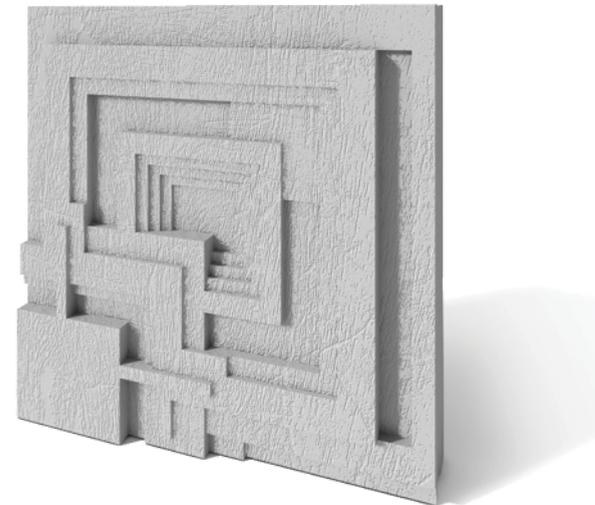


BLADE RUNNER *ARQUITECTURA DE LA NOCHE MAS OSCURA* **BLADE RUNNER**

Trabajo de fin de grado
Grado en Fundamentos de la Arquitectura
Autor: Alejandro Baranda Caso
Tutor: Sara Pérez Barreiro
Convocatoria Septiembre de 2016
Universidad de Valladolid



BLADE RUNNER
ARQUITECTURA DE LA NOCHE MAS OSCURA
BLADE RUNNER

RESUMEN / ABSTRACT

Desde su estreno hasta la actualidad *Blade Runner* ha sido uno de los films cumbre entorno al planteamiento y proposición de la sociedad y la arquitectura en un futuro próximo.

En este trabajo trataremos de analizar las principales características de esta ciudad investigando las premisas que motivaron sus diseños y comparándolos con otras realidades. Por lo tanto se trata de analizar la estructura de esta gran megalópolis, primero estableciendo la realidad de la ciudad que se retrata en la película, la ciudad real de Los Angeles, para luego explicar las características principales que plantea la ciudad filmica de Ridley Scott. Y con el objetivo de entender mejor parte del origen creativo de Los Angeles 2019 se comparara con otros referentes tanto de ciudad ficticia cinematográfica en la urbe de Metrópolis, como con la ciudad contemporánea y las patologías que comparte con esta ciudad del futuro próximo.

Since its release until now *Blade Runner* has been one of the top films around the approach and proposition of society and architecture in the near future.

This paper will try to analyze the main features of this city investigating the assumptions that motivated their designs and comparing with other realities. Therefore it comes to analyzing the structure of this great megalopolis, first establishing the reality of the city that is portrayed in the film, the real city of Los Angeles, and then explain the main features that raises the filmic city of Ridley Scott. And in order to understand better part of the creative origin of Los Angeles 2019 was compared with other film related both fictional town in the city of Metropolis, as with the contemporary city and the pathologies that shares with the city of the near future.

PALABRAS CLAVE / KEY WORDS

Blade Runner, retrofitting, futuro próximo, megalópolis, oscuro.

Blade Runner, retrofitting, near future, megalopolis, dark.

ÍNDICE

CONTEXTUALIZACIÓN	9
LA CIUDAD COMO GRAN PROTAGONISTA	16
LA CIUDAD REAL	17
LA CIUDAD FÍLMICA	20
RELACIÓN ENTRE LA CIUDAD FÍLMICA Y LA CIUDAD DE METRÓPOLIS	36
EDIFICACIONES SINGULARES	38
REFLEXIONES SOBRE LA CIUDAD BLADE RUNNER Y LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA	52

CONTEXTUALIZACIÓN

“A principios del siglo XXI, la Tyrell Corporation dio un gran paso hacia la siguiente fase de la robótica avanzada, creando seres virtualmente idénticos al ser humano a los que llamaron “replicantes. Los replicantes Nexus-6 fueron superiores en fortaleza y agilidad, y, cuanto menos, igualmente inteligentes que los ingenieros genéticos que los crearon. Fuera de nuestro mundo se utilizaron como esclavos para realizar exploraciones de alto riesgo y colonizar otros planetas. Tras un sangriento motín llevado a cabo por un grupo de combate de los Nexus-6 en una colonia exterior, a los replicantes se les prohibió el acceso a la Tierra bajo pena de muerte. Los escuadrones especiales de la policía –las unidades blade runner- tenían órdenes de disparar a matar en cuanto vieran a un replicante. A esto no lo llamaban ejecuciones. Lo llamaban jubilaciones.”

Blade Runner, 1982

Esta fue la introducción de la primera versión estrenada de la película. Sin embargo esta pequeña apreciación se limita a establecer una premisa básica y fundamental entorno a la que gira parte de la cinta, lo cual es bastante interesante ya que bajo cualquier criterio de valoración *Blade Runner* está lejos de ser un film sencillo. Podríamos decir que esta cinta es sinónimo de complejidad, que se representa en una serie de puntos. Complejidad teórica, ya que la visión del nuevo futuro plantea multitud de preguntas y reflexiones sobre la realidad de la ciudad contemporánea y sus posibles consecuencias a medio y largo plazo, una perspectiva oscura alejada de los planteamientos más extendidos. Complejidad filosófica, *Blade Runner* reflexiona sobre la vida, el dios y lo efímera que es nuestra existencia y podríamos incluso relacionar la mecánica de la película con las teorías de

1. Nietzsche criticaba a las masas populares, definidas por él como “manada” o “muchedumbre” porque se adaptaban a las tradiciones. A diferencia, el superhombre es alguien individualista, utópico y seguro. Alguien que está en un mundo real, ya que Nietzsche también critica a las religiones porque siempre hablan de recompensas en un mundo futuro (imaginario y que no va a pasar).

Nietzsche y el *Übermensch*.¹

Sin embargo el aspecto que ha producido más alabanzas y escritos es su complejidad visual. Gracias al alto nivel de elaboración de los entornos de la nueva ciudad del futuro, cuya representación minuciosa fue una de las grandes obsesiones del director durante su producción, *Blade Runner* supuso para la fecha de estreno la nueva cumbre en cuanto concreción y desarrollo de los escenarios en el cine occidental. Este trabajo de contextualización no solo destaca por los decorados sino por su visión global, en el que todos los aspectos que componen una sociedad han sido pensados diseñados y adaptados a las premisas de este oscuro futuro. Tal es el grado de diseño y estudio de la ciudad en este film que se ha convertido en objeto o herramienta de comparación para muchos estudios sobre la arquitectura y el cine, estando este pequeño trabajo incluido.

Blade Runner es una película de ciencia ficción dirigida por Ridley Scott y es una adaptación de la novela *Los androides sueñan con ovejas eléctricas* de Phillip K. Dick. La historia se sitúa en Los Ángeles en 2019, una ciudad toxica y abigarrada dominada por una gran corporación y saturada de basura, piezas recicladas, luces de neón y bajo una constante lluvia ácida, esta atmósfera se entremezclada con aspectos del cine negro de los años 40. Este contexto el escenario en el que encontramos a nuestro protagonista Richard Deckard (Harrison Ford). Un ex policía arquetipo del cine americano, rostro largo, expresión hastiada y experto conocedor de los bajos fondos de la ciudad. Incluso la caracterización del personaje es idealizada ya que usa gabardina, corbata, pistola en cinto y botella de alcohol en mano, sin embargo en lo que difiere es en su trabajo, ya que si bien era policía, Deckard pertenecía a una unidad especial conocida como *Blade Runner*, agentes encargados de localizar y “jubilar” a seres humanos artificiales, también llamados replicantes,



que habían escapado de la propiedad a la que pertenecen. Y es este aspecto uno de los más determinantes de la psicología del personaje, ya que estos humanoides a pesar de ser artificiales y efímeros, solo viven durante 4 años. Aunque con el paso del tiempo empiezan a desarrollar emociones, por lo que lo único que los diferencia de los humanos es su concepción, lo que hace no muy heroico por parte del protagonista el hecho de cazar y matar a estos infantes emocionales que lo único que quieren es ser libres.

Bajo la premisa de los replicantes huidos, nuestro protagonista es sacado forzosamente de su retiro y llamado a filas para encontrar y eliminar a los 4 fugitivos, ya que Deckard es el mejor Blade Runner de la ciudad. Estos replicantes pertenecen a la línea Nexus-6, la cúspide de la ingeniería genética y último producto de la todopoderosa corporación Tyrell. Y es en las oficinas de esta organización donde se ha visto por última vez a uno

de los dos modelos masculinos del grupo, por lo que Deckard decide empezar la investigación interrogando a Eldon Tyrell cabeza de la corporación y genio creador androides. Realiza la prueba Voight-Kampff, bajo petición del propio Tyrell, sobre Rachael, la sobrina del magnate. La mujer resulta ser una replicante con recuerdos implantados sin que ella misma sea consciente de su propia realidad. Con más preguntas que respuestas Deckard abandona el edificio y prosigue su investigación que se convierte en una prueba a contrarreloj ya que mientras que el persigue a los replicantes, estos persiguen respuestas para detener el proceso de degradación que sufren todos los androides y no se detendrán ante nada ni ante nadie. Tiroteos en las calles, deducción y persecución, epifanías, la muerte del gran Tyrell a manos del líder de los replicantes, mientras que uno a uno Deckard localiza y elimina a los androides. En el proceso se enamora de Rachael, ahora fugitiva tras huir de la corporación Tyrell. Tras un último cara a cara con Roy Batty, líder de los replicantes, Deckard cumple con su objetivo y en secreto huye junto Rachael hacia un futuro incierto.

Como hemos dicho *Blade Runner* es una película ciencia ficción con ciertos tintes de cine negro y es esta unión la que dota de una importancia capital a la ciudad. En el género de ciencia ficción el planeamiento de la ciudad es fundamental, ya que esta es el valor desconocido, la realidad que el espectador quiere descubrir y que determina el significado de las historias que se desarrollan en ella. En cambio en el cine negro la ciudad, normalmente oscura, actúa como un antagonista, una ciudad enemiga repleta de trampas e historias. La conjunción de todos estos aspectos convierte a Los Angeles 2019 en la verdadera protagonista de la película.



A continuación se adjunta una ficha técnica con el listado de actores y miembros del equipo de producción.

Título original	<i>Blade Runner</i>
Año	1982
Duración	112 min.
País	Estados Unidos
Director	Ridley Scott
Guión	David Webb Peoples, Hampton Fancher (Novela: Philip K. Dick)
Música	Vangelis
Fotografía	Jordan Cronenweth
Reparto	Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah, Edward James Olmos, Joanna Cassidy, Brion James, Joe Turkel, M. Emmet Walsh, William Sanderson, James Hong, Morgan Paull, Hy Pyke
Productora	Warner Bros. Pictures
Género	Ciencia ficción. Acción Neo-noir. Thriller futurista. Cyberpunk. Distopía. Robots. Película de culto
Grupos	Adaptaciones de Philip K. Dick

Versiones existentes de Blade Runner.

Blade Runner. Los Angeles, California: Warner Brothers Inc, 1982. 6 rollos, color, 35 mm y 70 mm, 113 min. Visionado en 35 mm. En pases previos en Denver y Dallas en marzo de 1982; extendida a 70 mm y revisada en el Cineplex Odeon Fairfax de Los Angeles el 6 de mayo de 1990.

Blade Runner. Hollywood, California: Warner Brothers Inc, 1982. 6 rollos, color, 35 mm, Panavision 117min, clasificada para mayores con reparos.

Blade Runner. Los Angeles, California: Warner Brothers Inc, 1991. 6 rollos, color, 35 mm, Panavision 113min, clasificada para mayores con reparos. Esta llamada copia de trabajo era una copia reducida de la película en 70 mm que se vio en 1982 en los pases de Denver y Dallas.

Blade Runner. La versión del director. Los Angeles, California: Warner Brothers Inc, 1992. 6 rollos, color, 35 mm, Panavision 116min, clasificada para mayores con reparos.

Blade Runner. Final Cut. Los Angeles, California: Warner Brothers Inc, 2007. 6 rollos, color, 35 mm, Panavision 117min, clasificada para mayores con reparos.

Esta última es la versión sobre la que se trabajó para la realización de este trabajo. Al ser la única en la que Ridley Scott ha tenido total libertad artística en el montaje.

LA CIUDAD COMO GRAN PROTAGONISTA

Si bien la ambientación es uno de los grandes aspectos a tener en cuenta en la producción de cualquier medio audiovisual y en especial en una historia narrada visualmente, es en una ciudad de ciencia-ficción jamás vista hasta ese momento donde adquiere un valor absoluto. La razón es muy sencilla, en este género la urbe no es simplemente un fondo en el que se desarrolla la historia sino que es un personaje, y uno realmente importante. Si a este género le añadimos las problemáticas de una historia con tintes de cine negro la importancia es capital. “En el cine negro la ciudad es el mal, provoca el pecado y la perdición de unos personajes que ya son perdedores antes de iniciar la acción. Esta comparación no surge espontáneamente y sin motivos”² como bien dice Jorge Gorostiza la ciudad es un personaje agresivo, toxico que permite que los antagonistas prosperen y fuerza a los protagonistas a darles caza a pesar de su reticencia y los peligros que esto conlleva. La megalópolis es un reflejo de los instintos más primarios de las personas que las habitan y en *Blade Runner* no es una excepción.

Este trabajo analiza el urbanismo y la arquitectura de *Blade Runner*, por lo tanto antes de centrarnos en las arquitecturas mas interesantes, tenemos que estudiar la ciudad en su conjunto. Urbe que nace de una serie de planteamientos, los cuales surgen de la sensibilidad y los esfuerzos de todo el equipo creativo de la película que busco sintetizar las problemáticas de una metrópoli real e intentar vaticinar esta misma ciudad pero en el futuro.

Para poder entender las intenciones de Ridley Scott y su equipo primero analizaremos

la ciudad real de Los Ángeles y los cambios urbanísticos y sociológicos que ha sufrido desde 1982, año de estreno de la película, y la actualidad en 2016, increíblemente cerca del 2019 año en el que está ambientada la película. Además será interesante ver si el director británico fue capaz de vislumbrar aspecto de la ciudad actual o si por el contrario su visión distópica de la realidad futura peca de oscura.

LA CIUDAD REAL

Los Ángeles, oficialmente Ciudad de Los Ángeles y de manera abreviada L. A., es la ciudad más poblada del estado estadounidense de California y la segunda de Estados Unidos. Tiene, según el censo de 2010, una población de 3 792 621 habitantes. Está ubicada en el sur de California y abarca una superficie de 1215 km².

La ciudad es el centro del área estadística metropolitana de Los Ángeles-Long Beach-Santa Ana y del Gran Los Ángeles que, según el censo de 2010, sumaban una población de 13 y 18 millones de personas, respectivamente. Es, por tanto, una de las mayores áreas metropolitanas del mundo. La ciudad también es la sede del condado de Los Ángeles, uno de los condados más poblados y étnicamente más diversos del país, la propia ciudad de Los Ángeles es reconocida como una de las metrópolis más cosmopolitas del planeta.

Los Ángeles tiene un área total de 1290,6 km², de los cuales 1214,9 km² son tierra, y el resto (75,7 km²), agua. Esto la convierte en la decimocuarta ciudad más extensa de los Estados Unidos. Mide 71 km en sentido longitudinal y 47 km de este a oeste. El perímetro de la ciudad es de 550 km. El punto más alto es el Monte Lukens, también llamado Pico Sister Elsie. Está ubicado al noreste del Valle de San Fernando y posee una altura de 1.548 m. El principal río es el río Los Ángeles, está casi totalmente revestido de hormigón, y



desemboca en el Océano Pacífico.

Debido a su geografía y a la dependencia de los automóviles como medio de transporte principal, la ciudad sufre de una severa contaminación atmosférica en forma de niebla. El aire de la Cuenca de Los Ángeles y el Valle de San Fernando es susceptible a los gases de automóviles, y de motores diésel de camiones, barcos y locomotoras, como también de industrias y otras fuentes.

A diferencia de otras ciudades que cuentan con lluvias que eliminan los humos, Los Ángeles solo recibe 381 mm de lluvia cada año, por lo que la contaminación suele acumularse durante varios días. Esto preocupó mucho a las autoridades del estado de California, que exigió a sus habitantes adquirir vehículos con baja emisión de gases, dando como resultado una paulatina reducción en los niveles de contaminación durante las últimas

décadas. El número de alertas medioambientales ha disminuido de aproximadamente cien cada año durante la década de 1970, a prácticamente cero en el nuevo milenio.

Otro aspecto muy importante de la película de *Blade Runner* es mestizaje étnico y la proliferación de población asiática en el conjunto de la sociedad. En la década de 1980, época del estreno de la película, Los Ángeles sufrió un rápido incremento de su población. Este fenómeno se produjo como consecuencia de las inmigraciones, sobre todo de origen latino (en la mayoría mexicanos) y asiáticos. Según datos del censo realizado en 1990, el 38% de la población residente en Los Ángeles era nacido fuera del Estados Unidos. Tal es así, que la población de origen hispano representa el 40%, un 14% es población afroamericana, y un 10% es de origen asiático frente al 36% de población caucásica.

Actualmente, el área metropolitana de los Ángeles posee alrededor de 17,7 millones de habitantes, según el censo realizado este 2010. De los cuales el 40% es población no nativa y con una representación étnica de población hispana del 47,5%, un 9,8 % es población afroamericana, un 11% es de origen asiático y una población caucásica del 29,4 %.

En estos datos se puede apreciar que si bien en la época de los 80 el colectivo asiático creció de manera importante, igual que la pujanza de las potencias económicas asiáticas extranjeras, no es el sector racial con más crecimiento ni con más presencia en el condado de Los Angeles, aunque sí que es el más numeroso en el resto de condados de California. Sin embargo Ridley Scott fue capaz de percatarse y pronosticar una proliferación de étnicas no “autóctonas” entre la población de Los Angeles y como estas marcarían la estética colectiva de la ciudad, aunque en la realidad, es la tradición hispánica la que domina la imagen de la ciudad frente a la asiática.

En cuanto a la economía, Los Angeles está impulsada por el comercio internacional, la industria del entretenimiento (es decir: cine, televisión y la industria musical), la aeronáutica, el petróleo, la moda y el turismo. Es considerada además como un centro manufacturero a nivel nacional ya que en ella esta establecidas industrias del automóvil como Honda. Si bien la industria del petróleo ha sido y es un activo importante en la economía de Los Angeles, cada vez un mayor sector de la población de la ciudad protesta ante la explotación del suelo y sus efectos perjudiciales para la salud de los ciudadanos, en Blade Runner podemos comprobar cómo han proliferado estos campos petroquímicos en tamaño y extensión, es evidente que el poder económico del petróleo sigue presente en la sociedad actual sin embargo no se plantea un crecimiento tan desmedido como el que se aprecia en el film.

Un valor muy destacado de la actividad económica, es que en ella se encuentran puertos muy importantes que operan a escala mundial tales como el puerto de Los Angeles y el puerto de Long Beach, lugares que la ciudad fílmica ha obviado completamente.

LA CIUDAD DE BLADE RUNNER

Si bien se dan casos, no muy frecuentemente, en los que una película puede tener varias versiones, la que se estrena en las salas y la versión comercial doméstica, el caso de Blade Runner es un tanto especial, pudiendo establecer hasta 5 versiones distintas del mismo metraje, producidas en parte por la aceptación gradual de la película en el tiempo. Además existen diferentes versiones de un mismo metraje dependiendo del continente en el que se distribuyen, cuya única diferencia era el grado de censura de determinadas escenas.

De esta multitud de versiones cabe destacar tres en especial, siendo las dos restantes versiones con cambios o añadidos insustanciales. O quizá haya solo dos, el cinematográfico y el *Final Cut*, con la Versión del Director como un primer intento del corte final. La primera versión, la que se expuso en las salas de toda Norteamérica, es según Scott la que le fue impuesta por los productores y la segunda que corresponde al *Final Cut*, la cual empezó a montar y restaurar por cuenta propia a principios del 2000.

Scott dijo en su momento que “son películas diferentes. Pero el Montaje del Director está más cerca de lo que yo originalmente estaba buscando”.³ Siendo así podemos considerar que el montaje del 2007, es la versión a la que siempre aspiro Ridley Scott. Las principales diferencias entre estas dos versión son la supresión de la voz en off, la aparición de la famosa escena del sueño con el unicornio y con especial importancia para este estudio es el hecho de eliminar el final feliz, el éxodo de Deckard y Rachael a través de un paisaje bucólico, que no fue más que una premisa forzada por parte del estudio sobre Scott para intentar aportar un tono más optimista al final de la cinta.

En el caso de este trabajo se ha analizado la versión *Blade Runner Final Cut* por su calidad de imagen, muy importante para apreciar los detalles de una ciudad tan abigarrada como la de Blade Runner, por lo que se ha excluido de este estudio la existencia del espacio natural por el que escapa Deckard al final de la cinta estrenada inicialmente en cines.

3. SAMMON, Paul M. *Como se hizo Blade Runner Futuro en negro*, Editorial Alberto Santos Editor, Madrid, 2005, p.377

4. Definición de Distopía según la Real Academia Española. Representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.

5. Referenciado en la tesis doctoral *Arquitecturas cinematográficas en los espacios de la ciencia ficción* de Sara Perez Barreiro.



A pesar de la diferencia en las críticas entorno a la película de *Blade Runner*, el retrato de Los Angeles 2019 planteado por Ridley Scott llamó la atención de todo aquel que visiono la película. Y es que Blade Runner propuso en su momento una perspectiva del futuro muy diferenciada de las habituales versiones proyectadas en los cines de la época, un futuro distópico. Distopia⁴, es un término antónimo de utopía significando una ‘utopía negativa’, donde la realidad transcurre en términos antitéticos a los de una sociedad ideal, representando una sociedad hipotética indeseable, fue acuñado a finales del siglo XIX por John Stuart Mill, quien también empleaba el sinónimo creado por Bentham cacotopía, del adjetivo (kakós) “malo” y τω, de acuerdo con el *Oxford English Dictionary*.⁵

El aspecto más determinante de cara a la comprensión de la ciudad fílmica y de alguna de sus problemáticas es que se parte del hecho de que no hay datos generales. Ridley

Scott, Lawrence G. Paul y el equipo creativo tenían en mente la ciudad que buscaban representar, como querían hacerlo y en qué punto en el tiempo la plantearían, sin embargo no planearon una realidad urbanística completa, teniendo en cuenta todos los aspectos geográficos de la ciudad así como sus grandes infraestructuras. Tal vez esta sea la razón que en ningún momento de la película hay referencias con respecto a los puertos, al mar o a la orografía propia de Los Angeles, ni a los condicionantes arquitectónicos que estos producen. Además se omiten las grandes autopistas de conexión de la ciudad real, que si bien podrían estar en desuso en la ciudad del futuro, en nuestra opinión deberían aparecer como vestigios en las nuevas arquitecturas. Suponemos que todas estas “carencias” se deben o bien por un interés del propio director o al hecho de que se trabajó con maquetas de gran tamaño y la propia realidad física de esta técnica impide, ya sea por tiempo o por dinero, la creación de una ciudad completa. Aspecto que también trasciende en su arquitectura, ya que en momentos desconocemos como se relacionan determinadas construcciones con el resto de la ciudad y el impacto o valor urbanístico de las mismas, esta falta de conocimiento se debe a que simplemente no existen datos físicos que describan estas relaciones arquitectónicas, que de cara a la filmación de la película no fue necesario representar o desarrollar.

Nueva York y Los Angeles han sido los escenarios más comunes en el cine norteamericano. La novela de Philip K. Dick plantea un San Francisco decrepito y despoblado, ya que en la tierra está habitada por aquellos que carecen de dinero para la vida en las colonias “En un gigantesco edificio en descomposición que una vez albergó a miles de personas, un solo aparato de TV anunciaba productos en un cuarto deshabitado. Esta ruina sin dueño tenía, antes de la Guerra Mundial Terminal, siempre mantenimiento. Aquí estaban

5. DICK, Phillip K., ¿Los androides sueñan con ovejas eléctricas?, Editorial Minotauro , Barcelona, 2012, p125

los suburbios de San Francisco, un corto trayecto en monorraíl; toda la península se había derrumbado como un árbol pero con vida, opiniones y quejas, y ahora los propietarios habían muerto o emigrado a los mundos colonia.”⁵ San Francisco también ha sido escenario de otras películas, tales como *La senda tenebrosa* (1947) protagonizada por Humphre Bogart, *Vértigo* de Hitchcock (1958) , *Minority Report* (2002), *La máquina del tiempo* (2002) ...

Aunque la ciudad sin vida de Philip K. Dick era una interesante propuesta, era una ciudad afectada por el polvo radiactivo y las secuelas de la guerra terminal y en la que un animal real es la motivación del Deckard literario, la película se aleja del planteamiento de esta urbe, caótica pero no tan oscura, ya que Ridley Scott sintió que las problemáticas de la sociedad actual superpoblación, post industrialismo, mestizaje cultural, contaminación... , sería un fondo más adecuado para *Blade Runner*, independientemente de las posteriores modificaciones de producción.

Una vez establecida la nueva localización de la historia, se planteo una estética mas adecuada a las ideas del director. Pero como era de esperar el costo y aspectos prácticos de filmar en la localización de Los Angeles eran imposibles de aceptar, hay que tener en cuenta la obtención de permisos, la alteración y asegurar una sección suficientemente grande de paisaje urbano durante el tiempo de rodaje. Presupuesto y conveniencia jugaron un papel importante en la decisión final de elegir Los Ángeles, aunque Ridley Scott también había identificado una serie de edificios específicos de la ciudad en los que deseaba filmar. El director tenia en mente la presentación de una Los Ángeles azotada por la lluvia, en una oscuridad permanente y con su centro urbano perdido en la noche más oscura.



Irónicamente, la mayoría de las escenas de la calle de *Blade Runner* se rodaron en los Burbank Studios, propiedad actualmente de la Warner Brothers, en California en el decorado Old New York Street. Recreación de una sección típica de la ciudad, un espacio compuesto por dos calles las cuales se intersectan y cuyos edificios habían aparecido en innumerables películas de la edad de oro de Hollywood, tales como *El halcón Maltés* y *El sueño eterno*. Para la nueva producción, adquirirían un aspecto muy diferente. El arquitecto Lawrence G. Paull, diseñador de producción dijo que su misión era: “tomar la calle y diseñar en el futuro.” Y para conseguirlo añadieron tuberías, cables eléctricos, carteles publicitarios y toda una serie de sistemas de iluminación de neón entorno a todas las fachadas.

Ya sea sobreviviendo entre la basura de las calles de Los Angeles u observando desde el balcón de la vivienda del detective Richard Deckard en la planta 97, se hace ineludible uno de los conceptos más determinantes de la estética del futuro próximo y es el retrofitting. La palabra Retrofit nace en 1950, de la unión de las palabras retroactive y refit, y significa “adicción de un componente o accesorio a algo que no lo tenía cuando fue fabricado”. Este concepto es el resultado de la intersección de varias de las problemáticas más importantes de la sociedad del futuro, ecos de patologías urbanas actuales. El mundo futuro de *Blade Runner* ha sufrido un éxodo de habitantes a las colonias exteriores, o colonias Off-World, en las cuales, aparentemente, la calidad de vida es mucho mayor. Creemos que apenas se producen recursos en la tierra y junto con el hecho de que el nivel económico de los habitantes de Los Angeles es muy bajo, estos se ven forzados a reciclar y reutilizar todo tipo de productos en su día a día.

Esta “readecuación” o retrofitting se produce a todos los niveles de la vida del individuo desde sus objetos personales, como sombrillas chinas, a mobiliario urbano, pero sobre todo en la arquitectura. Sin embargo partamos del supuesto de cara a este trabajo, que un posible detonante de esta readaptación sea el incremento virulento de la población de la ciudad debido a la inmigración que se agolpa en la urbe ya sea por la necesidad del precario trabajo que puede proporcionar o por otro factor sociológico, pero la cual necesita un alojamiento residencial que el tejido original es incapaz de satisfacer. Partiendo de este supuesto, estamos ante una ciudad creciente a un ritmo acelerado tanto en superficie como en densidad, por lo que una de las prioridades fundamentales es la de abastecer de energía, agua y saneamiento todos estos nuevos edificios o incluso aquellos que han sido adaptados para sus nuevos requerimientos. Entendemos que por este motivo en la

ciudad del futuro las instalaciones se encuentran en el exterior del edificio, sistema que permite su reemplazo, readaptación en caso de nueva demanda o de reparación imponiendo así la eficiencia frente a la estética. La ciudad Ridley Scott se retroalimenta, lo mismo que su arquitectura, por lo que elimina, readapta o edifica como mejor le convenga, aparentemente no tiene respeto por el patrimonio o el valor arquitectónico ya que nos encontramos en un sociedad agónica, cuyo único objetivo es sobrevivir. Incluso se dan casos en los que el inmueble antiguo se mantiene, pero otro nuevo crece sobre el anterior sin molestarse en adaptarlo o demolerlo.

El diseñador industrial Syd Mead fue contratado inicialmente para el desarrollo de los vehículos de la película. Diseñó los *Spinner*, cuya apariencia no fue la de un vehículo aéreo elegante e impoluto, sino sucio y usado a pesar de buscar la estética futurista. Además aplicó el sistema de colocar cualquier diseño sobre un fondo realista para darle contexto y hacer que sea más creíble. Esta idea de contexto, y sobre todo el arquitectónico se aplicó para las calles y edificios de *Blade Runner*.

En palabras del propio diseñador “Las fachadas de los edificios se acabarían convirtiendo en superficies sobre las que reequipar cableado eléctrico, conductos de aire acondicionado y todo tipo de instalaciones. La potencia adicional vendría de un generador situado en la calle, el cual ha estado durante años en esa posición, aunque que se planteó inicialmente como una solución temporal. Por esta razón en todas las fachadas de los edificios aparecerían este tipo de cables”⁶

6. SAMMON, Paul M. *Como se hizo Blade Runner Futuro en negro*, Editorial Alberto Santos Editor, Madrid, 2005.



Un futuro en el que los personajes interactúan en una ciudad altamente densificada, en el que toda la superficie de la ciudad carece de espacios verdes, espacios libres públicos... Este denso tejido urbano está salpicado de refinerías e industrias pesadas, poblada por todo tipo de culturas y en la que la contaminación, en forma de densa niebla y lluvia ácida, es casi tan omnipresente como las luces artificial.

La vida en la urbe es una amalgama de personas y detritos, un pastiche que reúne de manera desordenada y esquizofrénica todo tipo de cables, parquímetros, anuncios comerciales en grandes pantallas digitales, carteles de neón con todo tipo de motivos, vallas de obras de una urbe en constante ebullición en la que la marabunta de personas se desplaza por calles húmedas producto de la interminable lluvia ácida.

El film de Blade Runner tiene gran cantidad de influencias, desde la ciudad que plantea Moebius en *The Long Tomorrow*, a los ambientes plasmados en las pintura *Nighthaws* de Edward Hopper, o en los grabados del Londres decimonónico de William Hogart o la ciudad gótica del universo DC dibujada por Bob Kane.

Sin embargo, una de las más importantes fue la observación de las problemáticas de las ciudades norteamericanas que el propio Ridley Scott visito en su búsqueda de inspiración y la mejor localización de cara a la grabación de la película. “Una de las razones que me convencieron de rodar Blade Runner fue también la oportunidad de hacerla en los Estados Unidos. Quería hacer la película en escenarios naturales, por lo que visite Atlanta, Chicago, Nueva York...”⁷

La comprensión de estos problemas urbanos por parte de Ridley Scott, fue el aspecto más determinante, en nuestra opinión, de la estética de la ciudad de *Blade Runner*. Ya que la consecuencias producto de la contaminación, de la acumulación de detritos en las calles y la masificación de estas urbes estaban en constante aumento, por lo que no es difícil imaginar un futuro en el que estos problemas se hayan ido exacerbando con el tiempo.

Por esta razón a lo largo del proceso creativo de *Blade Runner*, Scott promulgó intentos casi obsesivos de crear un una visión de un futuro plausible como no se había visto hasta entonces. Como el tiempo ha demostrado, estos esfuerzos han garantizado la longevidad de la película como un logro artístico creíble, además de ser totalmente apropiado para la historia ciencia ficción que deseaba contar. De hecho, Scott dijo que *Blade Runner* “es una película que se desarrolla cuarenta años en el futuro, por lo tanto, tiene que estar

7. ASSAYAS, Oliver y LE PERON, Serge. *Blade Runner. El infierno de Ridley* Entrevista con Ridley Scott. «Papeles de Cine Casablanca», núm. 24, 1982, p30-35



The Long Tomorrow



Nighthaws



Batman. Ciudad Gótica

8. *The Instant city*. 1951. El proyecto, proponía una serie de infraestructuras itinerantes que aportasen sobre todo las posibilidades culturales que tenían las grandes ciudades en áreas periféricas, apoyándose en avances tecnológicos

9. GIBSON, William. *Neuromance*, Editorial Ace Books, USA, 1984. Esta obra plantea un futuro invadido por microprocesadores, en el que la información es la materia prima. Vaqueros como Henry Dorrett Case se ganan la vida hurtando información, traspasando defensas electrónicas, bloques tangibles y luminosos, como rascacielos geométricos. En este espeluznante y sombrío futuro la mayor parte del este de Norteamérica es una única y gigantesca ciudad, casi toda Europa un vertedero atómico y Japón una jungla de neón

10. *DEMOLITION MAN*. Marco Brambilla. 1993. USA. Warner Bros.

hecha con el estilo de cuarenta años atrás”⁷

Las inquietudes de Ridley Scott, dan lugar a una metrópoli post industrial, cuyo tejido urbano se extiende hasta donde alcanza la vista, en la que el área de flamígeras refinerías ha sido absorbida por este *sprawl* incontrolado. Una ciudad en la que la masificación de gente no solo ha provocado su crecimiento en horizontal, sino que se desarrolle verticalmente, poblada por altos rascacielos los cuales aparecen concentrados en sectores de la ciudad, los cuales no están limitados en un downtown o distrito comercial, como el de nuestras ciudades contemporáneas. Y la razón de la dificultad para identificar este tipo de planteamiento urbanístico suponemos que se debe a que el centro del poder económico y político de la ciudad se encuentra en las dos pirámides “fuera de escala”, hogar de la Tyrell Corp, que sobrepasan en altura a cualquier otra edificación del Skyline de esta megalópolis, dominando así la ciudad.

El concepto de megalópolis de hecho se había originado con los arquitectos y urbanistas décadas antes, como el proyecto *the Instant City*⁸ de Archigram, o en la lectura, en los primeros cuentos del escritor ciberpunk William Gibson,⁹ publicado a partir de finales de 1970. La versión de Gibson puede haber sido una influencia más directa en el pensamiento de Scott. Como dato interesante, diez años después de *Blade Runner*, la película de acción *Demolition Man* utilizó a modo de homenaje el concepto San Ángeles para situar la historia de la cinta¹⁰

Una ciudad que vive en una noche continúa producto de la contaminación. Parece que en este futuro el impacto humano sobre el medio ambiente es gravísimo, habiendo provo-



11. El personaje J. F. Sebastian padece Progenia o como la denominan en el film síndrome de Matusalem. Esta enfermedad produce un envejecimiento acelerado junto con otros problemas relacionados con deficiencias en el desarrollo del sujeto.

cado daños irreparables en el ecosistema. Debido a la explotación industrial masiva y a la posible negativa por parte de la población, en las décadas previas al 2019, de plantear una deceleración tecnológica y de consumo de recursos, suponemos que la situación de alta toxicidad obliga el desarrollo forzoso de la carrera espacial y el éxodo humano a nuevos planetas sin contaminar. Todas aquellas personas incapaces ya sea física, como J. F. Sebastian¹¹, o económicamente de emigrar, se han visto forzadas a vivir en esta precaria realidad. En la cual se ha abandonado toda noción de industria y arquitectura sostenible, centrándose en el crecimiento de la explotación humana del medio agónico, que este futuro justifica por las necesidades de las nuevas colonias espaciales, y por el hecho de que todos aquellos seres humanos que aun sobreviven en la tierra representan el escalafón más bajo de la sociedad, la cual antepone las necesidades de una particular realidad humana en el espacio por delante de la ensoñación arcádica de conservar el planeta y

12. *SOYLENT GREEN*. Richard Fleischer. 1973. USA. Metro-Goldwyn-Mayer. En esta visión de un futuro distópico, Nueva York es una megalópolis superpoblada, en el que la mayor parte de la población vive acinada con recursos limitados. Y es en esta situación cuando se aprecia como caucásicos y afroamericanos sobreviven juntos sin agresividad racial entre ellos.

a todas las personas que aun viven en ella. Se plantea así una ciudad con un nivel de toxicidad altísimo y creciente, posiblemente letal para aquellas personas cuyos cuerpos no se hayan adaptado a este nivel de contaminación de forma paulatina y generacional y que dada la irreversibilidad de la situación se sigue contaminando hasta las últimas consecuencias, conscientes del agotamiento directo del planeta. Pero que plantea desde su vista aérea una suerte de reflejo del firmamento, por la miríada de luces a pie de calle que delatan la constante vida urbana de la ciudad.

La fauna urbana es de lo más variopinta, multitudes de personas que combinan el poliéster y el plástico en su forma de vestir y entre las encontramos todo tipo de tribus urbanas: haré-krishnas, pandilleros, enanos ladrones, ciclistas Takuhatsugasa. Esta masificación cultural ya se planteó aunque en menor medida en *Soylent Green*.¹² Sin embargo ya sea por el exceso de basura, una ciudad superpoblada, o por el desarrollo tecnológico de los medios de desplazamiento, *spinner*, podemos apreciar una mayor pacificación del tráfico o por lo menos una conquista más visible de la calzada por los transeúntes.

Se nos plantea una vida urbana continua, una ciudad que no duerme, cuyos transeúntes, a pesar de la perenne lluvia ácida, saturan las calles, como si del downtown de una urbe como Nueva York se tratara. Un aspecto estrechamente relacionado con la gran cantidad de gente que se desplaza a pie o en bicicleta por la calles es la falta de vehículos rodados. Parece ser que este tipo de transporte ha dejado de ser el medio principal de transporte en el 2019, ya que aunque existen y podemos verlos en funcionamiento, su cantidad y su presencia en la ciudad es mínimo comparado con el de las personas o con el ratio de vehículo por habitante actuales. Esto puede ser producto del empobrecimiento de esta

sociedad, en la que el coste y mantenimiento de un vehículo se hace inasequible para el ciudadano común. Además del factor económico parece ser que la desaparición de este tipo de vehículos ha sido en detrimento de los *spinners* o coches voladores. Esta nueva forma de desplazamiento, sensiblemente más rápido que cualquier tráfico rodado, nace de las nuevas necesidades de movilidad de la ciudad del futuro, una ciudad mayoritariamente horizontal aunque con destacadas zonas verticales, debido al increíble tamaño de las construcciones que nos expone Ridley Scott. El mismo declaro que en su viaje a Nueva York le desplazaban desde el aeropuerto hasta el edificio de la Pan American¹³, simplemente aplicó su propia experiencia personal pero en una realidad global. Un contexto en el que las calles saturadas de barreras y superpobladas de gente, hacen imposible que el transporte rodado sea eficiente.

Es por esta razón que la vida de la ciudad de Los Ángeles se desarrolla en dos vectores, horizontal y vertical. Ridley Scott añade además un simbolismo narrativo a estas dos formas de habitar o de desarrollarse la ciudad pero lo que realmente nos interesa es la diferencia de uso entre público y privado. En el nivel de suelo de esta ciudad llena de gente, basura y residuos industriales se desarrolla la vida urbana en la que nadie descansa, siempre se encuentra en constante movimiento, este aspecto además se exagera por la contaminación lumínica producto de letreros y anuncios resultado del espíritu hiperpublicitario del futuro. Sin embargo en algunos usos privados la altura de las edificaciones establecen casi un nuevo lenguaje vertical, de cara a comunicar a los habitantes a pie de calle con sus viviendas. Los ciudadanos de la megalópolis se alejan, aunque sea momentáneamente de la densificación y corrupción de las calles y se refugian en la comodidad del hogar, aunque David T. Fortin¹⁴ nos diga que no existe semejante concepción en la ciudad del futuro próximo.

13. GREENDWALD, Ted. Q&A with Ridley Scott, *Wired*, 2007.

14. FORTIN, David T. *Architecture and Science-Fiction Film*, Editorial Ashgate Publishing Company, UK, 2012, pag103-104. EL autor establece que Scott elimina el sentimiento del hogar a través de la eliminación de la memoria, en este caso arquitectónica, porque los verdaderos estilos arquitecturas existen solo en el recuerdo ya que la ciudad Blade Runner es una amalgama de estilos combinados, sin poseer uno propio.

15. GARCIA VAZQUEZ Carlos, *Ciudad Hojalde*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004

16. RIVERA, David. *Diagramas*, Editorial Fundación Telefónica y La Fábrica, Madrid, 2007, p92



La urbe del futuro próximo es una ciudad del miedo como bien menciona Carlos Garcia Vázquez, cuando habla de la ciudad tecnológica y sus posibilidades “del interior climatizado de la casa, al interior climatizado del automóvil, al interior climatizado de la oficina Houston ciberciudad cumple así su promesa: evitar que el ciudadano entre en contacto con la durísima ciudad real, la ciudad de los vacíos, la ciudad de las distopías, la ciudad del miedo”¹⁵. La estética de esta ciudad del futuro fue tan potente e icónico que como nos indica David Rivera “sea para desarrollarla o para corregirla, ninguna película del futuro próximo puede eludir la referencia a la imagen urbana creada por los responsables de *Blade Runner*.”¹⁶

Una característica de estas ciudades angostas y opresivas que arquitectónicamente no suelen funcionar es el soleamiento, la problemática del crecimiento en altura desmedido

es la falta de salubridad y la dificultad de iluminar los estratos más bajos de la ciudad, por lo tanto nos preguntamos como es posible que la gente puede vivir en la penumbra constante generada por las arquitecturas gigantes del futuro. Ridley Scott soluciona el problema a través de una doble hipérbola, la contaminación atmosférica y la contaminación lumínica.

La ciudad de Los Angeles no distingue entre día y noche o al menos todos aquellos que no moran en la cumbre de la pirámide Tyrell. El film plantea que la polución producida por el basto mar industrial es tan potente que impide el paso del sol para los habitantes de la ciudad y además produce la omnipresente lluvia toxica. Por lo tanto los ciudadanos de Los Angeles 2019 viven constantemente en una noche lluviosa.

¿Pero si no hay luz como existe la ciudad? La respuesta a la pregunta es la segunda propuesta de Ridley, y es el planteamiento de una urbe saturada de contaminación lumínica. Esta luz que a priori es necesaria para vivir, no proviene de una serie de instalaciones públicas construidas con el fin de iluminar homogéneamente la ciudad, sino de toda una colección de anuncios publicitarios que convierten este recurso indispensable en otra herramienta del espíritu publicitario de la ciudad del futuro.

El único lugar en el que se puede contemplar el amanecer es en el centro del poder de la ciudad de *Blade Runner*, la cúspide de la pirámide Tyrell. Su cima se encuentra muy elevada sobre la cota de la calle, en ella el doctor Eldon Tyrell, ingeniero genético y genio del orden contempla silencioso la antítesis de sus replicantes perfectos. Una ciudad caótica en la que hasta el último metro cuadrado de esta megalópolis ha sido edificado, tal

17. GOROSTIZA, Jorge. *Blade Runner*, Editorial Paidós Ibérica, Barcelona, 2006, p51

18. TAUT, Bruno. *The city Crow*, Editorial Routledge, Inglaterra, 2015

como cita Jorge Gorostiza a Scott Bukatman “ejemplifica el fracaso de la ciudad racional imaginada por los urbanistas”¹⁷

RELACIÓN ENTRE LA CIUDAD FÍLMICA Y LA CIUDAD DE METRÓPOLIS

Como hemos visto la ciudad de *Blade Runner* es una ciudad plagada de influencias de todo tipo, artísticas, literarias, experiencias personal vividas por los miembros del equipo técnico pero sobre todo la arquitectura de *Blade Runner* esta influencia por edificaciones tanto reales como ficticias.

Como ejemplo cinematográfico de influencia arquitectónica encontramos la relación entre *Blade Runner* y *Metrópolis*, ambas plantean visiones futuristas de ciudades actuales, y en ambas uno de los motores creativos provienen de la contemplación por parte de sus directores de ciudades norteamericanas de la época, en el caso de Fritz Lang fue la visión de Nueva York mientras se acercaba a ella en barco. En las visiones de estas dos ciudades del futuro se plantean megalópolis con un alto nivel de densificación, en el que el desarrollo vertical de la sociedad es fundamental y en el que el rango social está determinado por la posición en esta vida en altura. La imagen de *Metrópolis* se nutre de las premisas del movimiento expresionista y sobre todo de las propuestas arquitectónicas de Bruno Taut¹⁸, el uso de vidrio y la influencia de sus formas cristalográficas, en la fusión entre arte e ingeniería planteada por Gropius y la uniforme ciudad de los obreros con todas las personas vestidas igual (es probable que a modo de crítica hacia el racionalismo), además de los interiores Art Decó en las arquitecturas del poder. Si bien en *Metrópolis* este clasismo vertical es mucho más directo que en *Blade Runner*, en la cinta de Ridley Scott esta localización en altura también determina la calidad de vida de las personas, como plantean los

ejemplos de Eldon Tyrell y la opulencia de sus despachos en la cúspide del edificio Tyrell o el Capitán Bryan, en lo alto de la torre de policía cuando coacciona a Deckard para unirse a la policía o si no será “Little people”. En el futuro de 2019 la posición vertical revierte en calidad de vida sobre todo por la distancia que establece el ciudadano entre el nivel de calle de esta ciudad enferma y uno mismo, mecanismo utilizado en muchos otros casos cinematográficos en los que el escenario son ciudades verticales.¹⁹

En ambas películas la representación del poder se realiza de forma similar y es a través de una arquitectura dictatoriales. Mega-estructuras que dominan la ciudad, tanto por su poder real como por su tamaño físico, ambas herederas en nuestra opinión de propuestas y proyectos reales de Albert Speer. Si bien es cierto que otros aspectos como el impacto en la ciudad de los sistemas de transporte es distinto sobre todo porque Blade Runner diseña un nuevo tipo de transporte aéreo y toda una serie de patologías urbanas que lo propician en detrimento de las pasarelas viarias y los atascos automovilísticos, la ciudad de Ridley Scott está claramente influenciada por la ciudad de Fritz Lang, tal como indicó el supervisor de efectos especiales David Dryer: “yo usaba fotogramas de *Metrópolis* cuando estaba haciendo los planos para construir las maquetas de *Blade Runner*”²⁰

19. Lo vemos en otros casos cinematográficos como *El quinto elemento*, *Dredd*, *High-Rise ...*

20. SAMMON, Paul M. *Como se hizo Blade Runner Futuro en negro*, Editorial Alberto Santos Editor, Madrid, 2005, pag.111

21. SPENGLER, Oswald, *La decadencia de Occidente*, Editorial S.L.U Espasa Libros, Barcelona, 2011. El autor establece que la historia del hombre es la historia de su morar, es decir, de cómo vive, entrelazando la identidad del hombre con la historia de la ciudad en la habita. Ambos aspectos son muy interesantes bajo el prisma de *Blade Runner*, en el que un conjunto de individuos tratan de crear su historia a base de recuerdos en una ciudad que ha perdido los suyos.

22. SAMMON, Paul M. *Como se hizo Blade Runner Futuro en negro*, Editorial Alberto Santos Editor, Madrid, 2005, pag.227

El Edificio Chrysler es un rascacielos de estilo art déco, con 77 plantas y 319 metros de altura situado en la intersección de la Calle 42, Nueva York. El edificio fue diseñado por el arquitecto William Van Alen

EDIFICACIONES SINGULARES

En cuanto al estudio de arquitecturas reales estas influencias arquitectónicas van desde la arquitectura azteca, al Art Deco, pasando por el Neo-renacentista y llegando hasta Frank Lloyd Wright. Arquitecturas las cuales se han copiado y readaptado o incluso edificios existentes los cuales se han visto reproducidos y modificados para crear los edificios de este futuro. En cuanto a las arquitecturas reales que vemos en la película, podemos establecer dos tipos las residenciales y el resto. Las más representativas son las que están destinadas a convertirse en los hogares de tres de los principales personajes de la historia: Eldon Tyrell, Richard Deckard, J.F. Sebastian. Remarcamos las viviendas por la importancia del hecho de habitar.²¹

Situado en medio del denso tejido urbano nos encontramos el edificio de la comisaría de policía, una torre cuya fachada se repite siete veces, con toda una serie de molduras redondeadas que recuerdan a cierto edificio icónico americano. El fabricante de maquetas Mark Stetson, encargado la realización de la maqueta de la torre, es citado diciendo que Scott “tenía una especie de obsesión por el Chrysler Building”²², y en nuestra opinión parece haber establecido una tipología de arquitectura y diseño sutil para *Blade Runner* que se extiende más allá de las paredes de este recinto, cuya estética tiene tintes Art-Deco. Como remate de la torre, los técnicos de maquetas utilizaron piezas correspondientes a la nave del film *Encuentros en la tercera fase*, aspecto recurrente en la producción de decorados de *Blade Runner*. En la toma de llegada de Deckard a la torre, una vez superada la maqueta de 30 cm que corresponde a la vista exterior de la torre, la escena pasa al



interior de la misma para la cual se filmó en la Union Station de Los Ángeles. Este edificio fue construido en 1939 en el estilo regionalista imitando la de una misión con sabor a hispánico. Su sala central utiliza azulejos, ladrillos y yeso en tonos frescos para un efecto de relajación pero elegante. La estación habría funcionado inicialmente para representar su función real, en otra secuencia en la que Deckard llegaba a la ciudad en tren, pero finalmente se reutilizó para la toma final de la película y se planteó como el hall de acceso de la torre de la comisaría. Sus ventanas de altos arcos los cuales se pueden apreciar en la escena en el interior del edificio están a la altura justa para relacionarse con las curvas del exterior de la torre de la comisaría. La oficina de Bryant fue construida, como una estructura permanente dentro de una esquina de la sala, cercana a los aseos de señoras como parte de un acuerdo con los propietarios de la estación para reducir la tasa de ubicación, que permanece allí en la actualidad. Los azulejos de carácter caleidoscópico del



23. El búho, en la cultura maya, representaba la sabiduría dentro del mundo animal que habitaba en el territorio sagrado del Mayab. Se caracteriza por vivir en la oscuridad y solo aparecer por las noches. Según la leyenda maya fue castigado por los dioses por enfrentarse al rey de las aves en el Mayab, el pavo real.



Union Station



Eldon Tyrell



pavimento original influyeron de tal manera al departamento de arte de la que película, que se estudiaron para desarrollar un modelo de patrón textil derivado de estos diseños, el cual se empleó en los diseños de la tela a lo largo de la película, incluyendo la bata de Tyrell, en el sofá de Deckard y traje de Rachael.

La megalópolis de Los Ángeles está dominada por la sede de la Corporación Tyrell, un par de pirámides idénticas con ocho contrafuertes adosados en ángulo de manera espectacular, dos a cada lado. Y aunque se usa la palabra contrafuerte la escala de los mismos es tan descomunal que funcionan como torres inclinados, con múltiples usos en su interior. La referencia a la arquitectura de las civilizaciones de América del Sur se ve reforzada por la elección de un búho²³ como mascota de Tyrell y habría sido ineludible, por su carácter funerario-místico de haberse filmado la escena del sarcófago de Eldon Tyrell en su

cumbre²⁴. Este templo híper tecnológico tiene una altura de 1500 metros de altura según las especificaciones de los maquettistas²⁵. Estéticamente nos recuerda a algunos de los planteamientos de las ciudades futuristas-maquinistas de Antonio Sant´Elia,²⁶ entorno al uso de las líneas inclinadas en arquitectura, el usos del virtuosismo tecnológico, incluso el hecho de colocar los núcleos de comunicación vertical, ascensores, en la fachada del edificio. Y sin embargo un aspecto fundamental de la arquitectura, la relación directa con su entorno, no queda clara. Según las imágenes de la película no podemos apreciar cómo se relacionan a cota de calle la ciudad y las grandes pirámides Tyrell. Ridley Scott no definió si la gran estructura portante de la misma impide la relación con las edificaciones del entorno o si por el contrario proliferan las viviendas de trabajadores en torno a la gran pirámide.

El edificio de la Pan American es el segundo edificio más antiguo en el centro de Los Ángeles. Fue construido en 1895 por el arquitecto Sumner Hunt. Originalmente fue llamado el Bloque Irvine. Fue construido como un edificio de oficinas y, fue la segunda edificación con este tipo de uso en la zona. En 1905, James W. Byrne compró el edificio y el nombre cambió a Byrne-Irvine. En 1911, Byrne contrató al arquitecto Willis Polk para reparar el edificio. En algún momento previo a la Segunda Guerra Mundial el inmueble cambio de manos y durante el conflicto fue el hogar del consulado mexicano. En 1991 fue reconocido su valor patrimonial por parte de la ciudad al ser introducido en la lista de *Los Angeles Historic-Cultural Monuments* o LAHCMs. Se trata de un edificio de baja más cuatro alturas, con influencias del estilo Bellas Artes y colonialismo español, en el que destaca el uso del ladrillo como elemento fundamental de su imagen exterior junto con los ritmos de los huecos en fachada y el uso de formas clásicas en sus dinteles.

24. En el metraje final Roy Batty mata a Eldon Tyrell aplastándole el cráneo. Sin embargo en una fase previa del guion de David Peoples, Roy no mataba al verdadero Tyrell sino a un replicante idéntico a él, por lo que al percatarse y con ayuda de J. F. Sebastian, se descubre que el ingeniero se encuentra criogenizado en un sarcófago dentro de una suerte de cámara mortuoria secreta. Posteriormente Sebastian, revelaría al líder replicante que mato a Eldon por accidente mientras se encontraba en animación suspendida, conocimiento que enfurece a Batty que en un acto de rabia mata al joven ingeniero.

25. La maqueta real tenía una altura de 75cm y una base de 2,70m y se encontraba a una escala de 1/750.

26. SANT´ELIA, Antonio, *Manifiesto de la arquitectura futurista*, Lacerba (Florencia),1914. Planteamientos desarrollados a partir de este manifiesto.



Vista exterior del hotel Yukon



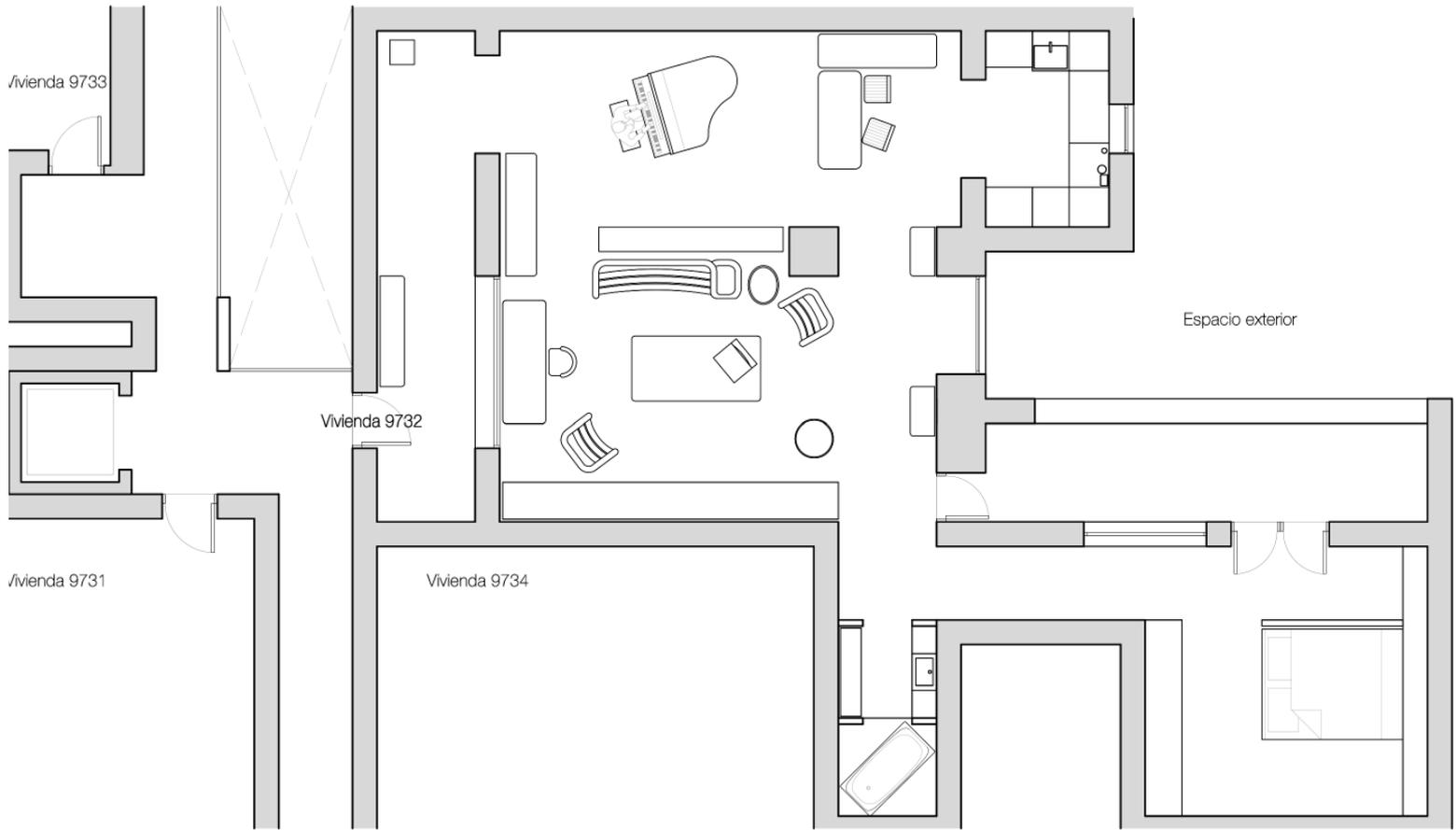
En *Blade Runner* el edificio Pan Am se convierte en el *hotel Yukon*, en el cual residen los replicantes hasta que son descubiertos. Como edificio de vivienda colectiva ejemplifica la forma de vida del ciudadano promedio de Los Angeles de 2019, el cual habita en una vivienda sin comodidades, insalubre, con un soleamiento deficiente y en la que no se perciben los avances tecnológicos de esta sociedad futura.

El siguiente de los edificios residenciales es la vivienda del protagonista Richard Deckard la cual se rodó en un escenarios especiales formados por un conjunto de cinco paredes, es decir, cuatro paredes más un techo. Esto es inusual en la realización de películas estos decorados se suelen realizar sin techo para facilitar el acceso de iluminación, micrófonos y cámaras, sin embargo Scott ya había hecho lo mismo con los interiores de la nave Nostromo de *Alien* para dar un sentido de la realidad y la claustrofobia. El apartamento de



Deckard tiene un estilo distintivo, con paredes talladas, sin embargo, estos recubrimientos no fueron la invención de un trabajador de producción o de algún artista como Syd Mead sino de un arquitecto, Frank Lloyd Wright.

En 1924, Frank Lloyd Wright completó la casa Ennis en un desfiladero junto al centro de Los Ángeles. Fue el último y más grande de los cinco proyectos construidos por el arquitecto en Los Angeles, en el periodo entre guerras, utilizando su sistema de construcción de “bloque textil”. Eran bloques de hormigón modelados, los cuales fueron realizados con arena local, un intento de establecer su propia preferencia por una arquitectura conectada con el lugar. Estos bloques constituyen la fábrica de los muros exteriores. Esta fábrica de bloques de hormigón fue armada con barras de tetra cero para posteriormente ser hormigonada y macizada. Los bloques se encuentran tanto en la fachada del edificio





Salón del apartamento



Mobiliario del apartamento

APARTAMENTO 9732

Situada en la planta 97, encontramos la vivienda de Richard Deckard. Si bien este apartamento se filmó mediante un conjunto de 4 sets distintos con suelos, paredes y techos, hemos intentado reconstruir la posible geometría de la vivienda en su conjunto. Salvo el número de la vivienda de Deckard, el resto de números se han otorgado aleatoriamente con el fin de indicar otras posibles viviendas.

El replanteo de la vivienda se ha realizado mediante el visionado de escenas claves que permiten establecer una serie de referencias visuales que nos permiten entender la planta en su conjunto. Siendo la referencia arquitectónica fundamental la unidad visual de la vivienda de origen, el bloque textil de la Ennis House.

El equipo de *Blade Runner*, texturizó el interior del apartamento con reproducciones a escala 1/1 de los bloques de F. L. Wright, de los que extraemos su medida, 40 cm.

Como curiosidad otro aspecto arquitectónico interesante de la vivienda es el cambio de altura libre de suelo a techo en algunos puntos. En el salón, el área más personal de la vivienda, la altura es de 2m, suponemos que para remarcar este espacio como el núcleo del apartamento, en el resto de zonas se juega con la altura dependiendo del uso, destacando una altura libre de 3.2 m en los espacios de circulación a una posible altura de 2.4m en el dormitorio y baño.

27. GOROSTIZA, Jorge. *Blade Runner*, Editorial Paidós Ibérica, Barcelona, 2006, pag.53

28. LATORRE, Jose María. *Blade Runner: Amarcord*, Editorial Dirigido por..., Barcelona, 1994, pag. 53-54

29. AAVV, *Blade Runner*, Editorial Tusquets editores, Barcelona, 1988, pag. 114

como en la superficie de la pared interior. Sin embargo el aspecto más característico de los bloques hormigón de la casa de Ennis, es la clara reminiscencias sudamericanas y de la civilización maya que encontramos en su diseño. Este dato es realmente importante ya que establece una relación tectónica y semántica con las pirámides Tyrell, tal como remarca Jorge Gorostiza “reminiscencias que se vuelven a encontrar en las pirámides de la corporación Tyrell, relacionando a Deckard con la compañía que crea los replicantes”²⁷

Para *Blade Runner*, en lugar de filmar dentro de la casa, se tomaron moldes de sus bloques de hormigón textiles y se usaron para hacer las paredes y el techo del vestíbulo del ascensor así como el interior del apartamento con su carácter oscuro y cavernoso. El diseñador de producción Lawrence G. Paul declaraba que había usado este edificio como “una cueva, era su útero, por eso las habitaciones eran muy lineales, muy altas”²⁸ También se reprodujo el espectacular balcón con el objetivo de establecer la vivienda en la planta 97 con vistas a una densidad arquitectónica, lumínico y material de la ciudad de los Angeles.

La eficacia de reproducir la arquitectura dentro del estudio, es palpable por la sensación de realidad. Los exteriores e interiores, vestíbulos y demás estancias funcionan como una única unidad. La atmósfera del apartamento de Deckard se acerca a la estética de la Ennis House. Frank Lloyd Wright nunca construyó una torre usando este tipo de propuesta tan recargada; sin embargo Ridley Scott decidió plantear su propia torre Wrightiana, ya que fue el propio director el que destacó su interés por la obra del arquitecto.²⁹

Otra de las viviendas a destacar está situada en el importante edificio Bradbury, construido en 1893 por el delineante de Sumner Hunt, George Wyman para el magnate de la minera Lewis L. Bradbury. Wyman carecía de formación como arquitecto y aunque inicialmente rechazó el trabajo fue un mensaje de su difunto hermano en una sesión de espiritismo el que le animó a realizar el encargo. Se trata de un edificio de oficinas de 4 alturas con influencia Neo-renacentistas y de la escuela de Chicago y en cuya fachada plantea un lenguaje vernáculo a través de la utilización de ladrillo, piedra arenisca y terracota en su exterior. En la fachada sobria, destacan los ritmos marcados y la utilización de los arcos de medio punto en los dinteles de los huecos de la planta más alta. Sin embargo, es la riqueza de sus materiales en el interior lo que más destaca en este edificio, el magnífico atrio es de piel de ante y ladrillo vidriado y se cubre con un techo de hierro y vidrio. Escaleras de baldosas y una maravillosa torre de ascensor de hierro con volutas, la cual da acceso a los pisos de oficinas, cuyas galerías en el atrio poseen barandillas de hierro forjado. Tras un angosto acceso, el pasillo se abre hacia un patio diáfano en el que se vuelcan los pasillos de conexión de las 4 alturas y el cual está iluminado mediante un gran lucernario en la cubierta. Este gran espacio central se conecta verticalmente con las diferentes alturas, cuyas galerías en el atrio poseen barandillas de hierro forjado, a través de unas escaleras de baldosas y una torre de ascensor de hierro con volutas. Resulta paradójico que este edificio realizado por una persona sin formación como arquitecto años después, concretamente en 2001, se convirtiera en el Museo de Diseño y Arquitectura de Los Angeles.

Se realizaron una serie de modificaciones con el fin de adaptarlo a la atmósfera de la película, uno de estos aspectos se aprecia en su entrada monumental, la cual consta

de dos grandes columnas que intentan evocar ordenes tradicionales, pero a los que se ha distorsionado los fustes, aumentado considerablemente su sección y disminuido su altura, estas modificaciones son deliberadas y tienen como objetivo eliminar la sensación de esbeltez de estas columnas, planteando así un juego de escala por el cual, sin un objeto de referencia, el espectador no es capaz de establecer la dimensión real del acceso. La estética de la fachada exterior ha sido adaptada según los principios del retrofitting colmatando sus cerramientos con todo tipo de cables e instalaciones y replicando las columnas del acceso en otras partes de la fachada del edificio, intento por parte del equipo de producción para integrar el edificio en la ciudad, tal como se aprecia en la escena del enfrentamiento entre Deckard y Batty. Sin embargo todo esta riqueza material desaparece así como la potencia de la luz cenital del acceso. Debido a que se filmó de noche, con el espacio lleno de humo y atravesado por los haces de luz del omnipresente dirigible que nos invita a buscar fortuna en las colonias *Off-World*. Además con los suelos inundados de agua y fragmentos de corcho, los cuales simulaban suciedad, y que permitían su rápida limpieza al término del día de grabación.

Se ofrece una visión de un edificio Bradbury ruinoso, abandonado y en el que el único inquilino de todo el bloque es J. F. Sebastián, en su solitario apartamento. La altura libre propia de las plantas administrativas del edificio junto con sus grandes superficies, es utilizado como una herramienta estética por parte del equipo creativo, ya que al cambiar su uso y convertir estos espacios en el hogar del joven ingeniero nos encontramos ante una atmósfera fuera de escala.

Acción similar a la planteada con las columnas del acceso al edificio, la cual se refuerza aún más por el tipo de mobiliario disgregado por toda la vivienda, desde libros hasta di-



30. GOROSTIZA, Jorge. *Blade Runner*, Editorial Paidós Ibérica, Barcelona, 2006, pag 54

31. ZAMBRANO, María. *Islas*, Editorial Verbum, España, 2013, pag 127

vertidos autómatas de pequeña escala, todo ello apilado y de tamaños variables. Incluso la puerta de acceso a la vivienda, un elemento cotidiano y que todo espectador es capaz de establecer su dimensión, carece de la escala tradicional, apareciendo como una gran puerta monumental de suelo a techo.

El edificio Bradbury plantea un dialogo metafórico sobre el mundo agónico que observamos en *Blade Runner* nuestra realidad actual. Aspecto que también comparte Jorge Gorostiza.³⁰ Y sin embargo podemos estar ante una de las arquitecturas más sinceras de *Blade Runner*, ya que el demacrado edificio Bradbury nos cuenta con su presencia la estética de la ciudad 150 años antes “las ruinas son una categoría de la historia y hacen alusión a algo muy íntimo de nuestra vida. Son el abatimiento de esa acción que define al hombre entre todas: edificar. Edificar, haciendo historia. Es decir es doble edificación: arquitectura e historia”³¹

32. El Matte Painting es una técnica digital que nos permite crear cualquier tipo de escenario que imaginemos a partir de fotografías e ilustración y la correcta mezcla de éstas, para obtener resultados realistas



En la escena del encuentro entre J. F. Sebastian y Prish, se puede apreciar la fachada del Million Dollar Theater la cual no ha sufrido cambios estructurales sino solo cosméticos de cara al lenguaje de la película.

A pesar de la variedad de métodos involucrados tales como maquetas, reproducción de rasgos arquitectónicos en decorados, grabación en localizaciones reales ... , hay una notable continuidad a través de lugares reales e inventados de *Blade Runner* que les une entre sí. La paleta de materiales -piedra, baldosas, ladrillos, metal - es consistente. Las filigranas de detalle de la parte exterior de la pirámide Tyrell se hacen eco de los barandillas y ornamentos de hierro de forja del edificio Bradbury, cuyas texturas tectónicas de ladrillo complementan el hormigón de la casa Ennis, cuyo patrones de bloque de hormigón son similares a los relieves de los frentes de contador en la Unión, cuyo artesonado se replica en el pintura *matte*³² que posee la oficina de Tyrell con su propio techo.

Al crear el futuro Los Ángeles de *Blade Runner*, las experiencias de Scott y su propia sensibilidad innata perfeccionada durante muchos años como diseñador y director le aportaron la capacidad de comprender la ciudad. La urbe como una unidad que lo comprende todo, desde el denso tejido urbano de la calle norteamericana a sus omnipresentes rascacielos pasando por un supuesto cinturón industrial en expansión que el mismo experimento de primera mano. Esta misma sensibilidad, junto con la nueva perspectiva de una ciudad real que a menudo posee una persona extraña a la misma, facilitó la elección de los componentes de la ciudad de Ridley Scott, ya sea un modelo, una pintura o una ubicación, todos ellos estaban perfectamente elegidos y con conocimiento de causa cuyo objetivo fue construir el paisaje futurista más verosímil hasta ese momento. Para Scott la arquitectura del futuro nace de la arquitectura del pasado. Por esa razón, a pesar de que han pasado mas de tres décadas desde su estreno, este futuro próximo sigue siendo , aunque improbable, plausible.

33. Todos los hombres eran igualmente libres e independientes y tenían derecho a la vida, la libertad, a adquirir propiedades y a la búsqueda de la felicidad y la seguridad. Libertad del individuo frente al estado

34. GREENDWARD, Ted. Q&A with Ridley Scott, Wired ,2007.

REFLEXIONES SOBRE LA CIUDAD BLADE RUNNER Y LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA

Esta visión tan negativa de la ciudad norteamericana de principios y mediados de siglo, tiene su origen, en el alejamiento de los principios de Thomas Jefferson³³, ya rompe con la visión tradicionalista – rural de América, y la aparición de las grandes urbes industrializadas. Este aspecto tan fundamental, los daños colaterales que produce el progreso no controlado, es compartido por Ridley Scott a la hora de estudiar la ciudad de 1982 y plantear la posible ciudad futura.

PATOLOGÍAS DE LOS CRECIMIENTOS URBANOS

La primera de las problemáticas actuales que hemos comparado con los planteamientos o previsiones expuestas en Blade Runner es el crecimiento urbano virulento. Este problema permanece firmemente arraigado en las preocupaciones de la película de Ridley Scott.: “de modo que se nos ocurrió una megalópolis - el tipo de ciudad que podría ser en el resultado de combinar Nueva York y Chicago, en la que tal vez un centenar de millones de personas que viven allí. O tal vez San Francisco y Los Ángeles. De hecho, en un momento íbamos a llamar a la ciudad de San Ángeles, sugiriendo que la costa occidental, de 800 millas de longitud se habría transformado en un único núcleo de población con gigantescas ciudades y edificios monolíticos en cualquiera punto y luego esta extraña especie horrible de barrio intermedios”³⁴.

Si bien, Ridley Scott busca la hipérbole en su representación del futuro, todos estos planteamientos entorno a la idea de megalópolis de nivel casi continental se nos plantean complicados, a no ser de la intervención de hechos externos imprevisibles, como guerras



En la imagen. Vista aérea del área metropolitana de México Distrito Federal.

mundiales, dictaduras... Sí que es cierto que cada vez ocupamos mayor proporción de superficie, con lo que, fenómenos como la integración o unión de pequeños pueblos en ciudades y de ciudades en megalópolis, se hacen más frecuentes.

Sin embargo este tipo de expansión territorial descontrola del tejido urbano se produce cuando no hay un control por parte de los organismos reguladores, que sin un correcto planeamiento urbanístico son incapaces de evitar la construcción de inmuebles y zonas habitacionales de forma desordenada. Convirtiendo así el desarrollo de la ciudad en una conurbación sin límites que genera una situación grave en cuanto a los servicios públicos y la salubridad.

Un ejemplo de este caso de sprawl descontrolado lo vemos en México D.F, en que los planes de actuación son incapaces de establecer cualquier tipo de ordenación urbana debido a la dimensión de la ciudad. El problema de la conectividad solo agrava con el tiempo.

35. GARCIA VAZQUEZ Carlos, *Ciudad Hojaldre*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004, p.153

En la imagen. Centro Pompidou o Centro Nacional de Arte y Cultura Georges Pompidou de París, diseñado por los arquitectos Renzo Piano y Richard Rogers. El edificio, concluido en 1977. Es uno de los primeros edificios de la arquitectura high-tech, cuadrado, de estructura industrialista, y con los elementos funcionales, conductos, escaleras, etc., visibles desde el exterior.



En 2009, la velocidad promedio era de 38.5 kilómetros por hora, y en 2010 ya era de 12 kilómetros por hora. En este proceso de expansión, también encontramos algunas singularidades como en el caso Japón, cuya falta de terreno edificable, ocasiona situaciones como las que nos describen Momoyo Kaijima, Junzo Kuroda y Yoshiharu Tsukamoto en su libro *Made in Tokyo*: “montañas rusas sobre centros comerciales, templos budistas sobre edificios de oficinas, cementerios sobre carreteras, guarderías infantiles bajo viaductos de autopistas...”³⁵

Aspecto que también trata Ridley Scott, ya plantea una ciudad de estratos superpuestos, en el que los “centros” urbanos el uso del suelo está agotado o es escaso y se plantea una distribución vertical de los usos.

Así pues la ciudad de *Blade Runner* se nos plantea una versión límite y exacerbada de nuestra realidad occidental, una ciudad que ha aunado el sprawl horizontal con el crecimiento vertical, el cual ha fagocitado los edificios actuales o del pasado, manteniéndolos, adaptándolos a nuevos usos o simplemente olvidándolos en zonas aún más deprimidas y degradadas.

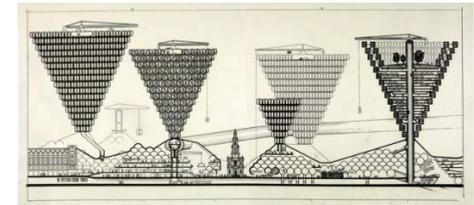
El capitalismo impulsa la renovación tecnológica y la adaptación de esta a la forma de vida como plantea el proyecto de *Smart cities*³⁶ sin embargo que pasará cuando la sociedad no produce, sino que se retroalimenta. Cuando la innovación no está al servicio de la sociedad, la proto tecnología y la tecnología se dan de la mano.

El Retrofitting que tanto marcó la arquitectura de *Blade Runner* pudo estar influenciado por dos propuestas arquitectónicas innovadoras y experimentales en su época de aparición. El colectivo Archigram había popularizado en la década de 1960 la idea de edificios basados en componentes *plug-in*³⁷, mientras que Richard Rogers y el italiano Renzo Piano plantearon una arquitectura relacionada con estos conceptos con su propuesta ganadora para el concurso centro de arte Pompidou de París. Esto incluyó las grúas montadas en el techo para realizar el mantenimiento exterior y un gran “muro de la información” externa. Terminado en 1977, el edificio posee una estructura articulada completamente exterior, también expone sus instalaciones de servicio al exterior, codificándolas por colores y además hace uso vallas publicitarias masivas.

Si bien como dice David Rivera “la idea de que las ciudades se mantengan exactamente igual como ahora no parece concordar con la evolución histórica disparada de los siglos XIX, XX. La ciudad se ha estratificado progresivamente y no hay razones para pensar

36. *Smart Cities*. Proyecto que tiene como misión principal desarrollar mecanismos razonables para hacer de la ciudad futura un lugar más cómodo y mejor organizado, apoyándose en el diseño de nuevos avances tecnológicos.

37. Archigram. 1960. Este proyecto sugiere una hipotética ciudad de fantasía, que contiene unidades residenciales modulares que se “conectan” a una máquina central de mega infraestructura



38. RIVERA, David. Diagramas, Editorial Fundación Telefónica y La Fábrica, Madrid, 2007, p106

39. Proyecto de OMA para el concurso del Masterplan de Bijlmermeer, Amsterdam, 1986. Proposición que planteaba una renovación urbana en uno de los sectores del sudeste de Amsterdam.

que dejara de hacerlo”³⁸, en mi opinión este razonamiento es más factible que el que se plantean entorno a las *Smart Cities*, sin embargo no considero que se alcance la visión tan “catastrofista” que se expone en *Blade Runner*, ya que cuando existe un planeamiento urbanístico, lo que busca por encima de todo es evitar este tipo de problemáticas e impulsar propuestas como la re adaptación del espacio como las propuestas de OMA para la ciudad de Amsterdam.³⁹

Otro aspecto interesante dentro del Retrofitting de *Blade Runner* fue el color. Syd Mead desarrollo toda una serie de bocetos específicos sobre fotografías de Burbank. Estos collages fueron utilizados por parte del departamento de producción a la hora de crear la estética de colores neón que domina la estética de las calles de la película. Todas ellas aplicando el estilo retrofitting, y que mejor manera que utilizando piezas de desecho y de maquinaria industrial para vestir los edificios.

LA PROBLEMÁTICA DEL PROGRESO Y LA CONTAMINACIÓN

Este uso de detritos en la creación de la estética de los edificios nos conduce al siguiente punto de las problemáticas de la sociedad actual. Hemos indicado que la ciudad del futuro crece como superposición de estratos, como un gran conjunto de arquitecturas eclécticas, tecnología, basura, detritos y edificios abandonados.

Un aspecto muy interesante de la ciudad de Ridley Scott es su carácter post industrial. En una de las vistas aéreas vemos la gran cantidad de refinerías y complejos industriales entorno a la ciudad. Es importante destacar este carácter industrial como herencia propia del director.

Sin embargo lo interesante de esta suerte de *sprawl* industrial no es solo su increíble dimensión y todos los problemas de conectividad que esto conlleva sino su relación con la ciudad. Al menos en la imagen, *Blade Runner* plantea un crecimiento tan importante tanto de la ciudad urbana como del industrial que parecen estar completamente conectados. En mi opinión el crecimiento horizontal del tejido urbano de la ciudad ha sido tal, que ha excedido todas las previsiones posibles, fagocitando toda el área industrial.

Podríamos relacionarlo en parte, con algunas iniciativas actuales que plantean proyectos urbanos, basados justamente en hacer volver la industria a la ciudad. Las cuales están caracterizadas por un uso intensivo de la tecnología, la innovación y el conocimiento y que se han venido a definir como la “nueva industria”. Los llamados espacios de innovación, buscan entornos que faciliten procesos flexibles, interactivos, dinámicos y que a su vez puedan llegar a ser entornos atractivos para la atracción de talento. Los entornos urbanos pueden cumplir con estas condiciones. La ciudad se presta de esta manera, como una gran infraestructura sobre las que estas industrias basan su actividad. Sin embargo las industrias pesadas que parecen plantear Ridley Scott, producen demasiadas emisiones contaminantes haciendo muy difícil esta combinación de usos de manera premeditada.⁴⁰

El último aspecto importante a analizar es la conectividad entre ciudad y zona industrial. En la actualidad una de las premisas fundamentales para el correcto funcionamiento de este motor industrial es la capacidad de desplazar las materias que en él se producen. Sin embargo no vemos ni grandes lanzaderas de carga transportando mercancías, ni espacios no edificados para carga y descarga, ni propuestas de autopistas kilométricas

40. Actualmente las ciudades como Beijing, las cuales han experimentado grandes procesos de desarrollo urbano e industrial, sufre un grave problema de polución el cual ha obligado al gobierno chino ha cerrar fabricas sistemáticamente. Estas medidas no parecen surtir efecto ya que el consumo y dependencia de los combustibles fósiles continua.

como las que planteaba Le Corbusier en su plan de Argel, y tampoco se aprecian los grandes sistemas de conexión o de transporte de la ciudad real, tales como las vías de alta velocidad o los puertos.

CONCLUSIONES

Arquitectura de la noche más oscura es un estudio sobre una de las películas que más discusiones ha producido en los círculos de arquitectura y la que para muchos se ha convertido en su unicornio personal, Blade Runner.

Blade Runner supuso un punto de inflexión en cuanto al trabajo de representación cinematográfico de una posible realidad social, una propuesta de futuro que se nutre de las problemáticas sociales del momento para definirse, y lo hace hasta el más mínimo detalle. Este minucioso desarrollo de la megalópolis y su arquitectura se convierte es una de sus más sustanciales fortalezas, ya que si algo define a una sociedad, son sus ciudadanos y por ende sus formas de habitar.

Ridley Scott y Lawrence G. Paul se esforzaron en construir una estética arquitectónica distópica, buscando crear una imagen futurista novedosa pero que intuitivamente nos evocase destellos de reconocimiento de arquitecturas reales. Para ello, se insertaron edificios de finales del siglo XIX y principios de siglo XX dentro de toda una amalgama de arquitecturas futuristas anodinas y recargadas, homogeneizadas entre sí mediante la técnica del retrofitting. Este ejercicio de composición de arquitectura aporta verosimilitud a una ciudad impersonal, abigarrada, gris y marchita, al usar arquitecturas tan personales como la casa Ennis House, el edificio Bradbury o el edificio de la Pan Am. Arquitecturas que tienen en común haber sido creadas en una época de la historia en constante progreso tecnológico, en la que se experimentaban y se descubrían nuevos sistemas

constructivos, desde las estructuras de acero en la escuela de Chicago a los bloques de fábrica armada de hormigón de la casa Ennis, espíritu que concuerda adecuadamente con el desarrollo virulento de esta nueva sociedad futura.

Blade Runner es una película de diseño, refinada hasta los máximos niveles debido a la cantidad de esfuerzo y detalle que se invirtieron en crear este futuro próximo, pero incluso este ejercicio de virtuosismo tiene un límite. Ridley Scott no tenía una formación académica como urbanista, por lo que a pesar de desarrollar una ciudad no definió todas las quimeras urbanísticas que estas suelen producir, en el film no profundizó en la relación entre la ciudad y su entorno real, se eliminó la costa y las grandes autopistas, aparentemente no se analizó la convivencia entre el tejido urbano y el tejido industrial y se desconoce la relación entre las grandes arquitecturas faraónicas y la ciudad a sus pies. Interrogantes cuyas respuestas no son visibles en el metraje de la película.

Sin embargo esta carencia de datos estructurales puede que sea un aliciente para el estudio de esta arquitectura, ya que Ridley Scott analizó su futuro oscuro, y nos abre una puerta para que nosotros hagamos lo propio, para que lancemos hipótesis, discutamos, razonemos y que a través del estudio de la ciudad de Blade Runner percibamos la solución de problemas sociales reales hoy ya en estado de gestación.

BIBLIOGRAFÍA

AAVV, *Blade Runner*, Editorial Tusquets editores, Barcelona, 1988

ALONSO BURGOS, Jesús. *Blade Runner. Lo que Deckard no sabía*, Editorial Akal, Madrid, 2011

ASSAYAS, Oliver y LE PERON, Serge. *Blade Runner. El infierno de Ridley Entrevista con Ridley Scott*. «Papeles de Cine Casablanca», núm. 24, 1982.

DICK, Phillip K., *¿Los androides sueñan con ovejas eléctricas?*, Editorial Minotauro , Barcelona, 2012

FORTIN, David T. *Architecture and Science-Fiction Film*, Editorial Ashgate Publishsing Company, UK, 2012.

GARCIA VAZQUEZ Carlos, *Ciudad Hojaldre*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004

GIBSON, William. *Neuromance*, Editorial Ace Books, USA, 1984

GOROSTIZA, Jorge. *Blade Runner*, Editorial Paidós Ibérica, Barcelona, 2006

GOROSTIZA, Jorge. *La profundidad de la pantalla Arquitectura+ Cine*, Editorial Ocho y medio, Santa cruz de Tenerife, 2007.

GREENDWALD, Ted. Q&A with Ridley Scott, Wired , 2007

HANSON, Matt. *Cine digital, Escenarios de ciencia ficción*, Editorial Océano, Barcelona, 2006

HUNTINGTON, Samuel. *Choque de civilizaciones*, Editorial Simon & Schuster, USA, 1996.

LATORRE, Jose María. *Blade Runner: Amarcord*, Editorial Dirigido por..., Barcelona, 1994, pag. 53-54

PEREZ BARREIRO, Sara. *Arquitecturas cinematográficas en los espacios de la ciencia ficción. De la luna a las galaxias*, España, 2015

RIVERA, David. *Diagramas*, Editorial Fundación Telefónica y La Fábrica, Madrid, 2007

SAMMON, Paul M. *Como se hizo Blade Runner Futuro en negro*, Editorial Alberto Santos Editor, Madrid, 2005.

SPENGLER, Oswald, *La decadencia de Occidente*, Editorial S.L.U Espasa Libros, Barcelona, 2011

ZAMBRANO, María. *Islas*, Editorial Verbum, España, 2013.

IMÁGENES

Fotogramas Blade Runner the Final Cut., pag 11,13, 22, 25, 28, 31, 39, 40, 42, 43, 45, 49, 50

Sketsbook de Blade Runner, pag 34

Imágenes de google gallery, Pag 18, 29, 39, 40, 53 54

PLANIMETRÍA

Planta del apartamento 9732 de Richard Deckard realizado por el autor.

