas históricas, como sucede en una ciudad real, en la que se expande siguiendo (o no) un criterio, encontrándose edificios construidos en momentos diferentes, mostrando en el film una versión exagerada de la realidad.



Fig. II. 26.

15. Portella Lezáun, I. (2019) *La evolución de la arquitectura a través del cine*. Trabajo Fin de Grado. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.

Fig. II. 27. Imagen del centro Pompidou de París, diseñado por Renzo Piano y Richard Rogers el año 1977.

Fig. II. 28. Fotografía de la plaza Picadilly Circus en Londres, donde se puede apreciar el contraste entre lo clásico y lo moderno, y cómo la ciudad va mutando capa a capa.

En pleno proceso de diseño para la película Mead explicó como estaba siendo esta tarea:

*“Los edificios simplemente se convertirían en superficies en las que montarías aparatos eléctricos reacondicionados. Tuberías, conductos de aire acondicionado y todo tipo de elementos. La energía provendría de un generador ubicado en la calle, que podría estar allí durante años. [...] Y luego estos grandes cables que discurrirían por los costados de todos los edificios [...] Tenía que parecerse a lo que era. Y lo que era, era una ciudad cuyas estructuras individuales habían sido absorbidas por una especie de máquina urbana, con gente viviendo dentro.”*¹⁶

Tal y como es citado en el trabajo de Portella Lezáun¹⁷.

Al leer esta explicación lo primero que se nos viene a la mente es la corriente arquitectónica del *High Tech*, que posteriormente sería conocido como *retrofitting*, comenzó su andadura a partir de los años 60 y que tuvo su auge entre las décadas de 1970 y 1980, con la construcción por parte de Richard Rogers en el año 1978 del icónico edificio Lloyd's (Fig. II. 30.)¹⁸.

16. Sammon, Paul M. (2017) *Future Noir. Revised & Updated edition. The Making of Blade Runner*. Estados Unidos.

17. Portella Lezáun, I. (2019) op. cit. p.25.

18. Ibidem.

Fig. II. 29. Una de las maquetas utilizadas para Blade Runner.

Fig. II. 30. Fotografía del edificio Lloyd's, situado en Londres y construido el año 1978.



Fig. II. 29.



Fig. II. 30.



Fig. II. 31.



Fig. II. 32.

Esta corriente arquitectónica busca la superación del Movimiento Moderno y se caracteriza por dejar vistas tanto las instalaciones, la estructura de la construcción o los cerramientos, haciendo que todos estos elementos pasen a ser los protagonistas de la obra. Con obras tan importantes como el Centro Pompidou de París de Richard Rogers y Renzo Piano (Fig. II. 31.), el Hong Kong & Shanghai Bank HQ de Norman Foster (Fig. II. 32.) o el ya mencionado edificio Lloyd's.

Este movimiento se convirtió en uno de los mayores exponentes de un estilo arquitectónico globalizado, carente de cualquier cultura particular de ninguna región del planeta.

Actualmente el *High Tech* o *retrofitting* se encuentra presente en numerosos lugares del mundo, las terminales de casi cualquier aeropuerto, los centros comerciales o los palacios de congresos cuentan con elementos de este modo de hacer arquitectura¹⁹.

19. Heathcote, Edwin (2018). "How 'High Tech' became the architectural style of globalism" en *The Financial Times*. <<https://www.ft.com/content/92d5063a-277d-11e8-9274-2b13fccdc744>> [Consulta 21 Julio 2020].

Fig. II. 31. Centro Pompidou en París.

Fig. II. 32. Sede del HSBC Bank en Hong Kong.

El *retrofitting* ayuda a entender un mundo globalizado, basado en la industria, la tecnología y la importancia de las máquinas, algo que es casi la definición que nos proporciona Ridley Scott, haciendo parecer antiguos a los edificios convencionales de ladrillo y madera.

Los máximos exponentes de esta arquitectura son iconos de gran prestigio internacional, como Richard Rogers, Norman Foster o Renzo Piano, cuyas obras apuestan por lo materiales sintéticos, como el acero y el vidrio frente a los materiales naturales y la inclinación hacia la construcción prefabricada. También estaban en contra del engaño, deciden no colocar falsas estructuras, fachadas y apuestan por espacios amplios y flexibles; de este modo consiguen edificios con una estética tan rompedora que se asemejan claramente a los vistos en las películas de *Blade Runner*.

Con esta imagen que se tiene de los edificios, en los que se van sumando elementos y colocándose encima de otros, se consigue una imagen poco depurada y sin nitidez de cómo es realmente el edificio tras todas las instalaciones, la estructura y el vidrio, pero lo cierto es que el edificio es ese conjunto de elemento y que debajo de eso sólo está el espacio interior. Esta es una imagen que se corresponde con la que vemos en *Blade Runner*, un aspecto mecanizado y prefabricado que se acerca al futurismo, sólo que en la película lo vemos con un aspecto un poco más idealizado, típico de un film hollywoodiense.



Fig. II. 33.



Fig. II. 34.

Fig. II. 33. Imagen de un "concept art" de la ciudad de Lós Ángeles de la película *Blade Runner 2049* extraída del libro "*The Art and Soul of Blade Runner 2049*". Tanya Lapointe. 2017. Londres."

Fig. II. 34. Boceto de Syd Mead para *Blade Runner* en la que se aprecia la intención de la adhesión de capas en los edificios del film.



Fig. II. 35.

20. Fang, Karen (2017) . *Arresting Cinema, Surveillance in Hong Kong Film*. Stanford, USA <<https://blog.lareviewofbooks.org/chinablog/hong-kong-bad-day-karen-fangs-arresting-cinema/>> [Consulta 15 Julio 2020].

21. *Ogi No Mato*, Ensamble Nipponia (1973).

Una vez vistos varios de los movimientos arquitectónicos presentes en las películas del universo *Blade Runner*, nos falta por analizar la que es, probablemente, la mayor influencia cultural que tiene Los Ángeles en dichos films, la cultura asiática.

En palabras del propio Ridley Scott, buscaba que la ciudad mostrada fuese como “*ver Hong Kong en un mal día*”²⁰ No hace falta adentrarse mucho en la historia que narra para darse cuenta de ello, en las primeras secuencias damos un paseo por la ciudad y nos encontramos en un lugar con enormes hologramas de geishas, globos aerostáticos que hacen sonar la canción *Ogi No Mato*²¹, música tradicional asiática, o la inmensidad de luces de neón con caracteres chinos que vemos en las calles de Los Ángeles, algo que se puede ver en cualquier calle de Hong Kong, Pekín o Tokyo (Fig. I. 35.).

Fig. II. 35. Fotografía de Hong Kong.

Fig. II. 36. Imagen del inicio de *Blade Runner* en la que se pueden ver las influencias asiáticas.



Fig. II. 36.

Blade Runner profundiza en la posible explosión de la población asiática. Tal dominación de los elementos asiáticos contribuye a destacar en la película un estallido de urbanización, mezclando la apariencia futurista de alta tecnología con un escenario intercultural. Se puede realizar una comparación del barrio chino de Los Ángeles, conocido como Chinatown, y su cambio visto en la película, con las transformaciones urbanas que ha sufrido Hong Kong a lo largo de su historia; además, si tenemos en cuenta la mezcla de elementos modernos con antiguos que existe en el film, se puede hacer referencia al Hong Kong posmoderno que podemos visitar actualmente.

Tal y como teoriza Wong Kin Yuen²² en su texto, es posible que los ciudadanos de Hong Kong sean replicantes en cierto sentido, careciendo de una historia de identidad²³. Quizás, a través del arte, el cine y la arquitectura, estamos mejor equipados para observar más de cerca nuestro entorno y nuestra relación con él. Nuestro espacio histórico y nuestro urbanismo en evolución podrían ser pistas de hacia dónde viaja nuestra civilización, y, tal vez, sea esta ciudad de Asia la que nos plantea el futuro de manera más próxima.

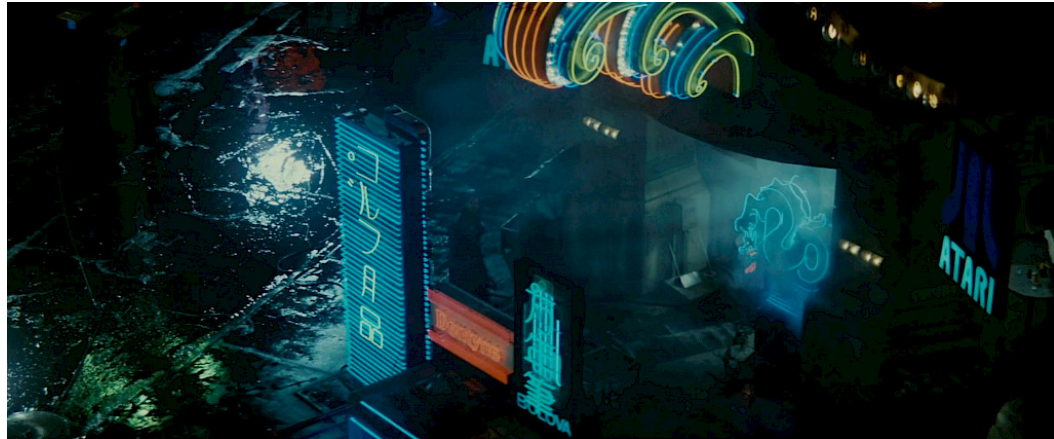


Fig. II. 37.

Fig. II. 38.



22. Yuen, Wong Kin (2000). “En lisière des espaces : Blade Runner, Ghost in the Shell et le paysage urbain de Hong Kong” Université de Limoges. Vol. 1, p. 13.

23. Hong Kong a lo largo de su historia ha sido gobernado por distintas autoridades, desde sus inicios por el Imperio Chino hasta el año 1842, luego pasó a manos del Imperio Británico tras la Guerra del Opio. Durante la II Guerra Mundial fue invadida por el Imperio Japonés hasta el 1945, cuando volvió a manos británicas, hasta 1997 cuando se transfirió su soberanía a China. Por lo tanto podemos ver como ha carecido de una soberanía propia en su historia.

Fig. II. 37. Fotograma de *Blade Runner*.

Fig. II. 38. Fotografía de Hong Kong.



Fig. II. 39.



Fig. II. 40.

Fig. II. 41.



24. Ceresa, M. (2017). “Shanghaied into the future: the asiaticization of the future Metropolis in post-Blade Runner cinema”. Venecia: Universidad Ca’Foscari de Venecia.

Fig. II. 39. Imagen de *Blade Runner* en la que se ve a la “mujer con la pitón”, llamada Zhora e interpretada por Joanna Cassidy.

Fig. II. 40. Fotograma de la película *El Embrujo de Shanghai* en la que vemos la referencia de *Blade Runner* de la “mujer con la pitón”.

Fig. II. 41. Entrada a la fábrica de ojos para los replicantes de *Blade Runner*.

Existe otra hipótesis que acerca a Los Ángeles ideado por Ridley Scott y Syd Mead a otra ciudad china diferente, Shanghai. Puede considerarse a *Blade Runner* como la película que mezcla la arquitectura distópica de *Metrópolis* con el “noir” cinematográfico de Shanghai, creando un nuevo estilo: la metrópolis asiaticada del futuro.

Haciendo un breve barrido por los edificios más emblemáticos de *Blade Runner*, encontramos la sede de Tyrell Corporation, que sobresale de la ciudad y la vigila desde las alturas; el Bradbury Building, que actúa como el edificio de apartamentos en el que vive J.F. Sebastian; y el edificio con la gran pantalla de la geisha en la fachada, que vemos al inicio de la película. Cuando la película se realizó (1982), una pantalla de esas características solamente podía verse en el mundo en el distrito de Shibuya, en la Tokyo. En estos elementos descritos anteriormente, se hace referencia tanto a la tecnología como a Japón, sin embargo, el resto podría ser Chinatown o los años 30 “noir” de Shanghai. Los abarrotados y sórdidos callejones, los mercados nocturnos, el bar con numerosos mecenas y el show de la “chica con la pitón”, todo hace referencias a imágenes de otras películas ambientadas en la ciudad china, como *El Embrujo de Shanghai* (*Shanghai Gesture*, Josef von Sternberg, 1941) o *Street Angel* (*Ma lu tian shi*, Muzhi Yuan, 1937). En este Los Ángeles futurista existe una gran variedad de culturas, lenguajes y habitantes, pero son los asiáticos los que más marcan a la película, como el hombre chino que se dedica a hacer los ojos sintéticos para los replicantes de Tyrell, cuya tienda además tiene el cartel en la entrada con tipografía china únicamente (Fig. II. 41.)²⁴.



Fig. II. 42.

Para aumentar más aun la sensación de esta invasión de cultura oriental en esta nueva sociedad del mañana, Ridley Scott introduce de manera más sutil otros elementos como la comida de esta parte del mundo, cuando en una determinada escena podemos ver como Deckard (Harrison Ford) se sienta en un puesto callejero a cenar y es atendido por un hombre asiático, que le da un plato de *noodles*, un plato de fideos japonés, que se come con palillos de madera. (Fig. II. 43.).

Desde el estreno de *Blade Runner* el futuro ha tendido a mostrarse en las películas como una mega urbe con fuerte impregnación de cultura asiática, con nueva arquitectura y tecnología que se ha ido colocando sobre los elementos existentes, capa sobre capa. Esto puede venir dado por el hecho de que hoy en día, la mayor parte de los edificios construidos en estas ciudades orientales, como Shanghai, Tokyo, Hong Kong, o Pekín, son diseñados por estudios occidentales, borrando el carácter cultural de cada zona, añadiendo un concepto global de la cultura que es explotado en estos films. *Blade Runner* está ambientado en Los Ángeles en el año 2019, pero podría estar en Nueva York o en Osaka, la ciudad ahora es un punto donde se tiene que vivir, no algo que retenga la cultura y las costumbres del lugar. Es quizá por esto por lo que, sumado a los cuatro puntos que hemos analizado, se consiga este carácter deshumanizado, en el que nadie se fija en nadie y cada cual hace su vida para intentar sobrevivir y salir del planeta, rumbo a las colonias exteriores.



Fig. II. 43.

Fig. II. 42. Fotograma de la ciudad de *Blade Runner* 2049.

Fig. II. 43. El “noodle bar” del mercado callejero de *Blade Runner*.

2.2 Antecedentes Cinematográficos.

Al ver una película, uno de los elementos más importantes que transmite es la sensación de estar observando un mundo real.

Tiene un espacio y un tiempo muy concreto, en el que, en algún punto está ocurriendo de verdad, esta sensación se puede captar por las actuaciones de los personajes, su fotografía o su localización. Este último punto es posiblemente uno de los más importantes, siendo el ambiente de una película una parte de gran relevancia en la historia.

Claros son los ejemplos de films como *El Resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), donde el hotel *Overlook* es el elemento central de la trama; la ciudad de Los Ángeles de los años 30 vista en *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), que recorre el protagonista Jake Gittes (Jack Nicholson) para resolver un asesinato; o *La Zona prohibida* para llegar a la habitación de los deseos en *Stalker* (Andrei Tarkovsky, 1979). En películas ambientadas en el mañana, esto acaba siendo un elemento aún más importante, ya que el ver cómo se desarrolla la vida es el punto principal para mostrar el avance en la sociedad. Antes de que Ridley Scott crease la apabullante visión de la ciudad del futuro vista en *Blade Runner* (1982), existieron más urbes futuras, donde podemos ver claro esta importancia del lugar en la narración.



Fig. II. 44.



Fig. II. 45.

Fig. II. 44. Fotograma de *Stalker*, en una de las salas previas al acceso a la habitación de los deseos.

Fig. II. 45. Jack Torrance (Jack Nicholson) observando el laberinto del hotel *Overlook* en *El Resplandor*.

Metrópolis

Metropolis, Fritz Lang, 1927

Estrenada con una versión original de 3 horas y 30 minutos el 10 de enero de 1927 en Berlín y dos meses después con una versión más reducida en Nueva York, a partir de entonces, fue exhibida con diferentes montajes, duración y música. Actualmente existe con dos versiones finales del film, la primera es la Versión Giorgio Moroder²⁵, de 1984, que introdujo una banda sonora moderna con elementos del rock y del techno²⁶, así como una imagen de 24 fotogramas por segundo, de tan solo 80 minutos de duración; la segunda versión, de 2002 es la restaurada por la Friedrich Wilhelm Murnau Stiftung, siendo la más completa, respetando lo máximo posible la original y su banda sonora compuesta por Gottfried Huppertz, llegando a los 123 minutos de duración gracias al encuentro de nuevo material.

La película dirigida por Fritz Lang²⁷ y basada en la novela de mismo nombre escrita por su mujer, Thea von Harbou, narra una historia ambientada en el futuro en la ciudad de Metrópolis, una ciudad de vastas dimensiones liderada por un magnate que vive en la torre más elevada. La urbe, que se encuentra altamente industrializada, está organizada por clases sociales, siendo los obreros los habitantes que viven en peores condiciones. Sus viviendas en el subsuelo, conviviendo en grandes edificios sin ningún elemento diferenciador entre ellos, con espacios públicos sin mobiliario urbano, o incluso llegando a habitar las catacumbas de la ciudad. El dirigente de la ciudad, Joh Fredersen²⁸, ocupa un espacio en la torre más elevada de la ciudad. Esta separación social también se muestra en el cómo trabajan los obreros y los poderosos en la estructura industrial de Metrópolis; mientras que los primeros trabajan hasta la extenuación en el corazón fabril de la ciudad durante largos turnos de trabajo, marcados por unos grandes silbatos que resuenan por toda la ciudad; los segundos a penas dan muestras de trabajar, observándose mayoritariamente en la película sus actividades de tiempo libre. Esta organización se complica cuando el líder de la ciudad intenta introducir en el estrato trabajador un robot para la mejora del trabajo, pero éste lo único que hace es incitar a una revolución obrera contra la clase intelectual. Mientras tanto, el hijo de Joh Fredersen, Freder²⁹, que se encuentra infiltrado entre los trabajadores intentando ayudarlos con sus condiciones de trabajo, en contra de la voluntad de su padre, ayudará a sofocar esta revuelta con la colaboración de la obrera María³⁰. Finalmente el robot acaba ardiendo en la entrada de la catedral y la película acaba con un apretón de manos entre los obreros y los dirigentes.



Fig. II. 46.

Fig. II. 46. Cartel de *Metropolis*, del artista Boris Konstantinovich, 1926.

25. Compositor, cantante y DJ italiano que ha participado en numerosas películas como *El Precio del Poder* (*Scarface*, Brian de Palma, 1983) o *Top Gun* (*Ídolos del Aire*) (*Top Gun*, Tony Scott, 1986).

26. La banda sonora cuenta con la participación de artistas como Jon Anderson, Freddie Mercury o Bon Tyler.

27. Fritz Lang 5/12/1890 (Viena, Austria) - 2/08/1976 (Beverly Hills, California)

28. Alfred Abel, 12/3/1879 (Leipzig, Alemania) - 12/12/1937 (Berlín, Alemania).

29. Gustav Fröhlich, 21/03/1902 (Hannover, Alemania) - 22/12/1987 (Lugano, Suiza)

30. Brigitte Helm 17/03/1908 (Berlín, Alemania) - 11/06/1996 (Ascona, Suiza)

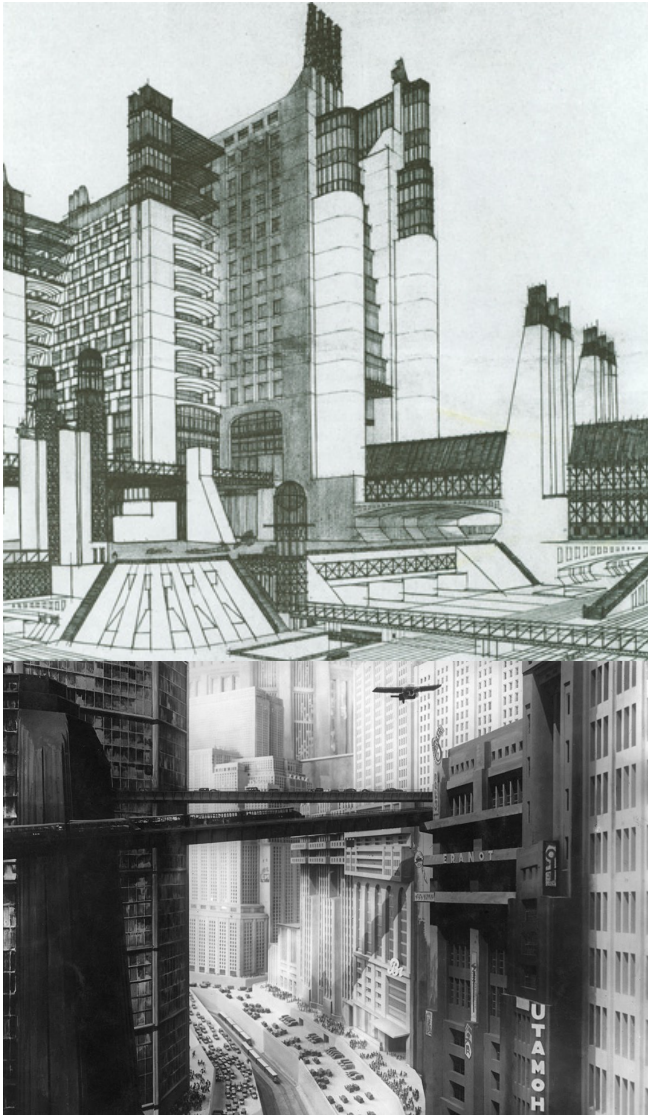


Fig. II. 47.

Fig. II. 47. Comparación de la imagen final de *Metrópolis* con los bocetos de la ciudad del futuro de Antonio Sant'Elia.

31. Molina-Siles, P. (2014). *La frontera diluida, arquitecturas del cine de Europa a Hollywood*. Tesis. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

32. Fritz Lang comenzó en el año 1908 la carrera de arquitectura en la Universidad Técnica de Viena por deseo de su padre, sin embargo pasó a matricularse en la Escuela de Artes Gráficas ya que era el elemento de estudio que más llamaba su atención.

33. Molina-Siles, P. (2017) "Dibujando *Metrópolis*, el sueño arquitectónico de Fritz Lang" en *EGA*. Vol 22, no 29 p. 190-198.

La película, creada en una época de entreguerras, incorpora movimientos de las vanguardias muy presentes en el contexto social del momento, como el Futurismo, a través de las imágenes de la ciudad, recordando a los bocetos de Antonio Sant'Elia (Fig. II. 47.); la industrialización propuesta por Walter Gropius; o la arquitectura racionalista de la Bauhaus. Además contiene muchas referencias a la sociedad, a la organización de una ciudad o al avance hacia el futuro, pero en este trabajo nos centraremos en el análisis arquitectónico de la urbe y como ésta fue predecesora de Los Ángeles en *Blade Runner*³¹.

Fritz Lang utilizó para la película a tres colaboradores en materia de decorados que ya habían trabajado con él en películas anteriores como *El Doctor Mabuse (Dr. Mabuse, der Spieler, 1922)* o *Los Nibelungos (Die Nibelungen, 1924)*, Erich Kettelhut, Otto Hunte y Karl Vollbrecht, los cuales, a través de sus bocetos idearon la ciudad vista en la película. Los dibujos de Kettelhut son los que más importancia cogieron a la hora de escoger el diseño final, ya que defendía la idea comentada anteriormente que habla de la importancia de los decorados en la trama de la película, siendo un elemento más a la hora de narrar la historia.

Para mostrar *Metrópolis*, no sólo se tuvieron en cuenta las ideas de los tres dibujantes, sino también las propias experiencias de acercamiento a la arquitectura de Fritz Lang, destacando las nociones básicas que pudo sustraer de su padre, una breve estancia en la escuela de arquitectura de Viena³² o el descubrimiento de los rascacielos de Nueva York y de la arquitectura de Manhattan en un viaje en 1924. Observamos por tanto que la película tiene una gran esencia arquitectónica desde su concepción³³.

La arquitectura de la ciudad está diferenciada en dos estilos claramente marcados, el de la superficie donde están los edificios de gran altura, con construcciones de gran tamaño, iluminadas con la luz del sol; y otro el del nivel subterráneo de los obreros, con elementos cuadrangulares y repetidos en serie. En un inicio, Lang no quería que la arquitectura de la película se dibujara, ya que él concebía el dibujo como un elemento de iniciación del edificio, no como una forma final, pero debido a los problemas que puso el estudio y la productora debido al presupuesto, cedió y se pudo dibujar. En el primer boceto que entregó Kettelhut, se puede visualizar la experimentación que se tuvo lugar a la hora de diseñar *Metrópolis* (Fig. II. 48.), ya que era la primera vez que una urbe se diseñaba desde cero sin tener ninguna referencia descrita. También se puede observar como Kettelhut ya colocó en posiciones exactas algunos de los edificios que mostraría el diseño final de la ciudad.

Posteriormente, en otro dibujo, muestra una nueva visión de *Metrópolis*, acercándose más al diseño final que tendrá (Fig. II. 49.). En esta idea inicial, la ciudad se asemeja a una ciudad actual, con paseos para los peatones, separación del tráfico rodado y ferroviario, y con un rascacielos de vidrio, parecido a el ideado por Mies van der Rohe para Berlín en 1922, denominado *Rascacielos de Vidrio* (Fig. II. 50.). Al fondo del dibujo podemos ver una catedral, que a la postre sería el escenario de la secuencia final de la película, tachado y con una anotación sobre él que indica en palabras del propio Fritz Lang: *¡Fuera la iglesia, la Torre de Babel en su lugar!*, eliminando así el carácter agradable que podía proporcionar un edificio de culto, así que decidió colocar en su lugar una torre de enormes dimensiones para dar sensación de control sobre la ciudad y sus habitantes, la cual estaría habitada por el gobernante inhumano de la ciudad, quería representar el trabajo precario y la falta de libertad de los obreros³⁴.



Fig. II. 48.



Fig. II. 49.

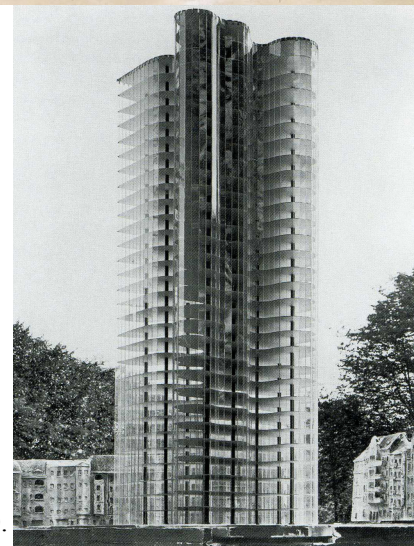


Fig. II. 50.

Fig. II. 48. Ciudad de los Niños, primer dibujo de Kettelhut para *Metrópolis*.

Fig. II. 49. Imagen entregada por Kettelhut para *Metrópolis* con la catedral dominando la ciudad y sin la torre de Babel.

Fig. II. 50. Fig. I. 7. Rascacielos de vidrio, diseñado por Mies van der Rohe en el año 1922.

34. Molina-Siles, P. (2014) op. cit. p. 35.



Fig. II. 51.

Fig. II. 51. Comparación de un fotograma extraído de *Metrópolis* y de la imagen del dibujo de la Torre de Babel de Pieter Brueghel el Viejo.

35. Pieter Brueghel el Viejo fue un pintor y grabador brabantón, fundador de la dinastía Brueghel de pintores, es considerado uno de los pintores más importantes del siglo XVI y el pintor holandés más importante de su siglo.

36. Molina-Siles, P. (2017) op. cit. p. 35.

Para mostrarlo, Lang decide hacer referencia a un elemento bíblico como es la Torre de Babel, un icono de que hace referencia a la caída del hombre frente a lo divino. es decir, del obrero frente al creador de Metrópolis, mediante la pintura de Pieter Brueghel el Viejo³⁵, de 1563, junto con imágenes de obreros llevando grandes sillares de piedra y demás materiales de construcción, asemejándose a una construcción mediante esclavos, como la de las antiguas Pirámides de Egipto. Esta torre de Babel funciona como elemento dominante de la ciudad, sobresale de entre los demás edificios gracias a su enorme escala, sirve de residencia para el líder de Metrópolis, además de ser un elemento de gran importancia en la trama de la cinta.

El edificio cuenta con una planta de forma centralizada, una gran cantidad de huecos a lo largo de su fachada, permitiendo así la vista de la ciudad desde arriba en 360 grados, e incluso con una pista de aterrizaje de aviones en la terraza superior que la corona. Sobre esta terraza, se encuentra el núcleo superior del edificio, donde se haya el despacho de Joh Fredersen, con una vista panorámica de toda Metrópolis³⁶.

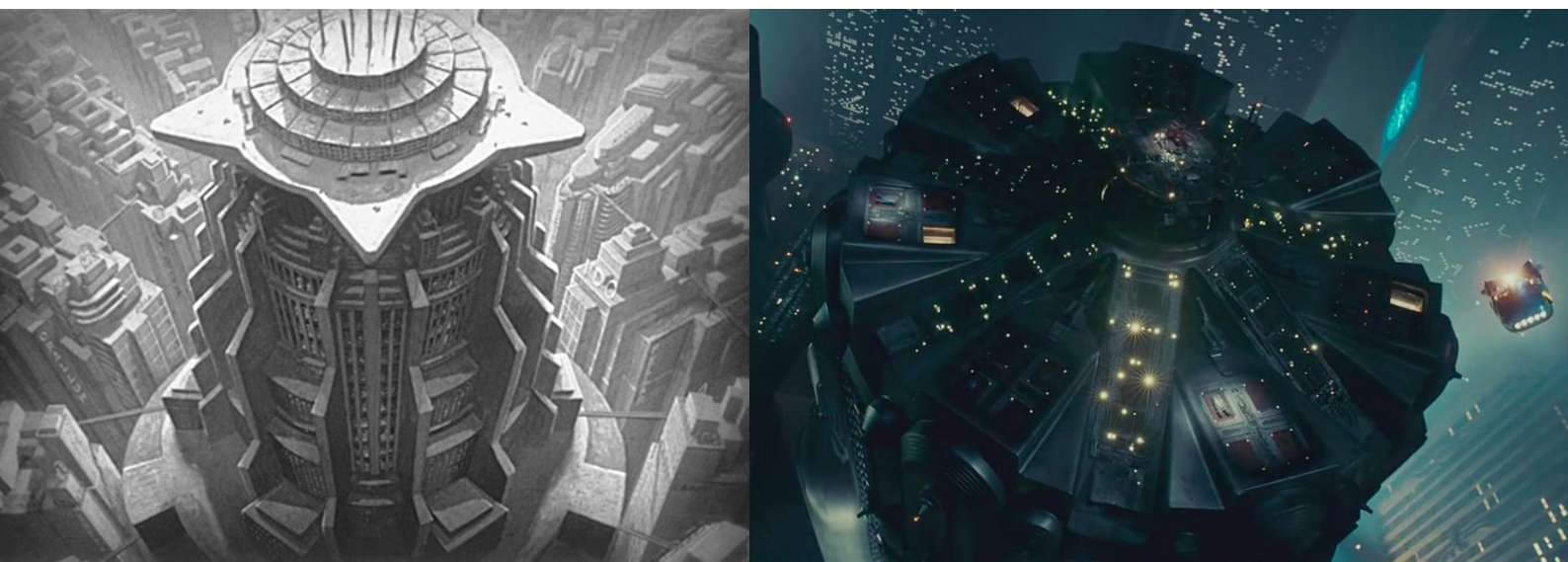


Fig. II. 52.



Fig. II. 53.

Fig. II. 52. Comparativa de la torre de *Metrópolis* (izquierda) y *Blade Runner* (Derecha).

Fig. II. 53. Fotograma de la película *Metrópolis* que representa el control de la torre de Babel sobre la ciudad.

Es en esta construcción donde encontramos una de las mayores referencias que *Blade Runner* tiene hacia *Metrópolis*. En la secuencia de inicio de la película de Ridley Scott podemos ver a Rick Deckard sobrevolando Los Ángeles hasta llegar a la comisaría de policía, dicho edificio es una enorme obra que mantiene grandes similitudes con la torre de Babel de *Metrópolis*. Como se puede observar (Fig. II. 52.), no solo se asemejan visualmente, sino que ambas comparten elementos como la zona de aterrizaje en la parte superior, las vistas panorámicas de la ciudad o la planta centralizada, gracias a esa forma circular. Si en *Metrópolis*, el creador es el vigilante de los demás habitantes de la megápolis y del correcto funcionamiento de ella; en *Blade Runner* la policía se encarga de controlar y eliminar la existencia de los replicantes entre toda la población de Los Ángeles; teniendo así una función de dominancia sobre la urbe, siendo así la representación tan semejante que tienen ambos edificios.

En *Metrópolis* es frecuente el uso de los contrastes para separar entre un elemento y otro, como las vestimentas de los personajes, blancas para los ricos y oscuras para los obreros, la actitud de un padre (Joh Fredersen) y la de su hijo (Freder) en relación a cómo son tratados los obreros; o la que más nos interesa analizar en este trabajo, es la diferencia entre las dos ciudades existentes, la de los obreros y la de los dirigentes. No existen planos en la película que muestran ambas ciudades simultáneamente, pero sí que podemos ver secuencias en las que se ve una pequeña parte de una de las ciudades. Cuando podemos ver la ciudad de los líderes, lo primero que destaca es la altura y las dimensiones que tiene esta parte de *Metrópolis*, con grandes carriles para los vehículos y puentes para los ferrocarriles, yendo de un extremo a otro de la ciudad. Los edificios cuentan con una escala deshumanizada, alzándose hacia el cielo creando un bosque de rascacielos en donde los habitantes se ven obligados a buscar cobijo en su interior, debido al uso del suelo, prácticamente reservado para las vías de comunicación. En esta parte superior de la ciudad destaca la iluminación natural, el acceso al sol y al aire fresco parecen una constante aquí y mejoran las condiciones de vida de sus habitantes. La *Metrópolis* de los dirigentes puede recordar a urbes actuales como Nueva York o Chicago (Fig. II. 54.), de hecho, cuenta con numerosos elementos del *Art Decó* (Fig. II. 55.) y con edificios que disponen de alturas y formas diferentes, siendo unos torres totalmente verticales, otros edificios escalonados y otros incluso piramidales.



Fig. II. 54.



Fig. II. 55.

Fig. II. 54. Imagen de Nueva York durante el año 1924, en el que Fritz Lang hizo un viaje a la ciudad.

Fig. II. 55. Imagen de *Metrópolis* que hace referencia esa imagen *Art Decó* de la ciudad de la película.

Esta ciudad es totalmente contraria a la que podemos ver en las secuencias de los obreros. Arrastrados a las profundidades de la ciudad, en el subsuelo, los trabajadores viven en una zona en la que la escala deshumanizada e individualizada de la zona superior ha dejado paso a una similitud entre los edificios que los hace ser iguales unos de otros, con un aspecto pobre, sencillo y sobrio, se nos muestra una pequeña plaza pública en la que no existe mobiliario urbano, tan solo un pequeño gong para alertar de un peligro en caso de emergencia, un espacio que en teoría debía ser destinado al encuentro y la celebración pasa a ser un mero porche de entrada a los bloques de viviendas comunes (Fig. II. 56.). Se muestran también una serie de espacios donde los obreros se reúnen para adorar a una predicadora que hace culto a la religión³⁷. Estos espacios son denominados en el film como “las catacumbas” y muestra una red de túneles subterráneos, semejantes a los de un alcantarillado, siendo espacios aún más claustrofóbicos incluso que la zona de residencia. Todos y cada uno de los elementos que caracterizaban la ciudad de los dirigentes, en la zona de los trabajadores es contraria, dando así la sensación de una separación cielo-infierno entre ambas partes.

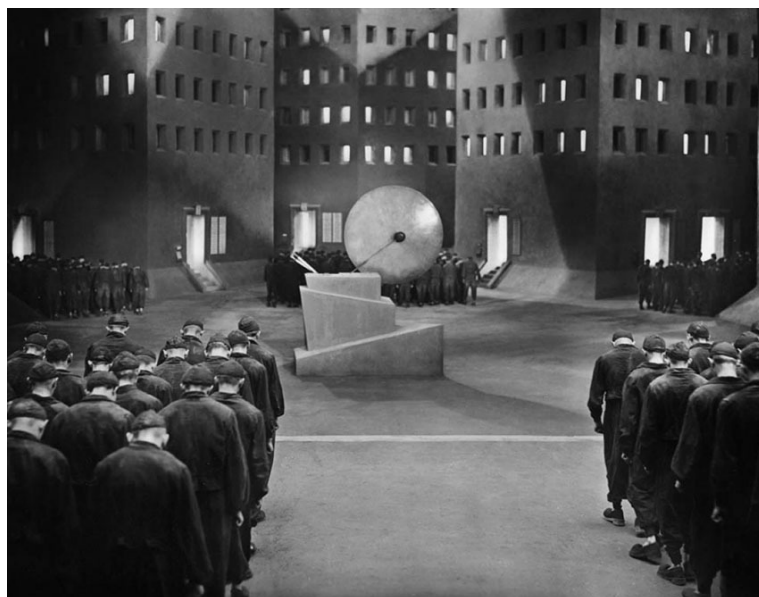


Fig. II. 56.

Fig. II. 56. Imagen de la plaza de Metrópolis de la ciudad de los obreros y de los edificios de viviendas al fondo.

37. Aquí podemos observar otra de las numerosas referencias a la religión en la película de Lang.



Fig. II. 57. (Imagen superior)

(Imagen inferior) Fig. II. 58.



Fig. II. 57. Fotograma de la película *Blade Runner* en la que se ve la vivienda de Eldon Tyrell, en una de las pocas escenas en las que se puede ver la luz del Sol en Los Ángeles. Además se puede comprobar como en interior se mantiene el aspecto faraónico que tiene la construcción en el exterior.

Fig. II. 58. Entrada a la vivienda de J.F. Sebastian, un ciudadano corriente de la ciudad, en la que se puede apreciar esta sensación de claustrofobia que desprende la ciudad rasa en *Blade Runner*. También se aprecia un cambio de tendencia en la publicidad, mientras que en las alturas se utiliza la alta tecnología, en la superficie son anuncios más convencionales.

Podemos encontrar en este punto otra similitud con *Blade Runner*, donde existe también una separación de condiciones de vida, creando así dos modelos de urbe. Sin embargo, en el film de Ridley Scott no existe una clase dirigente como tal, solamente podemos observar el lujo y la luz del sol en las secuencias que aparece Eldon Tyrell, el jefe de Tyrell Corporation, empresa que diseña y fabrica los replicantes; el resto de la población vive en otro ambiente totalmente diferente (Fig. II. 57.). Los ciudadanos de Los Ángeles en *Blade Runner* son los pocos que no pueden permitirse o no están en condiciones de huir a las colonias exteriores, fuera del planeta, por lo que no son personas con un estatus social elevado dentro del universo de la película. Sus condiciones de vida son semejantes a las de los obreros de *Metrópolis*, con viviendas que no tienen la acceso a la luz del sol debido al descomunal tamaño de los edificios, caminando por calles desbordadas, y vigilados constantemente por un líder que vive en un edificio en las alturas y por la policía de la ciudad (Fig. II. 58.). Los habitantes de la ciudad mostrada en la película de Ridley Scott viven en un gueto urbano multicultural y capitalizado hasta el extremo, con hologramas publicitarios en las fachadas de los edificios, en el que la opresión y la claustrofobia que transmite el entorno recuerda a las sensaciones que transmite la ciudad subterránea del film de Lang.

Metrópolis utilizó para su rodaje una combinación durante el rodaje de la utilización de decorados y maquetas para rodar las secuencias que podemos ver en la película. Las maquetas fueron utilizadas para las escenas en las que se observa la ciudad de los dirigentes, concretamente en las que se puede ver una imagen general de ésta, mientras que los decorados, que fueron construidos parcialmente, es decir, solamente construían lo que se iba a ver en cámara, se reservaron para las escenas de espacios interiores, o las secuencias de los obreros, como cuando operan la maquinaria de la ciudad o cambian de turno y descienden a las profundidades de *Metrópolis*.

En un inicio, estas maquetas recorrieron varias exposiciones tras los primeros pases de la película, pero acabaron guardadas en los almacenes del estudio, custodiados por el mismo Lang, hasta caer en el abandono. Hoy en día se han perdido por completo. Respecto a los decorados, se hicieron a medida que se iba rodando la película y con materiales como el cartón piedra o materiales con mayor resistencia para aguantar el peso de los actores. Finalmente, tanto los decorados como las maquetas no fueron usados para ningún otro film, lo que proporciona a *Metrópolis* la sensación de originalidad y realismo que ayuda a que la película consiga el valor cultural que tiene³⁸.

Este estilo de rodaje fue también la forma en la que, tanto Ridley Scott en *Blade Runner* y Denis Villeneuve en *Blade Runner 2049* rodaron parte de sus películas. Para ambas películas, los estudios de arte diseñaron maquetas a escala, con detalle ultra realista, para las secuencias en las que se puede ver una parte concreta de Los Ángeles, pero también se utilizaron decorados para las secuencias ambientadas en la calle. La mayor diferencia con *Metrópolis*, es que en ambas películas de *Blade Runner* las imágenes que utilizaban maqueta, posteriormente tenían un largo proceso de postproducción en el que añadían mayor realismo y detalles a la escena, mediante procesos que en el film de Lang no eran factibles por la época en la que se rodaron³⁹.

Aun así podemos observar que *Metrópolis* fue pionera también en la manera de rodar un film, con esta combinación de maquetas y decorados, que a día de hoy hemos comprobado como, de una manera más actual, se sigue utilizando en películas de hoy en día.

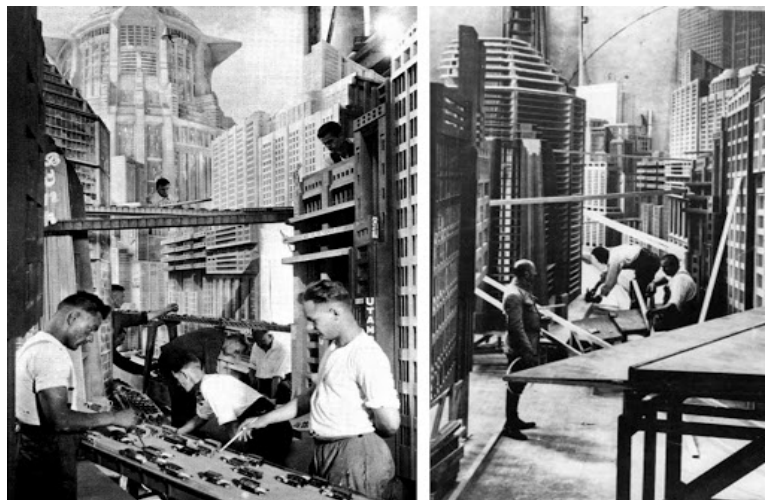


Fig. II. 59.

38. Molina-Siles, P. (2014) op.cit. p. 35.

39. Failes, I. *The miniature models of Blade Runner*. <<https://www.vfxvoice.com/the-miniature-models-of-blade-runner/>> [Consulta 30 Julio 2020].



Fig. II. 60.

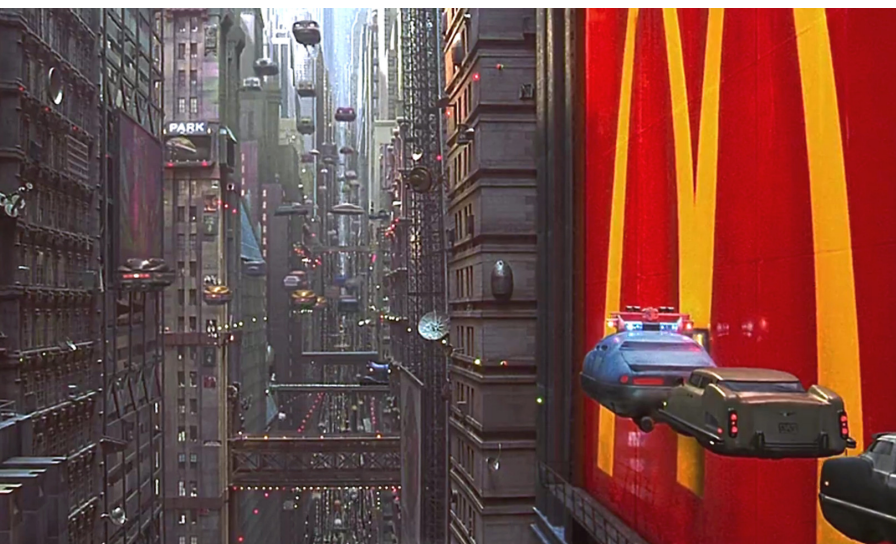


Fig. II. 61.

Fig. II. 62.



Metrópolis es una película que inició el camino de la ciencia ficción y que nos ha llevado a películas como *El Quinto Elemento* (*The Fifth Element*, Luc Besson, 1997), las propias *Blade Runner* o *Batman* (Tim Burton⁴⁰, 1989). En todas ellas se narran historias actuales como el avance hacia el futuro, la lucha entre las clases sociales o la moralidad de las personas; combinándolas con un uso racional y destacado del urbanismo y la arquitectura para ayudar a la historia que cuenta a tener un mayor realismo, además de servirse de los movimientos artísticos del momento para asentarse en esa arquitectura futurista que plantea, guiando a películas venideras de igual temática en el camino hasta llegar a ese provenir que cuentan.

Fig. II. 59. Fotografía del set de rodaje de *Metrópolis*, donde podemos ver el trabajo con maquetas.

Fig. II. 60. Utilización de maquetas para el rodaje de escenas en las películas *Blade Runner* (Imagen del edificio de Tyrell Corporation) (Imagen superior) y *Blade Runner 2049* (Rodaje de escena en la ciudad) (Imagen inferior).

Fig. II. 61. Fotograma de la ciudad de *El Quinto Elemento*.

Fig. II. 62. Imágenes de la ciudad de Gotham en las películas de Tim Burton *Batman* (superior) y *Batman Vuelve* (*Batman Returns*, Tim Burton, 1992) (Inferior).

40. Se ha demostrado que la filmografía de Tim Burton tiene una clara inspiración con el Expresionismo Alemán del Siglo XX, con referencias a películas como *El Gabinete del Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920), *Nosferatu el Vampiro* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, F.W. Murnau, 1922) o la propia *Metrópolis*.

La Vida Futura

Things To Come, William Cameron Menzies, 1936.

Tras la aparición del sonido en el cine, la ciencia ficción tuvo un parón en su producción que se mantuvo hasta la aparición de *La Vida Futura*. Este film del año 1936 es considerado el equivalente a *Metrópolis* dentro del cine sonoro, además de ser un gran intento de equiparar el cine británico al de Hollywood. Adaptación cinematográfica de la novela *The Shape of Things to Come* de Herbert George Wells⁴¹, cuenta la historia desde el año 1940 en la ciudad de Everytown, cuando estalla una enorme guerra en Europa que se prolongará durante décadas, haciendo que la sociedad se atrase hasta volver a la tecnología de la Edad Media, ayudado también por la propagación de una enfermedad, denominada en la película como “la peste”, que provoca la muerte de media población global. Tras conseguir controlar esta enfermedad, mediante un sistema de gobierno formado por un caudillo que lidera sobre los demás, aterriza en Everytown una nave, cuyo piloto afirma que ha sido enviado por la organización “Comunicación Universal” para reconstruir la civilización y, tras una lucha entre dicha organización y el caudillo de Everytown, el feudalismo es derrotado a favor del progreso y el futuro. Todo parece indicar que por fin se ha llegado a una sociedad pacífica y tolerante cuando, en el año 2036 reaparece la división entre el tradicionalismo y el progreso por medio de una misión espacial.

La película se divide en tres partes claramente diferenciadas, una primera en la que se ve Everytown antes de la guerra, mostrando una ciudad semejante a Londres, aunque con alguna diferencia en la disposición de los edificios. La segunda parte viene junto con el estallido de la guerra y sus posteriores consecuencias, la plaga comentada anteriormente y el estado de retroceso de la sociedad; y por último. El tercer acto que viene marcado por el progreso que tiene la ciudad de Everytown con la llegada de la organización “Comunicación Universal”.

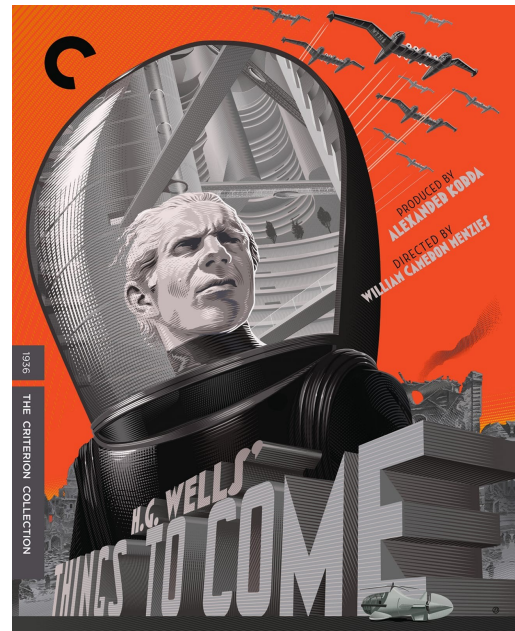


Fig. II. 63.

41. También conocido como H.G. Wells (21/09/1866 (Bromley, R.U.) - 13/08/1946 (Londres, R.U.)). Escritor británico de obras como *La Guerra de los Mundos* (1898), *La isla del doctor Moreau* (1896) o *El Hombre Invisible* (1897).

Fig. II. 63. Cartel promocional de la versión restaurada de *La Vida Futura*. Criterion Collection, 2013.



Fig. II. 64.



Fig. II. 65.

Fig. II. 64. Comparativa de la plaza de Everytown vista en *La Vida Futura* y Picadilly Circus de Londres, corroborando las semejanzas y la distribución alterna de los edificios en el film respecto a la realidad.

Fig. II. 65. Imagen de la plaza central de Everytown tras la guerra.

42. Gascón-Pelegri Sanchís, P. (2016). *Reflejos futuros de la ciudad en el medio cinematográfico, análisis arquitectónico de la película “La Vida Futura”*. Trabajo Fin de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València.

Uno de los mayores atractivos que tiene la película es la calidad de sus decorados. Construidos en las afueras de Londres, *La Vida Futura* cuenta con unas locaciones construidas a base de cartón piedra, madera y escayola que recrean gran parte de un barrio de la ciudad de Everytown, tanto antes de la guerra, como después de ella, marcada por los escombros y la destrucción de los decorados, que realmente fueron destruidos para aumentar el realismo. La ambientación está basada en la conocida plaza Picadilly Circus de Londres y las calles que salen de ella, como puede ser Coventry Street o la misma Picadilly Street.

En las secuencias del film en los que se ve esta zona de la ciudad, sobre todo en los instantes previos al estallido de la guerra, se puede observar cómo se reprodujeron gran parte de los edificios existentes, como el London Pavilion o el Criterion Theatre, pero fueron colocados en lugares que no eran los exactos en la realidad, dando así una pequeña sensación de utopía para dotar de independencia a Everytown respecto a la realidad. Estas localizaciones se utilizaron en los dos primeros tercios de la película, mientras que para el tercer acto, el enfocado a mostrar la ciudad del futuro, William Cameron Menzies se rodeó de gran parte de expertos de la arquitectura moderna y vanguardista, logrando enfocar la ambientación en la visión que se tenía del futuro a principios del siglo XX y aspectos del Movimiento Moderno⁴².

William Cameron Menzies fue supervisor del diseño y de la construcción de los decorados, ya que fue un reputado director artístico en Hollywood⁴³, es por ello que tenía un gran control sobre la película y sobre cómo iba a ser mostrada la Everytown del futuro. Para los diseños, contaba con la ayuda de Fernand Léger y Le Corbusier, sin embargo, las ideas de Léger nunca acabaron de convencer debido a su semejanza con la obra *Ballet Mécanique* (Fernand Léger, 1924). Finalmente, fue Vincent Korda, hermano del productor de la película el encargado de diseñar los decorados del tercer acto de la película.

Korda volvió a requerir la ayuda de Le Corbusier para ayudarlo con nociones sobre la ciudad, además de buscar información sobre la ciudad radial de Palmanova para las zonas ajardinadas de Everytown. También solicitó la colaboración de László Moholy-Nagy, ya que Korda quedó gratamente sorprendido con el cortometraje *A Lightplay: Black-White-Grey* (*Ein Lichtspiel: Schwarz-Weiss-Grau*, 1930). Nagy dio una visión del futuro basada en conos de vidrio y plástico, lo cual era demasiado abstracto para la idea de Menzies de mostrar la ciudad, por lo que sus conceptos fueron desechados y su participación en el film quedó lastrada únicamente a la escena de construcción de Everytown, que a penas dura 90 segundos⁴⁴.

Fig. II. 67.

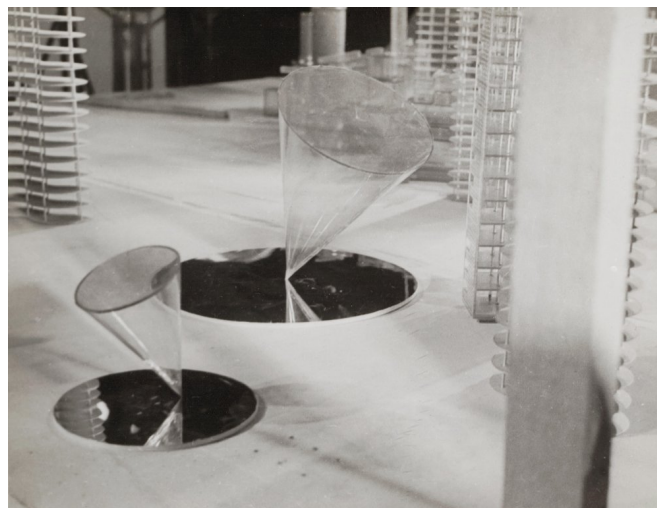


Fig. II. 66.

Fig. II. 66. Fotografías de las ideas que propuso László Moholy-Nagy para la ciudad de Everytown.

Fig. II. 67. Fotogramas de la secuencia de transformación de Everytown, única parte del film en la que participó László.

43. Trabajó como director artístico en films como *El Ladrón de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*, Raoul Walsh, 1924) o *La Máscara de Hierro* (*The Iron Mask*, Allan Dwan, 1929), consiguiendo un gran prestigio en el cine norteamericano.

44. Molina-Siles, P. (2014) op.cit. p. 35.



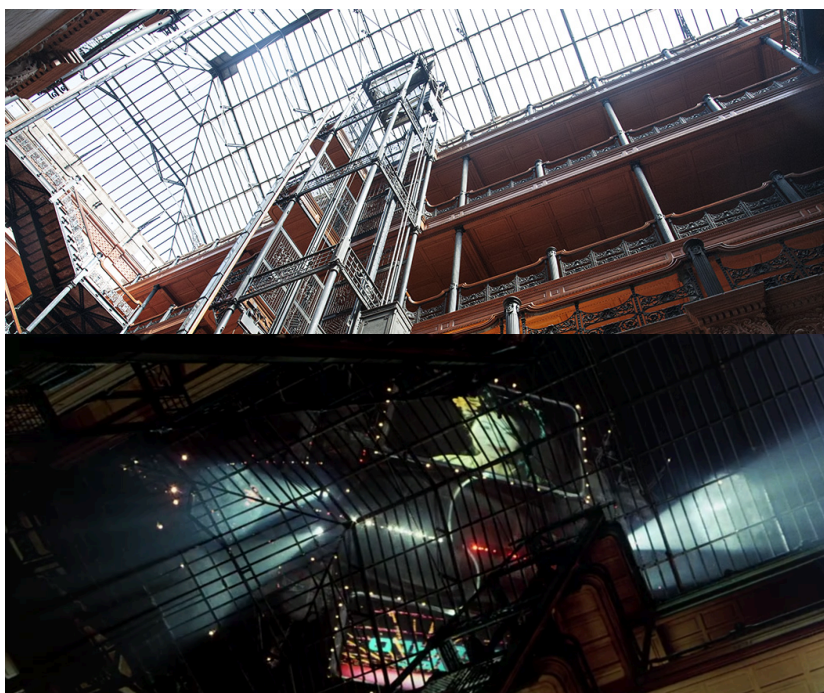


Fig. II. 68.

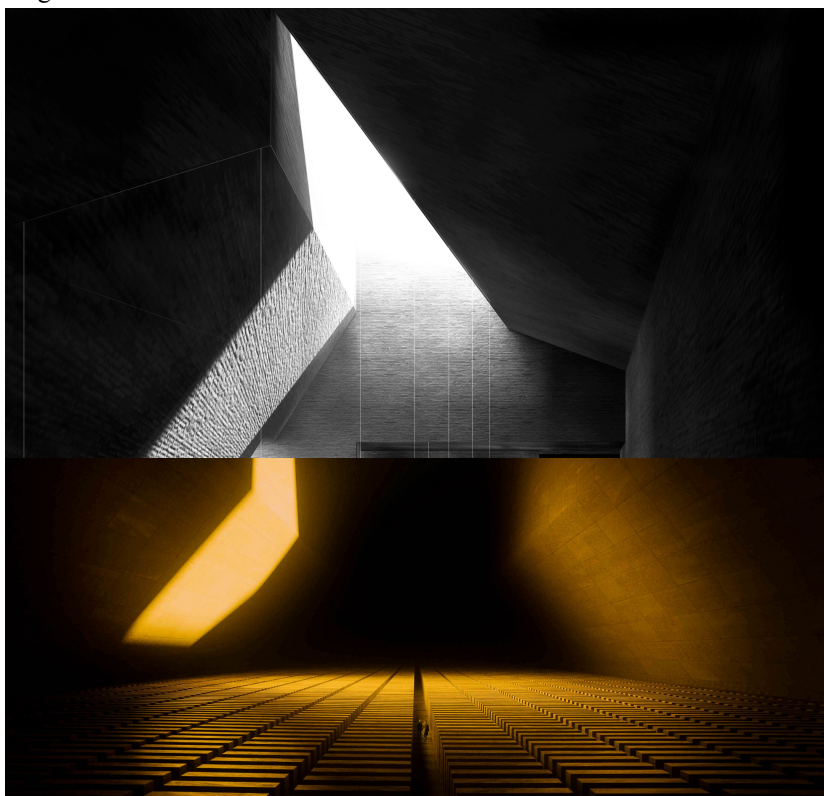


Fig. II. 69.

Fig. II. 68. Comparación de una imagen real de Bradbury Building (superior) con el Bradbury Building visto en *Blade Runner* (inferior).

Fig. II. 69. Imagen del proyecto de Barozzi Veiga (superior) con una sala interior de Wallace Corporation en *Blade Runner 2049* (inferior).

45. El propio Ridley Scott ha reconocido que para recrear Los Ángeles en la película decidieron mezclar Nueva York con Hong Kong. (Fang, K. (2017) op. cit. p. 29.)

Este modelo de diseño de la ciudad, basándose en localizaciones reales que se distorsionan para dar carácter propio a la película, o la participación de personas especialistas en la arquitectura y el diseño para la creación de decorados que utilizó *La Vida Futura*, es un punto de partida que se utilizó también para la creación del universo *Blade Runner*. Es por ello que se decidió rodar escenas en edificios icónicos de la ciudad californiana, como el Bradbury Building (Fig. II. 68.), o la casa Ennis, de Frank Lloyd Wright, y también dotarlas de un aspecto cambiado, no necesariamente futurista, sino más bien abandonado y mostrando el deterioro del paso del tiempo sobre elementos icónicos, como hizo Menzies en *La Vida Futura*, cuando deja en ruinas toda Picadilly Circus para mostrar los estragos de una guerra.

Para *Blade Runner 2049*, el director Denis Villeneuve se rodeó de un equipo artístico de primer nivel, de más de 170 personas que han trabajado en muchas de las películas y series de televisión más importantes de los últimos años, pero además se han basado en arquitecturas actuales para la creación de espacios en los que situar acontecimientos muy trascendentes del film, como es la aparición del proyecto del museo Neanderthal de Piloña, en España del estudio de arquitectura Barozzi Veiga (Fig. II. 69.), el cual aparece en la película como uno de los espacios interiores de la sede de Wallace Corporation, la sucesora en la historia de Tyrell Corporation.

La idea que tenía H.G. Wells y que posteriormente fue plasmada en la película de Menzies sobre una ciudad en el año 2036 era de un entorno agradable y próspero, contrario a la opresión vista en el film *Metrópolis*. Para ello, Menzies ideó una mega urbe a modo de colmena, enterrada bajo las rocas, con un ágora de grandes proporciones y varios niveles, unos encima de otros, con edificios con volúmenes curvos, bien ejecutados y pulcros, como los ciudadanos que los habitan (Fig. II. 68.). Estos edificios son contrarios a la idea que tenía Fritz Lang sobre el futuro, para él, como hemos visto anteriormente, éste era dominado por la industrialización y el trabajo en condiciones de esclavitud, mientras que en *La Vida Futura*, se ve un mundo más agradable, y tolerante. Este modelo de ciudad se vio influenciada por varios conceptos de la época de grandes diseñadores y arquitectos como hemos visto anteriormente a la hora del diseño inicial, pero podemos comprobar como el resultado final también fue semejante a otras propuestas; claro es el ejemplo de la Broadacre City⁴⁶, diseñada por Frank Lloyd Wright, propuesto en 1932 (Fig. II. 69).

En este film es fácil ver la riqueza que puede tener el género de la ciencia ficción respecto a la visión que se tiene del porvenir. Hemos podido comprobar como en *Metrópolis*, la ciudad era dominada por un tirano que hacía esclavos a todos los obreros, con edificios que oprimían a los ciudadanos y les daban sensación de inseguridad. En *Blade Runner*, la ciudad ha llegado a su punto máximo de utilidad y ahora es un gueto marcado por el capitalismo más extremo, donde la contaminación y el exceso de población son los puntos más marcados. Por otro lado tenemos el punto de vista de Menzies, sin una visión oscura y malintencionada, propone un futuro limpio, en concordancia con el entorno y sin grandes conflictos entre los habitantes⁴⁷.

La comparación entre *Blade Runner* y *La Vida Futura* es muy clara, son propuestas casi antagónicas pero que ambas beben de la arquitectura real del momento y de la pasada. Como hemos mencionado anteriormente, tienen una gran riqueza arquitectónica en sus decorados gracias a la cantidad de expertos que hay tras su diseño y elección, que se basaron en las vanguardias y los movimientos artísticos más influyentes de la época.



Fig. II. 70.



Fig. II. 71.

Fig. II. 70. Imagen del ágora de Everytown, donde se pueden ver los volúmenes puros, blancos y el uso del vidrio y el plástico.

Fig. II. 71. Boceto del Broadacre City de Frank Lloyd Wright, 1932.

46. Proyecto de ciudad futura ideada por el arquitecto Frank Lloyd Wright el año 1932 que proponía un ecosistema urbano contrario a la condensación de volúmenes, es más, ideaba una ruralización de la parcela, donde cada vivienda tenía unos 4.000m² de terreno. Esta idea propicia un entorno agradable donde vivir, semejante al que propone *La Vida Futura* y contrario al de *Blade Runner*.

Arquiscopio. Broadacre City <<https://arquiscopio.com/archivo/2013/08/10/broadacre-city/>> [Consulta 15 Julio 2020].

47. Gascón-Pelegri Sanchís, P. (2016) op. cit. p. 45.



Fig. II. 72.

Fig. II. 73.



Fig. II. 74.



La Vida Futura alcanzó una gran influencia en la arquitectura posterior a su estreno, como se vio en la Feria Mundial de Nueva York del año 1939, en la cual se pudieron visitar obras cuya inspiración venía de la ciudad de Everytown de la película. Algunos arquitectos de la época creían que las ciudades con pasarelas y terrazas que volcaban sobre espacios públicos serían una realidad en algún momento, haciendo más agradable la vida de los ciudadanos. El film de Menzies no sólo influenció a la arquitectura de los años 40, fue también una buena base para la construcción de otras películas. Espacios muy semejantes al ágora de Everytown se pueden ver en cintas como *La Fuga de Logan* (*Logan's Run*, Michael Anderson, 1976) o *La Isla* (*The Island*, Michael Bay, 2005). No solo fue una película que tuvo una gran importancia en cuanto al legado que dejó, sino que, además, asentó las bases sobre la construcción de los decorados, iniciándose en una ciudad que se basa en una urbe real, después la destrucción que conlleva una guerra y finalmente el resurgimiento de esa misma ciudad, con un modelo futurista, todo esto marcado por la exquisita calidad, realismo y diseño de los platós de rodaje. Fue un film como nunca antes visto anteriormente y que revivió el género de la ciencia ficción en el cine sonoro.

Fig. II. 72. Ágora de Everytown en *La Vida Futura*, donde se observa que sirvió de inspiración para las películas mostradas en las Fig. I. 71. y I. 72..

Fig. II. 73. Hall principal de la película *La Isla*.

Fig. II. 74. Fotograma del film *La Fuga de Logan*.

3. Comparación de una misma ciudad

3.1 Los Ángeles en *Blade Runner* y *Blade Runner 2049*

“Así como los protagonistas, en general, de un relato del western (un cowboy o un pistolero) o de una novela policiaca (un detective o un comisario) tienen unas características específicas, la variedad de protagonistas en la ciencia ficción es tal que considero válido afirmar que no existe un prototipo al respecto. Tampoco un escenario, pues así como muchas novelas se desarrollan en el futuro y en lejanos planetas, muchas otras narran acontecimientos contemporáneos a nosotros [...] constituyendo todas ellas subgéneros propios dentro de la ciencia ficción.”⁴⁸

48. Ángel Moreno, F (2009) “Androides deconstruidos: de ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? a *Blade Runner*” en *Hélice*. No 12, p. 16-58.

Es así como Fernando Ángel Moreno, en la revista *Hélice*, considera el género de ciencia ficción en el cine. A estos problemas se enfrentaron tanto Ridley Scott como Denis Villeneuve para ambientar sus films en el universo *Blade Runner*, un mundo irreal pero que puede servir como advertencia sobre nuestro futuro.

En este género hemos visto numerosos puntos de vista del futuro, desde ciudades apocalípticas tras un cataclismo como en *La carretera* (*The Road*, John Hillcoat, 2009) a universos paralelos sobre hechos que no han ocurrido en el pasado como en *El Hombre en el Castillo* (*The Man in the High Castle*, Frank Spotnitz, 2015) o futuros distópicos en los que la vida en la tierra se ha vuelto imposible debido a la escasez de recursos como los que vemos, como los que vemos en *Blade Runner*.

Fig. III. 1. Fotograma de *La Carretera*.

Fig. III. 2. Imagen de Times Square en Nueva York en la serie *El Hombre en el Castillo*.



Fig. III. 1.



Fig. III. 2.



Fig. III. 3.



Fig. III. 4.

49. Ciudad del libro *Política II*, de Aristóteles (S.IV a.C.). En esta ciudad se plantea una sociedad dividida en tres estamentos compuesta por artesanos, agricultores y defensores armados, y una división de terrenos entre lo privado, lo sagrado y lo público, siendo Hippódamos la primera versión de ciudad utópica existente. Castro Orellana, R. (2009) *El Ocaso de la Ciudad Utópica*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

50. Cabe destacar que prácticamente todos los ambientes descritos en las obras de Philip K. Dick, autor de la obra en la que se basa *Blade Runner* llamada *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*Do androids dream of electric sheeps?*, 1968), son sociedades distópicas, como se puede comprobar al leer *La Segunda Variedad* (*Second Variety*, 1953) o *El Hombre en el Castillo* (*The Man in The High Castle*, 1962).

51. Castro Orellana, R. (2009) op. cit. p. 51

Fig. III. 3. Imagen de la Ciudad Esmeralda de *El Mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming (1939). Una de las primeras ciudades utópicas del cine.

Fig. III. 4. Otra ciudad futurista en el cine, en este caso comienza siendo una utopía pero acaba siendo una distopía. *Yo, robot* (*I robot*, Alex Proyas (2004).

Lo primero que debemos tener claro para adentrarnos dentro de esta megalópolis es conocer la diferencia entre una ciudad utópica y otra distópica. En la primera existe un sistema de gobierno que busca una comunidad entre las personas perfecta e idílica, aunque de muy difícil materialización. Dentro de la historia cultural de Occidente, la ciudad utópica sufre un giro muy importante en su concepción dentro de los géneros literarios y cinematográficos en el siglo XX, dando lugar a la ciudad distópica. De la planteada por Aristóteles en su libro *Política*, cuando hace referencia a la urbe de Hippódamos⁴⁹, se pasa a otro sistema en el que la esperanza y la perfección se convierte en una sociedad catastrófica. Este nuevo modelo de narración se llama distopía y se define como una utopía contraria. La distopía la encontramos en la gran mayoría de sociedades futuras del cine y la literatura⁵⁰, desde 1984 de George Orwell, *Un mundo feliz* de Aldous Huxley o *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury, que luego sería llevada al cine por François Truffaut, a películas como *Brazil* (Terry Gilliam 1985), o la propia *Blade Runner*. Este espacio imaginario resulta ser un ambiente trágico, en el que los habitantes están normalmente forzados por un gobierno o ente totalitario que les priva de libertad. Aquí los personajes claman que son felices, dando la sensación de estar alienados por el sistema que les obliga a creer que lo son, mientras que en una utopía esta felicidad no viene marcada por lo que dicen los personajes, sino por lo que se transmite en el ambiente⁵¹.

En las historias distópicas, como la de *Blade Runner*, hay un protagonista que, siguiendo sus convencimientos morales, decide no acatar las normas y se rebela contra el sistema. Este acto de rebeldía se convierte en una característica de la sociedad distópica, en la que el ente totalitario se enfrenta a lo que pretende eliminar o silenciar. Dentro de *Blade Runner*, esta rebeldía se plantea en la relación entre Deckard (Harrison Ford) y Rachel (Sean Young) (Fig. III. 5.), una replicante a la cual el *blade runner* debía matar, o, como se denomina en la película, retirar, y que sin embargo acaba escapando junto a él debido al amor que sienten el uno por el otro, dando pie a la historia narrada en *Blade Runner 2049*⁵².

Blade Runner supuso el primer exponente de lo que hoy conocemos como cyberpunk. Este estilo de ciencia ficción basa su narración en una sociedad controlada por una corporación muy poderosa, y en la que los seres humanos tienen una gran relación con androides y robots. Proliferó en los años 80 y después de *Blade Runner* vinieron más películas de este movimiento, como *Ghost in the Shell* (Kokaku Kidotai (Ghost in the Shell), Mamoru Oshii, 1995) (Fig. III. 6.), o *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) (Fig. III. 7). Esta nueva ciencia ficción está caracterizada por una visión pesimista del mundo, que está gobernado por el capitalismo extremo y la tecnología, con un ideario punk y subversivo.

La palabra cyberpunk viene de la combinación de cibernética y punk, mezclando la ciencia avanzada con rasgos de cambio o ruptura social. Normalmente las historias que se narran en este subgénero se emplazan en grandes ciudades, nocturnas y una gran influencia asiática, lo que, prácticamente, está definiendo Los Ángeles de *Blade Runner*. Conocer esto nos ayuda a entrar en contexto de la ciudad y en lo que nos vamos a encontrar en su interior. Debemos saber que esta no es una ciudad corriente, no solamente por su tamaño, sino por sus condiciones de vida, su población y su claustrofóbico urbanismo⁵³.



Fig. III. 5.



Fig. III. 6.



Fig. III. 7.

52. *Ibidem* 51, p. 51.

53. Angel Moreno, F y Palibrk, I, (2011) “La Ciudad Prospectiva”. en *Ángulo Recto, Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. vol. 3, no. 2, p. 119-131.

Fig. III. 5. Rachel (Sean Young) y Deckard (Harrison Ford) en un fotograma de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

Fig. III. 6. Ciudad de *Ghost In The Shell*.

Fig. III. 7. Ambiente cyberpunk de la ciudad de *Akira*.



Fig. III. 9.

Fig. III. 8. Ciudad de Los Ángeles en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

Fig. III. 9. Fotografía de los estudios en los que se grabaron las escenas callejeras de *Blade Runner*. Llamados los Burbank Studios, están situados en California y son propiedad de Warner Brothers.

Fig. III. 8.

Era importante tener claro estos conceptos ya que hay que tener presente que la sociedad vista en *Blade Runner* no es un futuro agradable y puro. La belleza ha sido eliminada junto con la posibilidad de la utopía y ha dado paso a lo visto en el film. Lo primero que apreciamos del Los Ángeles del año 2019 ideado por Scott y Mead es una constelación de luces y chimeneas que escupen fuego bajo la nave en la que viaja Deckard (Fig. III. 8.). Esta ciudad de tan vastas dimensiones en un inicio iba a ser nombrada como San Ángeles, mostrando la fusión entre San Francisco y Los Ángeles, dos urbes que actualmente están separadas por 500 kilómetros, por lo tanto esto es una muestra del tamaño que tiene en realidad.

La película parece, sin embargo, estar más ambientada en Nueva York que en Los Ángeles, de hecho, la idea inicial del rodaje era emplazarse en Nueva York, pero debido al fuerte arraigo del cine *noir* con la ciudad californiana y realismo se optó por hacerlo en Los Ángeles. De hecho, el productor Katy Haber comentó:

“No puedes ambientar una historia en Nueva York y hacer que Harrison Ford entre en el Bradbury Building...”



Una vez emplazados en el futuro que plantea la película, nos disponemos a entrar en la ciudad. La urbe que nos muestra Ridley Scott es un lugar sobrecargado, desbordado y a la deriva, que está constantemente azotado por la lluvia ácida. Un sinfín de vehículos aéreos se mueven por ella esquivando los rascacielos y las pantallas publicitarias (Fig. III. 10.). Abajo, en la superficie, la luz del Sol ha desaparecido debido a la contaminación que cubre el cielo y al descomunal tamaño de los edificios que habitan el planeta, creando sombras que caen sobre las aceras, haciendo que sea de noche constantemente. En las aceras abundan la basura y los residuos, que parecen ser ya demasiados para un correcto tratamiento y eliminación, mostrándonos que el planeta se ha quedado sin recursos suficientes y que la burbuja en la que vive la ciudad ha explotado.

La población que habita la mega urbe se ha mezclado y ahora Los Ángeles pasa de ser una ciudad norteamericana a una ciudad global, con neones en letras asiáticas, publicidad de cualquier país y hasta semáforos que hablan en inglés y español⁵⁴. Esta multiculturalidad no sólo proviene de la mezcla de personas con diferente lugar de origen, sino que además en la ciudad conviven humanos, mutantes y androides. Aún así, en esta distopía futurista sigue existiendo la segregación racial por barrios que tenemos actualmente en nuestras ciudades, apareciendo por ejemplo un barrio chino (donde Deckard está cenando en el *noodle bar*) (Fig. III. 11.).



Fig. III. 10.



Fig. III. 11.

54. En la secuencia de la película en la que Deckard persigue a Zhora, la replicante de la serpiente, se escucha como los semáforos dicen mediante un altavoz “Don’t walk. No cruce” y “Cross now. Camine ahora”. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

Fig. III. 10. Imagen de Deckard sobrevolando Los Ángeles en *Blade Runner*.

Fig. III. 11. El *noodle bar* del barrio chino.



Fig. III. 12.

55. Vizcarra, F (2013) *La imagen de la ciudad de Blade Runner*. Trabajo Fin de Grado. La Paz. Universidad de Baja California, México.

Fig. III. 12. Imagen del night market de *Blade Runner*.

Dentro de este mix de culturas hay un elemento que nos lo expone de manera explícita, y no es otro que el mercado callejero que aparece en la película. Si ya de por sí los denominados “*night markets*” o mercados nocturnos son lugares propios de la cultura asiática (los vemos a diario en reportajes sobre Bangkok, Singapur o Tokyo) aquí lo vemos transformado en uno de clara influencia árabe. En este mercado, además de chatarra tecnológica y algunos utensilios más, se venden animales vivos (algunos artificiales eso sí) como serpientes, búhos, caballos enanos o mapaches.

Estos elementos nos hacen ver el germen de la sociedad que vive en este mundo cinematográfico. Los habitantes viven en un futuro en el que les es complicado acceder a las tecnologías, pero en el cual tienen gran capacidad de reciclaje y reutilización, como ocurre en lugares del mundo real como Sao Paulo, Ciudad de México, Pekín o Seul. Es a través de la publicidad y el reciclaje como *Blade Runner* se acerca al capitalismo más extremo que ha hecho que el planeta se vea así en el film y haya convertido la experiencia de habitarlo en un trámite desagradable para conseguir llegar a las colonias exteriores⁵⁵.



Fig. III. 13.

En la calle podemos comprobar como, en contraste con un futuro tan altamente avanzado tecnológicamente, existe una sociedad degenerada. En boca de David Dryer, director de efectos especiales del film, se explica la manera de actuar de esta sociedad cuando en un edificio aparece una avería o problema:

“Las cosas han de funcionar día a día, y se hace lo que sea para que funcionen [...]. Si el aire acondicionado se estropea o le pasa algo, pues se aplica algo al edificio, un añadido en el exterior, antes que detenerse a arreglar la avería. Ese componente averiado se deja y encima se coloca otra cosa, y después se seguirá construyendo encima de todo eso.”⁵⁶

Dentro de la película, la ciudad es un personaje más de la historia, es más, se le da un protagonismo del que carecen algunos actores. Es fotografiada desde muchos ángulos, desde arriba, desde la superficie, desde lo alto de una azotea... Debido al gran trabajo de Mead y Scott, se consigue un ambiente muy opresivo y claustrofóbico, en el que los edificios de la ciudad son mayormente de color negro u oscuro, y con la piedra como material principal (Fig. III. 13.). Tal vez este recurso sea para dar recuerdo a una época anterior ya pasada. En esta ciudad conviven rascacielos de alturas actualmente imposibles, junto con edificios clásicos del siglo XX, existentes hoy en día, como el ya mencionado Bradbury Building.

56. Ángel Moreno, F (2009) op. cit. p. 50.

Fig. III. 13. Imagen aérea de Los Ángeles con las dos pirámides de Tyrell Corporation sobresaliendo de los tejados y las chimeneas de *Blade Runner*.



Fig. III. 14.



Fig. III. 15.



Fig. III. 16.

57. El modelo se encuentra a escala 1:750 y cuenta con unas dimensiones de 75 cm de altura y 2,70 m de base.

58. Ángel Moreno, F (2009) op. cit. p. 50.

Fig. III. 14. Fotograma de *Blade Runner* en el que se aprecian más de cerca las dos pirámides de Tyrell.

Fig. III. 15 y Fig. III. 16. Interior de una de las pirámides de Tyrell, en concreto se muestra la habitación de Eldon Tyrell.

Quizá el edificio que más llama la atención de la película es la sede de Tyrell Corporation. La construcción es un conjunto de dos pirámides, una junto a la otra, con ocho planos paralelos que transcurren al rededor de las caras. Resulta paradójico que el edificio más moderno e importante de la ciudad sea como una construcción del Antiguo Egipto. Las pirámides, si nos basamos en sus medidas de las maquetas, llegarían en la realidad hasta los 1500 metros de altura⁵⁶. Es cuando entramos dentro de este edificio cuando podemos ver por primera vez el lujo que puede existir en ese futuro distópico que plantea Ridley Scott. Este lujo no viene dado por una tecnología superior a la que vemos en las calles, sino por el cambio en el espacio.

La vivienda donde vive Eldon Tyrell destaca por tener una gran amplitud, con un techo muy alto, el cual no nos oprime tanto como las otras viviendas que se ven a lo largo del film. También destaca que sea el único lugar en el que vemos brillar el Sol, eso sí, es un Sol muy amarillento, enfermizo. Dentro de la vivienda, la mirada puede recorrer la habitación sin encontrarse con obstáculos, sin ese miedo al vacío que se percibe en todos los espacios interiores que vemos. El lujo se ve acrecentado con la limpieza del lugar, al contrario de lo visto en las calles de la ciudad⁵⁸.



Fig. III. 17.

Fig. III. 18.

Otro escenario de la ciudad que es también muy importante es el Bradbury Building. Como ya hemos afirmado anteriormente, este es un edificio existente en Los Ángeles actualmente, construido en 1893, que ha servido como emplazamiento de numerosos rodajes de películas y series de televisión. Para *Blade Runner* se utilizaron las escaleras geométricas del interior y los ascensores exteriores de hierro forjado, que en la actualidad siguen funcionando. El interior del edificio se llenó de humo, basura, escombros y focos giratorios, además de goteras y maniqués para dar cabida a la vivienda de JF Sebastian, que en la película vive solo y rodeado de muñecos. Gracias a todos estos cambios se consiguió que el edificio no fuese tan reconocible a simple vista para el espectador común.

En la película hay un detenimiento especial en la escena en la que Deckard sube las escaleras para retirar a los dos últimos replicantes que quedan. El espectador ya ha visto el inmueble anteriormente pero ahora tiene un aspecto más tétrico, debido a la basura y a las goteras que tiene, además de al enfoque que decide darle Ridley Scott. Este ambiente se torna aun más oclusivo cuando el *blade runner* accede a la casa de JF Sebastian⁵⁹.

59. Rivero Grandoso, J, (2011) “Ciudades en la obra de Philip K. Dick y su adaptación al cine I”. en *Ángulo Recto, Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. vol. 3, no. 2, p. 171-193.

Fig. III. 17. Hall del Bradbury Building en *Blade Runner*.

Fig. III. 18. Entrada al apartamento de J.F. Sebastian.



Fig. III. 19.

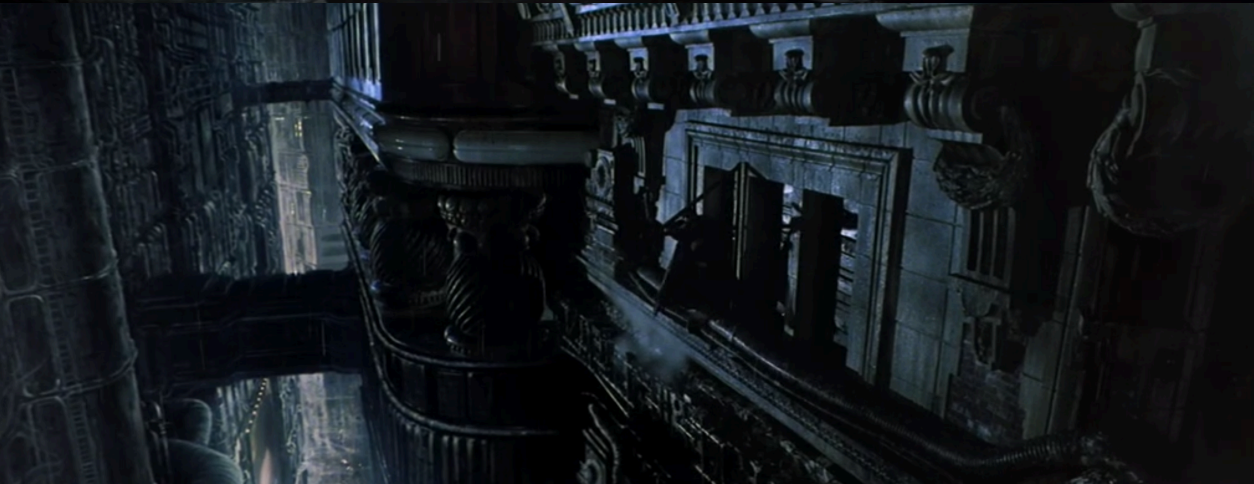


Fig. III. 20.



Fig. III. 21.

Fig. III. 19. Baño abandonado de un apartamento del Bradbury Building en *Blade Runner*.

Fig. III. 20. Fotograma de *Blade Runner* en el que se aprecia la fachada que Ridley Scott decidió darle al icónico edificio californiano.

Fig. III. 21. Azotea del Bradbury Building en *Blade Runner*.

Tras retirar a Pris, una de los dos androides que quedan, Deckard recorre el resto de la vivienda persiguiendo a Roy Batty (Rutger Hauer). Van de salón en salón, de ahí a un baño completamente inundado (Fig. III. 19.) para, finalmente, ascender a la azotea a través de una ventana del edificio (Fig. III. 20. y 21.). Con este recorrido el espectador comprueba cómo el inmueble se encuentra totalmente abandonado, con las ventanas tapiadas y numerosas goteras. Tal vez este aspecto sea por el hecho del abandono total del edificio por parte de todos sus residentes excepto de uno, pero lo que realmente se consigue es dar un aspecto tétrico al final de la película, haciendo que el espectador se vaya de la sala con la sensación de que la ciudad de Los Ángeles ha sido dejada a su suerte, al igual que el planeta, y que ahora los seres humanos deben comenzar una vida nueva en las colonias exteriores, tal y como claman los numerosos anuncios publicitarios que se ven y escuchan a lo largo del film.

De hecho, uno de los elementos que hace que la ciudad tenga esa imagen, es el contexto en el que se encuentra la vida en el planeta. Como hemos comentado anteriormente, la contaminación existente y la escasez de recursos han hecho muy complicada la vida en la superficie terrestre. Este hecho ha motivado a la exploración y conquista del espacio para trasladar la vida a esos planetas. Estos lugares son denominados en el film como “colonias exteriores”, y son ampliamente publicitadas a lo largo de la película, clamando:

*“Una nueva vida le espera en las colonias espaciales. Podrá volver a empezar en una tierra dorada, llena de oportunidades y aventuras. ¡Vamos a las colonias!”*⁶⁰ (Fig. III. 22.).

La dureza de esta conquista espacial fue el motivo por el que Tyrell Corporation diseñó y fabricó a los replicantes, para ayudar y hacer más fáciles estas tareas (Fig. III. 23.). Estos anuncios, utilizando frases como esa, tienen un gran simbolismo en una sociedad occidental, y más aun en la estadounidense, ya que esos mismos eslóganes se utilizaban para publicitar América como la tierra de las oportunidades antiguamente. El planeta ha quedado tan devastado por nuestro sistema de consumo que ni siquiera lo que hace un siglo era un lugar lleno de recursos y oportunidades es ahora útil para nadie, siendo necesaria la huida hacia el espacio exterior para la supervivencia⁶¹. No se muestran en el film, pero estos anuncios hacen que el espectador piense que los continentes más ‘antiguos’, como Europa y Asia, lugares ya escasos de recursos actualmente, estén totalmente agotados y devastados, y la vida en ellos sea imposible.



Fig. III. 22.



Fig. III. 23.

60. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

61. Vizcarra, F (2013) op. cit. p. 55.

Fig. III. 22. Publicidad de las colonias exteriores en Blade Runner.

Fig. III. 23. Imagen de Kalanthis, una de las colonias exteriores mostrada en el corto *Blade Runner 2022 Black Out*. En concreto es un fotograma de una batalla en la guerra por la conquista de dicho planeta en la que únicamente luchan replicantes.



Este éxodo hacia las colonias exteriores hace que la mega urbe se esté vaciando. Sigue teniendo un vasta extensión, pero cada vez más los edificios se encuentran huecos y vacíos de vida en su interior. Claro es el ejemplo del Bradbury Building, en el que solamente vive un inquilino, o el edificio de apartamentos de Deckard, que cuenta con más de 97 pisos (Fig. III. 24.) y en el que no se encuentra a ningún otro vecino. En *Blade Runner* el éxodo está comenzando, aun vemos calles abarrotadas en las que no se puede casi ni caminar, locales de ocio, mercados de comida, etc. Estos elementos prácticamente desaparecen en la ciudad vista en *Blade Runner 2049*, donde la huida del planeta ya se acusa mayor y sí que se encuentra una ciudad más vacía, incluso en los espacios abiertos ⁶².

Fig. III. 24 (Superior) Fig. III. 25. (Medio) Fig. III. 26. (Inferior)



62. Vizcarra, F (2013) op. cit. p. 55.

Fig. III. 24. Fotograma de *Blade Runner* en la que se ve el ascensor en el piso 97.

Fig. III. 25. Fotograma de *Blade Runner* en el que se ve el número de apartamento de Deckard.

Fig. III. 26. Bloque de apartamentos en los que vive Deckard.



Fig. III. 27.

Llama la atención que en la película, pese a las grandes dimensiones con las que cuenta la ciudad, la población decide ir caminando y no coger el transporte público. Apenas vemos un tranvía en toda la película, por no hablar de autobuses o taxis. Sí que parece verse una boca de acceso al metro, pero aun así lo que más destaca es la gran cantidad de gente caminando. Este hecho puede darse motivado debido a la creación de mini ciudades dentro de la urbe. En estas mini ciudades se encontrarían los recursos necesarios para que los ciudadanos no tengan que desplazarse de un lugar a otro. Esto tendría sentido ya que para un ciudadano corriente, ir en metro o en autobús de una punta a otra de la ciudad requeriría uno o dos días, ya que según Scott, la urbe abarca el espacio entre Los Ángeles y San Francisco, es decir, 500 km aproximadamente, tal y como escribe Will Brooker⁶³.

“En el primer momento íbamos a llamar la ciudad como San Ángeles, que por supuesto significaría que las 800 millas de costa entre estas dos ciudades se habrían unido, que habría creado un único centro de población con dos ciudades gigantes en los extremos y una especie de suburbio feo en el centro.”⁶⁴

Los Ángeles podría dividirse en sectores que cuenten con supermercados, comisarías propias, o incluso hasta un casco histórico propio, con el tamaño de una ciudad media⁶⁵.

63. Brooker, W (2005) “Blade Runner and the nightmare city” en *The Blade Runner experience: the legacy of a science fiction classic*. p. 203-211. USA: Wallflower Press.

64. Sammon, Paul M. (2017) op. cit. p. 26.

65. Brooker, W (2005) op. cit. p. 62.

Fig. III. 27. Fotografía de Blade Runner en la que se aprecia la cantidad de gente que camina por la calle de Los Ángeles.



Fig. III. 28.

Esta es la ciudad en la que Ridley Scott decidió emplazar su historia, pero su fin no llegó al término de la película. Hemos visto y analizado cómo la escasez de recursos y la contaminación pueden llevarnos a la sociedad que se narra en el film, sin embargo, tenemos la oportunidad de ver la decadencia a la que se somete la ciudad tras estos hechos. Pasaremos de una ciudad superpoblada y siempre oscura, de la cual no salimos en las casi dos horas que dura la proyección, a otra diferente, pero no por ello menos desalentadora. Treinta y cinco años después del estreno en cines de *Blade Runner*, llegó una continuación de los acontecimientos que vimos entonces. En *Blade Runner 2049*, dirigida por Denis Villeneuve y estrenada en 2017, cambiamos de protagonistas y de historia, pero seguimos emplazados en Los Ángeles.

En la película han pasado 30 años entre los acontecimientos narrados de una película y otra, lo que hace mella en los actores, pero sobre todo se puede apreciar en la ciudad (Fig. III. 28.). La urbe que vemos en *Blade Runner 2049* es muy diferente a la que vimos en *Blade Runner*. Algunas cosas ya las hemos adelantado anteriormente, pero ahora entraremos en profundidad en el cómo y el porqué ha afectado en la ciudad.

Fig. III. 28. Los Ángeles en *Blade Runner 2049*.



Fig. III. 29.

El Los Ángeles que vemos en *Blade Runner* y en *Blade Runner 2049* no es fruto de una predicción futura hecha por los directores o los responsables de arte. La ciudad de la primera película es fruto de una interpretación del futuro, un mundo paralelo, no nuestro futuro para el año 2019. A partir de ahí, en *Blade Runner 2049*, lo que vemos es un desarrollo de ese universo, no del real. En el film de Denis Villeneuve vemos al Los Ángeles que vimos en el de Ridley Scott transcurridos 30 años. En palabras de Paul Inglis, el supervisor de arte de *Blade Runner 2049*:

*“Al mirar Blade Runner 2049, no debes cometer el error de mirar a nuestro propio 2049; tienes que extender la línea de tiempo de Blade Runner y extrapolar cuál podría ser su futuro a partir de las tecnologías que tenían en la película original”*⁶⁶.

Ahora las influencias para el diseño de la urbe ya no son los lugares tecnológicos de Japón o China, sino que lo son países menos desarrollados como la India o Corea (Fig. III. 29.).

66. Young, L. (2019), Not For Us: Squatting the Ruins of Our Robot Utopia: An Interview with Paul Inglis, Supervising Art Director of *Blade Runner 2049* . *Archit. Design*, 89: 126-135.

Fig. III. 29. Concept art de Los Ángeles de *Blade Runner 2049* creado por el artista norteamericano Victor Martínez.



Fig. III. 30.

Sin embargo, las referencias a Japón o a China que vemos en la película original, no desaparecen en lo que se nos muestra en la secuela, únicamente que ahora los vemos como signos del pasado. Ya no es el elemento principal de la ciudad, son recuerdos de lo que un día fue. Esto se puede apreciar en el apartamento de K (Ryan Gosling), en cuya azotea podemos ver un neón con letras japonesas de cara a la ciudad, mostrando que es un trozo sobrante y descompuesto de lo que fue la ciudad en 2019 (Fig. I. 18. p. 9).

Una vez entramos en el apartamento de K, vemos una vivienda con un espacio útil realmente pequeño. Son viviendas que se basan en la funcionalidad más que en proporcionar espacios agradables al usuario (Fig. III. 30.). Este concepto difiere en gran medida con lo visto en el film original, en el que Deckard vive en un apartamento de planta irregular en el que existen varios juegos de espacios que interactúan entre sí mediante ventanales o terrazas⁶⁷.

67. *Ibidem* p. 64.

Fig. III. 30. Fotogramas de *Blade Runner 2049*, en concreto del interior de apartamento de K.



Fig. III. 31.



Fig. III. 32.

Además de la arquitectura de la ciudad, el equipo artístico también tuvo que diseñar el avance de la tecnología existente. Por ejemplo, en el film de 1982, pese a estar ambientado en 2019, las pantallas seguía siendo de rayos catódicos (Fig. III. 31.) y no LED como lo son ahora.

En esta nueva visión de la vida futura el sueño de un mundo robotizado ha fracasado en la película (Fig. III. 32.). Es posible que esta prosperidad se dé en las colonias exteriores, pero en ningún momento se nos muestran estos lugares pese a su constante publicidad. En cualquier caso, el planeta es mucho más duro y sombrío de lo que era en 2019, de hecho, el director Denis Villeneuve se suele referir como “brutal” para la descripción de la vida en la tierra en 2049⁶⁸.

68. Young, L. (2019) op. cit. p. 64.

Fig. III. 31. Pantallas de rayos catódicos en Blade Runner.

Fig. III. 32. Coche de Deckard en la película original, con el concepto robotizado que marca todo el film.



Fig. III. 33.

Una de las cosas que las películas de *Blade Runner* hacen muy bien es reconocer que la estética de la tecnología nunca es neutral y que refleja los cambios culturales que sufre la sociedad que la produce. Para el equipo artístico de *Blade Runner 2049*, durante el proceso de diseño de la ciudad se decidió que ésta no haría homenajes a la tecnología como los hacía el film original, sino que ésta estaría basada en las culturas que constituyen la ciudad de 2049.

El enorme gasto de recursos y la falta de soluciones sostenibles han que hecho que la vida se vea empujada fuera del planeta. En *Blade Runner* vemos lluvia ácida sin cesar, y en 2049 vemos los estragos que ésta ha causado. Todo está contaminado, los cultivos ya no crecen y lo único parecido a una granja que encontramos es un criadero de gusanos que son usados como proteína (Fig. III. 33.). Los habitantes de Los Ángeles desconocen qué es y cómo sabe el ajo, renegando incluso de probarlo. Las personas que se han quedado en la Tierra es porque están demasiado enfermas para viajar, son pobres o están ancladas a un trabajo que les impide salir⁶⁹.

69. Young, L. (2019) op. cit. p. 64.

Fig. III. 33. Paisaje de *Blade Runner 2049*. En concreto se muestra la granja de proteínas, sin ningún elemento verde en el horizonte.



Fig. III. 34.

En este contexto, las ciudades ya no son para habitarlas. Funcionan como un puerto de salida al exterior, y su población se rodea junto a él para tener más posibilidades de escapar. Esto hace que se muestren como conjuntos de suburbios alrededor de un núcleo (el puerto de salida), mostrándose deshabitadas y vacías pese a su descomunal tamaño. En palabras del director Denis Villeneuve:

*“Estamos en un mundo que el que no existen países, sino solo unas pocas megalópolis, Los Ángeles, puede que Nueva York, puede que Londres, puede que Ouagadougou, las cuales han sobrevivido porque fueron “construidas” entorno a puertos espaciales. La idea es abandonar la Tierra. La policía mantiene a la población bajo control mientras viven en la Tierra.”*⁷⁰.

Este hecho refuerza la idea principal de la película, la soledad que sienten los habitantes del planeta. En 2049 los replicantes ya no sufren una persecución tan voraz como la de 2019. Ahora se les permite en cierto modo habitar las ciudades, pero aun así siguen siendo tratados como ciudadanos de segunda ⁷¹.

70. Pin Estudio. *Blade Runner 2049, las claves de su arquitectura* <<https://pinestudio.es/blade-runner-2049-arquitectura/>> [20 Julio 2020].

71. Young, L. (2019) op. cit. p. 64.

Fig. III. 34. Concept art de *Blade Runner 2049* en el que se aprecian los suburbios al rededor del núcleo central de la ciudad.



Fig. III. 35.



Fig. III. 36.

En las ciudades actuales, la industria robotizada y tecnológica se encuentra en la periferia. En *Blade Runner 2049* todo el planeta es mostrado como una periferia completa, donde estas industrias se desarrollaron globalmente. Estos paisajes tienen unas huellas muy marcadas y exageradas, con aspecto mecánico. Como referencia se tomaron los astilleros de desguace de Chittagong, en Bangladesh (Fig. III. 35.), para mostrar los exteriores de Los Ángeles en la escena en la que K va a por los registros de los huérfanos. Todos los espacios de la película en las que vemos personas son ruinas de estos lugares tecnológicos. Vemos a los niños huérfanos viviendo entre cascos oxidados de buques petroleros, a carroñeros entre la basura que arrojan enormes drones contenedores, o a Deckard viviendo entre las ruinas de las máquinas de juegos de Las Vegas (Fig. III. 36.)⁷².

72. Young, L. (2019) op. cit. p. 64.

Fig. III. 35. Imagen de los decorados inspirados en los astilleros de Bangladesh.

Fig. III. 36. Fotograma de Las Vegas en *Blade Runner 2049*.



Fig. III. 37.



Fig. III. 38.

Fuera de la ciudad la vida es prácticamente inexistente y dentro de ella, a penas queda nada de lo que vemos en la película original. Las personas se congregan en el interior de los edificios, en el apartamento de K hay una escena en la que sube por las escaleras y se ve a la gente haciendo su vida social en los descansillos y rellanos del edificio (Fig. III. 37.).

Uno de los elementos en el que se nos muestra en detalle la evolución de la ciudad es la torre de policía. Si en la primera película era una torre circular, con claras referencias a la torre de Babel de *Metrópolis*, esta es totalmente diferente. El edificio de la LAPD es una máquina gigante, prefabricada, la cual parece que se ha ido ampliando paulatinamente a medida que ha crecido el cuerpo de policía. De hecho, parece que la obra era inicialmente una torre a la que se le ha añadido un cuerpo más estrecho y alargado en la parte superior (Fig. III. 38.). Inglis comenta que para los encargados de arte de la estación de policía les resultó un trabajo aburrido, pero, ese era el objetivo, un edificio monótono en el que no existen ornamentos⁷³.

73. Young, L. (2019) op. cit. p. 64.

Fig. III. 37. Imagen de la caja de la escalera en el apartamento de K.

Fig. III. 38. Imagen de la torre de la LAPD en la ciudad de Los Ángeles (*Blade Runner 2049*).



Fig. III. 39.

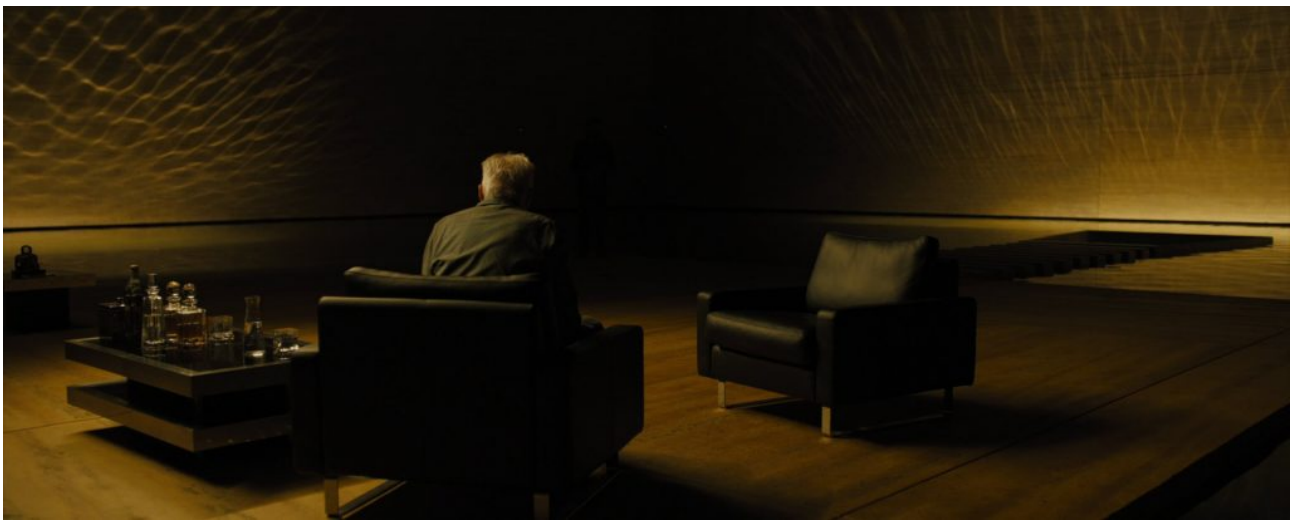


Fig. III. 40.

Si en *Blade Runner* el edificio que dominaba la ciudad era la sede de Tyrell Corporation en *Blade Runner 2049* lo son las torres de Wallace Corporation (Fig. III. 39.). La construcción funciona como sede de la empresa en la Tierra y consta de tres torres dispuestas en paralelo, colocadas junto a la antigua sede de Tyrell, que ahora luce apagada y despojada de vida. Las torres, que cuentan con forma triangular, tienen una escala mucho más grande que cualquier edificio visto hasta ahora en el film, llegando la más alta de las tres a una altura equivalente a 3,5 kilómetros de altura⁷⁴.

En su interior se cambia el aspecto frío y brutalista del exterior, por un espacio cálido, con la misma paleta de colores que las pirámides de Tyrell, y de muy amplias dimensiones (Fig. III. 40.), en los que el agua gana protagonismo, dando lugar a juegos de luz que transmiten esperanza y calma, dos sensaciones que no se existen en el mundo exterior. El agua da también una sensación de movimiento a un edificio que destaca por su austeridad y quietud. La luz dentro del edificio tiene gran importancia, no por lo que ilumina sino en su forma de hacerlo. Al igual que el agua, ésta se mueve constantemente, como lo haría la luz del Sol, sólo que lo hace con una gran velocidad, quizá marcando el paso del tiempo sobre la vida de las personas que han quedado varados en el planeta⁷⁵.

74. Weta Workshop. "Weta Workshop - Blade Runner 2049 Miniatures" en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=sLxxbfsj8IM>> [Consulta 2 marzo 2020].

75. Young, L. (2019) op. cit. p. 64.

Fig. III. 39. Concept arte del exterior de la sede de Wallace Corporation.

Fig. III. 40. Despacho de Wallace en *Blade Runner 2049*.



Fig. III. 41.



Fig. III. 42.

Este futuro tan desalentador para nuestra vida en el planeta no parece que haya sido sin intentar poner alguna solución de por medio. Al comienzo del film de Villeneuve hay una secuencia en la que K se aleja de la ciudad en busca de un replicante. En su trayecto se nos muestran unas enormes plantas solares que proporcionan electricidad a Los Ángeles (Fig. III. 41.). Esta planta solar llega hasta donde la cámara alcanza a enfocar, pudiendo ser de hasta varios kilómetros de longitud. Está formada por una torre central, a la cual unos espejos reflejan la luz solar y la concentran en un único punto. Este concepto existe en la actualidad, de hecho esta escena se grabó en Sevilla, en concreto en Fuentes de Andalucía⁷⁶. Denis Villeneuve parece mostrarnos en esta escena que incluso con energías renovables pero sin tener un modelo de ciudad sostenible, el futuro de la especie humana parece condenado.

En las afueras de Los Ángeles encontramos estos sistemas de obtención de energía que son favorables para el medio ambiente, pero también se nos muestran enormes vertederos que son incluso más grandes que la ciudad, con montañas de residuos en los que viven algunos habitantes más desfavorecidos. Estos almacenes de residuos se sitúan en el film en la actual ciudad de San Diego, a 180 km de Los Ángeles en la realidad. (Fig. III. 42.)

76. Alfonso Gámez, L (2017). “Blade Runner sobrevuela España” en *Las Provincias* (25 Noviembre 2017) <<https://www.lasprovincias.es/culturas/blade-runner-sobrevuela-2017112132852-nt.html>> [Consulta 17 mayo 2020].

Fig. III. 41. Planta solar a las afueras de Los Ángeles (*Blade Runner 2049*).

Fig. III. 42. Escena de *Blade Runner 2049* en la que aparece el indicativo de que el vertedero se encuentra en el distrito de San Diego.

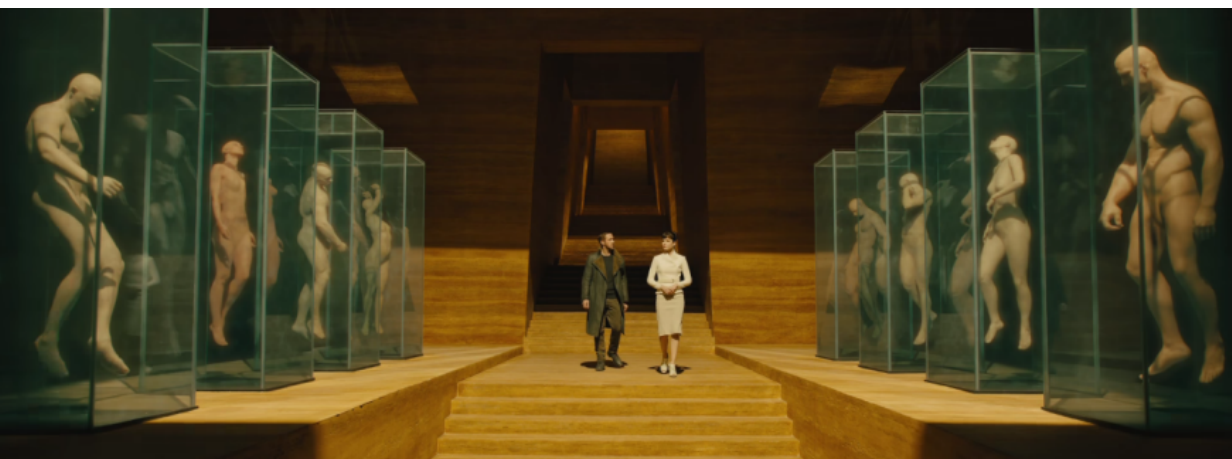


Fig. III. 43.



Fig. III. 44.



Fig. III. 45.

En el Los Ángeles de 2049 los espacios interiores son mucho más puros que los que vemos en 2019. No existe ese abarrotamiento del espacio mediante ornamentos y mobiliario. En *Blade Runner*, cuando visitamos la vivienda de Eldon Tyrell nos muestran un espacio muy amplio pero altamente cargado de muebles y motivos clásicos, que hacen que el espacio no se entienda completamente. Sin embargo, en 2049, en la propia sede de Wallace Corporation, las estancias están desprovistas de todo adorno. Los espacios se basan en la fuerza de las geometrías y la pureza de los materiales, que son el hormigón visto o el mármol travertino.

Se nos muestra un antagonista (Wallace), protagonizado por Jared Leto, que se siente a sí mismo como un Dios, hacedor de vida o muerte. Por lo tanto, su morada referencia arquitecturas religiosas de otras civilizaciones mediante imágenes referenciales que se quedan grabadas en el subconsciente del espectador. En el primer encuentro entre el agente K y Luv (Sylvia Hoeks), ambos replicantes descienden una galería escalonada con destellos de arquitecturas funerarias egipcias (Fig. III. 43). Después franquean pasillos que podrían evocar a los peristilos de los templos griegos, con los juegos de luces y sombras (Fig. III. 44). Finalmente visitarán un archivo de información con bancos de datos a modo de lápidas⁷⁷ (Fig. III. 45).

77. Pin Estudio. *Blade Runner 2049, las claves de su arquitectura* <<https://pinestudio.es/blade-runner-2049-arquitectura/>> [1 Agosto 2020].



Fig. III. 46.

Si en algo coinciden ambas películas a la hora de retratar esta megalópolis en la que se ha convertido la ciudad californiana es en la poca atención que muestran hacia sus iconos actuales. No aparecen ni las famosas playas de Los Ángeles, ni el estado que tiene el cartel de Hollywood o el tamaño que tendría el puerto marítimo. Tampoco aparecen ninguno de los conocidos nudos de carreteras, en los que los vehículos cambian de una autopista a otra. Tal vez por el desuso que tienen al no existir coches o camiones terrestres, pero igualmente sería conveniente la aparición de alguno de estos elementos para ayudar a localizar al espectador en la ciudad, aunque sea en estado de ruina. Lo más probable es que estos elementos no aparezcan por problemas de diseño y producción. Al estar prácticamente todos los planos aéreos rodados mediante maquetas (Fig. III. 46.), es complicado llegar a tanto nivel de precisión o a la construcción de una ciudad entera, ya que sería un trabajo inviable tanto por presupuesto como por tiempo⁷². Aunque posiblemente, esta ausencia sea debida al enorme muro que separa la ciudad del mar que se ve en *Blade Runner 2049*.

78. Baranda Caso, A. (2016) *Blade Runner, la arquitectura de la noche más oscura*. p. 22-24. Trabajo Fin de Grado. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Fig. III. 46. Fotografía del rodaje de *Blade Runner* en el que se ve la maqueta utilizada para las escenas aéreas sobre la ciudad.



Fig. III. 47.



Fig. III. 48.

79. USA Today. *Denis Villeneuve answers your burning 'Blade Runner 2049' questions.* <<https://eu.usatoday.com/story/life/movies/2017/10/16/denis-villeneuve-answers-your-burning-blade-runner-2049-questions/760654001/>> [Consulta 8 agosto 2020].

Fig. III. 47. y 48. Fotogramas de *Blade Runner 2049* en los que Villeneuve nos muestra el dique marino que separa la ciudad del océano Pacífico.

Una de las consecuencias más conocidas del calentamiento global es el aumento del nivel del mar. Es posible que, debido a la elevada contaminación y consiguiente ascenso del océano Pacífico, las autoridades se vieron abocadas a la construcción de un dique que separe el agua de la ciudad, algo así como ocurre en Holanda con su Gran Dique. La construcción de un elemento así hace que se plantee un dilema, y es la colocación de dicho muro. A un lado del dique la ciudad permanece intacta y a salvo, sin embargo al otro quedará totalmente sepultada bajo el océano. Por esto es posible que parte de estos iconos actuales de Los Ángeles hayan quedado inundados al otro lado del muro y por ello no se nos muestran en el film. Aún así Villeneuve recalca que esto no es un intento de predicción sobre nuestro propio futuro. En una entrevista para USA Today comenta:

*“No es un retrato muy optimista del futuro. Yo diría que es una exageración o una exploración. El aumento del nivel del mar es un hecho que puede ocurrir pero no a este nivel. Esto es una película.”*⁷⁹.



Fig. III. 49.

Una vez analizadas ambas ciudades, son claras las diferencias entre una y otra. La principal es la población que vive en ellas. Mientras en 2019 es una ciudad superpoblada y multicultural, que está comenzando su etapa de abandono hacia las colonias; en 2049 esta etapa ya se ha cerrado. La urbe se encuentra vacía pese a su extensión, y los habitantes que quedan en ella son los que ya no podrán marchar. Incluso en 2049 se permite la convivencia con replicantes, pese a que siguen siendo tratados como ciudadanos de segunda.

Las dos son megalópolis que están dominadas por el capitalismo más extremo, llegando incluso a convivir con hologramas para no sentir la soledad que transmite el mundo en este futuro distópico. Pese a que en *Blade Runner 2049* se nos intenta mostrar más parte de este entorno, saliendo de la ciudad y visitando Las Vegas⁸⁰ son las imágenes de la película original la que se nos quedan grabadas en la memoria. Tal vez sea porque aun guarden un atisbo de vida y esperanza, y no sea un lugar tan oscuro como lo es en 2049. Los Ángeles en el film de Villeneuve está castigado por un invierno constante, influenciado por la infancia del director⁸¹; mientras que en 2019 hay constantemente una lluvia ácida sobre los ciudadanos.

Ambos universos son desalentadores, pero queda claro que el paso del tiempo ha castigado mucho a la población y a la ciudad de Los Ángeles en el universo *Blade Runner*, haciéndonos ver de manera exagerada las consecuencias de un cambio climático global. Tales son los estragos de este abandono forzado que parece que se nos muestren dos ciudades distintas, cuando lo que realmente vemos es la misma pero degenerada.

80. La ciudad de Las Vegas sufrió una enorme explosión nuclear durante el apagón de 2022. Dicha explosión no causó daños físicos a los edificios pero dejó un ambiente tan radiactivo que la vida en la ciudad ya era imposible. Todo esto aparece explicado en el corto animado *Blade Runner 2022 Black Out*, disponible gratuitamente online.

81. Denis Villeneuve nació y creció en Quebec, ciudad canadiense que cuenta gran parte del año con temperaturas frías.

Fig. III. 49. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

4. Conclusión

Al comienzo del texto comentábamos que el trabajo pretendería un estudio en profundidad de la arquitectura que influía el Los Ángeles de las películas de *Blade Runner*. Para ello hemos visto como algunos de los movimientos arquitectónicos más importantes del S.XX fueron la tónica dominante para la producción y diseño del urbanismo y las edificaciones del film.

También hemos examinado a fondo las dos películas más influyentes en Ridley Scott, *Metrópolis*, de Fritz Lang, y *La Vida Futura*, de William Menzies y como su producción ayudó a que *Blade Runner* se materializara. Finalmente, hemos concluido con una profunda comparación entre ambas ciudades vistas en *Blade Runner* y *Blade Runner 2049*, y en cómo el paso del tiempo ha afectado a dicha urbe.

La película original de Ridley Scott, pese al fracaso en taquilla y crítica en el momento de su estreno, se ganó con el paso del tiempo un sitio entre los films más importantes de finales del S.XX. Su imagen de una megalópolis futura, con una gran invasión de la cultura asiática, fuertemente globalizada y conquistada por el capitalismo más extremo, hizo que producciones posteriores la tomaran como icono a seguir. Destacan fuertemente el de dos animes japoneses: *Akira*, de 1988, y *Ghost in the Shell*, de 1995.

En la primera, nos emplazamos en 2019, justamente el mismo año que en *Blade Runner*, en la ciudad de Neo Tokyo. La capital nipona original quedó devastada tras una explosión nuclear, creándose una nueva urbe sobre las cenizas de la antigua.

Es una ciudad de vastas dimensiones, con edificios de alturas kilométricas en la que la mayor parte de la población vive en los suburbios, y la delincuencia y el desorden campan a sus anchas. Grandes son las similitudes entre *Blade Runner* y *Akira*, no solo por su fecha de ambientación, sino también por su evidente posmodernidad, el avance del capitalismo y la imagen tan oscura y tan deprimente que imprime de una ciudad que ya nada tiene que ver con lo que conocemos actualmente.

La segunda película, *Ghost in the Shell*, se ambienta por el contrario en una ciudad ficticia llamada New Port City, situada en Japón, en el año 2029. Tras una guerra nuclear que ha devastado el planeta, las telecomunicaciones dominan en mundo, la población puede conectarse a una red que los relaciona al instante con cualquier lugar o persona. La ciudad cuenta con cables que relacionan prácticamente cualquier elemento entre sí, dando así lugar a un entorno altamente tecnológico. Para *Ghost in the Shell*, la mayor influencia que recibe de *Blade Runner* es el concepto del *retrofitting*.

Pese a su gran avance tecnológico, la ciudad presenta un ambiente más propio de finales del S.XX que de casi mediados del S.XXI. Es más, son claras las referencias a la ciudad de Hong Kong de la década de los 80, apareciendo aeronaves sobrevolando la ciudad a baja altura, como los aviones realizando la aproximación al antiguo aeropuerto de *Hong Kong - Kai Tak*, situado en la bahía de Kowloon, en el centro de la ciudad y desmantelado el año 1997 debido a su peligrosidad para la población. Otro elemento de similitud con la ciudad china es la aparición de barrios en New Port City prácticamente calcados al antiguo *Kowloon Walled City*, un conjunto de edificios superpuestos unos sobre otros que ostentaron el récord de la zona más poblada del planeta, con 1.255.000 habitantes por kilómetro cuadrado⁷⁶.

Durante el trabajo hemos visto como Hong Kong es una de las ciudades más inspiradoras que tuvo Ridley Scott en el momento de diseñar el Los Ángeles de *Blade Runner*.

Sin embargo el elemento que más une a estas dos películas con el universo de *Blade Runner* es el uso del cyberpunk en el momento de mostrarnos la ciudad en la que se emplaza la historia, siendo tres de los máximos exponentes de este movimiento en la historia del celuloide.

Pero realmente lo más importante dentro de este trabajo de fin de grado era la realización de una comparativa entre las dos Los Ángeles del universo *Blade Runner*. El paso del tiempo dentro de ella ha convertido a la ciudad en un fantasma de lo que se vio en el film original. Las calles abarrotadas dejan paso a viales oscuros y fríos que se recorren únicamente para llegar a casa. La lluvia ácida también ha dado paso a una semejanza de invierno nuclear constante, que cubre de nieve la ciudad californiana constantemente.

76. 17 most densely populated places on earth. <<https://www.kickassfacts.com/17-densely-populated-places-earth/2/>> [Consulta 25 agosto 2020].

Quizá esto sea lo más evidente que se puede apreciar cuándo vemos las dos películas, pero una vez nos damos cuenta que la ciudad ya no es la misma ya no dejamos de ver diferencias entre ambas. Desde el inicio se nos muestra un lugar con menos vida, menos color, menos cultura y más pobreza. La vida pasa del exterior al interior de las edificaciones, se oculta de la contaminación tras los muros de hormigón y acero de las grandes construcciones de la ciudad. Por que si algo se mantiene igual entre ambas megalópolis es su descomunal tamaño. El núcleo urbano sigue siendo inacabable y sus edificios crecen más y más. Si en 2019 el edificio más elevado eran las pirámides de la Tyrell Corporation, con hasta 1,5 kilómetros de altura, en 2049 son las torres de Wallace Corporation, llegando a los 3,5 kilómetros sobre el nivel de la calle.

La ciudad crece aunque no por falta de espacio, sino por falta de recursos de su población. Encontrar agua, que pueda abastecer a una urbe de esa envergadura puede ser una ardua tarea, los residuos son cada vez mayores y no hay opción de un tratamiento eficiente para todos ellos, por lo que se van acumulando al rededor de la población. Además la tendencia de expansión de los suburbios debido a la pobreza que reina en ellos hace imparable este aumento de la urbe hasta conseguir la ansiada huida hacia las colonias exteriores.

No hay que olvidar que en ninguna de las dos películas esto sea una predicción. Confirmado por los directores y los artistas que trabajaron para crear este universo, *Blade Runner* no deja de ser una película de ciencia ficción, por mucho que se sirva de los miedos de un holocausto natural por el excesivo uso de los recursos del planeta y el aumento de la contaminación. La ciudad que vemos poco tiene que ver con Los Ángeles que conocemos, faltando sus iconos más importantes y careciendo de la cultura que la hace una de las ciudades más radiantes del mundo. Y es que esa es la clave para la prosperidad de una ciudad. En palabras de David Simon, el creador de la serie *The Wire*, famosa entre otros motivos por su cruda visión de la ciudad de Baltimore:

*“En su mejor versión, nuestras metrópolis son la suprema aspiración de la comunidad, las depositarias de los mitos y esperanzas de unas personas que se agarran a los lados de esa pirámide que es el capitalismo.”*⁷⁷

77. Simon, D. (2009) *The Wire. 10 dosis de la mejor serie de televisión.* p. 13. Madrid 2013: Errata Naturae.

Es quizá por esto por lo que la urbe que vemos en las películas ha perdido la vida, quizá la población de este futuro distópico perdió sus esperanzas, condenando así la ciudad a la perdición.

5. Bibliografía

- *17 most densely populated places on earth.* <<https://www.kickassfacts.com/17-densely-populated-places-earth/2/>>
- Alfonso Gámez, L (2017). “Blade Runner sobrevuela España” en *Las Provincias* (25 Noviembre 2017) <<https://www.lasprovincias.es/culturas/blade-runner-sobrevuela-20171112132852-nt.html>>.
- Ángel Moreno, F (2009) “Androides deconstruidos: de ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? a Blade Runner” en *Hélice*. No 12, p.16-58.
- Angel Moreno, F y Palibrk, I, (2011) “La Ciudad Prospectiva”. en *Ángulo Recto, Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. vol. 3, no. 2, p. 119-131.
- “Antonio Sant’Elia, one of the least understood pioneers of the modern movement” en *The Architecture Review* (publicación original mayo 1955, publicación online junio 2016) < <https://www.architectural-review.com/essays/antonio-santelia-one-of-the-least-understood-pioneers-of-the-modern-movement/10006655.article?blocktitle=1950s-grid&contentID=24976>>.
- *Arquiscopio. Broadacre City* <<https://arquiscopio.com/archivo/2013/08/10/broadacre-city/>>.
- Banham, Peter (1955). “The New Brutalism” en *The Architectural Review*, (vol 43, Diciembre 1955, p.16).
- Baranda Caso, A. (2016) *Blade Runner, la arquitectura de la noche más oscura*. p. 22-24. Trabajo Fin de Grado. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Batlle Caminal, J. (1989) “Regresa el bicho más espeluznante” en *El País*. (miércoles 19 julio de 1989).

- Brooker, W (2005) “Blade Runner and the nightmare city” en *The Blade Runner experience: the legacy of a science fiction classic*. p. 203-211. USA: Wallflower Press.

- Caballero, Cristina (2013) “La Città Nuova (1914). Antonio Sant’Elia” (16 enero 2013) en *Proyectos 7/Proyectos 8 ETSAS* <<https://proyectos4etsa.wordpress.com/2013/01/16/la-citta-nuova-1914-antonio-santelia/>>.

- Castro Orellana, R. (2009) *El Ocaso de la Ciudad Utópica*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

- Ceresa, M. (2017). “*Shanghaied into the future: the asiaticization of the future Metropolis in post-Blade Runner cinema*”. Venecia: Universidad Ca’Foscari de Venecia.

- Deakins, Roger (2017) “ Roger Deakins on ‘Blade Runner 2049’ and That Elusive First Oscar ” en *Variety* (4 octubre 2017, 9:00 AM) <<https://variety.com/2017/film/awards/blade-runner-2049-roger-deakins-interview-1202579857/>>.

- Failes, I. *The miniature models of Blade Runner*. <<https://www.vfxvoice.com/the-miniature-models-of-blade-runner/>>.

- Fang, Karen (2017) . *Arresting Cinema, Surveillance in Hong Kong Film*. Stanford, USA <<https://blog.lareviewofbooks.org/chinablog/hong-kong-bad-day-karen-fangs-arresting-cinema/>>

- Gascón-Pelegri Sanchís, P. (2016). *Reflejos futuros de la ciudad en el medio cinematográfico, análisis arquitectónico de la película “La Vida Futura”*. Trabajo Fin de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València.

- Heathcote, Edwin (2018). “How ‘High Tech’ became the architectural style of globalism” en *The Financial Times*. <<https://www.ft.com/content/92d5063a-277d-11e8-9274-2b13fccdc744>>.

- Marinetti, Filippo Tommaso Emilio (1908), “I Manifesti del Futurismo” en el diario *Le Figaro* (20 de febrero de 1909). Encontrado en la página web *Marinetti: El manifiesto futurista. Textos, documental y videos*. <<http://hipermedula.org/navegaciones/marinetti-el-manifiesto-futurista-textos-documental-y-videos/>>.

- Molina-Siles, P (2014). *La frontera diluida, arquitecturas del cine de Europa a Hollywood*. Tesis. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

- Molina-Siles, P (2017) “Dibujando Metrópolis, el sueño arquitectónico de Fritz Lang” en *EGA*. Vol 22, no 29 p. 190-198.

- Pin Estudio. *Blade Runner 2049, las claves de su arquitectura* <<https://pinestudio.es/blade-runner-2049-arquitectura/>>.

- Portella Lezáun, I. (2019) *La evolución de la arquitectura a través del cine*. Trabajo Fin de Grado. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.

- Rivero Grandoso, J, (2011) “Ciudades en la obra de Philip K. Dick y su adaptación al cine I”. en *Ángulo Recto, Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. vol. 3, no. 2, p. 171-193.

- Sammon, Paul M. (2017) *Future Noir. Revised & Updated edition. The Making of Blade Runner*. Estados Unidos.

- Simon, D. (2009) *The Wire. 10 dosis de la mejor serie de televisión*. p. 13. Madrid 2013: Errata Naturae.

- Tanya Lapointe (2017). *The Art and Soul of Blade Runner 2049*. Londres.

- USA Today. *Denis Villeneuve answers your burning 'Blade Runner 2049' questions*. <<https://eu.usatoday.com/story/life/movies/2017/10/16/denis-villeneuve-answers-your-burning-blade-runner-2049-questions/760654001/>>.

- Virginia McLeod (2018). *Atlas of the Brutalist Architecture*. P. 6-9. Londres: Phaidon.

- Vizcarra, F (2013) *La imagen de la ciudad de Blade Runner*. Trabajo Fin de Grado. La Paz. Universidad de Baja California, México.

- Young, L. (2019), Not For Us: Squatting the Ruins of Our Robot Utopia: An Interview with Paul Inglis, Supervising Art Director of *Blade Runner 2049* . *Archit. Design*, 89: 126-135.

- Yuen, Wong Kin (2000). “En lisière des espaces : Blade Runner, Ghost in the Shell et le paysage urbain de Hong Kong” *Université de Limoges*. Vol. 1, p. 13.

- Weta Workshop. “*Weta Workshop - Blade Runner 2049 Miniatures*” en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=sLxxbfsj8IM>>

Bibliografía de Imágenes

· *Fig. II. 1.* Fotogramas extraídos de la película *Blade Runner* en los que vemos la cocina del apartamento de Deckard (imagen superior) y el rellano del Bradbury Building (imagen inferior).

· *Fig. II. 2.* Fotograma extraído de la película *La Naranja Mecánica* con el Centro de Lectura de la Brunel University al fondo.

· *Fig. II. 3.* Fotografía de la fábrica de sombreros, de Erich Mendelson (Luckenwalde, Alemania) 1923.

<http://architectuul.com/architecture/hat-factory>

· *Fig. II. 4.* Fotografía del Museo de la Segunda Guerra Mundial, de Studio Architektoniczne Kwadrat, (Gdansk, Polonia) 2017.

<https://www.metalocus.es/es/noticias/museo-de-la-segunda-guerra-mundial-por-studio-architektoniczne-kwadrat>

· *Fig. II. 5.* Fotografías del parlamento de Chandigarh por Le Corbusier en el año 1962 (Imagen superior izquierda y derecha). Las dos imágenes inferiores corresponden a edificios en Brasilia, la catedral de Brasilia de Oscar Niemeyer (1970) (inferior izquierda) y la torre de Brasilia TV (inferior derecha), del arquitecto Lúcio Costa (1967).

<https://www.domusweb.it/en/architecture/gallery/2020/02/25/the-utopia-of-chandigarh-seen-by-roberto-conte.html>

https://www.reddit.com/r/brutalism/comments/hr3qwo/le_corbusier_in_chandigarh/

<https://thespaces.com/this-brutal-house/>

<https://www.archdaily.com/782382/gallery-oscar-niemeyers-cathedral-of-brasilgia-photographed-by-gonzalo-viramonte>

· *Fig. II. 6.* Fotogramas extraídos de la película *Blade Runner 2049* en los que vemos, de arriba a abajo, planta solar en California; sede en el planeta de Wallace Corporation; muro de contención del Océano Pacífico en Los Ángeles; edificio en el que son creados los recuerdos de los replicantes y finalmente imagen aérea de la ciudad de Las Vegas.

· *Fig. II. 7.* Fotografía del Alexandra And Ainsworth Estate, diseñado por Neave Brown en 1978.

<https://www.studionicholson.com/blogs/features/neave-brown-the-neighbourhood-architect>

· *Fig. II. 8.* Fotografía del Dawson's Heights, diseñado por Kate Macintosh en el año 1972.

<https://www.architecture.com/whats-on/dawsons-heights-hilltop-community>

· *Fig. II. 9.* Fotografía del Robin Hood Gardens, diseñado por Alison y Peter Smitshon en 1972.

<https://es.wikiarquitectura.com/edificio/robin-hood-gardens/>

· *Fig. II. 10.* Fotografía del Pabellón de elefantes y rinocerontes del Zoo de Londres, diseñado por Casson Conder & Partners el año 1965.

<https://www.architecture.com/image-library/RIBApix/image-information/poster/elephant-and-rhinoceros-house-london-zoo-regents-park-london/posterid/RIBA51046.html>

· *Fig. II. 11.* Fotografía de la Balfron Tower, diseñada por Ernő Goldfinger en el 1967.

<https://www.mylondon.news/news/west-london-news/72-million-refurbishment-begins-north-kensingtons-13086718>

· *Fig. II. 12.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* en el que vemos el edificio de apartamentos de K.

· *Fig. II. 13.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que vemos la pirámide de la Tyrell Corporation.

· *Fig. II. 14.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* en el que vemos una imagen aérea de la ciudad.

· *Fig. II. 15.* Fotografía de la publicación del Manifiesto Futurista en el diario *Le Figaro* en febrero del 1909.

<https://proyectandoleyendo.wordpress.com/2010/05/25/del-funambulismo-obligatorio-o-suprimamos-las-plantas-de-la-casa-volt-vicenzo-fani/>

· *Fig. II. 16.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* en el que vemos una parte de la ciudad de los huérfanos, en las afueras de Los Ángeles.

· *Fig. II. 17.* Dibujo de Antonio Sant'Elia de la Città Nuova.

<https://www.objectsmag.it/il-rendering-della-citta-nuova-di-santelia/>

· *Fig. II. 18.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* en el que vemos la azotea del edificio de apartamentos de K.

· *Fig. II. 19.* Comparación de los primeros conceptos de la ciudad de *Blade Runner*, realizados por Syd Mead, con los dibujos de Antonio Sant'Elia.

<https://www.telegraph.co.uk/films/0/painted-way-blade-runner-illustrator-syd-mead-designed-dystopian/>

<https://proyectos4etsa.wordpress.com/2013/01/16/la-citta-nuova-1914-antonio-santelia/>

<https://fundacionreeneavarreterisco.org/2019/11/27/la-horripilante-belleza-la-gran-guerra-futurista/>

· *Fig. II. 20.* Fotogramas extraídos de la película *Blade Runner* en los que vemos el balcón del apartamento de Deckard (imagen superior) y una imagen aérea de la ciudad de Los Ángeles (imagen inferior).

· *Fig. II. 21.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* en el que vemos la planta solar que abastece a Los Ángeles.

· *Fig. II. 22.* Concept art del artista Paul Chadeisson para el corto *Blade Runner 2022 BlackOut*.

<http://comicitico.blogspot.com/2017/10/el-arte-de-blade-runner-black-out-2022.html>

· *Fig. II. 23.* Fotograma extraído de la película *Metrópolis* en el que vemos parte de la ciudad de los líderes.

· *Fig. II. 24.* Dibujo de la Città Nuova proyectada por Antonio Sant'Elia.

<http://www.cccarchitecture.org/antonio-santelia>

· *Fig. II. 25.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que vemos la calle de la ciudad frente al Bradbury Building.

· *Fig. II. 26.* Concept art de Syd Mead para el Los Ángeles de *Blade Runner*.

<https://rogersmovienation.com/2019/12/31/rip-syd-mead-futurist-designer-of-blade-runner-tron-and-aliens-was-86/>

· *Fig. II. 27.* Fotografía del Centro Pompidou de París.

<https://www.dezeen.com/2019/11/05/centre-pompidou-piano-rogers-high-tech-architecture/>

· *Fig. II. 28.* Fotografía de la ciudad de Londres.

https://www.reddit.com/r/CityPorn/comments/1m8r1j/great_contrast_of_old_and_new_in_london_no_other/

· Fig. II. 29. Fotografía de una de las maquetas utilizadas para el rodaje de *Blade Runner*.

https://imgur.com/a/mv8qf?utm_medium=website&utm_source=plataformaarquitectura.cl

· Fig. II. 30. Fotografía del edificio Lloyd's, en Londres.

https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/Lloyd%27s_of_London

· Fig. II. 31. Fotografía del Centro Pompidou de París.

<https://ar.pinterest.com/pin/516928863464294647/>

· Fig. II. 32. Fotografía de la sede del HSBC Bank en Hong Kong.

<http://elplanz-arquitectura.blogspot.com/2012/05/norman-foster-banco-de-hong-kong-y.html>

· Fig. II. 33. Concept art de la película *Blade Runner 2049*.

https://www.amazon.es/Art-Blade-Runner-2049/dp/1785657585/ref=sr_1_1?adgrpid=51669407210&dchild=1&gclid=CjwKCAjwnK36BRBVEiwAsMT8WDh8SKvTrJaAeZV3YObGewXmWG766vMYQThufq8wc6qrOdo0C7n5yhoC03EQAvD_BwE&hvadid=275366663676&hvdev=c&hvlocphy=9047055&hvnetw=g&hvqmt=e&hvrnd=506039296966944353&hvtargid=kwd-369308411455&hydacr=14588_1829914&keywords=the+art+of+blade+runner+2049&qid=1598805734&sr=8-1&tag=hydes-21

· Fig. II. 34. Dibujo de Syd Mead para *Blade Runner*.

<https://magnet.xataka.com/un-mundo-fascinante/hoy-es-el-35-aniversario-de-blade-runner-y-es-hora-de-que-reconozcamos-el-talento-futurista-de-syd-mead>

· *Fig. II. 35.* Fotografía de una calle de Hong Kong.

<https://identitycomms.com.au/2018/08/hong-kongs-neon-signs-might-be-fading-but-not-my-memory-of-them/>

· *Fig. II. 36.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que vemos una imagen aérea de la ciudad.

· *Fig. II. 37.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que vemos una calle de Los Ángeles desde una ventana.

· *Fig. II. 38.* Fotografía de Hong Kong.

<https://imgur.com/a/ITktp>

· *Fig. II. 39.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que vemos a la replicante de la serpiente tras su actuación.

· *Fig. II. 40.* Fotograma extraído de la película *El Embrujo de Shanghai* en el que vemos la referencia a la mujer de la serpiente de *Blade Runner*.

· *Fig. II. 41.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que vemos la entrada a la tienda de ojos para los replicantes.

· *Fig. II. 42.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* en el que vemos una imagen aérea de la ciudad.

· *Fig. II. 43.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que vemos a Deckard en el noodle bar.

· *Fig. II. 44.* Fotograma extraído de la película *Stalker* en el que vemos una de las estancias previas a la habitación de los deseos.

· *Fig. II. 45.* Fotograma extraído de la película *El Resplandor* en el que vemos a Jack Torrance frente a una maqueta del laberinto del hotel *Overlook*.

· *Fig. II. 46.* Cartel de *Metrópolis*, del artista Boris Konstantinovich, 1926

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1927_Boris_Bilinski_\(1900-1948\)_Plakat_für_den_Film_Metropolis,_Staatliche_Museen_zu_Berlin.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1927_Boris_Bilinski_(1900-1948)_Plakat_für_den_Film_Metropolis,_Staatliche_Museen_zu_Berlin.jpg)

· *Fig. II. 47.* Imagen superior: dibujo de Antonio Sant'Elia de la *Città Nuova*. Imagen inferior: Fotograma extraído de la película *Metrópolis* en la que vemos parte de la ciudad de los líderes.

<https://proyectos4etsa.wordpress.com/2013/01/16/la-citta-nuova-1914-antonio-santelia/>

· *Fig. II. 48.* Ciudad de los Niños, primer dibujo de Kettelhut para *Metrópolis*.

Molina-Siles, P (2017) “Dibujando *Metrópolis*, el sueño arquitectónico de Fritz Lang” en *EGA*. Vol 22, no 29 p. 190-198.

· *Fig. II. 49.* Dibujo conceptual de Kettelhut para la ciudad de *Metrópolis*.

<https://arewecyborg.wordpress.com/2011/04/04/posthuman-humanity/>

· *Fig. II. 50.* Imagen del rascacielos de vidrio de Mies van der Rohe del año 1922.

<http://www.circulobellasartes.com/revistaminerva/articulo.php?id=208>

· *Fig. II. 51.* Imagen comparativa de la Torre de Babel de *Metrópolis* y de la imagen del dibujo de Pieter Brueghel el Viejo.

<https://www.lacamaradelarte.com/2017/05/la-torre-de-babel.html>

· *Fig. II. 52.* Imagen comparativa de la torre de *Metrópolis* (izquierda) y *Blade Runner* (Derecha), extraídas de ambas películas.

· *Fig. II. 53.* Fotograma extraído de la película *Metrópolis* en el que aparece la ciudad de la película.

· *Fig. II. 54.* Fotografía de la ciudad de Nueva York hecha por Fritz Lang el año 1924.

<http://cinearquitecturaciudad.blogspot.com/2017/09/lang-y-nueva-york.html>

Fig. II. 55. Fotograma extraído de la película *Metrópolis* que nos hace referencia a la imagen *Art Déco* del film.

<https://www.historiahoy.com.ar/el-expresionismo-al-cine-n641>

· *Fig. II. 56.* Fotograma extraído de la película *Metrópolis* en el que se muestra la ciudad de los obreros.

· *Fig. II. 57.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se muestra el interior de la sede de Tyrell Corporation.

· *Fig. II. 58.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se muestra la entrada al Bradbury Building.

· *Fig. II. 59.* Fotografía de la construcción de las maquetas para la película *Metrópolis*.

<http://www.byronlast.com/2012/05/metropolis-lang-1927.html>

· *Fig. II. 60.* Fotografías de las maquetas utilizadas para las películas *Blade Runner* (imagen superior) y *Blade Runner 2049* (imagen inferior).

https://imgur.com/a/mv8qf?utm_medium=website&utm_source=plataformaarquitectura.cl

· *Fig. II. 61.* Fotograma extraído de la película *El Quinto Elemento* en el que se muestra la ciudad de la película.

· *Fig. II. 62.* Fotogramas extraído de las películas *Batman* y *Batman Vuelve* en el que se muestra la ciudad de Gotham ideada por Tim Burton.

· *Fig. II. 63.* Imagen de la portada de *La Vida Futura* para la edición de Criterion Collection del año 2013.

<https://www.criterion.com/films/27552-things-to-come>

· *Fig. II. 64.* Imagen comparativa de la plaza de Everytown vista en *La Vida Futura*, extraída de la misma película, y Picadilly Circus de Londres.

· *Fig. II. 65.* Fotograma extraído de la película *La Vida Futura* en el que se muestra la ciudad de Everytown arrasada tras la guerra.

· *Fig. II. 66.* Fotografía de los diseños de László Moholy-Nagy para *La Vida Futura*.

<https://somethingcurated.com/2019/10/09/laszlo-moholy-nagy-in-britain-between-the-new-vision-the-new-bauhaus/>

· *Fig. II. 67.* Fotogramas extraídos de la película *La Vida Futura* de la secuencia de transformación de Everytown, única escena que contó con los diseños de László Moholy-Nagy.

· *Fig. II. 68.* Comparativa del Bradbury Building real (imagen superior) con el visto en *Blade Runner* (imagen inferior). Fotograma extraído de la propia película.

<https://www.atlasobscura.com/places/bradbury-building>

· *Fig. II. 69.* Comparativa del proyecto de Barozzi-Veiga (imagen superior) con el visto en *Blade Runner 2049* (imagen inferior). Fotograma extraído de la propia película

<https://barozzeveiga.com/projects/neanderthal-museum>

· *Fig. II. 70.* Fotograma extraído de la película *La Vida Futura* en el que se nos muestra el hall de Everytown.

· *Fig. II. 71.* Dibujo del arquitecto Frank Lloyd Wright para su proyecto de ciudad utópica *Broadacre City*.

<https://arquiscopio.com/archivo/2013/08/10/broadacre-city/>

· *Fig. II. 72.* Fotograma extraído de la película *La Vida Futura* en el que se nos muestra el hall de Everytown

· *Fig. II. 73.* Fotograma extraído de la película *La Isla* en el que se nos muestra el ágora principal.

· *Fig. II. 74.* Fotograma extraído de la película *La Fuga de Logan* en el que se nos muestra el ágora.

· *Fig. III. 1.* Fotograma extraído de la película *La Carretera*, en el que se nos muestra una ciudad arrasada tras una misteriosa catástrofe.

· *Fig. III. 2.* Fotograma de la serie de televisión de Prime Video, *El Hombre en el Castillo*, en el que vemos un Times Square de Nueva York liderada por el ejército Nazi.

· *Fig. III. 3.* Imagen de la Ciudad Esmeralda de El Mago de Oz.

<https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/alicante/2016/09/22/57e2b6fa46163f8a0b8b4641.html>

· *Fig. III. 4.* Fotograma de la película *Yo, Robot*, en la que vemos una imagen de la ciudad de Chicago en el futuro.

· *Fig. III. 5.* Fotograma de *Blade Runner* en el que vemos a Deckard y Rachel juntos.

· *Fig. III. 6.* Fotograma extraído de la película *Ghost In The Shell* en el que se nos muestra la ciudad de la película.

· *Fig. III. 7.* Fotograma extraído de la película *Akira* en el que se nos muestra la ciudad de Neo Tokyo.

· *Fig. III. 8.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se nos muestra una imagen aérea de la megalópolis.

· *Fig. III. 9.* Fotografía de los estudios en los que se grabaron las escenas de calle de *Blade Runner*.

http://www.retroweb.com/tv_studios_and_ranches.html

· *Fig. III. 10.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se nos muestra la influencia asiática sobre la ciudad de Los Ángeles mediante los anuncios publicitarios que dominan las fachadas de los edificios.

· *Fig. III. 11.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se nos muestra el noodle bar callejero.

· *Fig. III. 12.* Fotografía del rodaje de *Blade Runner*, en la que vemos a Harrison Ford y Sean Young en el set del mercado callejero.

<https://knowledge.wharton.upenn.edu/article/marketing-comic-con-gets-real/>

· *Fig. III. 13.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que vemos una imagen conjunta de ambas pirámides Tyrell.

· *Fig. III. 14.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que aparece el vehículo de Deckard aproximándose a las pirámides de Tyrell.

· *Fig. III. 15.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que aparece el interior de la habitación de Eldon Tyrell.

· *Fig. III. 16.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que aparece el interior de la habitación de Eldon Tyrell.

· *Fig. III. 17.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se muestra Deckard accediendo al hall del Bradbury Building.

· *Fig. III. 18.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que vemos a Deckard en el interior del apartamento de J.F. Sebastian.

· *Fig. III. 19.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* mostrando el interior abandonado del Bradbury Building.

· *Fig. III. 20.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se ve la fachada superior que se le dio al edificio Bradbury en la película.

· *Fig. III. 21.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se muestra la azotea del Bradbury Building.

· *Fig. III. 22.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se aprecia la publicidad que se le da a las colonias exteriores en el film.

· *Fig. III. 23.* Fotograma extraído del corto *Blade Runner 2022 BlackOut* en el que se nos muestra por primera vez una imagen de las colonias exteriores.

· *Fig. III. 24.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se aprecia el ascensor del edificio de apartamentos de Deckard en el piso 97 cuando se abre.

· *Fig. III. 25.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que se nos muestra el número de apartamento de Deckard dentro de su edificio, el 9732.

· *Fig. III. 26.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* mostrando el exterior del edificio de apartamentos de Deckard.

· *Fig. III. 27.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* en el que demuestra el abarrotamiento de las calles de Los Ángeles.

· *Fig. III. 28.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* que muestra la parte de la ciudad junto al dique que separa la ciudad del Océano Pacífico.

· *Fig. III. 29.* Concept art del artista Víctor Martínez para la película *Blade Runner 2049*, que muestra la aproximación aérea a las torres de la Wallace Corporation.

<https://victormartinez.artstation.com/projects/P0emy>

· *Fig. III. 30.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* que nos muestra el interior del apartamento de K.

· *Fig. III. 31.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* que nos muestra que pese a estar ambientada en el año 2019, se utilizó tecnología del momento de la producción del film.

· *Fig. III. 32.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner* que muestra la influencia mecanicista de Syd Mead para el diseño de los elementos del film.

· *Fig. III. 33.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* que nos muestra la granja de proteínas en las afueras de la ciudad de Los Ángeles.

· *Fig. III. 34.* Concept art del artista Víctor Martínez para la película *Blade Runner 2049*, que muestra la aproximación aérea a las torres de la Wallace Corporation.

<https://victormartinez.artstation.com/projects/P0emy>

· *Fig. III. 35.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049*, en concreto de la ciudad de los huérfanos del film.

· *Fig. III. 36.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049*, mostrando la ciudad de Las Vegas.

· *Fig. III. 37.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049*, que nos enseña como la población ha comenzado a vivir socialmente en el interior de los edificios.

· *Fig. III. 38.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049*, en concreto es una imagen exterior de la torre de la policía en el film.

· *Fig. III. 39.* Concept art del artista Víctor Martínez para la película *Blade Runner 2049*, que muestra la aproximación aérea a las torres de la Wallace Corporation.

<https://victormartinez.artstation.com/projects/P0emy>

· *Fig. III. 40.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049*, que nos muestra el interior del despacho de Wallace.

· *Fig. III. 41.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* de la planta de energía solar que abastece a la ciudad.

· *Fig. III. 42.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* del centro de tratamiento de residuos, en el distrito de San Diego.

· *Fig. III. 43.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* que nos muestra la influencia egipcia dentro de la sede de Wallace Corporation.

· *Fig. III. 44.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* que nos muestra la influencia griega en la sede de la Wallace Corporation.

· *Fig. III. 45.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* que nos enseña la relación de parte del interior de Wallace Corporation con un almacén de lápidas.

· *Fig. III. 46.* Fotografía de la maqueta utilizada en el rodaje de *Blade Runner* en las escenas aéreas del film.

https://imgur.com/a/mv8qf?utm_medium=website&utm_source=plataformaarquitectura.cl

· *Fig. III. 47.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* que muestra la parte de la ciudad junto al dique se separa la ciudad del Océano Pacífico.

· *Fig. III. 48.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* que muestra la parte de la ciudad junto al dique se separa la ciudad del Océano Pacífico.

· *Fig. III. 49.* Fotograma extraído de la película *Blade Runner 2049* despidiéndonos de la ciudad de Los Ángeles de 2049 cuando salimos de ella rumbo a sus suburbios.

