



**BLADE RUNNER: LOS ÁNGELES 2019.
LOS DIBUJOS DE UNA CIUDAD EN DECADENCIA**

**BLADE RUNNER: LOS ÁNGELES 2019.
THE DRAWINGS OF A DECADENT CITY**

Pedro Molina Siles, Hugo Barros Costa

doi: 10.4995/ega.2019.10951





Tras el estreno de la película *Blade Runner*, dirigida en 1982 por el director británico Ridley Scott, se publicó "*Blade Runner. Sketchbook*", un libro que recoge los bocetos y diseños conceptuales utilizados durante la preproducción de la película. Una publicación solo accesible para unos cuantos afortunados debido a su alto coste. Muchos años después se puede acceder a parte de esa publicación gratuitamente a través de determinadas plataformas web. En ella podemos encontrar, entre otros diseños, los primeros esbozos que se dibujaron de uno de sus protagonistas principales, la ciudad de Los Ángeles en el año 2019.

En 1982 el editor David Scroggy, a través de la editorial norteamericana *Blue Dolphin Enterprises* publicó "*Blade Runner. Sketchbook*", un libro de bocetos y diseños conceptuales utilizados durante la preproducción de la película *Blade Runner*, dirigida por el británico Ridley Scott ese mismo año. En dicha publicación se pueden apreciar el trabajo del diseñador industrial Syd Mead, el ilustrador Mentor Huebner, los diseñadores de vestuario Charles Knode y Michael Kaplan y, también, los primeros dibujos de Ridley Scott.

Esta obra estuvo durante muchos años disponible para todos aquellos que tenían unos cuantos cientos de dólares, que era el coste aproximado de un solo ejemplar. Esto provocó que los menos afortunados optaran a esa publicación por medio del contrabando de la época.

En este artículo llevaremos a cabo un estudio de estos dibujos, los referentes que se emplearon, los protagonistas que formaron parte del proceso, el impacto que generaron y lo mucho que influyeron en el concepto de imagen de la ciudad del futuro en el cine.

PALABRAS CLAVE: BLADE RUNNER. CIUDAD. BOCETO

Following the release of Blade Runner, directed in 1982 by British director Ridley Scott, "Blade Runner Sketchbook" was published, a book that gathers the sketches and conceptual designs used during the pre-production

Actualmente parte de ese libro está al alcance de todos los interesados, alojado en algunas plataformas web que, varias décadas después, siguen rindiendo culto a una película que tras su estreno fue denostada por crítica y público. Esta obra gráfica nos muestra, entre otros diseños, los primeros esbozos que se hicieron de la ciudad donde se desarrolla la historia: Los Ángeles en el mes de noviembre del año 2019.

En este artículo nos centraremos en el estudio de los dibujos de esa ciudad, los referentes empleados, los protagonistas que intervinieron en todo el proceso, el impacto que generaron y lo mucho que influyeron en la concepción de la imagen de la ciudad del futuro en el cine. Además de las circunstancias que rodearon a ese *particular* diseño urbanístico. Para ello, no solo estudiaremos los

of the film. A publication only accessible to a fortunate few due to its high cost. Many years later, part of that publication can be accessed for free through certain web platforms. In it we can find, among other designs, the first sketches that were drawn of one of its main protagonists, the city of Los Angeles in 2019.

In this article we will study these drawings, the referents that were used, the protagonists that were part of the process, the impact they generated and how much they influenced the concept of image of the city of the future in cinema.

KEYWORDS: BLADE RUNNER. CITY. SKETCH

In 1982 the publisher David Scroggy, through the North American publisher Blue Dolphin Enterprises published "*Blade Runner. Sketchbook*", a book of sketches and conceptual designs used during the preproduction of the film *Blade Runner*, directed by the British Ridley Scott that same year. The publication features the work of industrial designer Syd Mead, illustrator Mentor Huebner, costume designers Charles Knode and Michael Kaplan, as well as Ridley Scott's early drawings.

This work was for many years available to all those who had a few hundred dollars, which was the approximate cost of a single copy. This caused the less fortunate to opt for that publication through the smuggling of the time. Part of that book is now available to all interested parties, hosted on some web platforms that, several decades later, continue to worship a film that after its release was denigrated by critics and public. This graphic work shows us, among other designs, the first sketches that were made of the city where history takes place: Los Angeles in November 2019.



In this article we will focus on the study of the drawings of that city, the referents employed, the protagonists involved in the whole process, the impact they generated and how much they influenced the conception of the image of the city of the future in cinema. In addition to the circumstances surrounding that *particular* urban design. To this end, we will not only study the drawings of "*Blade Runner. Sketchbook*", but other illustrations by Syd Mead of the city of *Blade Runner* that saw the light more than twenty years later. Our thesis will be to try to defend that both Syd Mead, Mentor Huebner and the director of the film considered that city as something more than a stage background; an element that had to accompany the plot, present even the characters

dibujos de "*Blade Runner. Sketchbook*", sino otras ilustraciones de Syd Mead de la ciudad de *Blade Runner* que vieron la luz más de veinte años después.

Nuestra tesis consistirá en intentar defender que tanto Syd Mead, Mentor Huebner y el propio director de la película consideraba esa ciudad como algo más que un fondo escénico; un elemento que tenía que acompañar a la trama, presentar incluso a los personajes y, asimismo, abrir un debate arquitectónico contemporáneo sobre el futuro de la ciudad.

Los primeros pasos

Cuando en 1982 se estrenó la película *Blade Runner*, uno de los aspectos que más impresionó (y aún lo sigue haciendo) fue la fatídica premonición que auguraba la monstruosa forma que podría tener la ciudad de Los Ángeles ¹ en el año 2019.

Una premonición avalada por esa primera secuencia de la película donde se puede apreciar una metrópolis futurista industrializada, plana y oscura, pero llena de desfiladeros bordeados por altos edificios, entre los que se intercalan torres de refino de crudo que despiden grandes llamaradas. Una urbe en la que destacan dos inmensas moles piramidales que albergan la Tyrell Corporation y desde la cual se aprecia una visión total de la ciudad. En sus calles impera el desorden y la caótica superposición de transeúntes entre las más variopintas tribus urbanas, así como objetos tales como anuncios, señales de tráfico, cables, pantallas y otros elementos diversos.

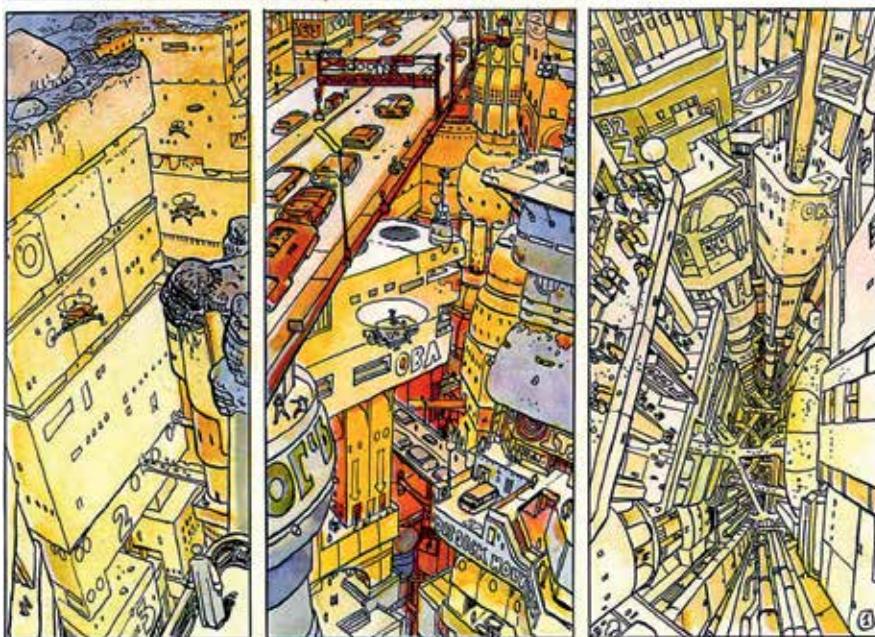
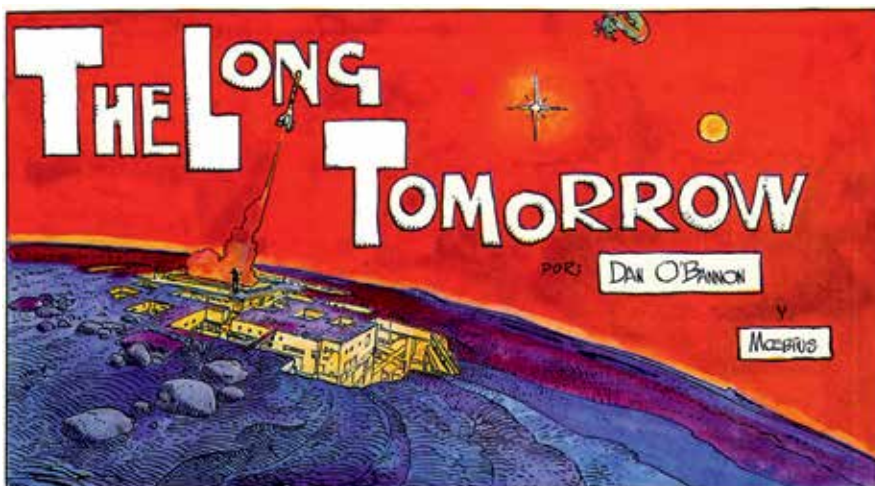
Una de las grandes preocupaciones a las que se enfrentó el director Ridley Scott en la preproducción de este film fue cómo sería esta ciudad en el año 2019. No quería similitudes con otras ciudades del futuro reflejadas en cintas anteriores, como *Cuando el destino nos alcance* (Soylent Green, Richard Fleischer, 1974) o *La Fuga de Logan* (Logan's Run, Michael Anderson, 1976). Quería algo más oscuro y más abigarrado, más acorde a lo que describía Philip K. Dick, el autor de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, en la que se basa el film y publicada en 1968.



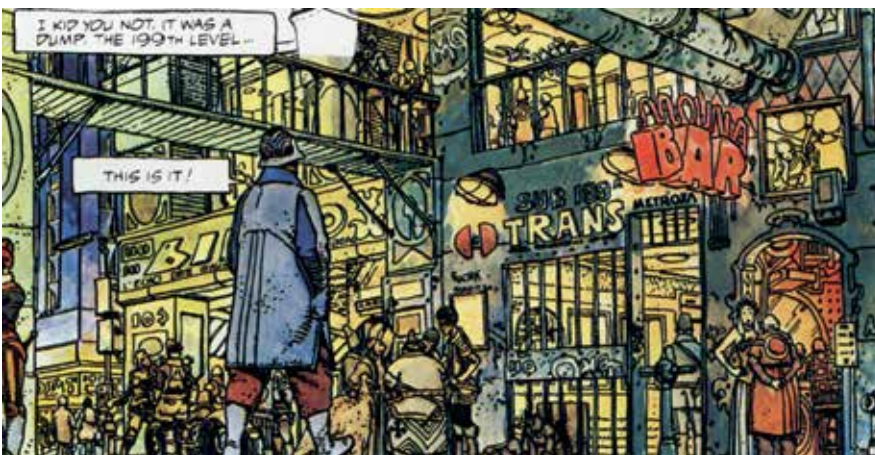


1. Bocetos de Ridley Scott con claras influencias de Moebius
2. Portada del cómic *The Long Tomorrow* en la revista *Heavy Metal*, 1975
3. La abigarrada megalópolis de Moebius, 1975

1. Sketches by Ridley Scott with clear moebius influences
2. Comic book cover *The Long Tomorrow* in the magazine *Heavy Metal*, 1975
3. The variegated megalópolis of Moebius, 1975



2



3

and also open a contemporary architectural debate about the future of the city.

The first steps

When the film *Blade Runner* was released in 1982, one of the aspects that most impressed (and still impresses) was the fateful premonition that predicted the monstrous shape that the city of Los Angeles ¹ could have in 2019.

A premonition backed by that first sequence of the film where you can see a futuristic industrialized metropolis, flat and dark, but full of gorges bordered by high buildings, between which are interspersed towers of crude oil refining that emit great flames. A city in which two immense pyramidal moles stand out that house the Tyrell Corporation and from which a total vision of the city can be appreciated. In its streets reigns the disorder and the chaotic superposition of passers-by among the most varied urban tribes, as well as objects such as advertisements, traffic signs, cables, screens and other diverse elements.

One of the great concerns that director Ridley Scott faced in the pre-production of this film was what this city would look like in 2019. The director didn't want similarities with other cities of the future reflected in previous films, such as *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1974) or *Logan's Run* (Michael Andersen, 1976). He wants something darker and more variegated, more in line with what Philip K. Dick, the author of the novel *Do androids dream of electric sheep?* on which the film is based and published in 1968. Evidently that city of the future had to be designed and drawn before it could be built. Due to his previous studies of graphic design ² Ridley Scott dared to sketch some first drawings where you can appreciate the influences of contemporary artists such as Moebius (Fig. 1). Finally, and after many vicissitudes, the authorship of these first sketches of the great city of the future fell into the hands of illustrator Mentor Huebner and industrial designer Syd Mead.

The aesthetic influences that shape the future

As noted above, Scott always wanted to radically distance himself from his previous



4. Tyrell Corporation. Primer boceto de Mentor Huebner, 1981
5. La torre de Babel. Boceto de Erich Kettelhunt, 1925
6. Tyrell Corporation. Boceto de Mentor Huebner, 1981
7. Las calles de Los Ángeles. Boceto de Mentor Huebner, 1981
8. *Nighthawks*. Edward Hopper, 1942

film congeners. This was transmitted to Syd Mead and Mentor Huebner, who set to work to give life and form to the streets of the overpopulated city and to the various interiors in which the action would take place. They did so on the basis of a list of unbeatable references, including the graphic base of three major pieces: the comic *The Long Tomorrow*, considered by Scott to be the key visual reference and drawn by French illustrator and comic strip artist Moebius in 1975, the film *Metropolis*, directed by German director Fritz Lang in 1927 and the painting *Nighthawks* (1942), by American painter Edward Hopper.

The Long Tomorrow (Dan O'Bannon, Moebius, 1975)

After the success of *Alien, the Eighth Passenger* (1979), Ridley Scott decided to continue working with artist Moebius and screenwriter Dan O'Bannon to resurrect the *Dune* project, based on Frank Herbert's novel. After a series of personal circumstances Scott left *Dune* and instead took over another project, *The Bladerunner 3*, based on a science fiction novel by Philip K. Dick—previously mentioned—with the help of both professionals. But both decided not to participate and the director turned to David Snyder as art director and David Paull as production director, who confessed not to know how to design the city of Los Angeles in that distant future. Faced with this situation, Scott simply lent them a copy of a comic book, which was decisive and decisive in building not only the design of the city but much of the aesthetics of the film. Meanwhile, Huebner and Mead were already in talks to join the team.

The Long Tomorrow (Fig. 2) is the comic in question and is located in the French magazine *Heavy Metal 4 –Metal Hurlant–* with a script written by Dan O'Bannon and illustrated by the aforementioned artist Jean Giraud, known as Moebius.

The drawings in this comic already anticipated the setting of *Blade Runner*. They shared a similar detective plot, a motley megalopolis with huge skyscrapers and flying cars, and a certain futuristic *noir* vocation (Fig. 3). For Aguilera and Díaz (1989) Moebius' contribution to *The Long Tomorrow* were drawings with a synthetic style where a pure

Evidentemente esa ciudad del futuro tenía que ser diseñada y dibujada antes de ser construida. Debido a sus estudios previos de diseño gráfico 2 Ridley Scott se atrevió a esbozar unos primeros dibujos donde se puede apreciar las influencias de artistas coetáneos como Moebius (Fig. 1). Finalmente, y tras muchos avatares, la autoría de esos primeros esbozos de la gran ciudad del futuro recayó en manos del ilustrador Mentor Huebner y del diseñador industrial Syd Mead.

Las influencias estéticas que dan forma al futuro

Como se ha indicado anteriormente, Scott siempre quiso desmarcarse radicalmente de sus anteriores congéneres cinematográficos. Esto se lo transmitió a Syd Mead y Mentor Huebner, los cuales se pusieron manos a la obra para dar vida y forma a las calles de la superpoblada urbe y a los diversos interiores en los que transcurriría la acción. Lo hicieron tomando como base una lista de inmejorables referentes, de entre los que destacan la base gráfica de tres piezas capitales: el comic *The Long Tomorrow*, considerado por Scott como el referente visual clave y dibujado por el ilustrador y dibujante de cómic francés Moebius en 1975, la película *Metrópolis*, dirigida por el realizador alemán Fritz Lang en 1927 y la pintura *Nighthawks* (1942), del pintor estadounidense Edward Hopper.

The Long Tomorrow (Dan O'Bannon, Moebius, 1975)

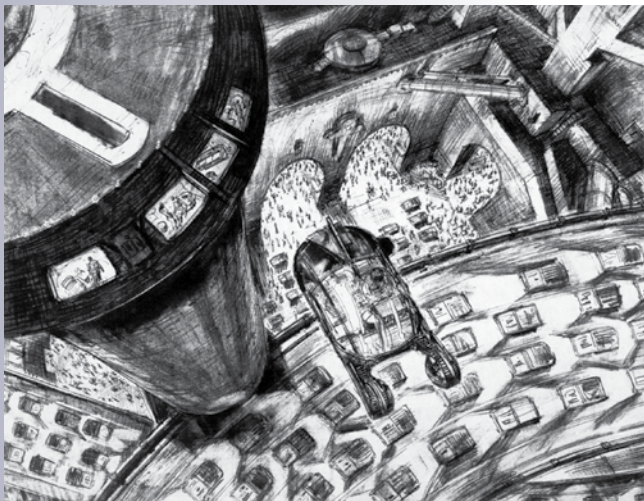
Tras el éxito de *Alien* (*Alien, el octavo pasajero*, 1979), Ridley Scott decidió seguir trabajando con el artista Moebius y el guionista

4. Tyrell Corporation. First sketch by Mentor Huebner, 1981
5. The Tower of Babel. Sketch by Erich Kettelhunt, 1925
6. Tyrell Corporation. Sketch by Mentor Huebner, 1981
7. Los Angeles Streets. Sketch by Mentor Huebner, 1981
8. *Nighthawks*. Edward Hopper, 1942

Dan O'Bannon para resucitar el proyecto *Dune*, basado en la novela de Frank Herbert. Tras una serie de circunstancias personales Scott abandonó *Dune* y en su lugar se hizo cargo de otro proyecto *The Bladerunner 3*, basado en una novela de ciencia ficción de Philip K. Dick—anteriormente mencionado— con la ayuda de ambos profesionales. Pero ambos decidieron no participar y el director recurrió a David Snyder como director de arte y a David Paull, como director de producción, los cuales confesaron no saber cómo diseñar la ciudad de Los Ángeles en ese futuro tan lejano. Ante esta situación, Scott simplemente se limitó a prestarles un ejemplar de un cómic, el cual fue decisivo y determinante para edificar no solo el diseño de la ciudad sino gran parte de la estética de la película. Mientras tanto, Huebner y Mead ya estaban en conversaciones para incorporarse al equipo.

The Long Tomorrow (Fig. 2) es el cómic en cuestión y se encuentra localizado en la revista francesa *Heavy Metal 4 –Metal Hurlant–* con guión escrito por Dan O'Bannon e ilustrado por el antes mencionado artista Jean Giraud, conocido como Moebius.

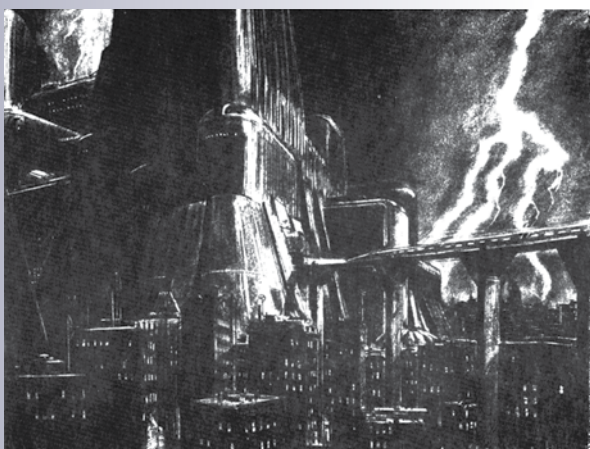
Los dibujos de este cómic ya anticipaban la ambientación de *Blade Runner*. Compartieron una trama detectivesca semejante, una abigarrada megalópolis con enormes rascacielos y coches voladores y, además, una cierta vocación *noir* futurista (Fig. 3). Para Aguilera y Díaz (1989) la aportación de Moebius a *The Long Tomorrow* fueron dibujos con un estilo sintético donde una línea pura definía las figuras y eran capaces de representar un estadio cercano a la caricatura. Este artista fue capaz de explorar di-



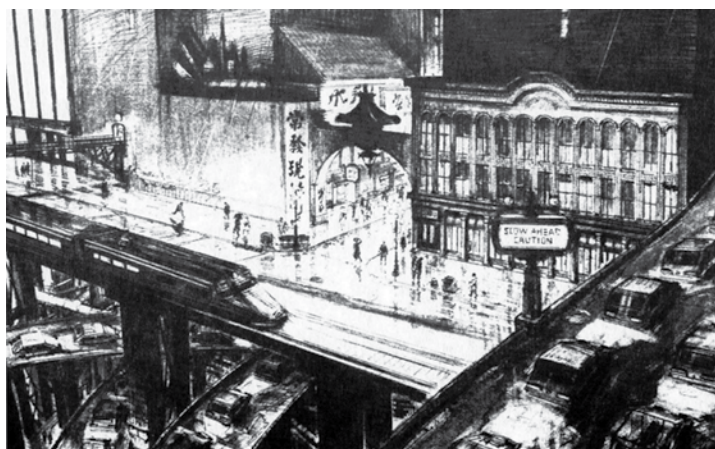
4



5



6



7



8



line defined the figures and they were able to represent a stadium close to the caricature. This artist was able to explore a diversity of graphic possibilities and reinterpret different styles throughout his career.

Metrópolis (Metropolis, Fritz Lang, 1927)

It was logical that one of the sources of inspiration for Ridley Scott and the cartoonists was the film *Metropolis*, the most important work of German expressionism, one of the most transcendent in cinematographic history and an authentic instruction manual for the design of cities of the future. The *Langian* germ is present from the first moment in the first drawings made by the director. *Blade Runner* borrows from this film his architectural bet, drawn between crowded avenues and vehicles, industrial scenarios, luminous signs and buildings erected with a more than obvious influence of the Italian futuristic architect Antonio Sant'Elia and the graphic work of the three scenographers who drew the city of *Metropolis*: Erich Kettelhut, Otto Hunte and Karl Vollbrecht.

In one of the first drawings presented by Mentor Huebner in 1981, he shows us the building of the Tyrell Corporation, residence and control centre of the sovereign Eldon Tyrell (Fig. 4). The influences received from Erich Kettelhut's 1925 drawing and his tower of Babel in *Metropolis* (also the residence and centre of operations of the creator of the city, Joh Fredersen) are clear (Fig. 5). We appreciate the tower and the city in a lower plane with a similar point of view but applying different, colder tonal values. In Huebner's drawing the tower is not so mastodontic; it is slimmer, composed of a single shaft and far removed from the mesopotamian ziggurats of its predecessor design. The presence of the dynamic catwalks in these first drawings stands out, an element which he will dispense with in his last sketches. Huebner, in other later drawings, shows us the Tyrell Corporation building with a design closer to its final pyramidal shape **5** and making a clear reference to the futuristic projects of Antonio Sant'Elia, also providing a very marked chiaroscuro graphic technique. (Fig. 6) The pillars on which Huebner's drawings were based were the same as those used

9. La ciudad de Los Ángeles. Boceto de Syd Mead, 1981

9. Los Angeles City. Sketch by Syd Mead, 1981



9

versidad de posibilidades gráficas y reinterpretar diversos estilos a lo largo de su carrera.

Metrópolis (Metropolis, Fritz Lang, 1927)

Era lógico que una de las fuentes de inspiración de Ridley Scott y los dibujantes fuera la película *Metrópolis*, la obra más importante del expresionismo alemán, una de las más trascendentes de la historia cinematográfica y un auténtico manual de instrucciones para el diseño de ciudades del futuro.

El germen *langiano* está presente desde el primer momento en los primeros dibujos que hizo el director. *Blade Runner* toma prestado de esta película su apuesta arquitectónica, dibujada entre avenidas abarrotadas de gente y vehículos, escenarios industriales, letreros luminosos y unos edificios erigidos

con una influencia más que obvia del arquitecto futurista italiano Antonio Sant'Elia y del trabajo gráfico de los tres escenógrafos que dibujaron la ciudad de *Metrópolis*: Erich Kettelhut, Otto Hunte y Karl Vollbrecht.

En uno de los primeros dibujos que presentó Mentor Huebner en 1981 nos muestra el edificio de la Tyrell Corporation, residencia y centro de control del soberano Eldon Tyrell (Fig. 4). Son claras las influencias recibidas del dibujo de Erich Kettelhut de 1925 y su torre de Babel en *Metrópolis* (también residencia y centro de operaciones del creador de la ciudad, Joh Fredersen) (Fig. 5). Apreciamos la torre y la ciudad en un plano inferior con un punto de vista semejante pero aplicando valores tonales distintos, más fríos. En el dibujo de Huebner la torre no es tan mastodónica; es



más esbelta, está compuesta de un solo fuste y muy alejada de los zigurats mesopotámicos de su diseño predecesor. Destaca la presencia de las dinámicas pasarelas en estos primeros dibujos, un elemento del cual prescindirá en sus últimos bocetos. Huebner, en otros dibujos posteriores, nos muestra el edificio de la Tyrell Corporation con un diseño más cercano a su forma piramidal final 5 y haciendo una clara referencia a los proyectos futuristas de Antonio Sant'Elia, aportando además una técnica gráfica de claro oscuro muy marcada. (Fig. 6)

Los pilares en los que se basaron los dibujos de Huebner fueron los mismos que los empleados por los diseñadores de la metrópolis de Lang, entre otros: la estratificación social, el abigarramiento de la gente y la mezcla desordenada de elementos –donde se pueden apreciar las pasarelas elevadas como sucedía en la película de Lang– debido entre otros factores a la falta de espacio en la superficie (Fig. 7). El artista con sus dibujos nos trasmite la idea de una ciudad-laberinto para quien no la conozca pero que obedece a unas reglas que sí dominan sus habitantes, una ciudad desordenada que nos da la impresión de que ya no hay espacio físico libre de toda intervención humana.

Nighthawks (Edward Hopper, 1942)

Ridley Scott y Syd Mead recurrieron a la icónica pintura del pintor neoyorkino Edward Hopper donde queda reflejada en palabras del editor David Scroggy (1982: 91) “la sensación de aislamiento dentro de un local que podría extenderse a la gran ciudad que parece engullirlos en la oscuridad (personal)” (Fig. 8).

Una representación de la soledad de esencia *noir*, inquietante e indudablemente urbana. Toda una inspiración para captar la atmósfera de las calles de Los Ángeles. Tal era la fascinación que tenía Ridley Scott con *Nighthawks* que constantemente enseñaba una reproducción de esta pintura a los miembros del equipo de producción para mostrarles la paleta de colores que buscaba y las sensaciones que quería transmitir.

Syd Mead quiso plasmar en sus dibujos parte de los elementos de la obra de Hopper: su realismo, su melancolía y soledad que transmiten sus personajes y el contraste de luz y sombra en comparación con la estética del cine negro de los años cuarenta. (Montané, 1991: 124). *Nighthawks* es la soledad del individuo en la gran ciudad. Muestra una calle y un establecimiento en la que varias personas se muestran fríos, tristes e indiferentes, no se miran, no se relacionan entre sí 6. La película muestra una sociedad semejante, distópica, hasta el punto en que los replicantes se crean para satisfacer las necesidades de los seres humanos y que estos no estén solos. Una sociedad perturbadora y deshumanizada en una ciudad fría, artificial y sin alma. Aunque en *Blade Runner* las calles están llenas, provoca la misma sensación que en la pintura de Hopper. Nadie conoce a nadie. Y todo eso lo refleja con creces Syd Mead en sus dibujos. (Figs. 9, 10, 11 y 12).

Pero este diseñador industrial no solo utilizó la obra de Hopper para ejemplificar la atmósfera urbana sino que también le inspiró para el diseño del *diner* urbano –restaurantes prefabricados característicos de Estados Unidos– donde el personaje Rick Deckard (interpretado

by the designers of the Lang metropolis, among others: the social stratification, the variegation of the people and the disordered mixture of elements –where the elevated walkways can be appreciated as it happened in Lang– film due among other factors to the lack of space on the surface (Fig. 7). The artist, with his drawings, conveys the idea of a city-labyrinth for those who do not know it but who obey rules that its inhabitants do dominate, a disordered city that gives us the impression that there is no longer any physical space free of all human intervention.

Nighthawks (Edward Hopper, 1942)

Ridley Scott and Syd Mead resorted to the iconic painting of the New York painter Edward Hopper where the feeling of isolation within a place that could extend to the big city that seems to engulf them in (personal) darkness is reflected in the words of the editor David Scroggy (1982: 91) (Fig. 8). A representation of the solitude of noir essence, disturbing and undoubtedly urban. An inspiration to capture the atmosphere of the streets of Los Angeles. Such was Ridley Scott's fascination with *Nighthawks* that he constantly showed a reproduction of this painting to the members of the production team to show them the palette of colours he was looking for and the sensations he wanted to convey.

Syd Mead wanted to capture in his drawings part of the elements of Hopper's work: his realism, his melancholy and solitude transmitted by his characters and the contrast of light and shadow compared to the aesthetics of black cinema in the 1940s. (Montané, 1991: 124). *Nighthawks* is the solitude of the individual in the big city. It shows a street and an establishment in which several people are cold, sad and indifferent, they don't look at each other, they don't relate to each other 6. The film shows a similar society, dystopian, to the point where replicators are created to meet the needs of human beings and they are not alone. A disturbing and dehumanized society in a cold, artificial and soulless city. Although in *Blade Runner* the streets are full, it causes the same sensation as in Hopper's painting. No one knows anyone. And Syd Mead more than reflects all of that in his drawings. (Figs. 9, 10, 11 and 12).



10



12



11



10, 11 and 12. La ciudad de Los Ángeles.
Boceto de Syd Mead, 1981

10, 11 and 12. Los Angeles City. Sketch by Syd Mead,
1981



But this industrial designer not only used Hopper's work to exemplify the urban atmosphere, but also inspired him to design the urban *diner* - prefabricated restaurants characteristic of the United States - where the character Rick Deckard (played by Harrison Ford) attends the first scenes of the film.

Apparently, not only Hopper influenced Syd Mead's drawings, for art historian Gail Levin, but also the nineteenth-century engravings of English artist William Hogarth, especially *Gin Lane* (1751), reflecting a motley, chaotic London sick with poverty and addictions. (Levin, 1995: 115). (Fig.13)

The decadent city

The drawings by Mentor Huebner, Syd Mead and the director himself Ridley Scott demonstrate the importance that the city of Los Angeles always had in this film, they never considered it a simple scenography, a scenic background. It was treated as one more protagonist, perhaps the most complex to profile, because they, its creators, knew the capacity it would have to become a reference for the design of cities of the future in other films of the same genre, such as *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995), *The Fifth Element* (Le cinquième élément, Luc Besson, 1997) or *Dark City* (Alex Proyas, 1998), among others.

Ridley Scott's Los Angeles was even capable of opening up a certain contemporary architectural debate about the future of the city, despite the fact that one of its designers, Syd Mead, insisted that his proposal for a city did not seek to reach the level of a utopian proposal (Kerman, 1991: 85). For Gorostiza and Pérez (2002: 49) the city of Los Angeles of that future is similar to some cities that currently exist in North America, where there is no urban regulation that makes it have a common morphology by areas, but rather a bewilderment prevails, a totally uncontrolled growth, stimulated by an unbridled real estate speculation. A megalopolis that, as Stanford University town planner and professor Scott Bukatman writes: "exemplifies the failure of the rational city imagined by town planners" (Bukatman, 1998: 50). Very little time takes us away from that month of November 2019, and we are still far from that dystopian and decadent city

por Harrison Ford) acude en las primeras escenas de la película.

Al parecer, no solo Hopper influyó en los dibujos de Syd Mead, para la historiadora de arte Gail Levin también lo hicieron los grabados decimonónicos del artista inglés William Hogarth, en especial *Gin Lane* (1751), donde queda reflejada un Londres abigarrado, caótico y enfermo por la pobreza y las adicciones. (Levin, 1995: 115). (Fig. 13)

La ciudad decadente

Los dibujos de Mentor Huebner, Syd Mead y del propio director Ridley Scott demuestran la importancia que siempre tuvo la ciudad de Los Ángeles en esta película, nunca la consideraron una simple escenografía, un fondo escénico. Fue tratada como un protagonista más, tal vez el más complejo de perfilar, pues ellos, sus creadores, sabían la capacidad que tendría de convertirse en un referente para el diseño de ciudades del futuro en otras películas del mismo género, tales como *Días extraños* (*Strange Days*, Kathryn Bigelow, 1995), *El quinto elemento* (*Le cinquième élément*, Luc Besson, 1997) o *Dark City* (Alex Proyas, 1998), entre otras.

Los Ángeles de Ridley Scott fue una ciudad capaz incluso de abrir un cierto debate arquitectónico contemporáneo sobre el futuro de la ciudad, a pesar de que uno de sus diseñadores, Syd Mead, insistió en que su propuesta de ciudad no pretendía alcanzar el nivel de propuesta utópica (Kerman, 1991: 85). Para Gorostiza y Pérez (2002: 49) la ciudad de Los Ángeles de ese futuro es similar a algunas ciudades que existen actualmente en Norteamérica, donde no hay una reglamentación urbanística que le haga

tener una morfología común por áreas, sino que prima el desconcierto, un crecimiento totalmente descontrolado, estimulado por una desbocada especulación inmobiliaria. Una megalópolis que como escribe el urbanista y profesor de la universidad de Stanford Scott Bukatman: "ejemplifica el fracaso de la ciudad racional imaginada por los urbanistas" (Bukatman, 1998: 50). Muy poco tiempo nos aleja de aquel mes de noviembre del año 2019, y aún estamos lejos de esa distópica y decadente ciudad que dibujaron, construyeron, filmaron y mostraron al mundo. Una ciudad que nos embargó y cuya imagen aún conservamos muchos de nosotros en nuestra retina. ■

Notas

1 / Denominada en un principio San Ángeles; la unión de todas las grandes urbes de la costa oeste norteamericana. En la novela de Philip K. Dick, la acción se desarrolla en la ciudad de San Francisco.

2 / Ridley Scott ingresó en 1954 en el Weist Hartlepool College of Art, donde se graduó en 1958 y ese mismo año ingresó en el Royal College of Art de South Kensington en Londres, en el que estuvo hasta 1961, y donde fue condiscípulo, entre otros artistas, del pintor David Hockney. Posteriormente estuvo como posgraduado en la School of Graphic Design del RCA en el curso *Television and Film Design*.

3 / El título de la película cambió varias veces durante el proceso de escritura del guion. El primer nombre fue *The Bladerunner*, pidiendo prestado el nombre a la novela de Alan E. Nourse, de 1974. Después se llamó *Dangerous Days* en la última prueba de guion, pero se renombró a *Blade Runner*, título prestado de una novela de ciencia ficción de William S. Burroughs: *Blade Runner: A Movie*, de 1979.

4 / *Heavy Metal* es una revista de cómics de origen estadounidense, conocida principalmente por su mezcla de fantasía oscura, ciencia ficción y erótica. Tiene su origen en la revista *Metal Hurlant*, publicada en Francia desde 1974.

5 / Para Sammon (1996), el diseño del edificio de la Tyrell Corporation estaba inspirado en la Pirámide del Sol, una de las construcciones mayas más importantes de Teotihuacán, México.

6 / La mayoría de sus temas pictóricos representan lugares públicos (restaurantes, bares, moteles, hoteles, estaciones de trenes) prácticamente vacíos que enfatizan el aislamiento del personaje acentuando el efecto dramático mediante los fuertes contrastes de luces y sombras. Una atmósfera que, hoy en día, aún se percibe en las grandes ciudades.



13. *Gin Lane*. Grabado de William Hogarth, 1751

13. *Gin Lane*. Engraving by William Hogarth, 1751



11

Referencias

- AGUILERA, Ricardo y DÍAZ, Lorenzo (1989). *Moebius o la Neo-Trinidad* del fascículo “*La fantasía: Del mundo onírico de Little Nemo al universo de Moebius*”, para *Gente de comic: De Flash Gordon a Torpedo*, p. 54, publicado en *Gente del Diario* 16.
- BUKATMAN, Scott (1998). *Blade Runner*. Londres: British Film Institute.
- CAMPOS, Juan (1998). *Blade Runner. Cine negro futurista*. Midons: Valencia.
- DICK, Philip K. (1968). *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Random House: New York.
- GOROSTIZA, Jorge y PÉREZ, Ana (2002). *Blade Runner*. Ediciones Paidós Ibérica: Barcelona.
- KERMAN, Judith B. (1991). *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade*

- Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Ohio: Bowling Green State University.
- LEVIN, Gail (1995). *Gail Edward Hopper: An Intimate Biography*. Rizzoli: New York.
- MONTANÉ, Jesús Manuel (1991). “*Entrevista con Syd Mead*” en *Blade Runner*. Enero, número 3, pp. 123-125.
- SADOUL, Georges (2004). *Historia del cine mundial. Desde los orígenes*. México: Siglo XXI.
- SAMMON, Paul M. (1996). *Future Noir the making of Blade Runner*. New York: Harper Prism.
- SCROGGY, David (1982). *Blade Runner Sketchbook*. San Diego: Blue Delphin.
- SCROGGY, David (1982). *The Illustrated Blade Runner*. San Diego: Blue Delphin.

that they drew, built, filmed and showed to the world. A city that seized us and whose image many of us still have in our retina. ■

Notes

- 1 / Originally called San Angeles; the union of all the great cities of the North American west coast. In Philip K. Dick's novel, the action takes place in the city of San Francisco.
- 2 / Ridley Scott entered Weist Hartlepool College of Art in 1954, where he graduated in 1958, and that same year he entered the Royal College of Art of South Kensington in London, where he remained until 1961, and where he was a fellow student, among other artists, of the painter David Hockney. Subsequently, he was a postgraduate at the School of Graphic Design of the RCA in the course Television and Film Design.
- 3 / The title of the film changed several times during the script writing process. The first name was *The Bladerunner*, borrowing the name from Alan E. Nourse's 1974 novel. It was later called *Dangerous Days* in the last script test, but *Blade Runner* was renamed, borrowed from a science fiction novel by William S. Burroughs: *Blade Runner: A Movie*, 1979.
- 4 / *Heavy Metal* is a comic book magazine of American origin, known mainly for its mixture of dark fantasy, science fiction and eroticism. It has its origin in the magazine *Metal Hurlant*, published in France since 1974.
- 5 / For Sammon (1996), the design of the Tyrell Corporation building was inspired by the Pyramid of the Sun, one of the most important Mayan constructions in Teotihuacan, Mexico.
- 6 / Most of his pictorial themes represent public places (restaurants, bars, motels, hotels, train stations) that are practically empty, emphasizing the isolation of the character and accentuating the dramatic effect through the strong contrasts of light and shadow. An atmosphere that is still perceived today in big cities.

References

- AGUILERA, Ricardo y DÍAZ, Lorenzo (1989). *Moebius o la Neo-Trinidad* from fascicle “*La fantasía: Del mundo onírico de Little Nemo al universo de Moebius*”, for *Gente de comic: De Flash Gordon a Torpedo*, p. 54, publicado en *Gente del Diario* 16.
- BUKATMAN, Scott (1998). *Blade Runner*. Londres: British Film Institute.
- CAMPOS, Juan (1998). *Blade Runner. Cine negro futurista*. Midons: Valencia.
- DICK, Philip K. (1968). *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Random House: New York.
- GOROSTIZA, Jorge y PÉREZ, Ana (2002). *Blade Runner*. Ediciones Paidós Ibérica: Barcelona.
- KERMAN, Judith B. (1991). *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Ohio: Bowling Green State University.
- LEVIN, Gail (1995). *Gail Edward Hopper: An Intimate Biography*. Rizzoli: New York.
- MONTANÉ, Jesús Manuel (1991). “*Entrevista con Syd Mead*” en *Blade Runner*. Enero, número 3, pp. 123-125.
- SADOUL, Georges (2004). *Historia del cine mundial. Desde los orígenes*. México: Siglo XXI.
- SAMMON, Paul M. (1996). *Future Noir the making of Blade Runner*. New York: Harper Prism.
- SCROGGY, David (1982). *Blade Runner Sketchbook*. San Diego: Blue Delphin.
- SCROGGY, David (1982). *The Illustrated Blade Runner*. San Diego: Blue Delphin.