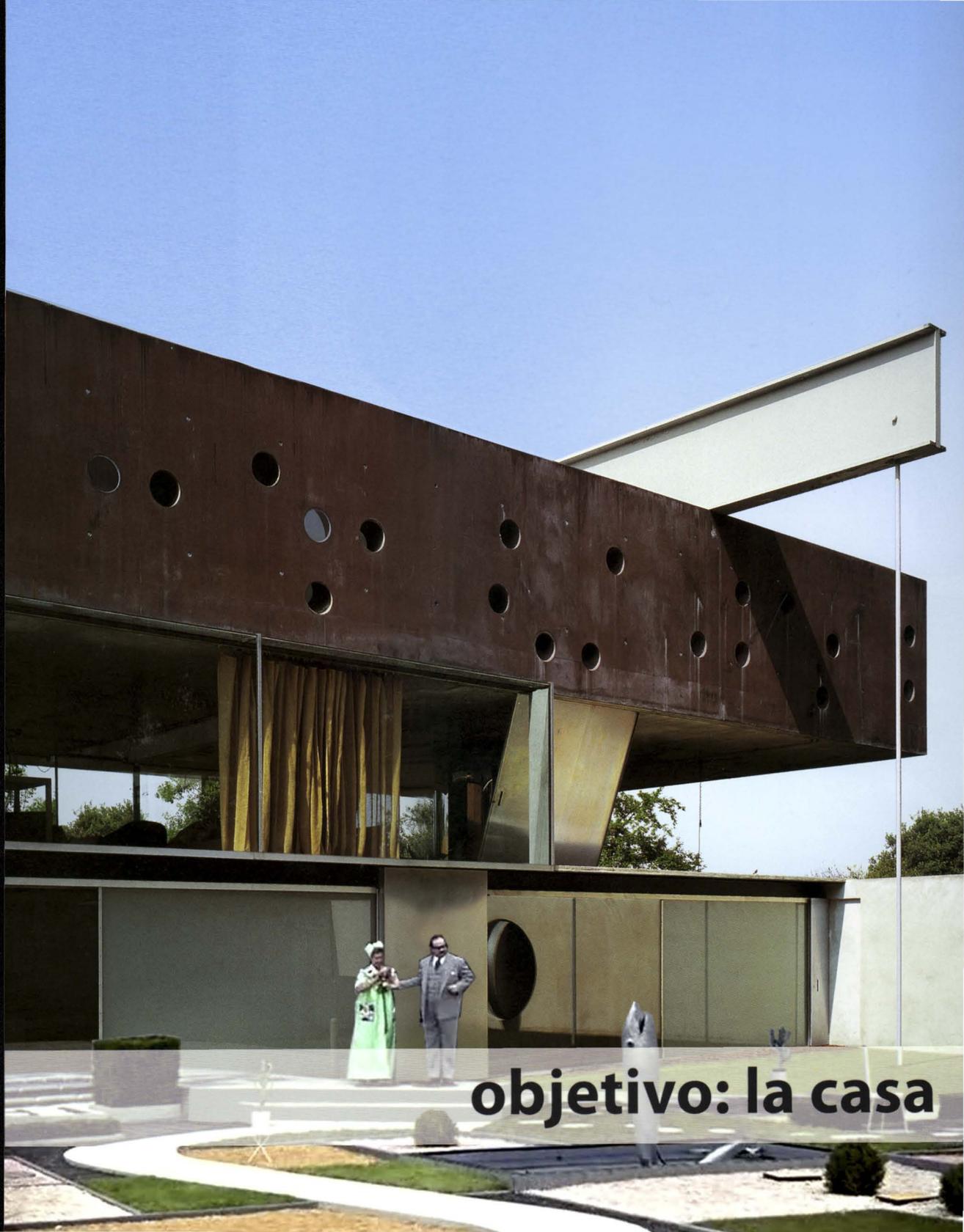


GIRAC

Grupo de Investigación Reconocido de Arquitectura y Cine de la Universidad de Valladolid



objetivo: la casa

OBJETIVO: LA CASA

FOTOGRAMA 009

Edición a cargo de
Josefina González Cubero, Sara Pérez Barreiro y Eusebio Alonso García

OBJETIVO: LA CASA

FOTOGRAMA 009

Sara Pérez Barreiro, Nieves Fernández Villalobos, Iván Rincón Borrego,
Miguel Angel de la Iglesia Santamaría, Daniel Villalobos Alonso,
Cecilia Ruiloba Quecedo, Darío Álvarez Álvarez, Jorge González Sainz,
Juan Carlos Arnuncio Pastor, Carlos Montes Serrano

do.co.mo.mo_ibérico

GIRAC

GRUPO DE INVESTIGACIÓN
DE ARQUITECTURA Y CINE
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID



Universidad de Valladolid

Dpto. de Teoría de la Arquitectura
y Proyectos Arquitectónicos

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, nису préstamo, alquiler o cualquier forma de cesión de uso del ejemplar, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

Objetivo: La casa. Fotograma 009 / edición Josefina González Cubero, Sara Pérez Barreiro y Eusebio Alonso García; (et al.);.- Valladolid: Fundación DOCOMOMO Ibérico. GIRAYC Grupo de Investigación Reconocido de Arquitectura y Cine. Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos; 2016. Cargraf, Valladolid.

566 p.: il. b. y n.; 22 x 22 cm.

ISBN: 978-84-617-5246-1

1. Objetivo: La casa. Fotograma 009. I. Fundación DOCOMOMO Ibérico. II. Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos. III. Pérez Barreiro, Sara. IV. Fernández Villalobos, Nieves. V. Rincón Borrego, Iván. VI. Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría. VII. Villalobos Alonso, Daniel. VIII. Cecilia Ruiloba Quecedo. IX. Darío Álvarez Álvarez. X. Jorge González Sainz. XI. Arnuncio Pastor, Juan Carlos. XII. Carlos Montes Serrano.

Esta publicación se enmarca en la línea de investigación *arquitectura y cine*. Línea principal del Grupo de Investigación Reconocido (G.I.R.) de *Arquitectura y Cine* (GIRAC). Consejo de Gobierno de la Universidad de Valladolid de 31 de mayo de 2005. Grupo de Investigación, renovado en 2009 y activo en la actualidad.

© de los autores

© 2016, de la edición

GIRAC Grupo de Investigación Reconocido de Arquitectura y Cine

Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid (Universidad de Valladolid)

Diseño de portada: Daniel Villalobos

Maquetación: Sara Pérez Barreiro

ISBN: 978-84-617-5246-1

Depósito legal: VA-672-2016

Imprime: Cargraf Impresores

ÍNDICE

Presentación	
Sara Pérez Barreiro	09
El espacio de la Metamorfosis	11
<i>The Servant (El Sirviente)</i> de Joseph Losey, (1963)	
Nieves Fernández Villalobos	
Paisaje doméstico y arquitectura de una casa en Burdeos	19
<i>Koolhaas Houselife (2008)</i> de Ila Beka & Louise Lemoine	
Iván I. Rincón Borrego	
El pasillo del tiempo	27
<i>La familia (La famiglia, 1987)</i> de Ettore Scola.	
Miguel Angel de la Iglesia Santamaría	
<i>Blade Runner, ¿una opción posible?</i>	31
<i>Blade Runner (1982)</i> de Ridley Scott	
Sara Pérez Barreiro y Daniel Villalobos Alonso	
La salud psíquica y la arquitectura doméstica	39
<i>Carretera perdida (Lost highway, 1996)</i> de David Lynch	
Cecilia Ruiloba Quecedo	
Un muro, dos casas y dos jardines	45
<i>Mon Oncle</i> de Jacques Tati, (1958)	
Darío Álvarez Álvarez	
El espacio iluminado	55
<i>Bin Jip (Hierro 3, 2004)</i> de Kim Ki-Duk	
Jorge González Sainz	

***Blade Runner*, ¿una opción posible?**

***Blade Runner* (1981) de Ridley Scott**

Sara Pérez Barreiro y Daniel Villalobos Alonso



1 Roy Batty momentos antes de morir.

Yo he visto cosas que vosotros no creeríais.

Atacar naves en llamas más allá de Orión.

He visto Rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tannhäuser.

Todos estos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia.

Es hora de morir.

El 25 de junio de 1982 se estrenó en Estados Unidos una de las películas que marcarían un hito dentro del género de la Ciencia Ficción¹. Ambientada en el año 2019 en Los Ángeles, su director nos mostraba un futuro relativamente cercano, a menos de 40 años de su rodaje. Esto causó mucho estupor entre los aficionados al cine, un lugar conocido y un tiempo tan cercano... La intención inicial era situarla en una ciudad llamada San Ángeles², lo que insinuaría que todas las grandes ciudades de la Costa Oeste se habrían unido, desde San Francisco hasta Los Ángeles, más de 600 km de zona urbanizada junto

1. Este film que fue un fracaso comercial en su estreno, con el tiempo se ha convertido en una película de culto. Inicialmente basada en un libro de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, el guion sufrió muchas variaciones y pasó por varios autores hasta llegar a la versión definitiva.

2. Este nombre se usó en la ciudad de *Demolition Man*.

2 Vista aérea de la ciudad de Los Ángeles de *Blade Runner*.



a la costa. La oscuridad y la contaminación existente desvirtúan totalmente la imagen idealizada que tenemos de la costa de California. Apenas hay nada que nos recuerde a Los Ángeles, no encontramos las grandes autopistas, ni paseos marítimos, ni espacios de recreo. Los coches vuelan y atosigan el espacio aéreo, no hay zonas de descanso y además en ningún fotograma se ve el mar.

En los primeros minutos del film la cámara se mueve por una superficie infinita de edificios dentro de una densa niebla. Una serie de chimeneas de carácter industrial explotan periódicamente expulsando aún más contaminación al medio ambiente. Dentro este espacio destaca una especie de pirámides mayas actualizadas, se trata de la sede de la compañía Tyrell.

Los vehículos que aparecen en *Blade Runner* siempre tuvieron un lugar importante en el diseño de los decorados. Para diseñar el "spinner" se contrató al artista Syd Mead³ que finalmente colaboró en todo el rodaje definiendo todo tipo de elementos, decorados, objetos, vehículos

Una de las peculiaridades de Ridley Scott es el grado de detalle con el que rueda cada escena. Esta característica

3. La obra de Syd Mead la podemos disfrutar en películas como *TRON*, *Short Circuit*, *Johnny Mmemonic* o *Elysium* por citar algunos. También colabora con estudios de arquitectura en la creación de renders.

4. Este planteamiento no deja de tener lógica si recordamos que unos años antes, en 1977, Renzo Piano y Richard Rogers acaban de terminar uno de los museos más emblemáticos en esa década, el *Centro Pompidou*.



La idea inicial de Ridley Scott era rodar siempre en exteriores, por la ciudad de Los Ángeles, pero era casi imposible conseguir la iluminación adecuada de cada escena, así que se rodó en plató usando una calle que ya había aparecido en *El Halcón Maltes*, pero adosando cientos de tuberías a las fachadas para dar esa imagen de futuro.

Como es evidente una gran ciudad sin grandes pantallas de publicidad no tiene cabida ni en el universo de Scott, ni tampoco en el mundo real. Ejemplos de ello los encontramos en Nueva York, Times Square o en Londres, Picadilly Circus, por lo que Los Ángeles también debería tener su rincón de publicidad en el film, grandes pantallas cubren rascacielos donde una mujer oriental nos ofrece beber Coca-Cola⁵. En ese ambiente denso, extraños y modernizados zepelines cruzan la pesada atmosfera para proponernos viajar fuera de la tierra a las nuevas colonias donde el aire es respirable.

En el afán de conseguir un máximo nivel de realismo, dos de los interiores de las viviendas que aparecen en el largometraje existen realmente, uno es el edificio Edificio Bradbury y otro la casa Ennis-Brown.



- 3 Vista de una de las calles con todas las instalaciones vistas por las fachadas.
- 4 Detalle de la maqueta de una de esas calles.

5. Las compañías que usaron este sistema para publicitarse eran en aquellos tiempos las más modernas y las más prestigiosas, aparte de Coca-Cola, estaban Budweiser, Koss o Bulova. Nadie se podía esperar que la línea aérea Pan Am desapareciera y nunca pudiera llevarnos a otras colonias, que los avances en el campo de videojuegos dejaran en la estacada a Atari y por último, en la escena final en la batalla entre Deckard y Roy, un gran cartel de TDK se muestra imperturbable bajo la lluvia, tampoco nadie pensaba que el formato cinta de cassette dejaría de usarse apenas 10 años después del rodaje del film. Estos elementos luminosos sirvieron a Ridley Scott para iluminar de manera novedosa cada toma.

5 Vista del zeppelin desde el interior del edificio Bradbury.



El primero aparece tal y como es, y de hecho se rueda en él. El edificio Bradbury fue diseñado por George H. Wyman en el año 1893. El encargo partió del Lewis Bradbury. Wyman no era arquitecto y no volvió a trabajar en este campo, fue su difunto hermano, quien a través de una sesión de espiritismo le recomendó que aceptara el encargo porque le haría famoso. El edificio ha tenido todo tipo de usos, entre ellos ha sido sede del American Institute of Architects, además de aparecer en varios largometrajes.

En este edificio se sitúa la vivienda del creador de juguetes y genetista Sebastian, único habitante de todo el edificio lo que da aún más sensación de desasosiego al inmueble. Las grandes dimensiones de los espacios comunes también se reflejan en el interior de la vivienda, con una escala es muy exagerada, además los compañeros de piso de Sebastian, los androides que él diseña, son de todo tipo y tamaño, lo que dificulta aún más tener una referencia clara. Tras pasar la enorme puerta labrada de madera se llega un distribuidor abierto a dos estancias. Las paredes están decoradas con pilastras estriadas, aunque la altura del espacio es tal que no podemos distinguir el orden arquitectónico que las coronan. Todo



6 Exterior del apartamento de Deckard utilizando el molde de la vivienda Ennis Brown.

está cubierto de polvo y extraños objetos, desde libros, grandes jarrones, enormes volúmenes cubiertos con telas, donde la luz mortecina se filtra a través de unas sucias ventanas que se cubren con pesados ropajes. El exterior también se ve modificado por la “mágica” del cine, en frente mantiene el Million Dollar Theatre, pero su fachada cambia: aparece un pesado voladizo que se sujeta por dos achaparradas columnas con un peculiar fuste estriado.

El Deckard vive en una versión de la casa Ennis-Brown diseñada por Frank Lloyd Wright en el año 1924. Realmente no se grabó en la casa Ennis-Brown, se reprodujeron los moldes de la misma y se hizo un nuevo espacio de la vivienda en el estudio, razón por la que apenas existen similitudes entre la vivienda real y la escenográfica del protagonista. Encontramos un gran número de diferencias la real se organiza como un edificio apoyado en el terreno y con una distribución abierta al exterior, sus vistas son inmejorables y existen varias terrazas para poder disfrutarlas. Al contrario el apartamento de Deckard es una vivienda situada en un bloque comunitario accediéndose a ella a través de un ascensor con una llave de tarjeta magnética. Nada más

7 Vista del dormitorio del protagonista.



cruzar el umbral un gran espacio con una gran ventana al exterior distribuye la vivienda, el salón tiene un área de trabajo que se marca con una diferencia de altura, los pilares son muy poco esbeltos, lo que oprime más la estancia y a los personajes y la cocina es un pequeño apéndice de este espacio lleno de extraños aparatos sin entrada de luz natural. El aseo posee características similares a la cocina, mientras que el dormitorio mantiene el estilo del resto de la casa, apenas iluminación y con el mismo trazado geométrico en los paramentos. Para paliar la escasa luz natural, el mobiliario incluye luces en todos los lugares posibles, incluso en el apoyacabezas del sofá, también algunas estanterías están embebidas en el mobiliario, siempre respetando la disposición geométrica de decoración wrightiana. Sin lugar a dudas, uno de los mayores logros de los efectos especiales de este film lo disfrutamos cuando Deckard sale a la terraza y disfruta de las vistas de la ciudad.

La comisaría donde trabaja Deckard se construyó en el interior de la Union Station de Los Angeles, edificio construido en 1939 y diseñado por los John Parkinson y Donal B. Parkinson, con los cuales colaboraron otros arquitectos como Jan var der Linden. Para definir el

espacio policial se hizo una estructura en madera de forma provisional, donde se rodaron todas las tomas, pero cuando el protagonista se acerca al despacho de su jefe la cámara muestra en todo su esplendor el gran espacio de la estación.

Blade Runner, Estados Unidos, 1982. Duración: 112 minutos. Dirección: Ridley Scott. Productora: Warner Bros. Pictures. Guión: David Webb Peoples, Hampton Fancher (Novela: Philip K. Dick). Fotografía: Jordan Cronenweth. Música: Vangelis. 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.

do_co_mo_mo_ibérico

GIRAC

GRUPO DE INVESTIGACIÓN
DE ARQUITECTURA Y CINE
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID



Universidad de Valladolid

Dpto. de Teoría de la Arquitectura
y Proyectos Arquitectónicos