

DENIS VILLENEUVE

ARQUITECTURA Y EMOCIÓN

AUTOR: DAVID ÁLVAREZ VILLACÉ
TUTORA: SARA PÉREZ BARREIRO
COTUTORA: SILVIA CEBRIÁN RENEDO





UNIVERSIDAD de VALLADOLID

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA
GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

DENIS VILLENEUVE

ARQUITECTURA Y EMOCIÓN

AUTOR: DAVID ÁLVAREZ VILLACÉ
TUTORA: SARA PÉREZ BARREIRO
COTUTORA: SILVIA CEBRIÁN RENEDO
JULIO 2023

Fig. 1. Concept art de las Torres Wallace en *Blade Runner 2049* realizado por Deak Ferrand

HIPÓTESIS

Denis Villeneuve es un director y guionista francocanadiense que desde 1990 ha realizado diversas producciones, tanto en su tierra natal como en Hollywood, principalmente dramas psicológicos, pero según sus propias palabras siempre ha sido un apasionado de la ciencia ficción.

A través de sus últimos largometrajes Villeneuve ha demostrado tener una visión clara respecto a la arquitectura del futuro por lo que en este trabajo trataremos de desgranar estos elementos característicos y cómo, a través del lenguaje cinematográfico, el autor los utiliza para ahondar en las emociones y la forma de vida de los personajes. Las películas en torno a las que orbitaremos serán: *Arrival* (2016), *Blade Runner 2049* (2017) y *Dune: Part One* (2021). Cada una de estas películas tiene un planteamiento arquitectónico diferente: *Arrival* presenta un objeto arquitectónico monumental y alienígena; *Blade Runner 2049* está centrado en una ciudad Hight Tech heredada de la película original; y *Dune* presenta diversos planetas cuya arquitectura refleja la forma de vida de sus habitantes.

ABSTRACT

Denis Villeneuve is a French-Canadian director and screenwriter who since 1990 has made various productions, both in his homeland and in Hollywood, mainly psychological dramas, but according to his own words he has always been passionate about science fiction, something that he has shown with his latest films on which we will base this work.

Through his latest feature films, Villeneuve has shown that he has a clear vision regarding the architecture of the future, so in this work we will try to break down these characteristic elements and how, through cinematographic language, the author uses them to delve into emotions and the way of life of the characters. The films around which we will orbit will be: *Arrival* (2016), *Blade Runner 2049* (2017) and *Dune: Part One* (2021). Each of these films has a different architectural approach: *Arrival* presents a monumental and alien architectural object; *Blade Runner 2049* is centered in a Hight Tech city inherited from the original film; and *Dune* features various planets whose architecture reflects the way of life of its inhabitants.

Palabras Clave: Arquitectura, Cine, Ciencia Ficción, Brutalismo, Surrealismo, High Tech, Denis Villeneuve.

Keywords: Architecture, Cinema, Science Fiction, Brutalism, Surrealism, High Tech, Denis Villeneuve.

Fig. 2. Concept art de las cosechadoras de especia de *Dune: Part One* realizado por Deak Ferrand



ÍNDICE

¿QUIEN ES DENIS VILLENEUVE?.....	8
ARRIVAL.....	14
BLADE RUNNER 2049.....	26
DUNE: PART ONE.....	46
CONCLUSIONES.....	64
FICHAS TÉCNICAS.....	66
BIBLIOGRAFÍA.....	76
ÍNDICE DE FIGURAS.....	78

¿QUIEN ES DENIS VILLENEUVE?

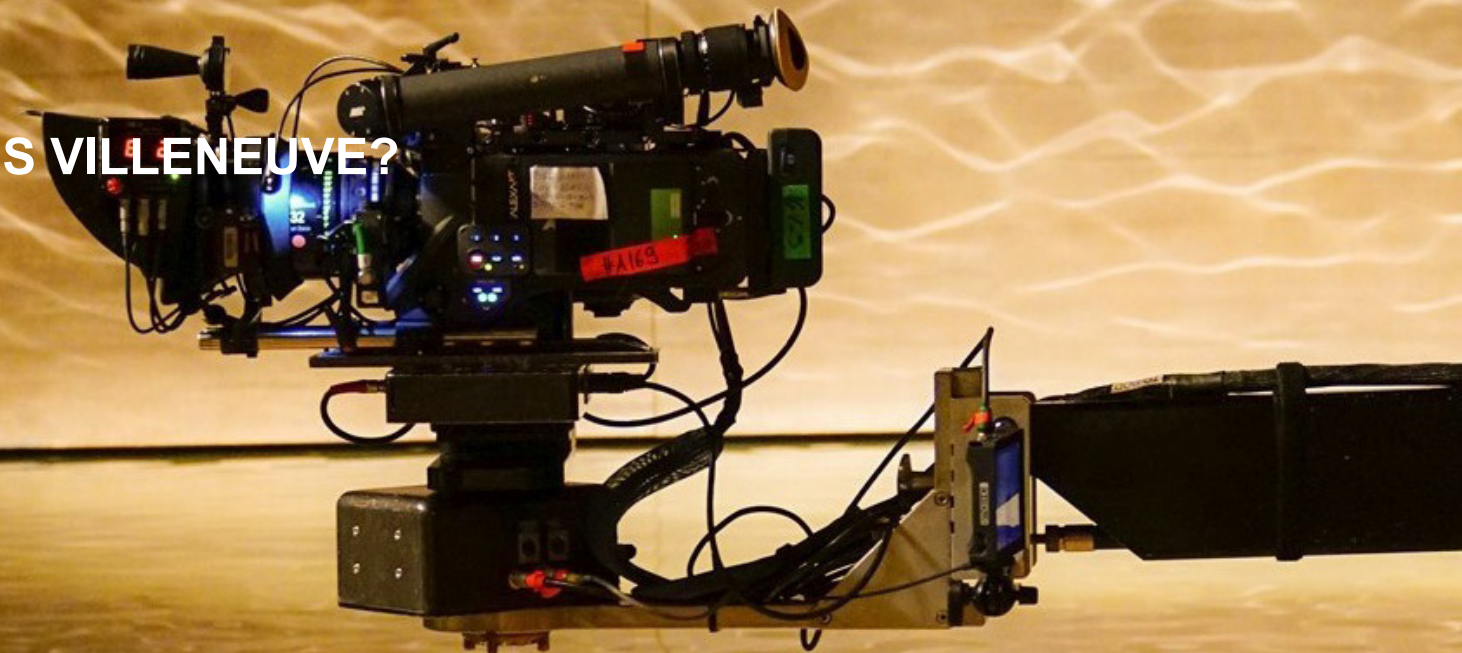


Fig. 3. Denis Villeneuve en el despacho de Niander Wallace durante el rodaje de *Blade Runner 2049*.

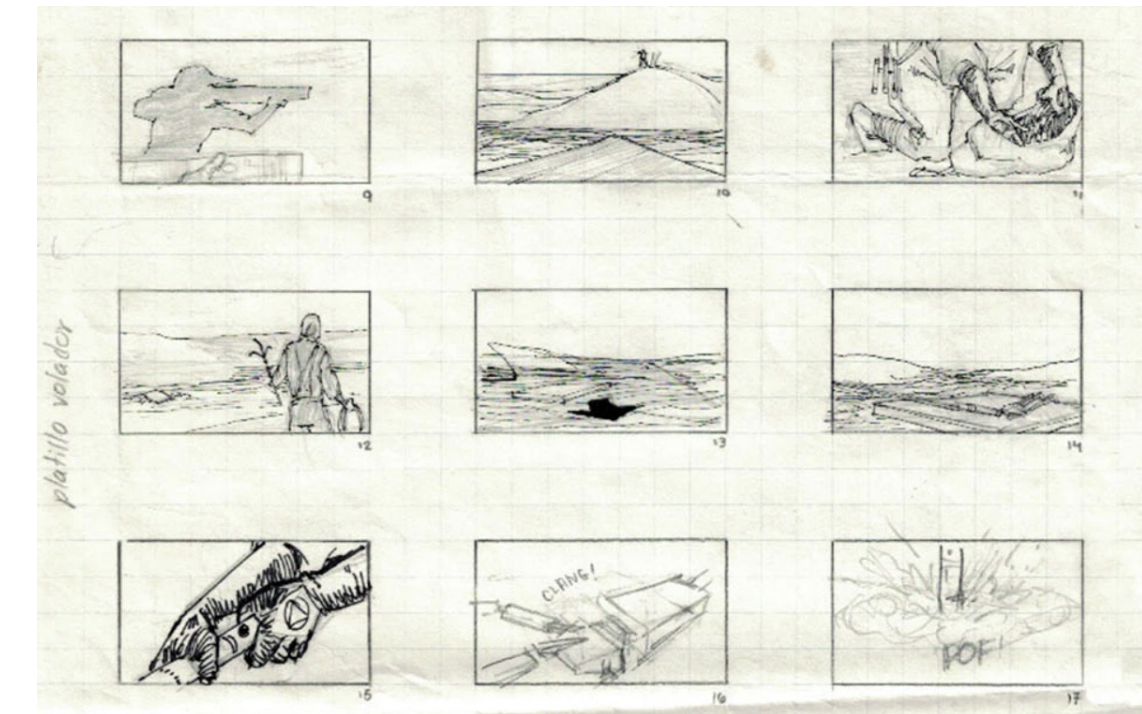
“Steven Spielberg tiene su propia firma, Martin Scorsese tiene la suya, al igual que Terrence Malick, Denis es uno de esos hombres. Él deja su propia marca en sus películas. Su firma está siempre ahí y eso es lo que le hace un verdadero artista.”

Patrice Vermette, diseñador de producción de Dune.

Denis Villeneuve es un guionista, director y productor francocanadiense que en las últimas décadas ha conseguido encontrar el equilibrio entre el cine de autor y el cine “comercial”. Nació en 1967 en Gently, un pequeño pueblo de Quebec donde se vio muy influenciado por las mujeres de su familia, sobre todo su madre y sus abuelas, abiertamente feministas, que le inculcaron unos valores que se verán reflejados en las protagonistas de sus películas. Tras leer varias novelas y comics de ciencia ficción que le regaló una de sus tías, comenzó a descubrir películas como: *2001:A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1967), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), o *Close Encounters of the Third Kind* (Steven Spielberg, 1977). Steven Spielberg se convirtió en uno de sus ídolos, debido a la forma única que tenía de dejar su marca en cada una de sus películas, inspirándole para hacer las suyas propias. Otro de sus referentes es Ingmar Bergman y su forma de ahondar en las emociones y los pensamientos de sus personajes a través de los recursos cinematográficos. Un dato interesante sobre Denis Villeneuve es que no tuvo acceso a una cámara de vídeo hasta su entrada en el instituto por lo que en lugar de grabar a sus amigos y familiares se dedicaba a hacer storyboards junto con su amigo Nicolas Kadima, hecho que probablemente le ayudaría a tener una visión más clara de lo que deseaba ver en sus películas posteriores, según las palabras del artista conceptual Deak Ferrand *“Si pudiese coger un lápiz y dibujarlo, no nos necesitaría”*.¹

Una vez en el instituto comenzó a hacer algunos cortos con sus amigos que le acercaron más al mundo del cine. Su interés por la ciencia ficción hizo que comenzase a estudiar ciencias, pero abandonó la carrera para estudiar comunicación audiovisual con especialización en cine en la Universidad de Quebec en Montreal, allí comenzó a desarrollar una visión más centrada en las emociones de los personajes a través de diversos cortos experimentales que realizaba con sus compañeros. Al completar sus estudios recibió una oferta para trabajar en Radio-Canada en el programa de televisión *La course destination monde*, donde un grupo de jóvenes fue enviado de viaje por el mundo teniendo que realizar un corto de 5 minutos por semana. En 1991 ganó un concurso para la productora y distribidora pública National Film Board of Canada, donde trabajaría mientras dirigía sus propios trabajos.

Una de sus primeras obras; *“REW-FFWD”* (1994), es una curioso corto-documental de 30 minutos en el que, a través de flashbacks y



flashforwards, se retrata la sociedad jamaicana. El corto está montado de forma que el protagonista tiene una conversación con un psiquiatra mientras ven la cinta a la que van rebobinando (REW) y avanzando (FFWD), a través de estas conversaciones que se escuchan por encima de la cinta vamos ahondando en las emociones y sensaciones del protagonista, al tiempo que nos sumerge en lo mejor y lo peor de la sociedad jamaicana, buscando mostrar los claroscuros del ser humano. El corto ganó premios en el festival de cine internacional de Locarno y en el New York Film Academy.

Su Opera Prima como director fue *Un 32 août sur terre* (1998) estrenada en 1998, película en la que también escribiría el guión. Se trata de un drama romántico en el que la protagonista, Simone, tras tener un accidente de tráfico se replantea su vida y decide tener un hijo con su mejor amigo Philippe. Se estrenó en el festival de Cannes de 1998 y fue la seleccionada para representar a Canadá como mejor película de lengua extranjera en los premios Oscar de 1999, a pesar

Fig. 4. Storyboard de *Dune* dibujado por un amigo de la infancia de Denis Villeneuve.

“Nicolas era un gran artista, así que él hacía los dibujos y yo contaba las historias” Denis Villeneuve en una entrevista con The Hollywood Reporter

1. LAPOINTE T. (2021) *El arte y el alma de Dune*. (Pag. 25)

Fig. 5. Los protagonistas de *Un 32 août sur terre* se reencuentran en una estación eléctrica.

Fig. 6. Sumado a los toques surrealistas de la película, *Maelström* juega con planos y escenas habituales del cine Noir.

Fig. 7. El uso del blanco y negro acentúa el tono de *Polytechnique*.

Fig. 8. Momentos previos a la terrible escena en *Incendies*

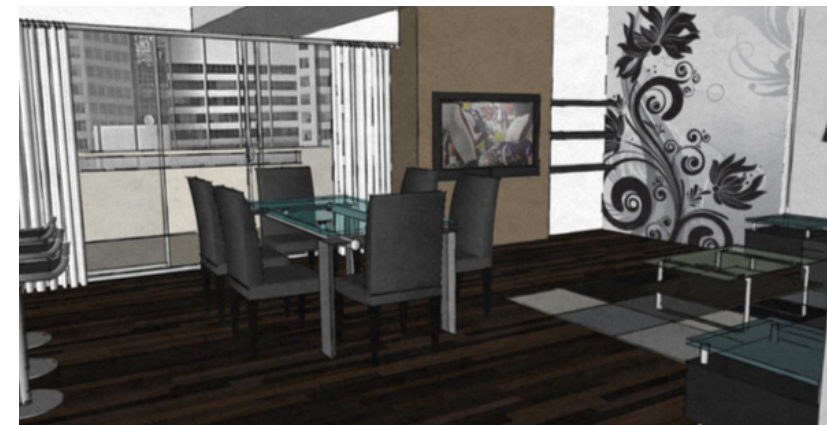
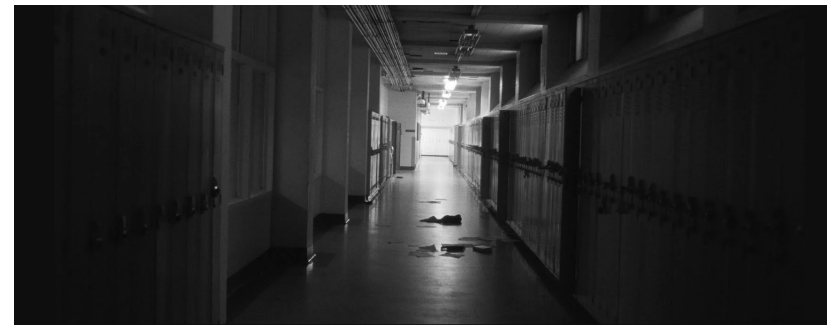
de no ser nominada.

Su siguiente obra *Maelström* (2000) nos muestra un escenario en el que una mujer comienza un romance con el hijo del hombre al que atropelló con fatales consecuencias, todo esto narrado a través de un pez parlante. La película fue galardonada con cinco premios Genie, premios de la academia canadiense, entre los que se encontraba mejor director, película y guión.

A pesar de la aceptación de la crítica ambas películas le dejaron insatisfecho, lo que le llevó a apartarse del mundo del cine nueve años mientras perfeccionaba su formación hasta alcanzar el nivel que realmente deseaba. Durante este tiempo realizó diversos cortos publicitarios, en los que trabajó por primera vez con el diseñador de producción Patrice Vermette. En este retiro llegó a la conclusión de que debía realizar películas que realmente significaran algo para él.²

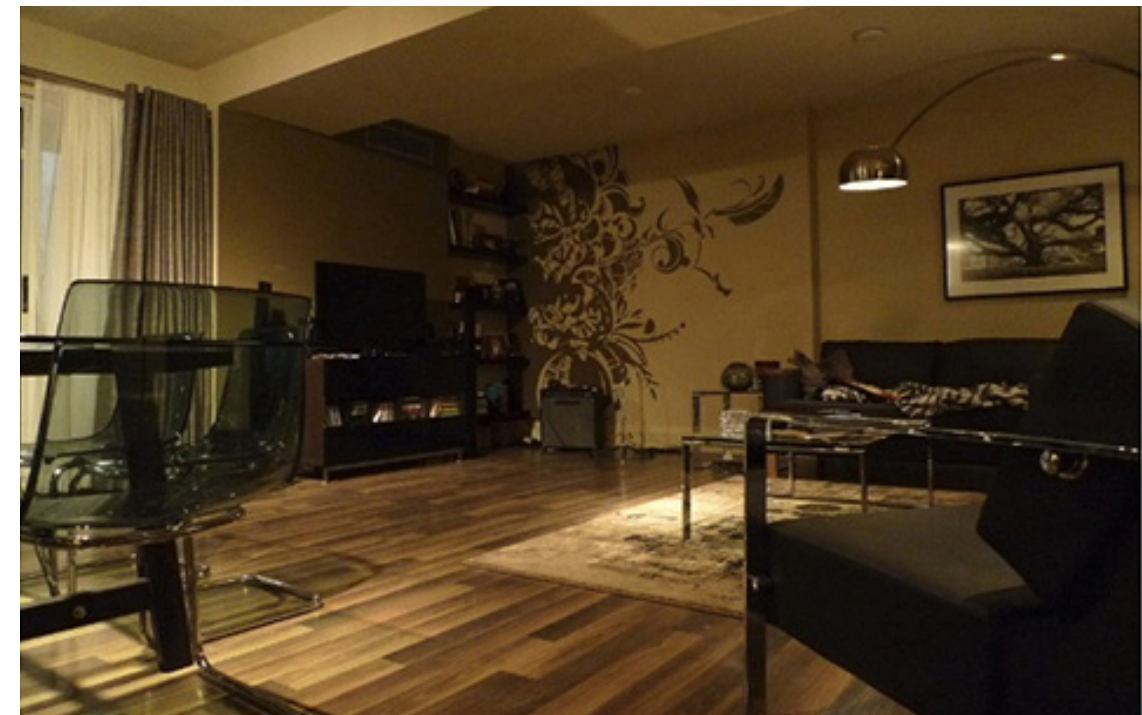
En el festival de Cannes de 2009 se estrenó *Polytechnique* en la que Villeneuve trabajó como guionista y director. Se basa en los hechos de la masacre de la Escuela Politécnica de Montreal el día 6 de diciembre de 1989, donde Marc Lépine, de veinticinco años, de veinticinco años, utilizando un rifle de asalto que poseía legalmente disparó contra veintiocho mujeres, matando a catorce de ellas, mientras reivindicaba luchar contra el feminismo, suicidándose con su propia arma tras el tiroteo. La película relata el asalto desde diversos puntos de vista, incluido el del tirador, y se centra en las víctimas y en cómo eran tratadas, tanto antes como después de éste. Durante la cinta la escuela politécnica se transforma en un personaje más, cambiando junto con el las sensaciones de los protagonistas, siendo en un inicio un lugar acogedor bien iluminado, a convertirse en un laberinto. De nuevo volvemos a ver como Villeneuve se interesa en gran medida por mostrar las emociones de sus personajes. *Polytechnique* ganó nueve premios Genie además de ser seleccionada por la asociación de críticos de Toronto como la mejor película canadiense.

Su siguiente película, *Incendies* (2010), se sumerge en un drama basado en la obra de teatro de Wajdi Mouawad del mismo nombre. Nawal Marwan pide en su testamento a sus dos hijos mellizos, Jeanne y Simon, que busquen a su padre, supuestamente muerto, y a su hermano, cuya existencia desconocían. Al final de la cinta los hermanos descubren que su hermano se convirtió en torturador, violando a su madre en la cárcel, siendo estos fruto de esta violación.



Uno de los momentos más tensos de la película es el flashback en el que tiene lugar la violación. Durante varias escenas se ve a Nawal en su celda escuchando como torturan a otras mujeres mientras canta para acallar los gritos. El espectador sabe lo que va a suceder, el torturador se mueve alrededor de Nawal examinándola, en el momento que va a comenzar la tortura hay un corte que parece un cambio de plano, pero realmente se trata de un flashforward. Visto desde el suelo el torturador abandona la habitación cerrando con un plano de Nawal hecha un ovillo en el suelo mientras emite gruñidos de furia.

Es una escena que presenta de forma muy clara la forma de dirigir de Villeneuve por diversos factores. El primero de ellos, es crear una gran tensión en una escena sin aparente violencia o tensión al aportar el conocimiento al espectador de que Nawal fue torturada y violada al final de su estancia en la cárcel. El segundo trata de su forma de interpretar este tipo de escenas crudas o dramáticas, ignorando elementos efectistas y centrándose en las reacciones de los personajes y cómo el mundo cambia para ellos. Y, por último, por el efecto que esta escena tiene sobre el personaje de Nawal, pues el objetivo del torturador era acabar con su determinación a través de la violación. Sin embargo, no es lo que rompe su determinación sino el quedarse embarazada y, sobre todo, el parto y abandono de los mellizos, que la devuelven al momento de impotencia inicial en el que tuvo que abandonar a su hijo que en ese momento cree muerto. Cabe resaltar que a lo largo de la película la prisión va deteriorándose, hasta convertirse en una ruina, como reflejo de la destrucción psicológica de Nawal. *Incendies* fue nominada al Oscar a la mejor película de habla no inglesa en 2010.



En 2012, durante la producción de la película Hispanocanadiense *Enemy*, Villeneuve volverá a entrar en contacto con el diseñador de producción Patrice Vermette que, posteriormente, le presentaría al también canadiense, artista conceptual y dibujante de storyboards Sam Hudecki, formando a partir de ese momento un equipo que rara vez trabajaría por separado. Según Sam Hudecki *“Conocí a Patrice Vermette en Enemy, donde me presentó a Denis Villeneuve poniendo en marcha una relación que ya abarca una década.”*³ *Enemy* también es el primer acercamiento Villeneuve al cine de ciencia ficción ya que esta adaptación de la novela de *El hombre duplicado* de José Saramago, presenta la historia con toques fantásticos de un hombre, que descubre que tiene un doble exacto con el que entra en contacto, desencadenando una serie de hechos con fatales consecuencias. Tiene cierto toque surrealista, gracias a planos con angulaciones extrañas, que buscan adentrarnos en la mente de sus protagonistas. En la cinta Villeneuve comienza a experimentar con los entornos de los protagonistas, mostrando sus diferencias a través de su vivienda, siendo la de Adam sencilla y poco iluminada, mientras que la de Anthoni es mucho más luminosa y espaciosa; a pesar de que

Fig. 9. Concept art del apartamento del protagonista de *Enemy* realizado por Patrice Vermette, basado en la descripción dada por Denis Villeneuve de que se trataba de “un hombre triston”.

Fig. 10. Fotografía del set de *Enemy*.

3. Reportaje sobre Patrice Vermette de la revista Kickass Canadian.

2.Cifr. Reportaje sobre Denis Villeneuve de Kickass Canadian

ambas tienen aproximadamente el mismo tamaño. *Enemy* se estrenó el 8 de septiembre de 2013 y fue galardonada con cinco premios canadienses Screen. Durante la grabación de *Enemy* Villeneuve participó en su primera superproducción de habla inglesa, *Prisoners* estrenada en 2013, con un elenco de actores de la talla de Hugh Jackman, Viola Davis o Jake Gyllenhaal que también apareció como protagonista en *Enemy*.

Sicario es la última producción de Denis Villeneuve antes de adentrarse en el cine de ciencia ficción, en ella retoma la figura de una protagonista femenina miembro del FBI que se ve envuelta en la lucha contra el narcotráfico en México. Se trata de un drama policiaco en el que la línea entre buenos y malos se difumina, abordando el tema de si el fin justifica los medios.

Denis Villeneuve siempre ha sido claro respecto a su deseo de dirigir películas de ciencia ficción. La primera de ellas es *Arrival*, estrenada el 1 de septiembre de 2016 en el festival de Venecia. Basada en “*La historia de tu vida*” de Ted Chiang, ganadora en 1999 del premio Nebula a la mejor historia corta. *Arrival* tiene como protagonista a Louise Banks una lingüista cuya vida cambia el día que doce naves alienígenas aterrizan en diversos puntos de la tierra. Al contrario que muchas películas basadas en extraterrestres que visitan la tierra, estos son totalmente pacíficos y solo buscan dar un “empujón evolutivo” a la raza humana compartiendo con ellos su extraño lenguaje, asemejándose al clásico de la ciencia ficción “*El fin de la infancia*”⁴ de Arthur C. Clarke aunque con un final y desarrollo menos dramático. La cinta recuerda a obras de la ciencia ficción clásica en las que el medio se utiliza para presentar temas de carácter filosófico, como la percepción del tiempo o el libre albedrío. Fue nominada a ocho premios Óscar, entre ellos al mejor director y mejor película, ganando únicamente el Óscar a la mejor edición de sonido.

Su siguiente película será *Blade Runner: 2049*, secuela de *Blade Runner* de Ridley Scott que, ante la imposibilidad de dirigirla escoge a Denis Villeneuve como director. Recoge los temas y estética cyberpunk de la original, pero añade nuevos elementos propios de las preocupaciones modernas, como son el cambio climático y la sobreexplotación de los recursos naturales. De forma similar a la original, el guión nos recuerda al *cine noir*, en el que el detective, o en este caso el Blade Runner, persigue a su presa de forma implacable difuminándose la línea entre el bien y el mal, aunque esta es aún más

difusa debido al hecho de que el cazador de replicantes es, a su vez, un replicante. Cabe destacar, que toma contenido descartado de la versión original, entre ellos la secuencia inicial basada directamente en un storyboard para un inicio alternativo en la original. Antes del estreno, el 3 de octubre de 2017, Villeneuve encargó a diversos artistas tres cortos que relatarían los sucesos entre las dos películas.

La última obra hasta la fecha de Denis Villeneuve es *Dune: Part One*, en la que también participó como guionista y productor. Se trata de la adaptación de la obra homónima de Frank Herbert en la que acompañamos a Paul Atreides en su camino para convertirse en el gobernante de toda la galaxia. Esta película es de gran importancia para el autor y en varias entrevistas, ha manifestado, que desde que leyó el libro de Frank Herbert cuando tenía 14 años ha soñado con adaptarla al cine “*me encantaría hacer una película para el adolescente que era entonces*”⁵. Fue bien recibida por la crítica, siendo nominada a 10 Premios Oscar ganando seis de estos: mejor sonido, mejor banda sonora original, mejor montaje, mejor diseño de producción, mejores efectos visuales y mejor fotografía.

4. La novela de “El fin de la infancia” relata la historia de como la humanidad, de una raza alienígena denominada superseñores, es capaz de trascender el mundo material dando un salto evolutivo, perdiendo en el proceso su individualidad e identidad.

5. Reportaje de la revista Hollywood Reporter a Denis Villeneuve.



Fig.11. Timotee Chalamet durante la grabación de *Dune: Part One*.

ARRIVAL



Fig. 12. Louise se desace del traje de protección y se acerca a la pantalla heptápoda.

“Quería contar una historia sobre personajes que pudiesen ver el futuro pero no cambiarlo, sabiendo que experimentarían al mismo tiempo una gran alegría y una gran pérdida”

Ted Chiang hablando sobre *La historia de tu vida*.



FICHA TÉCNICA

AÑO: 2016

DURACIÓN: 116 min.

DIRECCIÓN: Denis Villeneuve

GUIÓN: Eric Heisserer

MÚSICA: Jóhann Jóhannsson

FOTOGRAFÍA: Bradford Young

MONTAJE: Joe Walker

PRODUCCIÓN: Shawn Levy, Dan Levine, David Linde, Aaron Ryder.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Patrice Vermette, Paul Hotte, André Valade.

ARGUMENTO

Doce naves alienígenas aparecen en diversos puntos del planeta. Con la intención de comunicarse con éstos el gobierno de Estados Unidos contrata a la lingüista Louise Banks (Amy Adams) y al físico Ian Donnelly (Jeremy Renner) que, junto a otros expertos, entrarán en contacto con los denominados heptápodos.

Tras diversos encuentros con los heptápodos Louise logrará comunicarse con ellos a través de su sistema escrito.⁶ Llegado a cierto nivel de comprensión Louise preguntará a los heptápodos “¿Cuál es vuestro propósito en la Tierra?”, a lo que estos responderán “Entregar arma”.

En un intento desesperado por resolver un posible malentendido Louise e Ian se cuelan en la nave heptápoda para recibir el supuesto arma, que se trata realmente del lenguaje de los heptápodos, y por tanto de la capacidad de “recordar” el futuro, momento en el que se produce un ataque terrorista en la nave. Tras este suceso Louise aprovechará su percepción modificada del tiempo para hacer entrar en razón al general chino repitiendo las últimas palabras de su esposa fallecida, que el mismo le revelará en una gala meses más tarde.

La película cierra con una declaración de amor por parte de Ian que Louise acepta a pesar de conocer el desenlace de ésta.

Fig. 13. Uno de los carteles promocionales de *Arrival*, de los que se realizaron doce carteles similares, cada uno representando uno de los lugares de aterrizaje.

6. Se trata de un sistema que no tiene relación con el habla, expresa la totalidad de las frases a través de un único símbolo. Ted Chiang lo define como un sistema semasiográfico.



Fig. 14. Denis Villeneuve, Bradford Young y Amy Adams durante la grabación de *Arrival*.

El inicio de la producción de *Arrival*, o *La Llegada* en España, fue bastante accidentado. Los productores Dan Levine y Dan Cohen estaban interesados en crear una película de ciencia ficción con un alto componente emocional, ya que era un género que apenas se había explotado en los últimos años. “No creo que hayamos visto nada así desde *Encuentros en la tercera fase*” comentaba Aaron Ryder que se sumaría más adelante a la producción. Con esta idea en mente contactaron con Eric Heisserer para que comenzara a esbozar un primer guión con el que conseguir la financiación necesaria para poder sacar adelante el proyecto.

No fue hasta más adelante, durante la visita de Denis Villeneuve a Estados Unidos por la nominación de *Incendies* al Óscar a la mejor película extranjera, cuando Dan Levine se puso en contacto con el director francocanadiense. Dan Levine le preguntó en qué tipo de películas le gustaría trabajar este respondió “llevo deseando hacer ciencia ficción desde que era niño”.⁷ En ese momento Dan le comentó que estaba trabajando en la adaptación de *la historia de tu vida*, de la que aún no tenían los derechos. Gracias al interés de Denis Villeneuve en la dirección y el apoyo económico de 21 Labs consiguieron contactar con Ted Chiang y hacerse con los derechos de su historia. Según Dan Levine “Cuando Ted nos preguntó qué tipo de director

teníamos en mente le dijimos que viese *Incendies*. Tras verla esa fue una de las razones por las que nos confió sus derechos”.⁷

El relato de Ted Chiang gira entorno a la hipótesis de Sapir-Whorf, según la cual el idioma determina la forma de pensar e incluso de percibir el mundo⁸. De esta forma al aprender un nuevo idioma nuestra forma de pensar cambia, llevándose al extremo durante el desarrollo de la trama al permitir a la protagonista “recordar” el futuro. Para mostrar esto Denis Villeneuve decidió innovar en la forma de contar la historia. A excepción de la secuencia del prólogo, la película está narrada de forma lineal pero, presentando la historia desde el punto de vista de la protagonista, cuya forma de percibir el tiempo va cambiando a lo largo de la película, por lo que a lo largo de la cinta se plantean como flashbacks o flashforwards lo que en realidad son recuerdos. Personalmente no pude evitar recordar la película *Memento* de Christopher Nolan, director del que el propio Villeneuve se ha declarado fan, debido a que ambas están relatadas desde el punto de vista de una persona cuya memoria funciona de forma diferente, permitiéndonos, a través del montaje, adentrarnos aún más en la mente de los protagonistas, dándole una mayor profundidad a la trama.

Aunque presenta un acontecimiento a nivel global, al seguir a la protagonista, solo se utiliza un reducido número de localizaciones, principalmente tres espacios: la vivienda de Louise; el campamento militar y sus alrededores; y la nave de los heptápodos. Además de estas tres localizaciones principales la película muestra imágenes de una ciudad, que, a través de conversaciones, relacionamos con el estado de Montana en Estados Unidos. Sin embargo, curiosamente, debido a la familiaridad del equipo de producción y de su cercanía al estudio de grabación la mayoría de estos entornos se encuentran situados en Montreal en la provincia canadiense de Quebec. Uno de los espacios más evidentes de esto es la universidad en la que trabaja Louise, grabada en la HEC de Montreal.

Denis Villeneuve considera que los actores y él personalmente consiguen una mayor inmersión si trabajan en entornos reales y reducen al mínimo los efectos visuales (en adelante VFX), por tanto, la mayoría de los espacios que vemos durante la película son sets montados en el estudio de Montreal o localizaciones reales. De los más sorprendentes es el interior de la nave heptápoda construido en su totalidad en el estudio o, incluso, el campamento militar.

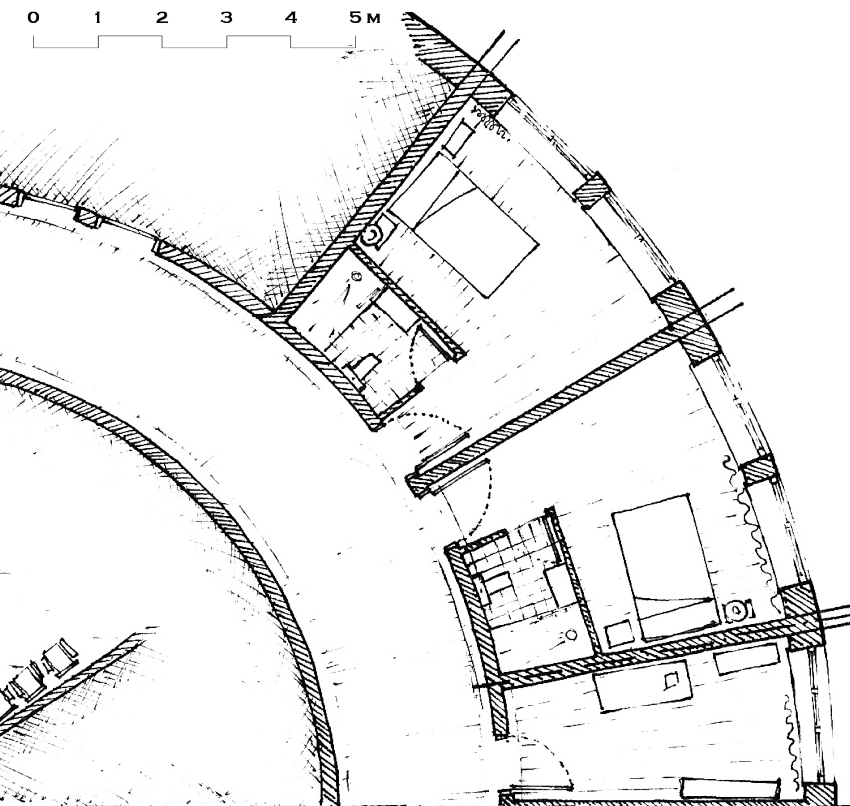
PRÓLOGO/ EL HOSPITAL

“Solía pensar que este era el principio de tu historia.

La memoria es extraña, no funciona como yo pensaba, estamos tan limitados por el tiempo, por su orden [...] pero ahora no estoy tan segura de creer en principios y finales, hay días que definen nuestra historia más allá de nuestra vida, como el día en que ellos llegaron.”⁹

La secuencia inicial de *Arrival* es muy potente pues establece las bases de lo que se va a ver a lo largo de la película. Se trata de un resumen de la historia de Hannah, la hija de Louise e Ian, los protagonistas.

El prólogo es, en realidad, un recuerdo de Louise, y así es como se presenta a los espectadores, que en un inicio piensan que es un resumen de la vida de la protagonista antes del comienzo de la historia. La secuencia da una pincelada a la forma en que funciona la memoria, debido a que es selectiva y recuerda unas imágenes mejor que otras. Cuando Louise está recordando a su hija todo lo demás esta borroso, como si no fuese capaz de recordarlo, y solo es tras la muerte de Hannah cuando el fondo se puede ver claramente, pues el foco de atención de Louise ha desaparecido. Es interesante cómo



este concepto se retomará durante la película de *Blade Runner 2049* para decidir que recuerdos son o no reales, al relacionar aquellos totalmente nítidos con recuerdos falsos.

En la secuencia del prólogo aparece un espacio que apenas es captado por el espectador pero que tiene gran importancia dentro del contexto general de la película: el Hospital. Está construido para mostrar la vida y la muerte como un ciclo, el edificio tiene una planta circular. En el anillo exterior estarían situadas las habitaciones y las consultas, mientras que en los anillos interiores se situarían los elementos de circulación y salas de espera. A nivel arquitectónico, dentro de un análisis que no tuviese en cuenta la película, la composición del edificio tiene cierto sentido, pues la iluminación y ventilación natural favorecen las condiciones de habitabilidad del edificio, mientras que el deambulatorio interior facilita la rápida distribución de los pacientes. Pero donde cobra mayor importancia la tipología y el programa es dentro de la película, pues los espacios con luz natural se relacionan con Hannah, y los espacios interiores con su muerte, recalando de esta forma que para Louise la muerte de su hija significa la pérdida de la mayor fuente de luz de su vida. “La forma circular que evoca al ciclo de la vida le dio fuerza extra al simbolismo de la película”¹⁰

Cabe destacar que durante el prólogo se muestra una de las imágenes más representativas de la vivienda de Louise, el gran ventanal en dirección al lago. A lo largo de la película aparecerá de manera recurrente y se utilizará como punto de anclaje a través de la historia.



Fig. 15. Planta del Hospital. Dibujo del autor.

Fig. 16. Louise juega con su hija Hanna en una escena muy iluminada.

Fig. 17. Tras la muerte de Hanna la escena queda en penumbra y podemos percibir el fondo.

9. Narración inicial de la doctora Louise Banks en *Arrival* (min 1-4).

10. Entrevista a Paul Hotte en la revista Set Decor.

7. LAPOINTE T. (2022) *The art and science of Arrival*. (Pag. 16)

8. MIGUEL TRULA E. (2016) *Esta es la teoría lingüística en la que se basa La Llegada, la película de ciencia ficción del año*. Artículo.

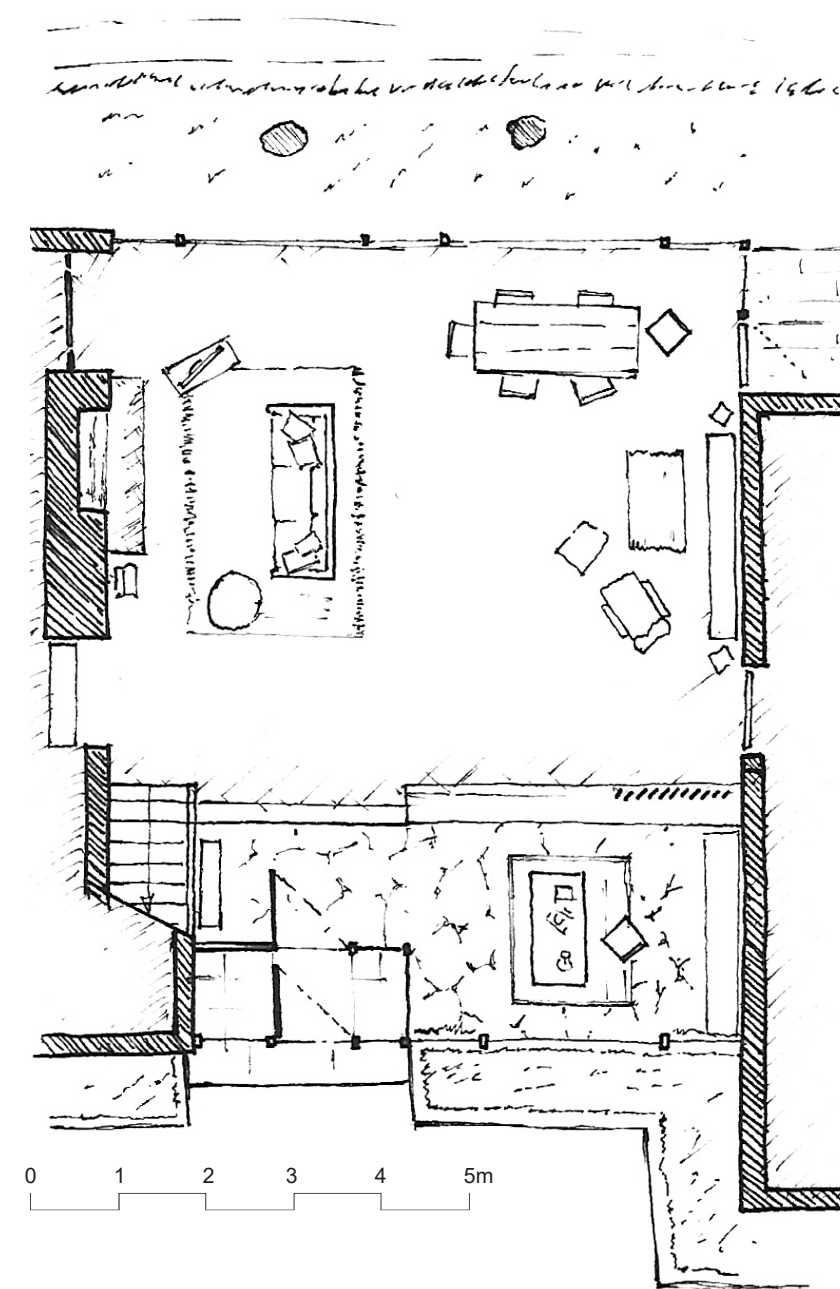
Fig. 18. Planta de la vivienda diseñada por Roger D'Atous dibujadas a partir de las escenas de la película. Se trata de una fracción de la vivienda, pues lo que se muestra en la cinta. Dibujo del Autor.

LA CASA DE LOUISE

Es difícil comprender la vivienda de Louise porque en la película solo vemos una fracción de esta, pues el equipo de producción decidió de manera intencionada "recortar" la vivienda. Pero no fue esa la única modificación que hicieron en la casa para el rodaje, sino que, durante la grabación, sacaron todos los muebles de la casa, a excepción de la mesa de cristal del comedor y la red decoraron basándose en la vivienda Jessica Coon, una lingüista con gran experiencia de campo, que formaba parte del equipo de producción. El nuevo mobiliario tiene formas muy claras y es prácticamente monocromático, con la intención de que aparezca en todo momento en segundo plano, y en muchas ocasiones muy difuminado, para evitar distraer la atención del espectador. El resto de la decoración de la vivienda busca reflejar el interés de Louise en otras culturas, con pinturas y esculturas que imitan dibujos y artefactos tribales.

En la película podemos ver como la vivienda está situada en un bosque junto a un lago, creando una imagen de aislamiento, tanto de la vivienda como de la protagonista. Se accede a través de un zaguán con dos puertas, que da acceso a la planta principal, sin ninguna barrera visual más allá de un nada tupido murete de lamas de madera. La planta principal se distribuye en dos alturas, el acceso junto con una zona de estudio y dos escalones por encima la sala de estar y comedor con el gran ventanal hacia el lago. En la planta superior, generando una doble altura sobre el estudio se encuentran las habitaciones de Hannah y Louise. Durante una entrevista para la revista Set Decor Paul Hotte, diseñador de decorados de la película, comentó que la habitación de Louise se encontraba en la planta baja, a la derecha de la entrada, muy probablemente en el volumen anexo¹¹, sin embargo, durante la grabación o el montaje de la película se decidió que esta estuviese en la planta superior como puede verse en la escena en la que un helicóptero recoge a Louise en su casa.

La vivienda de Louise es, por tanto, una localización real, una vivienda diseñada por el arquitecto canadiense Roger D'Atous en el pueblo de Vaudreuil-sur-le-Lac en Quebec. Roger D'Atous es uno de los máximos representantes de la arquitectura moderna canadiense. Fue estudiante de Frank Lloyd Wright entre 1952 y 1953 en el estudio Taliesin III, y desarrolló gran cantidad de proyectos, tanto residenciales como religiosos, a lo largo de todo Quebec, muy influenciados por la arquitectura de Wright y la arquitectura nórdica.



La vivienda de Louise está claramente influenciada por la arquitectura de Wright y especialmente por el conjunto Taliesin III en la que estudió y trabajó Roger D'Atous. En primer lugar, la vivienda al completo presenta una distribución en U, abrazando una plazoleta de acceso que da paso al estar de la vivienda, esta es la parte aprovechada para la película. Este estar permite una visual del lago a través de



la vivienda. De forma similar, el diseño original de Taliesin (1911) se componía por un volumen en U que abrazaba el acceso rodado y permitía una visual del lago a través de un pórtico. El programa de la vivienda diseñada por D'Atous se desarrolla principalmente en la parte central de la U dejando las alas este y oeste para otros usos como garaje o zona de trabajo. Frank Lloyd Wright dividió el programa

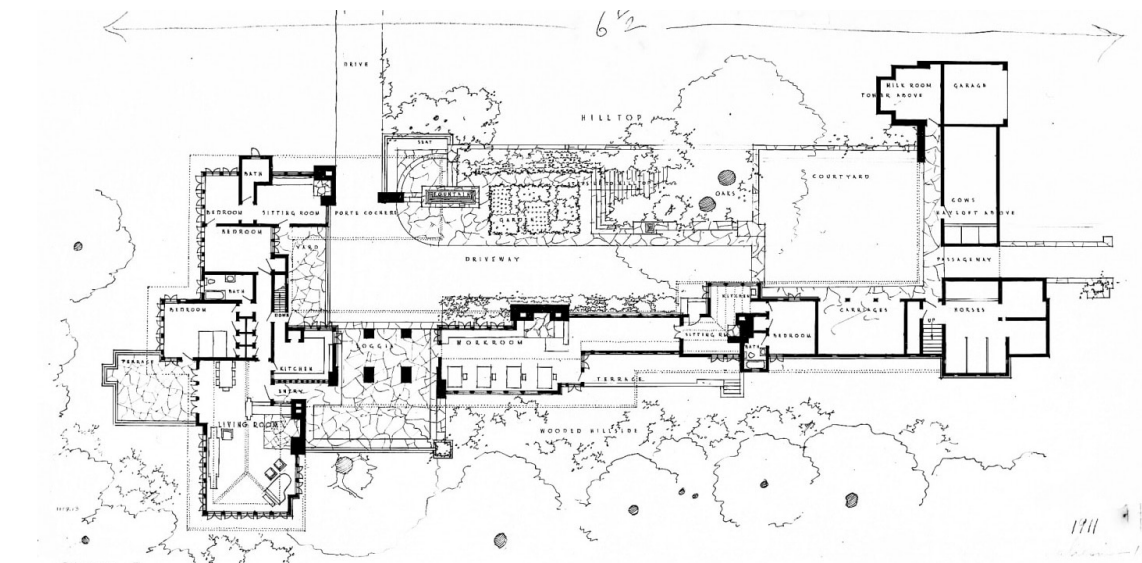
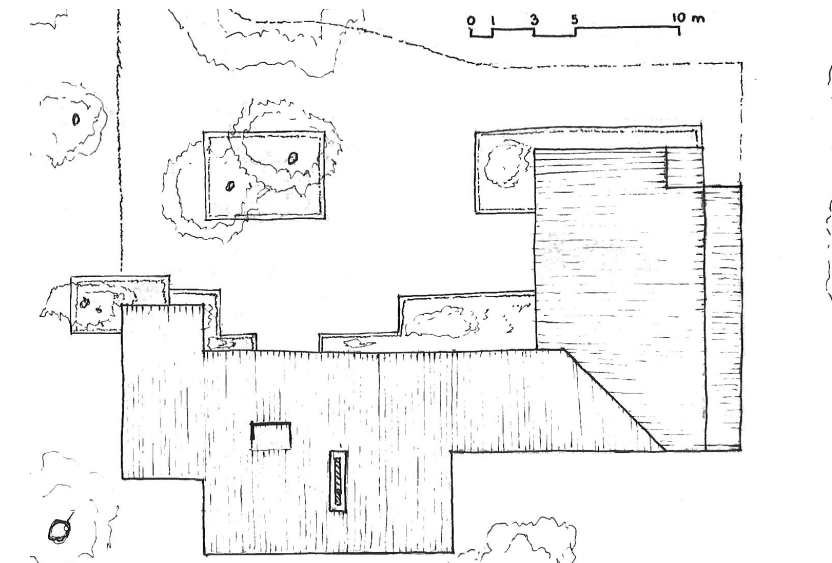


Fig. 19. Hall de entrada y estudio de la vivienda de Louise

Fig. 20. Planta de cubiertas de la vivienda diseñada por D'Atous

Fig. 21. Estar de Taliesin (1925)

Fig. 22. Planta de Taliesin (1911)



11. Cifr. Entrevista a Paul Hotte en la revista Set Decor.

Fig. 23. Vista del lago desde la casa.

Fig. 24. Interior de la nave Heptápoda.

Fig. 25. Alzado de la vivienda diseñada por Roger D'Atous dibujadas a partir de las escenas de la película.

de Taliesin de forma que centro y alas tuviesen usos diferenciados, concentrando la vivienda en el ala este; separando la zona de trabajo y el establo en la zona central y el ala oeste, respectivamente.¹²

Una vez en el interior de la vivienda nos encontramos con un juego espacial muy interesante, pero que es opuesto a lo que vemos en las casas de la pradera de Wright. Accedemos a través de una doble altura sobre una pequeña antesala, para reducir la escala en el estar principal de la vivienda. Por el contrario, en las casas de la pradera, y en concreto en Taliesin III (1925-1935) la entrada se genera a través de una zona de menor altura, reservando la doble altura y el juego con la cubierta para la sala de estar. A pesar de estas diferencias, la materialidad de la vivienda vuelve a presentar un punto común. Ambas dejan gran parte de los muros interiores vistos, remarcándolos e incluyendo suelos pétreos en el interior de la vivienda, detalle muy habitual de la arquitectura de Wright.

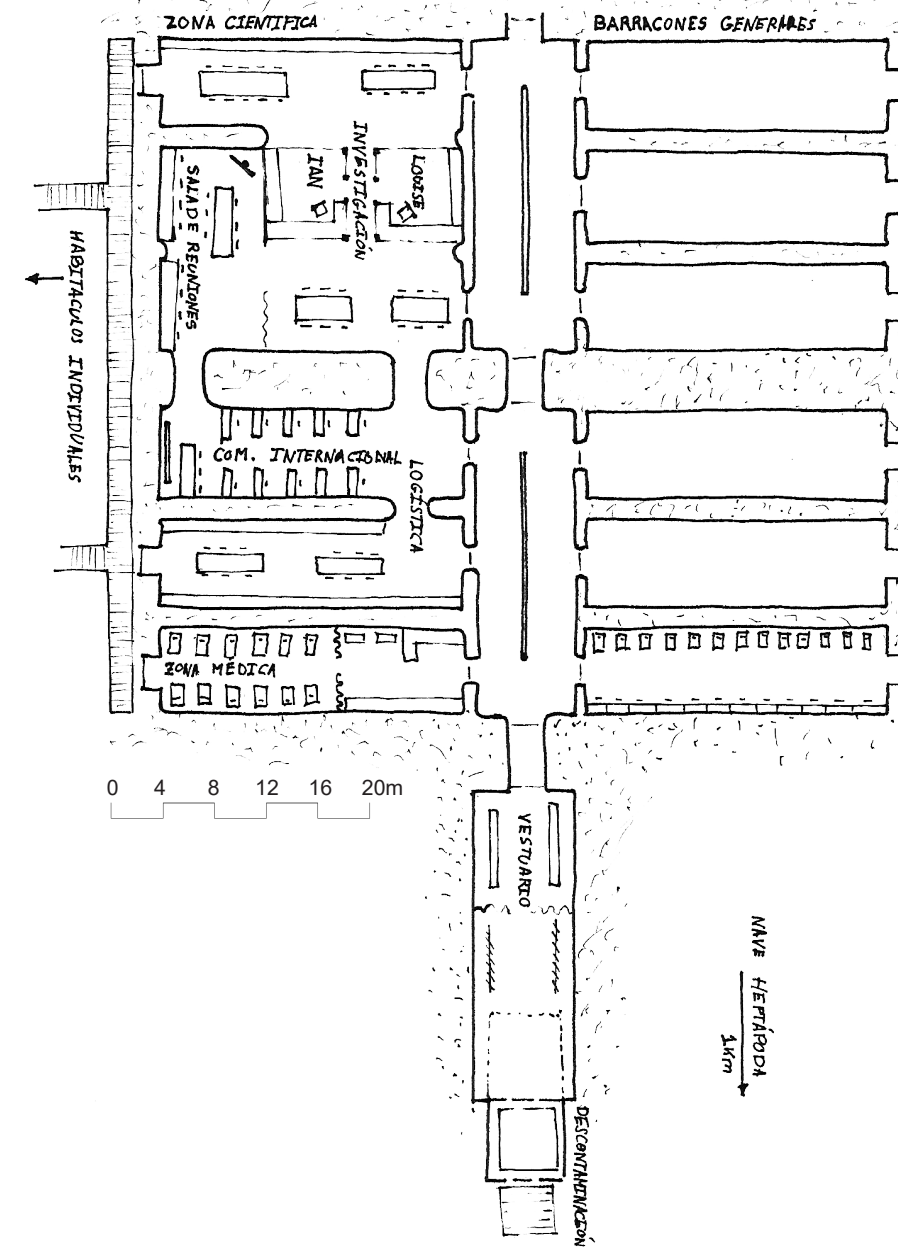
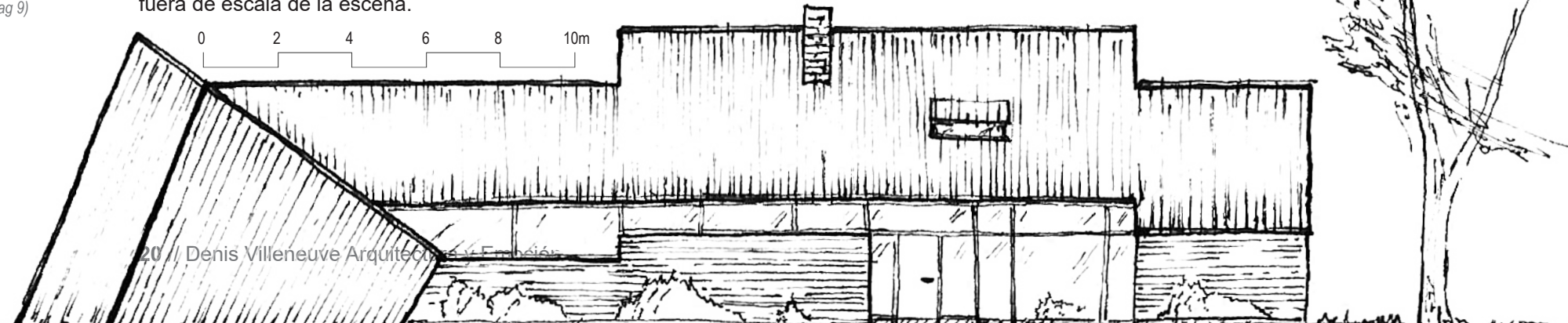
A lo largo de la película Denis Villeneuve buscará generar un fuerte contraste entre los humanos y los alienígenas. De esta forma, el punto de partida es la casa de Louise, en un punto intermedio se encuentra el campamento, debido a que este coloniza en algunas partes la nave Heptápoda, y por último estaría la nave. Para forzarnos a ver dicho contraste a lo largo de la película existen numerosos planos "espejo" entre diversas ubicaciones. Estos planos sirven tanto para mostrar diferencias como para hacer más palpable la transición de Louise.

El más importante y evidente de estos planos se da al contraponer el ventanal de la vivienda con la pantalla que sirve de separador en la Nave alienígena. Por una parte, la visión a través de la ventana de Louise nos transmite una cierta sensación hogareña, ya sea por la presencia de los muebles o elementos como los árboles o el agua. Por el contrario, la visión de la nave es fuertemente desconcertante, hecho que se resalta con la banda sonora, debido a la falta de referencias y fuera de escala de la escena.



12. Cifr. FUTAGAWAY.(2010) Residential Masterpieces 09 Frank Lloyd Wright, Taliesin, Taliesin West.(Pags. 13-25)

13. Tras la destrucción de Taliesin II en 1925 la casa quedó abandonada, hasta 1928, cuando Frank Lloyd Wright comenzó a idear lo que posteriormente sería the Taliesin Fellowship, materializada a partir de 1932. cifr. GOTTLIEB L. (2001) A way of life: an apprenticeship with Frank Lloyd Wright. (pag 9)



EL CAMPAMENTO MILITAR

Para crear el campamento militar buscaron el máximo realismo basándose en los campamentos montados en intervenciones militares de los Estados Unidos, sobre todo campamentos de ayuda humanitaria como los utilizados en inundaciones o terremotos. Denis Villeneuve insistió en que debía entenderse como un lugar de comunicación e investigación, por lo que se buscó reducir la presencia de armas al mínimo. Para dar la mayor imagen de realismo, James Dever, asesor militar, se encargó de la distribución de forma que concordase con la disposición que tendría un campamento de esas características. Las instalaciones de las tiendas vistas, a lo largo de la cinta podemos ver en todo momento los conductos de ventilación y cables colgando a lo largo de las "paredes" de las tiendas.

El campamento se encuentra aproximadamente a un kilómetro de la nave heptápoda y está formado por dos elementos, los módulos que corresponden a las habitaciones de los oficiales y el personal cualificado, como Louise e Ian, y el conjunto de tiendas que conforman un único elemento. El "edificio" está formado por tiendas de campaña tipo Alaska modificadas para generar el conjunto, dividido a su vez por un núcleo de comunicación, en dos partes: la zona científica y los barracones militares. El núcleo de comunicación está conformado por diversos pasillos de aproximadamente 2,30 m de altura que comunican ciertas estancias de las alas. Al final se encuentra la zona

Fig. 26. Planta del campamento militar dibujado a partir de las imágenes de la película.

Fig. 27. Vista aérea del campamento.



Fig. 28. Interior de la sala de comunicaciones en la que pueden verse las instalaciones vistas.

Fig. 29. Louise e Ian investigando el lenguaje Heptápodo.

de descontaminación, compuesta por una tienda donde se encuentra un área de vestuario, acompañada del espacio de descontaminación propiamente dicho, formado por una estructura amarilla donde se encuentran las duchas. El área que aparece en más secuencias es la zona científica, formada por cinco tiendas unidas por los laterales. Dos de ellas están reservadas para comunicaciones y logística, donde encontramos la tienda con una gran pantalla que comunica con las otras zonas de aterrizaje de los heptápodos. Finalmente, cuentan con una tienda central, que actúa como centro de operaciones, y las dos tiendas que conforman el centro de investigación donde se encuentran los despachos de Ian y Louise, formados por una estructura de aluminio con paneles transparentes.

Es interesante comparar en paralelo los espacios de trabajo de Louise. Tanto en su casa como en su despacho de la universidad, se muestra una gran cantidad de libros y artefactos de otras culturas en las estanterías. Gracias a esto, podemos intuir que le gusta tener los elementos de otras culturas a la vista para impregnarse de ellas. De



la misma forma, en el campamento militar ha llenado de imágenes del lenguaje heptápodo las paredes de su cubículo y tiene la mesa repleta de anotaciones sobre estos dibujos, dejando que las imágenes representativas de la “cultura” heptápoda la rodeen. Además, tanto en sus zonas habituales de trabajo como en el campamento militar, vemos como sobre la mesa papeles con anotaciones, haciéndonos ver como está estudiando el lenguaje alienígena de la misma manera que haría con uno terrícola. Estas escenas nos introducen a la forma de pensar de la protagonista, que se adentra en el problema de lleno, como sumergiéndose entre sus papeles. Esta forma de trabajar le llevará a empaparse del lenguaje heptápodo de tal forma que acabará pensando como ellos.



LA NAVE HEPTÁPODA

La nave heptápoda es muy diferente a las de otras películas de ciencia ficción, el elemento central de la película. Es un objeto con una forma muy definida, que exteriormente parece compuesta de un único material, sin ningún tipo de abertura. Recuerda vagamente a los clásicos platillos volantes, con la diferencia de no cuenta con ningún tipo de referencia. En un inicio la nave iba a ser esférica, o por lo menos circular, asemejándose a lo que aparece descrito en el relato de Ted Chiang, donde los alienígenas entran en contacto con los humanos a través de unos “espejos” semicirculares que utilizan para comunicarse usando una suerte de “videollamada”. La forma esférica fue rápidamente rechazada, pasándose a la “concha” que podemos ver en la película, basada en un planetoide descubierto cerca de Putón en 2004, llamado Haumea, en honor a la diosa hawaiana de la fertilidad. Según Villeneuve *“El ovoide crea una conexión visual con el nacimiento y la vida, pero yo también quería crear una representación inconsciente de la muerte”*.¹⁴

Antes de llegar al “objeto” final el equipo de producción pasó por diferentes etapas en las que experimentaba tanto con la forma como con la materialidad de este, llegándose a plantear superficies e interiores líquidos o creados a partir de luz. Este proceso creativo totalmente desligado de una realidad constructiva está fuertemente ligado al pensamiento del teórico francés Étienne-Louis Boullée, quien defendía que “la verdadera arquitectura es la generada por una inspiración creadora, en tanto que construir es solamente un proceso mecánico”¹⁵. La arquitectura del cine encaja perfectamente en la inspiración creadora de la que hablaba Boullée, puesto que obvia el proceso constructivo en favor de una espacialidad con un objetivo concreto. Boullée daba gran importancia a la relación entre las masas arquitectónicas y en cómo se relacionan a la hora de crear el volumen del edificio enfatizando la simetría y en como esta está estrechamente relacionada con el cuerpo humano. Este pensamiento llevó al teórico francés a establecer la esfera como la forma arquitectónica perfecta. Probablemente fuese esta familiaridad

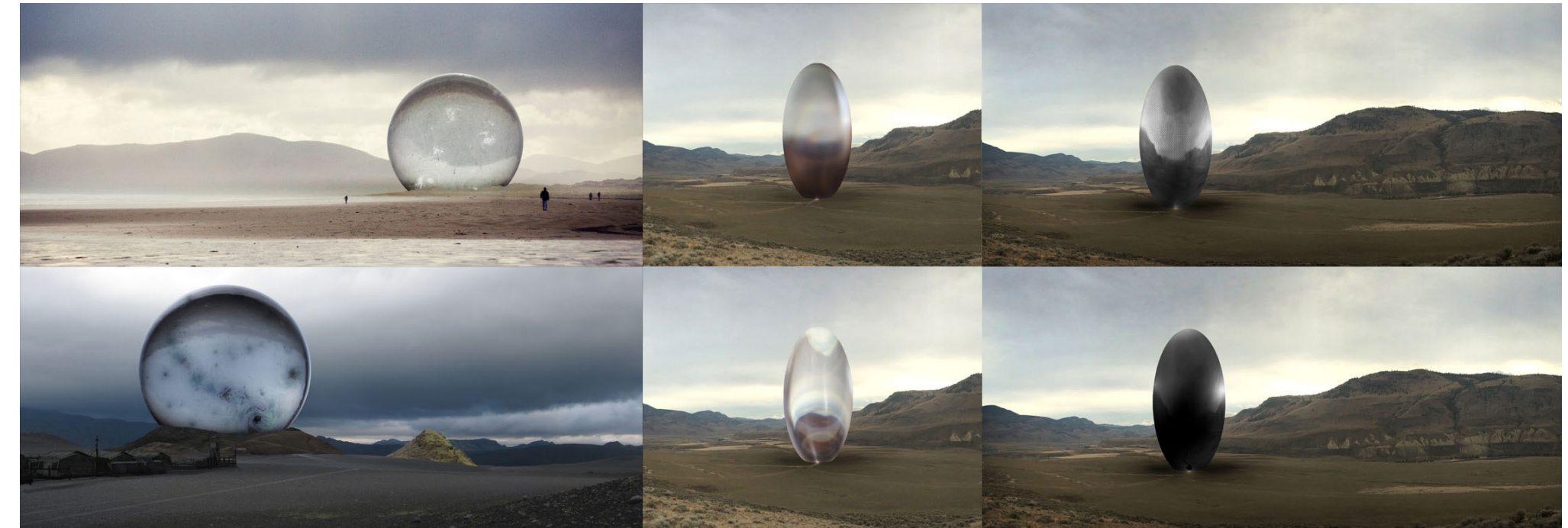


Fig. 30. Concept art de la nave heptápoda en los que se experimentó tanto con la textura como con la forma del objeto. Inicialmente este iba a estar en contacto directo con el suelo.

14. LAPOINTE T. (2022) *The art and science of Arrival*. (Pag. 75)

15. KAUFMANN E. (1980) *Tres arquitectos revolucionarios: Boullée, Ledoux y Lequeu*. Pag: 111.

Fig. 31. Diseño de la nave.

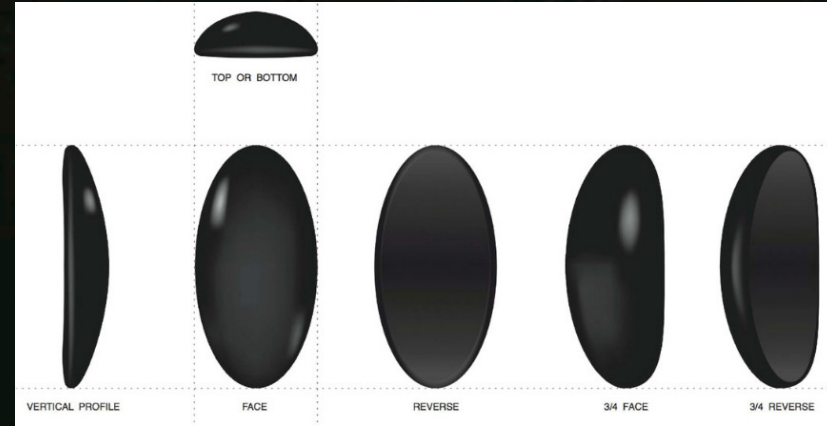


Fig. 32. Sección de la nave heptápoda.

de Boullée, del ser humano con la esfera lo que desechase esta forma para la nave heptápoda, anteponiendo una forma mucho más abstracta.

La forma de concha alargada permite a la nave aparecer como un hito en el paisaje, sobre todo en lugares como el gran valle donde se desarrolla la película. Como si se tratase un elemento religioso que domina el paisaje, recordándonos a los menhires de piedra con la peculiaridad de estar suspendido en el aire. Según la secuencia nos va acercando, y contrariamente a lo que nos imaginábamos desde la distancia, la nave tiene una textura rugosa muy similar a la del carbón.

El diseño de la nave fue intencionado, con la idea de generar cierta sorpresa al espectador, pues es totalmente homogénea, sin ninguna ventana, propulsor o saliente, alejándola tanto de la imagen de cualquier vehículo real como del imaginario colectivo de la ciencia ficción, en el que las naves alienígenas son amalgamas de elementos

adheridos a sus cascos.

La nave está muy relacionada con cómo los heptápodos perciben el mundo y sobre todo el tiempo. No posee ningún punto de referencia que nos indique cuál es su parte delantera o trasera, de hecho, se encuentra dispuesta en vertical, pero una vez en el interior parece que su dirección "horizontal" es la contraria. Se desconoce su dirección de movimiento, pues al moverse se colocan en horizontal como estrategia para alejarse de la tierra, sin embargo, en el momento que abandonan la tierra simplemente se desvanecen en una bruma, forma en la que probablemente aparecieron en primer lugar.

Una vez en el interior, la gravedad se ve modificada y nos conduce hacia una sala de grandes dimensiones donde nos encontramos con el primer heptápodo, que recuerda a un calamar gigante. El heptápodo es una criatura muy extraña para el espectador, tiene siete patas, que desde nuestra concepción es totalmente alienígena, ya que la vida animal de la tierra tiene números pares de extremidades, y, al contrario que cualquier criatura con la que nos hayamos enfrentado, no cuenta con referencias externas, como órganos extremos similares a ojos o boca, y por tanto, no sabemos cuál es la parte delantera o trasera de la criatura.

Al analizar la nave heptápoda en mayor profundidad, se aprecia cómo los heptápodos han adaptado ésta a los estándares humanos. Lo primero sería el acceso, la nave flota sobre la tierra a unos diez metros del suelo, porque es un elemento isótropo, sin puntos de anclaje, no hay un punto en el que la nave comience y, por tanto, no puede aterrizar. De esta forma, son los humanos los que tienen que comenzar el diálogo, accediendo desde la abertura de forma cuadrada en la parte inferior. Tras acceder al pasillo, llegado a cierto punto, la atracción gravitatoria se ve modificada dando un punto de referencia

al espectador. Es importante tener en cuenta que el pasillo tiene una sección cuadrada, por lo que hasta el momento en el que cambia la gravedad este puede interpretarse de muchas maneras; cualquiera de las caras podría ser el "suelo", o ninguna, manteniéndose la gravedad "normal" o inversa y actuando como un ascensor. Esta extrañeza y falta de referencias se ve reflejada en la película cuando, tras acceder a la nave la cámara cambia de plano para veamos a los protagonistas acceder a la "sala de audiencias", momento en el que la cámara se invierte, recalcando el hecho de que el arriba y abajo son un artificio.

Una vez atravesado el pasillo entramos en la "sala de audiencias" que establece un punto de referencia. En nuestra mente la sala estará situada paralela a la dirección ancha de la concha, pero, realmente, dentro de las ciclópeas dimensiones del artefacto es imposible saber cuál es su disposición real. Al fondo de la sala hay un panel transparente que comunica con la parte heptápoda de la nave. Lo que vemos en esta parte probablemente represente el resto de la nave: un espacio isótropo, con una atmósfera muy densa, casi líquida, en la que los heptápodos parecen estar flotando, el suelo está formado por esquirlas blancas similares a puntas de hielo. La suma del suelo y la atmósfera confieren a este espacio una cierta sensación de infinitud.

El espacio interior de la nave no sólo nos habla de los heptápodos y su forma de vivir, sino que también nos muestra su planeta natal. Por una parte, podemos deducir que podría tratarse de un gigante gaseoso, con una gran atmósfera y un núcleo congelado azotado por fuertes vientos que le confieren un aspecto esquirlado; y por otra, el gran espacio isótropo que es la nave nos refuerza la idea de que para los heptápodos todo es lo mismo, pasado, presente o futuro.

En *Arrival* Denis Villeneuve trata de introducir al espectador en el modo de pensar de los heptápodos. Utilizando para ello la arquitectura, que va de lo familiar a lo alienígena. La vivienda de Louise y la universidad son edificios a los que el espectador está habituado, con los que podría convivir en su día a día, pero a medida que avanzamos hacia el mundo de los heptápodos la arquitectura nos es más ajena y desconocida.

Comenzando por el campamento militar, las estancias forman un edificio comprensible, pero se alejan de lo cotidiano, al estar rodeadas de plástico e instalaciones flotantes. Pasando a las salas iniciales de la nave, que presentan una secuencia de espacios "lógica" con un pasillo de acceso que desemboca en una sala de audiencias, pero que,

a través de las texturas, dimensiones y el juego de gravedad inicial generan un entorno extraño. Culminando en el espacio heptápodo de la nave, donde la protagonista es transportada sin ningún punto de referencia espacial a un espacio isótropo donde la única referencia "terrestre" que se mantiene es la presencia de un suelo.

Además de este juego de espacios Villeneuve juega con la percepción del espectador, al presentar la arquitectura "familiar" a través de planos cortos, con luces cálidas y centrándose en los personajes. Mientras que los elementos "alienígenas" los muestra con planos monumentales, en los que los personajes quedan reducidos a manchas en la pantalla.

Fig. 33. "Sala de audiencias" de la nave Heptápoda.



BLADE RUNNER 2049



Fig. 34. Concept art de la ciudad de Los Angeles en Blade Runner 2049, realizado por Deack Ferrand.

Y la nada negro sangre empezó a tejer, un sistema de células encadenadas, en el interior de células encadenadas en el interior de células encadenadas, en el interior de un único vástago. Y horriblemente clara contra la oscuridad, una alta fontana blanca jugaba.

Fragmento de Fuego Pálido de Vladimir Navokov y referencia de K.



FICHA TÉCNICA

AÑO: 2017

DURACIÓN: 163 min.

DIRECCIÓN: Denis Villeneuve

GUIÓN: Hampton Fancher y Michael Green

MÚSICA: Hans Zimmer y Benjamin Wallfisch

FOTOGRAFÍA: Roger Deakins

MONTAJE: Joe Walker

PRODUCCIÓN: Broderick Johnson, Andrew A. Kosove, Cynthia Yorkin y Bud Yorkin.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Dennis Gassner y Alessandra Querzola.

ARGUMENTO

30 años después de los sucesos de la película original los replicantes están totalmente integrados en la sociedad, hasta tal punto que algunos trabajan como Blade Runner, este es el caso del protagonista KD6-3.7 (Ryan Gosling).

Durante una investigación K descubrirá los restos de una replicante a la que se le realizó una cesárea de urgencia, con estos datos su superior le ordenará deshacerse del niño. La investigación le llevará a la sede de la corporación Wallace. A partir de este momento Niander Wallace (Jared Leto) mostrará interés en la investigación y ordenará a su replicante Luv (Sylvia Hoeks) seguir a K. La investigación de K le llevará a un orfanato situado en los límites de la ciudad de Los Ángeles, donde encontrará un caballito de madera con una fecha grabada que se relacionan directamente con los recuerdos de K.

Tratando de desvelar su pasado K viajará hasta las Vegas, donde encontrará a Deckard (Harrison Ford) protagonista de la precuela y padre del replicante nacido. Tras este encuentro Luv ataca a K y secuestra a Deckard, momento en el que se descubre que, en realidad, el replicante nacido es la doctora Ana Stelline (Carla Juri).

Finalmente, K rescata a Deckard de las manos de la corporación Wallace. La película cierra con Deckard conociendo a su hija mientras K muere a causa de sus heridas.

Fig. 35. Cartel promocional de Blade Runner 2049.

Fig. 36. Fotograma del corto *Blade Runner 2049: Black out 2022*.

Fig. 37. Fotograma del corto *Blade Runner 2049: Nexus Dawn*, en el que podemos apreciar el uso del retrofiting al incluir cableados y otras instalaciones adheridos a las paredes.

Fig. 38. Fotograma del corto *Blade Runner 2049: Nowhere to Run*. Vemos como la Los Ángeles de 2049 está atestada de gente, que se agolpa sobre el mostrador de esta tienda.

Blade Runner 2049, es la secuela de la película de culto *Blade Runner*, estrenada en 1982 y dirigida por Ridley Scott que, ante la imposibilidad de dirigir su secuela, escogió personalmente a Denis Villeneuve como sustituto. Sucede 30 años después de la original y toma personajes y hechos clave de ésta para el desarrollo de la trama. *Blade Runner 2049*, vuelve a mostrarnos el interés del director franco canadiense por abordar temas complejos en sus películas, retomando el discurso en torno a lo que nos hace humanos de la película original y dándole una vuelta de tuerca.

Antes de adentrarnos en la película cabe destacar que, debido al dilatado espacio de tiempo entre los sucesos de 2019 y 2049, la productora, a petición de Denis Villeneuve, estrenó tres cortos que narran los sucesos más relevantes entre ambas películas, todos ellos mostrados al público meses antes que la propia película.

El primero de ellos dirigido por Shinichirō Watanabe, *Blade Runner 2049: Black out 2022*, se desarrolla durante una época convulsa en la que tras la aparición de los Nexus 8, sin límite en sus años de vida, algunos grupos humanos se dedican a cazar replicantes. Como respuesta un grupo de replicantes provoca una caída de la red destruyendo los servidores, de forma que se pierdan todos los datos sobre los replicantes, imposibilitando su identificación. Se trata de un corto de animación, en el que, de cierta forma, a través de su estética se adivina una visión más optimista del entorno, sustituyendo los ambientes grises, saturados de niebla y presentado un entorno más colorista repleto de luces de neón, en el que se siguen viendo edificios muy industrializados con las instalaciones inundando las fachadas.

El segundo de los cortos, *Blade Runner 2049: 2036: Nexus Dawn* dirigido por Luke Scott al igual que el tercero, narra el levantamiento de la prohibición en la fabricación de replicantes, aplicada tras los sucesos del anterior corto. Se presentan los nuevos replicantes Nexus 9 que, al contrario que sus predecesores, obedecen cualquier orden, incluida la de acabar con su propia vida. Aquí se presenta a Niander Wallace, que tras la compra de la corporación Tyrell pretende retomar la fabricación de replicantes. Wallace es un negociador implacable que no tiene reparos en saltarse la ley si eso le permite alcanzar su objetivo. La estética que rodeará a Niander Wallace se caracterizará por la presencia de colores cálidos y entornos “naturales”.

El tercero de los cortos, *Blade Runner 2049: 2048: Nowhere to Run*,



narra el suceso desencadenante de la película; Sapper, un nexus 8 que lleva ocultándose desde antes del apagón revela por accidente su identidad. En este corto podemos ver la ciudad de Los Ángeles mucho más masificada que durante la película de Ridley Scott, además de ampliarnos el trasfondo del personaje interpretado por Dave Bautista.

Blade Runner fue una película innovadora que modificó los estándares de la ciencia ficción creando su propio subgénero, el ciberpunk. Este subgénero se basa en una visión fatalista del futuro, con entornos sucios y un bajo nivel de vida entre la población, acompañados tecnología avanzada. Este contraste se plasma en la película original a través de edificios antiguos a los que se les acoplan diferentes instalaciones en el exterior. Esto fue denominado “retrofitting”, definido por Syd Mead, diseñador de arte en *Blade Runner*, como “la actualización o mejora de la maquinaria o las estructuras antiguas con la adición de nuevos complementos”.¹⁴ Es evidente que la inspiración de este “retrofitting” parte de la arquitectura “High Tech”, más teniendo en cuenta que apenas cinco años antes, en 1977 se había inaugurado el Centro Pompidou, diseñado por Renzo Piano y Richard Rogers. En el Centro Pompidou podemos ver la totalidad de las instalaciones discurriendo por el exterior, con distintos colores vinculados a su función, de forma que estas pasan a formar parte del diseño de la fachada.¹⁶ Esta dinámica prosigue en el interior, en el que tanto las instalaciones como las estructuras aparecen al desnudo, lo que permite maximizar los espacios de exposición al no “malgastar” espacio al ocultar las instalaciones. Esta funcionalidad constructiva será llevada a un nuevo nivel en 1981 por Richard Rogers en solitario, durante la construcción de el Edificio Lloyd’s en Londres. Este vuelve a presentar sus instalaciones al exterior de forma que, en caso de ampliación, o u avance en la tecnología que requiera mayores instalaciones, éstas siempre tendrán un espacio donde situarse.¹⁷

Blade Runner 2049 se desarrolla 30 años después de la original y el equipo de producción buscó esa sensación de paso del tiempo, no solo en el avance de la tecnología, o en el trato a los replicantes, sino en las consecuencias de lo que se ve en la película original. Tras años de polución descontrolada muestra el total desinterés de la población terrícola por controlarla, debido a la posibilidad de los más pudientes de abandonar el planeta hacia tierras más verdes. La tierra se ha convertido en un erial inhabitable, en el que nada crece y sus habitantes se ven obligados a vivir en atestadas ciudades para estar

Fig. 39. Fachada Este del Centro Pompidou.

Fig. 40. Interior del Centro Pompidou.

16. NEUMANN D. (1996) *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner*. (Pag. 150)

17. Cifr. PÉREZ, S. (2016) *Futuros tenebrosos en la ciencia ficción*. (Pag 20)



Fig. 41. Paneles Solares que alimentan la ciudad de Los Ángeles.

Fig. 42. Las calles de Los Ángeles.

18. LAPOINTE T. (2017) *The art and soul of Blade Runner 2049*. (Pag.16)

19. El brutalismo soviético tuvo su auge durante las décadas de 1950y 1970. Inspirado por Le Corbusier y Eero Saarinen destacan sus formas angulosas y estructuras vistas de hormigón armado. TASCHEN (2016) *La belleza del brutalismo soviético*.

mínimamente cerca de la supervivencia.

Ridley Scott le dio a Denis Villeneuve libertad para crear su propia visión de *Blade Runner*, por lo que el director franco canadiense contactó con Roger Deakins como director de fotografía, con el que también había trabajado en *Prisoners*, y con Sam Hudecki, artista conceptual con el que había colaborado en varias ocasiones para realizar los storyboards de sus películas. Ante la imposibilidad de contar con su amigo Patrice Vermette como diseñador de producción, Villeneuve contactó con el estadounidense Dennis Gassner. Juntos trataron de plasmar su propia idea del futuro de *Blade Runner*, utilizando técnicas similares a las empleadas en la película original. Denis Villeneuve siempre se ha mostrado partidario de los “efectos prácticos” en las películas por lo que, para la producción el equipo de Weta Workshop realizó numerosas maquetas. Se utilizaron para representar el exterior de la mayor parte de los edificios vistos y los espacios más amplios como el vertedero a las afueras de Los Ángeles. El uso de efectos prácticos no acabó aquí, pues se crearon numerosos platós en los estudios de Budapest, donde se llevarían a cabo el mayor número de escenas, el más grande es en el que se ubica el inmenso despacho de Niander Wallace.

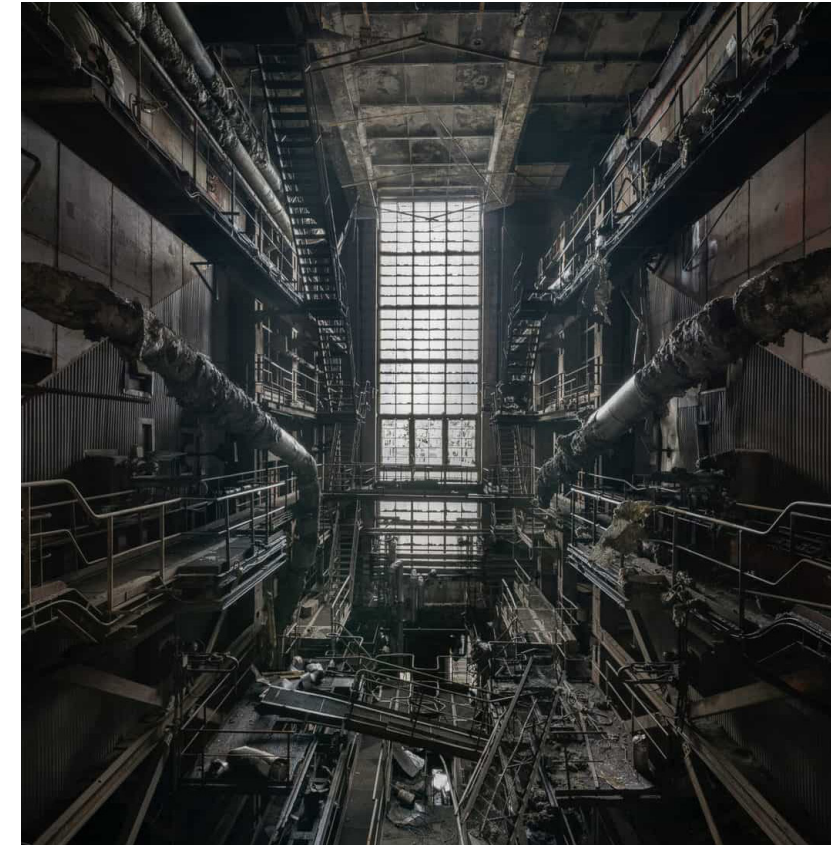
La primera imagen de la cinta muestra una gigantesca extensión de paneles solares, seguida de una vista aérea de una interminable sucesión de invernaderos, todo recubierto de una bruma constante



que oculta toda luz directa del sol. En esta sucesión percibimos un paisaje lejos de la ciudad masificada de la película original, pero que, aun así, nos muestra un mundo más fatalista, al mostrar cómo la ciudad se expande muy lejos de su límite físico, fagotizando su entorno para abastecer a su población. Cabe destacar que el protagonista se despierta poco antes de alcanzar su destino, indicando la gran distancia que lo separa de su lugar de origen.

La dureza de los espacios presentados en la película es un reflejo de lo que Denis Villeneuve quería transmitir. Dennis Gassner diría que “la brutalidad y el caos”¹⁸ se utilizaron como referencia a lo largo de la producción. Esa brutalidad la percibimos en el entorno de la ciudad de Los Ángeles, azotada continuamente por las inclemencias del tiempo, a las que responde con edificios rotundos, con fachadas repetitivas, sin ningún ornamento, similares a bunkers en los que la población se ve obligada a vivir hacinada. Es lógico pensar que para la construcción de estos edificios el equipo de producción se basara en el brutalismo soviético¹⁹, una corriente arquitectónica centrada en la construcción de viviendas sociales, en la que la utilización de estructuras vistas era a la par una decisión estética y económica.

Por otro lado, el caos es un elemento constante, cuando alejamos la cámara y nos permitimos ver más allá de los detalles. Estos rotundos edificios, muy ordenados en su concepción para maximizar el espacio utilizable, se agolpan dentro de unas manzanas caóticas y



masificadas, que recuerdan modelos de auto construcción totalmente descontrolados. Y así podríamos continuar a todas las escalas, una sucesión de esa brutalidad, ese funcionalismo controlado, que se agolpa dentro de un gran caos.

A pesar de que Roger Deakins afirmaba que “es una película que puede existir por sí misma”²⁰ es imposible separar una de la otra, pues es evidente el gran número de referencias entre ellas, además de las coincidencias en la concepción estética general. La película original plantea un mundo *High Tech* que ha colonizado los antiguos edificios, que se han llenado de instalaciones y elementos modernos añadidos a posteriori de forma que es imposible ocultarlos. Esta estética *High Tech* ha permeado a la versión de Villeneuve a través de los espacios exteriores, del entorno a pie de calle de la ciudad, en el que el capitalismo desenfrenado llena las vías de anuncios que invaden el espacio visual a través de hologramas saturados de información. La gente se viste con tejidos artificiales de vivos colores, al mismo tiempo que se protegen de las inclemencias de la ciudad con mascarillas, ya que vapores que emanan del suelo recordando los tintes noire de la película original. En estos puntos se ve la evolución con respecto a la *Blade Runner* de Ridley Scott, la ciudad avanza creando nuevos edificios, pero en los estratos más bajos de la sociedad, la vida es exactamente igual, con el único cambio de que en vez de comer sopa de fideos, comen un preparado artificial a partir de gusanos.

Situaciones como éstas nos muestran cómo el mundo de *Blade Runner* está fuertemente estratificado, y los estratos se identifican perfectamente con los edificios que habitan.

La clase más baja reside entre los desechos de los otros dos estratos sociales, materializando sus edificios con chatarra y viviendo entre las ruinas. El ejemplo más claro de esto es el orfanato Morrillcole, “construido” en el interior de unas gigantescas cúpulas medio derruidas, con un propietario que fuerza a los huérfanos a trabajar, con la excusa de que es lo único a lo que pueden aspirar. Gran parte de los planos del orfanato, sobre todo los de los hornos, fueron grabados en el interior de una central eléctrica de carbón en Hungría, construida durante el régimen de Stalin en los años 50 y abandonada en los 80.

El segundo de los estratos, la “clase media” vive en el interior de las ciudades en los innumerables edificios de fachadas repetitivas, que constantemente son colonizados por nuevas infraestructuras

Fig. 43. Interior real de la central eléctrica donde se gravó el orfanato Morrillcole.

Fig. 44. Set de grabación del exterior del laboratorio de la memoria. Puede verse el interés del equipo en presentar iluminaciones realistas al sustituir pantallas azules por análogos de otros colores.

20. LAPOINTE T. (2017) *The art and soul of Blade Runner 2049*. (Pag.16)

21. Los bunkers utilizados durante la Segunda Guerra Mundial sirvieron de inspiración para los interiores de algunos edificios.



Fig. 45. Mercado urbano de Los Ángeles. La imagen contrasta completamente con el ambiente gris de la mayor parte de las escenas.

Fig. 46. Asilo para ancianos situado en un edificio antiguo al que se ha realizado un proceso de "retrofitting".

e instalaciones que los obligan a adaptarse. Existen dos ejemplos representativos: el que más presente está durante la película es el edificio Moebius 21, donde se encuentra el apartamento de K y el asilo en el que vive el exBlade Runner Gaff, compañero de Decard en la anterior película.

Por último, estaría la clase rica, o las corporaciones, el estrato dominante en un universo hipercapitalista, cuyos edificios son de nueva construcción, con un aspecto monumental que destaca en la ciudad. El más singular sería la sede de la corporación Wallace.

Evidentemente no se pueden clasificar todas las construcciones dentro de estos tres tipos, pero nos permite ver cómo, a pesar de la decadencia de la ciudad, sus habitantes se amoldan a las circunstancias en función de sus posibilidades, y es esta forma de afrontar la realidad la que nos revela gran cantidad de información sobre ellos.

Uno de los espacios más representativo de la forma de vida de la clase baja en la ciudad de Los Ángeles es el mercado callejero. Se trata de una reducida "plaza" encajonada en la densa trama urbana de la ciudad, alrededor de la que se agolpan diversos comercios y otros servicios.

El principal elemento distintivo, y que nos llama la atención al instante,



es la forma invasiva en que se presenta la publicidad de los distintos establecimientos y productos. Esta publicidad ha pasado de ser un elemento en segundo plano, como podría darse actualmente con las vallas publicitarias, a convertirse en protagonista a través de hologramas que invaden el espacio público. Estos hologramas y carteles coloristas logran, en cierta medida, opacar la opresiva arquitectura que conforma la ciudad de Los Ángeles. De esta forma esta plaza del mercado crea, tanto en los habitantes como en los espectadores, un punto de evasión del ambiente de la ciudad.

Cabe destacar la gran presencia del "pueblo llano" en este punto. A través de su gran número y sus vestimentas nos introducen en el mundo suburbano de Los Ángeles. La gran aglomeración de gente nos muestra cómo las ciudades de la Tierra son probablemente el único lugar en que es posible la vida, puesto que están próximas a las producciones de alimento sintético de Wallace. Por otra parte, su vestimenta nos habla del estado ambiental de la ciudad. Visten con atuendos de invierno con un corte que recuerda a entornos soviéticos, que el equipo de producción denominó como Urban Snow Trash. Además de la ropa de invierno vemos como la gran mayoría se cubren el rostro con mascarillas, en algunos casos máscaras de gas, reforzando la sensación de toxicidad en el aire.

Para reforzar la individualidad de los habitantes de Los Ángeles se



diseñaron y crearon numerosas vestimentas y complementos que posteriormente se presentaron a los extras de la película para que los combinaran libremente.

Finalmente el Laboratorio de la memoria, nos presenta la forma de vida de aquellos con mayores recursos, pero que no llegan a los niveles desorbitados de Niander Wallace. Exteriormente presenta un edificio con claras influencias brutalistas, en el que los monolíticos volúmenes se superponen unos sobre otros. La masividad de las



piezas y la anecdótica presencia de ventanas nos presentan un edificio que busca aislarse del exterior, como si fuese un bunker que protege a sus residentes del ambiente tóxico exterior.

En el interior se encuentra el laboratorio propiamente dicho. Se trata de un espacio semi esférico de hormigón blanco con hendiduras a lo largo de su superficie. Este espacio además es la vivienda de la doctora Ana Stelline, que no puede abandonar el espacio debido a una enfermedad inmunológica.

El interior está inspirado en el Centro Darwin del Museo de Historia Natural en Londres, diseñado por C F Møller Architect, cuyo exterior forma un gran capullo de hormigón blanco que contiene el área de investigación entomológica que puede ser explorado por los visitantes. Dentro del capullo el espacio se divide en dos áreas para evitar que los visitantes interfieran o puedan contaminar las investigaciones al tiempo que les permite disfrutar de la colección.

En la ficción el laboratorio posee una gran relación con el capullo de una oruga. Por una parte, presenta una pequeña antesala que se comunica con el espacio principal a través de un cristal, actuando de forma análoga al Centro Darwin, pues protege a la doctora Stellin de cualquier posible contaminación. Por otra parte, se presenta como un lugar en el que se produce una metamorfosis, puesto que es aquí donde la doctor crea los recuerdos de los replicantes y, tanto la película original como de esta, establecen que son los recuerdos lo que hace humanos a los replicantes. Esta idea se ve finalmente sublimada a través de la trama de la película, ya que la doctora Steline es un replicante nacido, el último obstáculo que los humanos interponen para considerar a estos máquinas.

Fig. 47. Interior del Laboratorio de la Memoria

Fig. 48. Exterior del Laboratorio de la Memoria con una clara influencia Brutalista.

Fig. 49. Centro Darwin. La forma de huevo o capullo se trata de un efecto óptico producido en el interior.

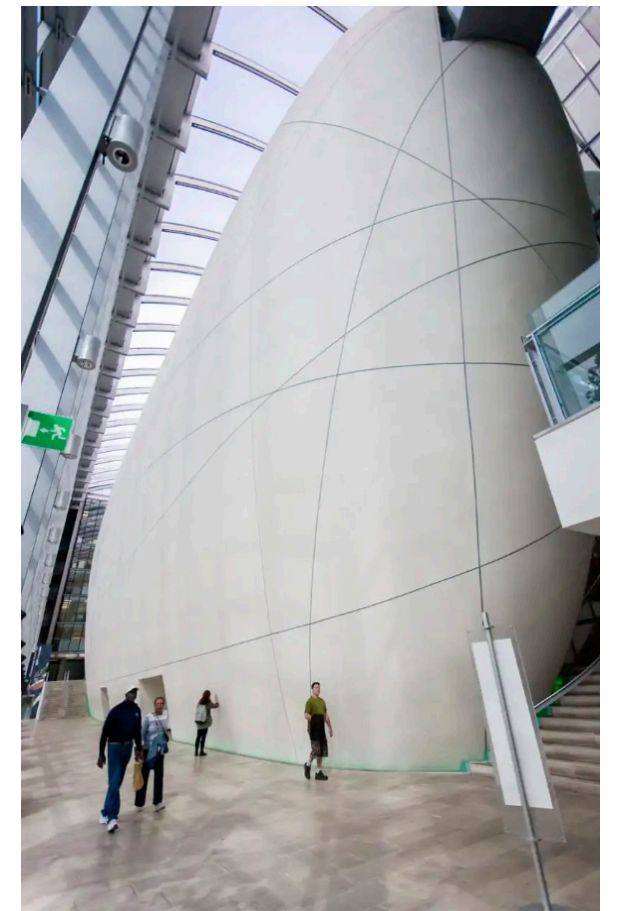


Fig. 50. Comunicación vertical de los apartamentos Moebius 21. Aglomeraciones de personas hacen su vida en los pasillos de los apartamentos.

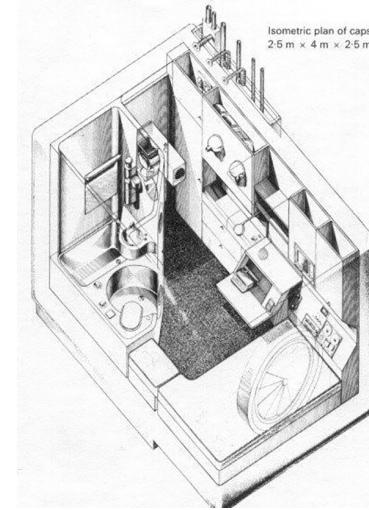
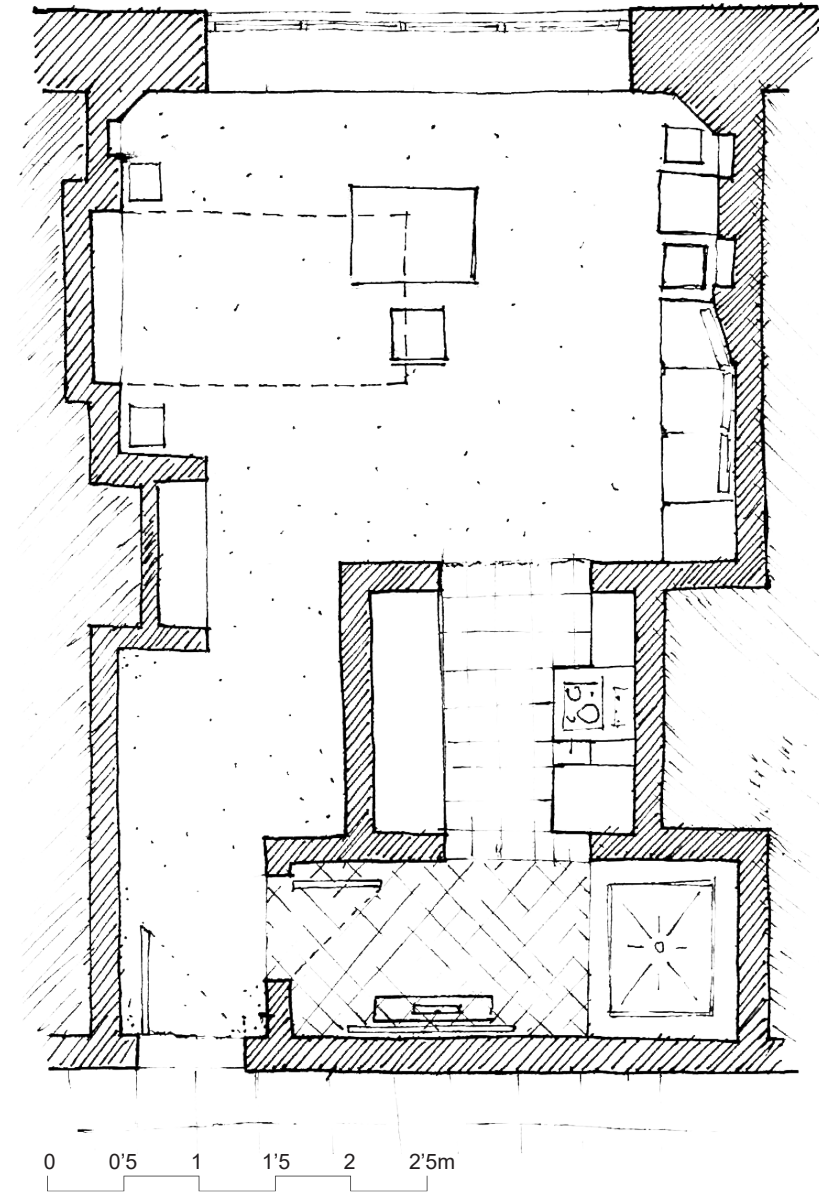
Fig. 51. Planta de la vivienda de K dibujada a partir de las escenas de la película. El apartamento deja dos espacios entre viviendas que fácilmente podrían aprovecharse para disponer pilares apantallados o instalaciones similares a las de la unidad de habitación de Le Corbusier. Dibujo del autor.

LA VIVIENDA DE K

La vivienda del protagonista se encuentra dentro de uno de los edificios clónicos que pueblan la ciudad. Los apartamentos Moebius 21 reflejan a diferentes escalas la sociedad de Los Ángeles, exteriormente presenta una fachada monótona que se repite de forma indefinida, cuyo único elemento dinamizador son las imágenes publicitarias que constantemente son proyectadas sobre ésta. Del interior destaca una gran escalera, que recuerda a las vistas en el edificio Bradbury, desde las que se acercan a un largo pasillo repleto de puertas. Si extrapolamos la tipología de este edificio al conjunto de la ciudad, nos hace pensar que está tan densificada que la mayor parte de la gente se ve obligada a vivir en los pasillos de los edificios, y que son pocos los que disponen de un apartamento como tal.

Una vez dentro del apartamento de K encontramos una vivienda de pequeñas dimensiones claramente diseñado para uno o dos habitantes, con un acceso a través de un estrechamiento en el pasillo comunicado con un pequeño hall que da a la estancia principal. Es un estar con muebles embebidos en las paredes, entre los que aparece una cama desplegable que transforma el espacio en habitación. Comunicada con este espacio se encuentra la cocina, en la que vemos el mayor aprovechamiento del espacio. A través de ésta o de una puerta en el acceso entramos en el baño, cuyas dimensiones llaman la atención junto a la reducida cocina.

La vivienda de K continúa con la tónica general del edificio, en el que prima el máximo aprovechamiento del espacio, generando



una vivienda mínima dentro de un estándar. Podemos ver una referencia a las viviendas capsula sobre todo en el espacio de la cocina en el que se ha maximizado la relación espacio-utilidad. Estas cápsulas han aparecido de forma recurrente dentro del cine de ciencia ficción, con ejemplos claros como "2001: una odisea en el espacio" cuya nave espacial es una gran capsula. Esto muy probablemente se debe al aspecto "futurista" que se desprende de propuestas como la de la torre Nakagin diseñada por el arquitecto metabolista Kisho Kurokawa. Esta torre buscaba

solventar un problema de movilidad en el centro de Tokio, generando viviendas mínimas para alojar a los trabajadores durante la semana, liberando de esta manera el tráfico en los accesos a la ciudad.²² La temporalidad asociada al concepto de la capsula permitió a Kurosawa suprimir o combinar ciertos espacios para maximizar la compacidad,



combinando todas las estancias en una, que a través de un muro equipado supliría las necesidades de almacenamiento, cocina o comedor. Al otro lado de este muro y como un doblez en el muro se encuentra el aseo, reducido a su mínima expresión.

Una vivienda capsula similar a la presentada en la Torre Nakagin sería una respuesta obvia a la clara superpoblación de la ciudad de Los Ángeles, pero dentro de los espacios mínimos de la vivienda de K encontramos cierta amplitud. Esto podría deberse a la intención de Denis Villeneuve de separarse de otros clásicos del cine de ciencia ficción, como el Quinto Elemento, en la que el protagonista reside en una vivienda muy similar a las de la torre Nakagin. Tener en cuenta la amplitud de los espacios y las relaciones entre estos acerca la vivienda de K al movimiento moderno.

El movimiento moderno buscó adaptar la arquitectura a las nuevas técnicas aparecidas durante la revolución industrial, pues consideraban que ésta se había quedado atrasada en los estándares artesanales. De ésta forma depuraron las plantas y las estructuras buscando eliminar los elementos que consideraban innecesarios, llegando al modelo de planta libre defendido por Le Corbusier. Análogamente el maestro franco-suizo estudió la vivienda y su funcionamiento para alcanzar un modelo en el que la relación entre el espacio y el confort



Fig. 52. Vista isométrica de una capsula tipo de la Torre Nakagin.

Fig. 53. Vivienda del protagonista de El Quinto Elemento más acorde con los estándares de una vivienda capsula.

Fig. 54. Recreación del interior del apartamento de K, realizada por Mike Hill.

22. Cifr. ROMERO ALONSO J. (2016) *Arquitectura mínima: La Torre Nakagin*.

Fig. 55. Planos de la Unidad de Habitación de Marsella. Puede verse gran relación entre el módulo superior (verde) y la planta de la vivienda de K. 1 Calle interior. 2. Entrada. 3. Estar-Cocina. 4. Dormitorio Padres. 5. Armario-Ducha de hijos. 6. Dormitorio Hijos. 7. Doble altura.

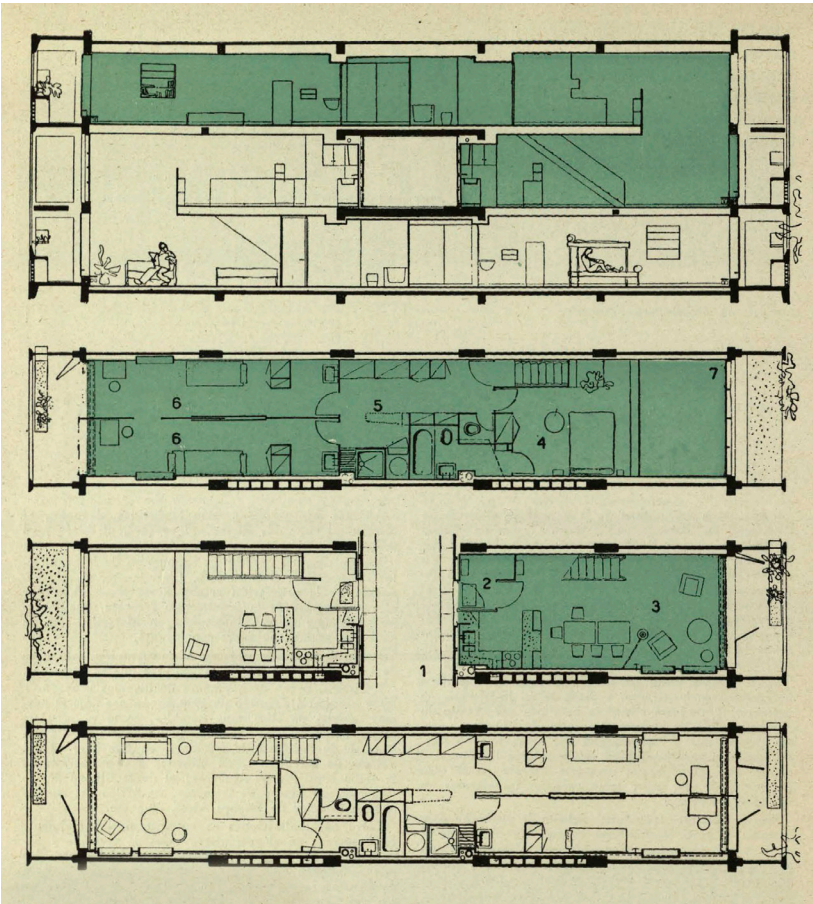
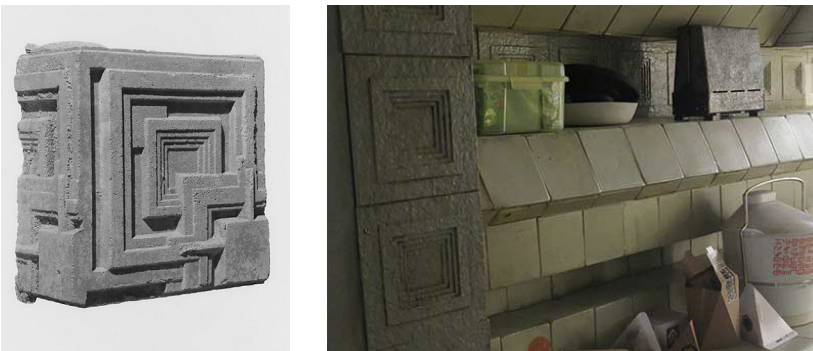


Fig. 56. Bloque tipo de la Casa Ennis diseñado por Frank Lloyd Wright.

Fig. 57. Detalle de la cocina. El mosaico de la vivienda de K esta muy simplificado, pero puede encontrarse en el interior del bloque original.



23. La Unidad de Habitación mas conocida es la situada en Marsella en 1945, pero el maestro franco-suizo diseño y construyó Unidades en otras muchas ciudades, entre las que se encuentran Nantes (1953), Briey en Forêt (1956), Berlín (1957), Meaux (1957) y Firminy (1964). El concepto más interesante de las Unidades era que constituían una colmena cerrada, con comercios y servicios, de forma que sus habitantes no tendrían la necesidad de abandonarla. El concepto de edificio colmena se ha estudiado varias veces en la ciencia ficción, el ejemplo más reciente el remake de Judge Dredd, Dredd, realizado por Pete Travis y protagonizado por Karl Urban.

de la vivienda fuesen máximos, llegando al modelo propuesto para la Unidad de Habitación.²³

La Unidad de Habitación trata de responder a los problemas de los edificios residenciales en un reducido espacio, que al mismo tiempo resulte confortable. Estos problemas, como la necesidad de ventilación cruzada a través de la vivienda o aprovechar el soleamiento de ambas orientaciones de la unidad los resuelve a través de módulos contrapeados. Estos generan a su vez una doble altura, que otorga una sensación de amplitud en la vivienda amentando el confort de esta. Los módulos se encajan a su vez en el organigrama general de la unidad, creado a través de un esqueleto de pilares apantallados y vigas planas. La totalidad de la Unidad pretendía funcionar como un edificio colmena, en el que los habitantes tendrían las necesidades cubiertas, al disponer una zona comercial en el centro de la Unidad.

Estudiando paralelamente la vivienda de K y la propuesta para la Unidad de Habitación encontramos similitudes en la distribución general, eliminando claro está la segunda planta. Ambas presentan una reducida concina encajonada junto al acceso para permitir un mayor aprovechamiento de los espacios vivideros, que en la unidad de habitación se encuentran "zonificados" mientras que en la vivienda de K se trata de un espacio transformable.

Junto de las referencias ya mencionadas, el apartamento presenta un cierto aspecto anticuado, que detectamos en el óxido de la ventana o las instalaciones del baño, de cobre o un material similar con restos de óxido. A esto se suman los acabados del baño, con azulejos pequeños dispuestos en diagonal que recuerdan a edificios del siglo XIX, o los de la cocina, que se basan en los de la casa Ennis de Frank Lloyd Wright, también presentes en la película original. Todos estos detalles hacen alusión a que se trata de un edificio reacondicionado, ya sea para sostener las necesidades modernas o para aumentar el número de apartamentos y de este modo soportar la sobrepoblación de la ciudad.

LA VIVIENDA DE SAPPER

Como ya hemos tratado anteriormente el inicio de *Blade Runner 2049* busca generar un contraste con la película original al mostrar el mundo más allá de la ciudad de Los Ángeles. Aquí es donde reside Sapper, un Nexus 8, último modelo fabricado por la desaparecida corporación Tyrell. Como nos dan a entender los cortos previos a la película los Nexus 8 son considerados como modelos peligrosos, debido a que no poseen limitación de edad como en la película original, razón por la que son el principal objetivo de los Blade Runners. Este es el motivo que ha llevado a Sapper a alejarse de la civilización y tratar de sobrevivir por su cuenta, y es esta lucha por la supervivencia lo que permea hacia su vivienda.

Se trata de un edificio sencillo a la que se accede a través de un zaguán, que contiene un sistema de descontaminación, este elemento destaca sobre el resto por tratarse claramente de un añadido. Una vez en el interior nos encontramos en una pequeña sala de estar que comunica directamente con el espacio principal, en el que se encuentra la cocina, desde la cual podemos ver lo que posiblemente sea una habitación. La austera vivienda no parece tener ningún interés a simple vista, a excepción de la relación que se establece con el ambiente tóxico al presentar un gran aislamiento con el exterior, el interés nace del contraste con el protagonista. Como vimos anteriormente, el apartamento de K es un modelo estandarizado y K busca mantenerse firme a sus estándares replicantes. Por otro lado, Sapper busca activamente la individualidad, al llenar su hogar de elementos que se podrían considerar inútiles, como un piano o el hecho de que cultive ajo para su propio disfrute.

Un elemento muy importante es el árbol muerto, porque, aunque para el espectador es una muestra de la decadencia del mundo que presenta *Blade Runner 2049*, este árbol tiene otra lectura dentro de la trama. Está firmemente anclado al suelo mediante cables de acero, lo que indica un intento premeditado de mantenerlo en pie. Este árbol, a modo de escultura, representa la lucha por la supervivencia de los replicantes y de cómo existe una vida para ellos más allá de la esclavitud. Bajo este elemento se encuentra la prueba de que los replicantes no son simples máquinas: el cadáver de una replicante que dio a luz a una niña, eliminando la brecha entre humano y replicante.

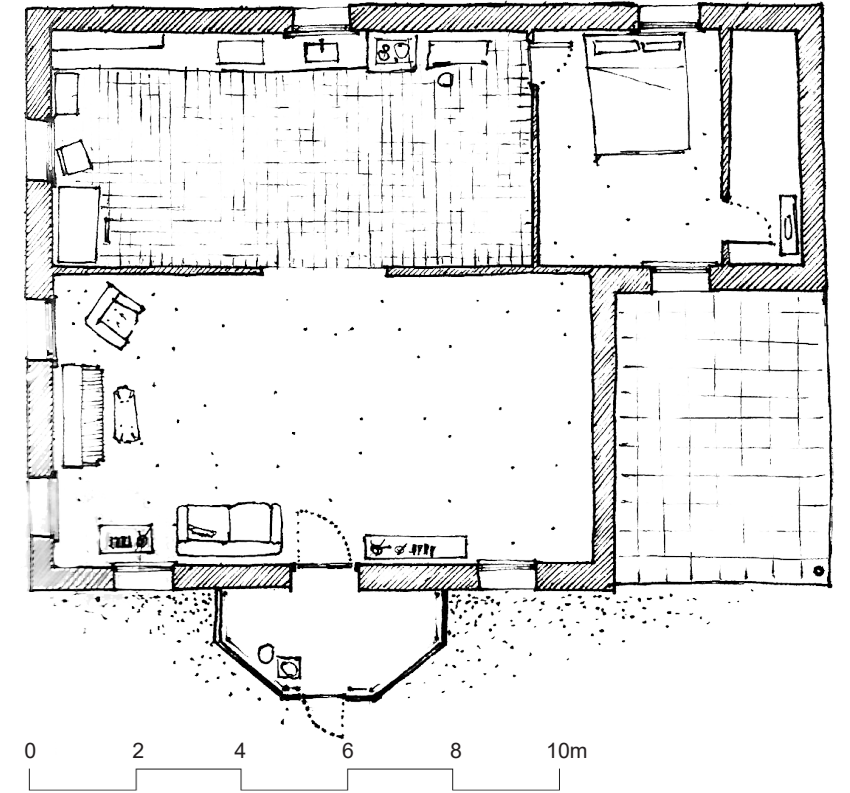


Fig. 58. Planta de la vivienda de Sapper. La vivienda presenta una mayor amplitud en los espacios, además de contar con elementos no funcionales, como el piano, diferenciándose sutilmente de la vivienda de K. Dibujo del autor

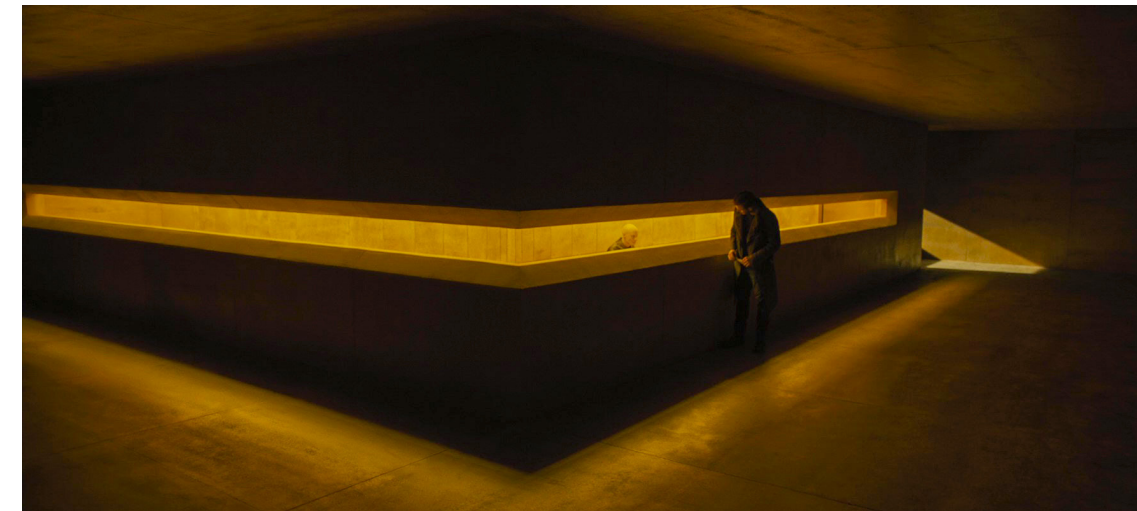
Fig. 59. Vista exterior de la vivienda. El árbol apuntalado y la cámara de descontaminación destacan sobre el resto del paisaje.



Fig. 60. Concept art de las torres Wallace realizado por Kamen Anev. La inmensidad de las torres genera una sensación de fuera de escala que opaca la imagen de la ciudad.

Fig. 61. Vestíbulo de la Sede Wallace. El uso de los tonos cálidos destaca sobre la paleta de colores del resto de la película, más basada en los tonos fríos.

24. Cifr. LAPOINTE T. (2017) *The art and soul of Blade Runner 2049*. (124-125)



LA CORPORACIÓN WALLACE

En el mundo de *Blade Runner 2049* la Corporación Tyrell entró en bancarrota tras la prohibición de producir replicantes, por lo que la nueva supercorporación es la Corporación Wallace, dirigida por Niander Wallace. Se enriqueció gracias a la creación de proteínas artificiales para alimentar a la población, absorbiendo a la antigua Tyrell y obteniendo los derechos sobre la producción de replicantes.

A lo largo de la película podemos ver como Wallace y sus secuaces actúan como si sus acciones no tuviesen consecuencias. En la sociedad hipercapitalista de la película, la corporación posee el poder de facto en el planeta, permitiéndole moverse con total impunidad.

La primera imagen que vemos es una pirámide muy similar a la que contenía la sede de Tyrell. Ésta, totalmente apagada, solo sirve para mostrarnos la inmensidad de las tres torres que conforman la sede Wallace que emergen sobre el paisaje urbano de modo que las confundimos con una gigantesca montaña que se alza sobre la bruma. Para grabar las torres el equipo de Weta workshop creó una maqueta que tenía aproximadamente unos cuatro metros de alto a una escala 1:600, lo que equivaldría a unos 2.400 metros de altura. Son un símbolo de la arrogancia y ambición de Niander Wallace, porque incluso si el mar se elevase y sepultara Los Ángeles la corporación



Wallace resistiría.²⁴

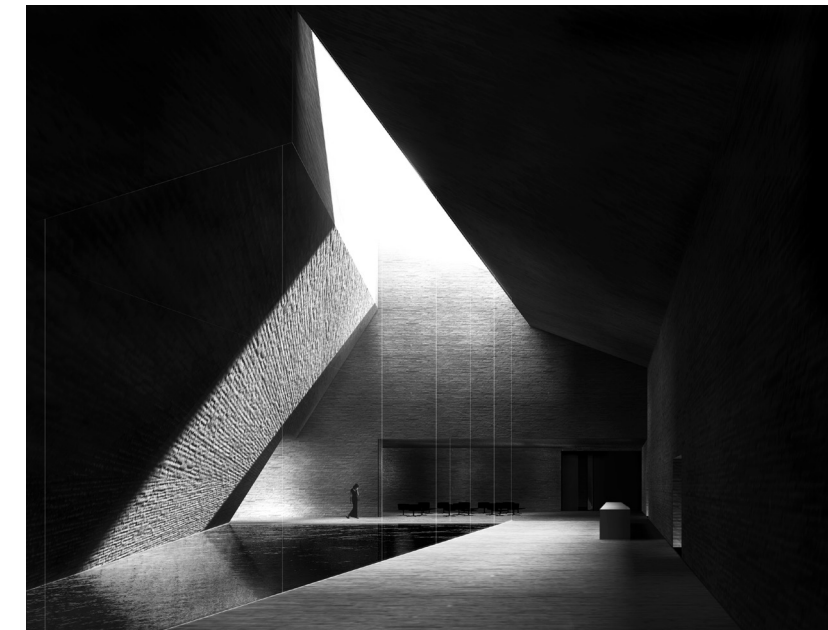
La demostración del poder de Wallace continúa en el interior, con la abundancia elementos inaccesibles para el resto de la sociedad. Nuestro primer acercamiento a los interiores de las torres Wallace se produce a través un vestíbulo, en el que la imagen de K aparece recortada por una línea de luz horizontal, generada por un mostrador horadado en el muro, mientras que al fondo vemos la luz proyectada por una falsa ventana. Esta antesala es una pequeña muestra de los espacios de toda la sede Wallace, pero a pequeña escala, lo que nos permitirá quedar aún más sorprendidos por la inmensidad de los espacios en las escenas siguientes.

Uno de los detalles representativos de la sede su intento de generar una luz “natural” artificialmente. No se asemeja en nada a la que vemos en los exteriores de Los Ángeles, gris y apagada, sino que es cálida e intensa, alejando a la sede del aspecto real de mundo exterior. Esta iluminación tiene una gran relación con el personaje de Niander Wallace. Los entornos que rodean al magnate siempre están iluminados con tonos cálidos, incluido su corto de presentación y de

forma contraria al resto de la iluminación de la película. Los tonos cálidos se han asociado en el cine con entornos o personajes positivos, por así decirlo felices, mientras que los tonos fríos representan todo lo contrario, buscando presentar al magnate como algo positivo. Pero, es esta iluminación la que le da un carácter siniestro al personaje, debido a que su gran intensidad deja gran cantidad de sombras, sumado al hecho de que no es realmente natural.

Tras abandonar la recepción K es dirigido al archivo replicante. Se trata de una sala de dimensiones colosales en la que la corporación guarda todos los datos sobre los replicantes. En esta sala se muestra la principal referencia arquitectónica de la película, el proyecto para el Museo Neandertal de Piloña del estudio barcelonés Barozzi Veiga.

“Como un fósil incrustado en el valle, este edificio aparentemente primitivo, construido a partir de un simple y sólido bloque que emerge de las geometrías de su entorno, se esfuerza por establecer a través de sus superficies esculpidas una relación única y sensitiva con sus alrededores. [...] En el exterior, la pureza formal del volumen se ve alterada por la textura de su material único, convirtiendo un elemento por lo demás sencillo en un objeto de gran expresividad. En el interior, el



edificio refleja el carácter simbólico y material de su exterior.”²⁵

El proyecto original trata de recrear una cueva prehistórica, para acercar el misticismo que estas transmiten a los visitantes, permitiendo de esta forma apreciar mejor tanto la vida como el arte de los neandertales. Exteriormente se presenta como una roca tallada, pero es la potente imagen del acceso lo que nos transporta a una cueva, a través de un tragaluz que se refleja en una lámina de agua. Esta imagen llamo tanto la atención del equipo de *Blade Runner 2049* que adquirieron los derechos sobre el proyecto para poder utilizarlo en la película.²⁷ La sala del archivo referencia a modo de homenaje el proyecto de Barozzi Veiga, pero puede verse como este funciona como elemento integrador a lo largo de la sede Wallace al proporcionarle un “tema” común, en el que priman iluminaciones indirectas, materiales pétreos con gran textura, moldeados de forma que se asemejan a piedra tallada y la presencia de laminas de agua. Todo esto generando la impresión de una cueva o un edificio subterráneo, a pesar de encontrarse en una torre.

El punto culminante del edificio es el despacho de Niander Wallace,

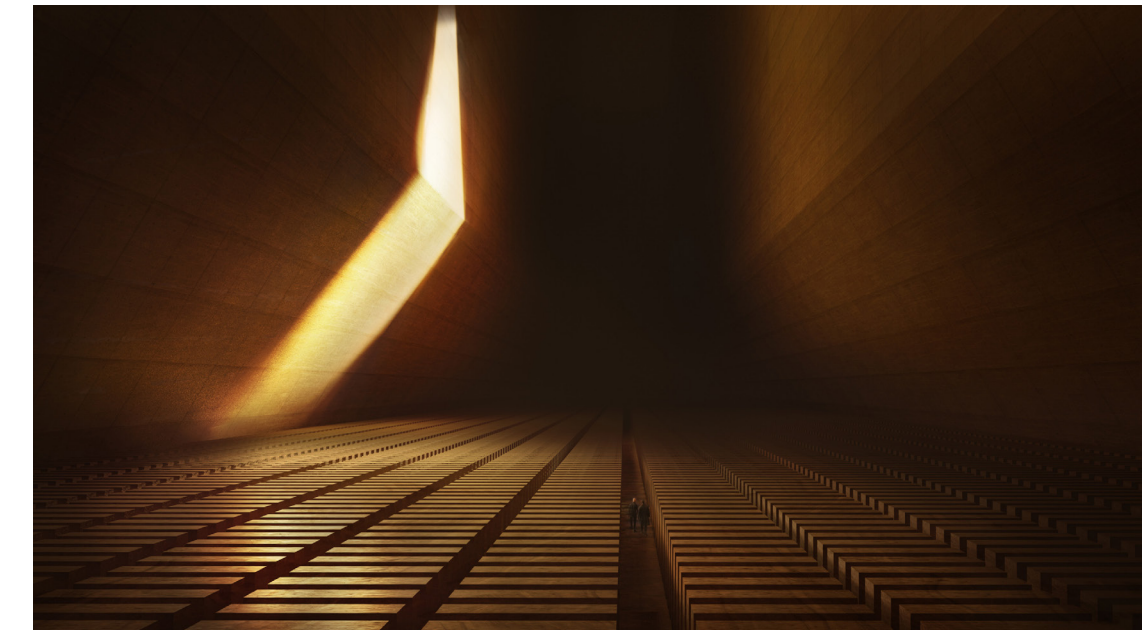


Fig. 62. Vista interior del Museo Neandertal de Piloña. Los juegos de luces acompañados por la lámina de agua nos introducen en un ambiente cavernario.

Fig. 63. Concept art del archivo replicante realizado por Deak Ferrand. Para replicar el archivo se utilizaron 100 estanterías a escala real que se multiplicaron digitalmente.

26. Barozzi Veiga sobre el museo Neandertal de Piloña.

27. Cifr. ARCHDAILY (2017) *Barozzi Veiga's Unbuilt Museum Project Immortalized In Blade Runner 2049*

Fig. 64. Axonometría de los despachos de Niander y Luv. El acceso al despacho de Niander se va estrechando, de forma que el visitante se siente atrapado por el magnate.

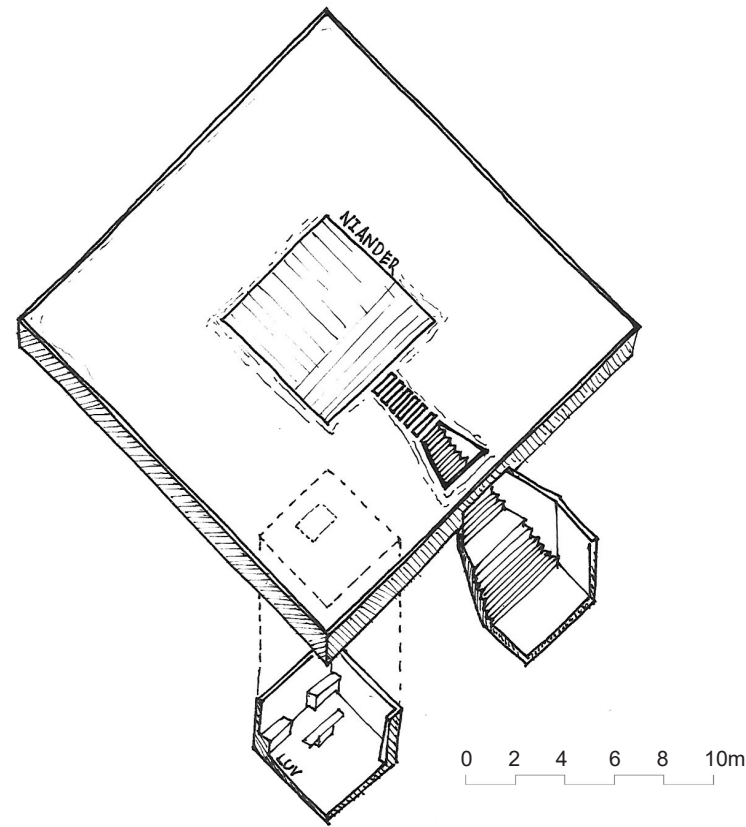
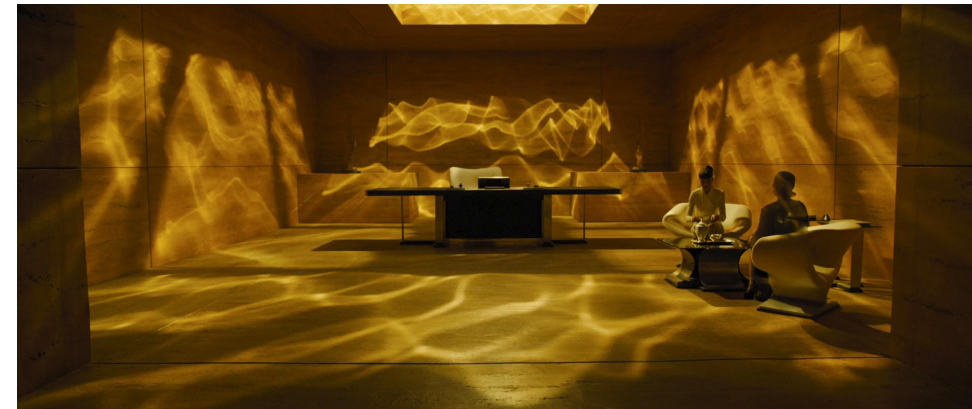


Fig. 65. Despacho de Niander Wallace. La falta de luz en este espacio realza la discapacidad visual del magnate, forzando a aquellos que le visitan a ser partícipes de ella.

Fig. 66. Despacho de Luv.



es la sublimación de todo lo visto a lo largo de la sede. Se nos presenta como un gigantesco espacio al que se accede a través de una escalinata en su base. La base de este cubo está cubierta por un estanque de carpas en cuyo núcleo emerge una isla, todo el espacio está exclusivamente iluminado por sus laterales, dejando el centro en completa oscuridad. Dennis Gassner comentó durante una entrevista que la idea general de este espacio se le ocurrió gracias a una experiencia que tuvo en un templo en Kioto, cuyos suelos chirriantes le llamaron la atención debido a la elaborada artesanía del templo lo que sugería que esos chirridos eran deliberados.²⁸

Este espacio, de igual modo, busca estimular los sentidos del visitante, alejándolo del sentido de la vista y acercándolo, en cierta

manera, a la discapacidad del magnate. Un empresario megalómano con una ambición desmedida, pero que al mismo tiempo se considera a sí mismo el salvador de la humanidad al proveerla de los recursos necesarios para su supervivencia. Es allí donde, a través de una falsa austeridad, con un espacio desprovisto de decoración hace el mayor alarde al introducir en abundancia elementos como el agua, que hemos visto racionada para el resto de la sociedad, o la madera, un elemento tan raro fuera que un minúsculo caballito de madera se considera un tesoro. El despacho al completo se reprodujo en el set de grabación, usando un enorme anillo de iluminación para recrear la atmósfera que luego vemos en la película.

Justo bajo el estanque de carpas se encuentra la oficina de Luv, la



replicante personal de Niander Wallace. Ésta continúa la dinámica general del despacho de Niander, con formas tectónicas y luz cenital emulando espacios naturales, con la excepción de que está fuertemente iluminado. La luz vuelve a tener un carácter interesante, debido a que sirve a modo de recordatorio sutil de la completa sumisión de Luv a su amo. Para generar el efecto Roger Deakins hizo pasar la luz a través de 20 cm de agua.

A través de la sede Wallace hemos visto una clara intención de estimular los sentidos del visitante, ya sea a través de la iluminación o de la materialidad y forma de los espacios. Esta intencionalidad, sumada a la relación entre el agua y bloques tectónicos, la encontramos en las Termas de Vals de Peter Zumthor (1996), el spa fue construido como edificio anexo a un hotel de construcción previa. La cubierta del edificio, ajardinada, genera una plataforma recta a modo de continuación de la loma colindante. En el interior se genera un juego de volúmenes rellenos y espacio negativo que busque introducir al visitante en la experiencia de una cueva natural. El arquitecto suizo es conocido por estimular los sentidos de los visitantes a través de juegos entre materialidad e iluminación. Estos juegos los vemos en



Fig. 67 y 68. Termas de Vals (1996). Los juegos de luces y sombras utilizados por Peter Zumthor en las termas acentúan la masividad de los muros de forma muy similar a los juegos realizados en la sede Wallace.

las termas, y de igual manera en la sede Wallace, a través de la luz que se desliza por los paramentos realzando la textura de estos. La sede adquiere un aspecto monumental gracias a estas texturas, que según el equipo buscaron de forma intencionada, al establecer las juntas en los paramentos de forma que parezcan gigantescos bloques de arenisca, transformando a Niander Wallace en un faraón encerrado en su propia tumba.

Posteriormente veremos como las propuestas establecidas en la sede Wallace permearán en la arquitectura del planeta Arrakis en *Dune: Part One*. Esto se debe a que Villeneuve basó parte de los espacios en lo que había imaginado de Arrakis al leer el libro de Frank Herbert.

28. cifr. LAPOINTE T. (2017) *The art and soul of Blade Runner 2049*.(Pag. 122-127)

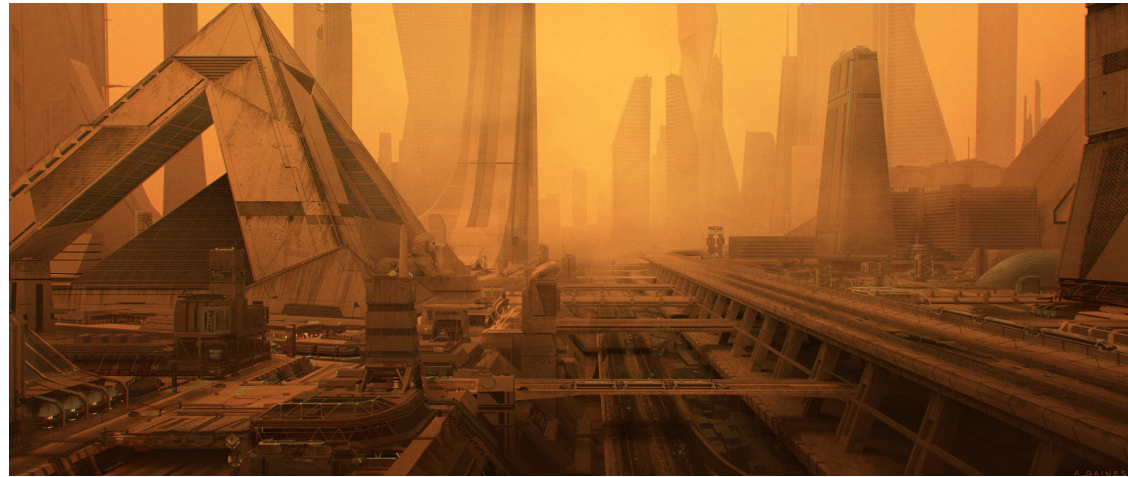
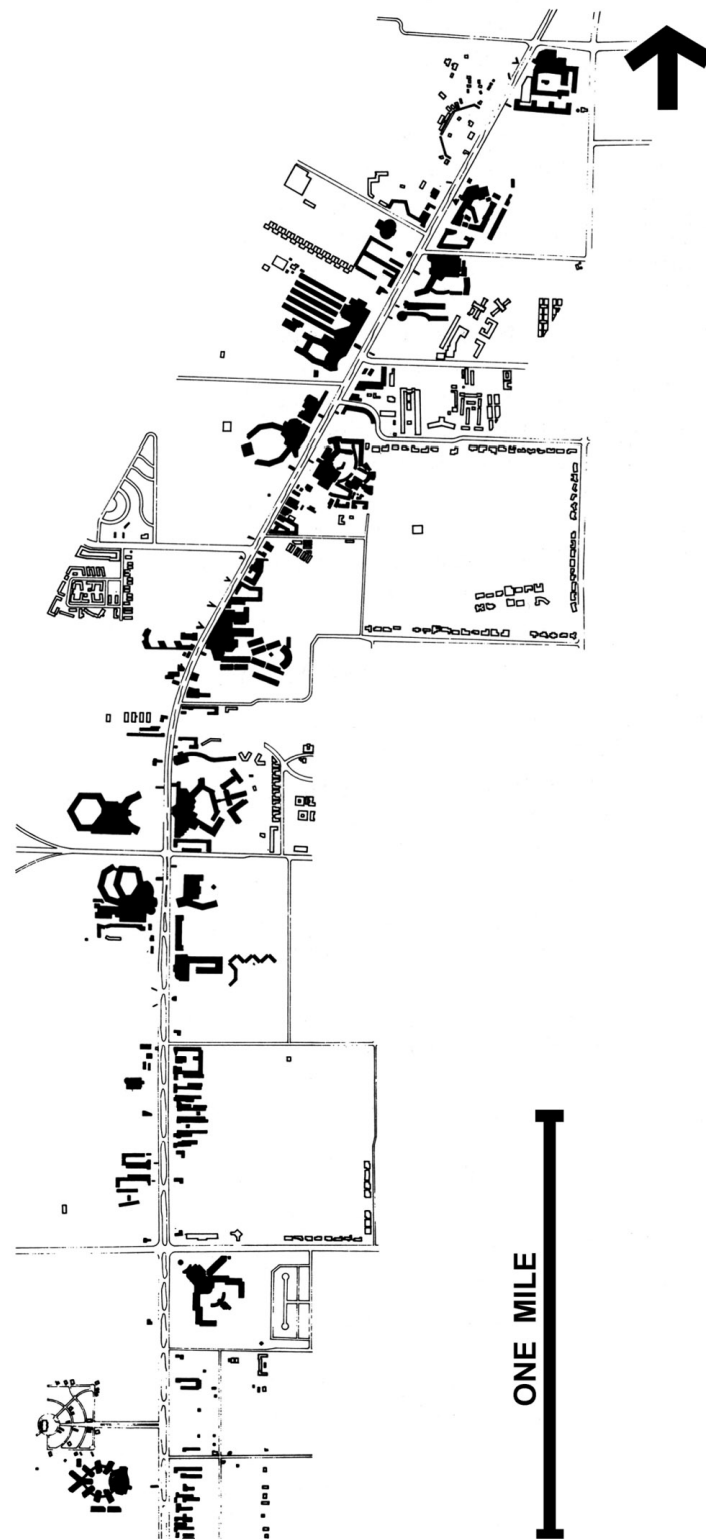


Fig. 69. Concept art de la ciudad de Las Vegas realizado por Adam Baines. Cuando imaginó la Vegas de 2049 Denis Villeneuve tenía en mente la ciudad de Dubai.

Fig. 70. Las Vegas Boulevard o Strip en 1970.



LAS VEGAS

La cumbre del consumismo sufrió un ataque nuclear que irradió la ciudad y acabó con la población al tiempo que la volvía inhabitable. De esta forma se crea una ruina en la que las construcciones permanecen intactas. Según Syd Mead, diseñador principal de la ciudad de Las Vegas, “el truco para mostrar el futuro es dejar puntos de referencia”. Así la ciudad mantiene algunos de sus edificios emblemáticos, como el hotel Luxor y su pirámide, que nos sitúan en la ciudad real y hacen más palpable el paso del tiempo.

La primera imagen que tenemos de la ciudad es una gran autopista flanqueada por dos estatuas de mujeres desnudas. Se trata del famoso Strip de Las Vegas, pero es un espacio inhóspito, pues falta el elemento representativo de la ciudad, el bombardeo de imágenes, carteles luminosos e información. La ciudad ha quedado desligada de su alma y lo que vemos es un cascarón vacío, devorado por el desierto. El Strip es un elemento articulador y representativo del trazado de Las Vegas, en él la arquitectura pasa a un segundo plano, dejando que signos y estilos dominen el espacio con el objetivo de cautivar y dirigir al visitante.²⁹ En el mundo de Blade Runner estos elementos surgirían a través de iluminaciones y hologramas coloridos, como los vistos en el mercado de Los Ángeles, de tal forma que al “morir” la ciudad estos no quedaron varados en el paisaje, si no que simplemente desaparecieron, reforzando la imagen cadavérica de la

29. Cifr. VENTURI R. (1977) *Aprendiendo de Las Vegas* (Pags. 26-27)



misma.

Dentro de la ficción ciertos elementos del paisaje permiten ubicada en un marco temporal, al mantener infraestructuras desaparecidas en Los Ángeles, sitúa su destrucción en algún momento previo a los sucesos de la película original. A todo esto, se suma un ambiente árido, con polvo en suspensión, que le aporta un grado de inhabitabilidad a la ciudad.

En la película original se estableció, a través del edificio de la corporación Tyrell, la arquitectura postmoderna y las referencias historicistas como representaciones del poder. La arquitectura postmoderna³⁰ surgió en los años 60 como respuesta al movimiento moderno y su especialización de los elementos arquitectónicos, recuperando ornamentos y referencias desechadas por estos.

En Blade Runner 2049 esta ostentación se referencia a través de la arquitectura ecléctica de Las Vegas, mostrando la decadencia de la ciudad y su estilo de vida. Esta resalta principalmente en el casino que sirve de refugio a Deckard, protagonista de la película original, y que sirve de localización para el cierre de la película. El casino fue recreado en el interior del antiguo edificio de la bolsa de Budapest, cuya estética neoclásica se asemeja a la de muchos edificios de Las Vegas. En el interior del casino se encuentra la sala de proyecciones, en la que un holográfico Elvis Presley continúa repitiendo de forma intermitente su espectáculo. Esta sala y la densa acumulación de polvo hacen patente la decadencia del espíritu de la ciudad, al tiempo que remarcan la lucha de ésta por la supervivencia incluso en el peor de los casos.

Finalmente nos encontramos con la vivienda de Deckard, situada en lo que parece un antiguo bar. El espacio compuesto por una única habitación tiene un corte más moderno que el resto del edificio. Está repleto de objetos que Deckard habrá recogido a lo largo de los años en los diferentes edificios de la ciudad, entre los que se encuentran, sobre todo, libros y cuadros.

A pesar del carácter fatalista de la película, volvemos a ver un elemento que genera un rayo de esperanza. De nuevo utilizando un elemento natural, en este caso una colonia de abejas, Denis Villeneuve deja sutilmente un mensaje en el que incluso en los peores ambientes hay lugar para la supervivencia.

Fig. 71. Acceso del casino de Las Vegas. Para recrear la estética apocalíptica de Las Vegas se vació gran parte del antiguo edificio de la bolsa de Budapest, esparciendo posteriormente el polvo rojizo.

72. Interior del edificio de la bolsa de Budapest.

73. Interior del Penhouse de Deckard.

30. La arquitectura postmoderna surgió como respuesta al Estilo Internacional entorno a la década de 1950. Estos edificios se caracterizan por retomar los órdenes clásicos y la ornamentación “no funcional” descartada por el movimiento moderno. Algunos edificios representativos del movimiento son: Portland Public Service Building (1980-1982) de Michael Graves o el Edificio AT&T (1978-1984) diseñado por Philip Johnson y John Burgee. Para más información: HERNANDEZ J. Directorio de arquitectura posmoderna, características, ejemplos, principales arquitectos y obras más destacadas y representativas.



Fig. 74. Invernaderos de las afueras de Los Ángeles.

Fig. 75. Imagen aérea del mar de plástico, Almería. Para realizar las imágenes de la película se utilizaron imágenes reales del mar de plástico que se extendieron digitalmente.

Fig. 76. Maqueta de la ciudad amurallada de Kowloon. Tras la Segunda Guerra Mundial la población de la ciudad amurallada creció de forma descontrolada y al margen de la ley, construyendo edificios unos sobre otros. En 1990 llegó a tener más de 50.000 habitantes, siendo desalojada y demolida entre 1993 y 1994.

Si podemos destacar algo de *Blade Runner 2049* que la hace aterradoramente real es que alguna de sus imágenes más impactante es un calco directo de nuestra realidad. La primera de ellas es la gigantesca extensión de invernaderos, grabada mediante una extensión directa del Mar de Plástico situado en Almería. La segunda,



es la de la masificación de la ciudad de Los Ángeles, pues se ha demostrado que esta construcción descontrolada es un elemento totalmente real al que el ser humano tiende en el momento que se le deja libertad total ante la ausencia de planteamiento urbanístico. El ejemplo real más claro es la ciudad amurallada de Kowloon cuya vista aérea recuerda directamente a las manzanas altamente densificadas *Blade Runner 2049*.

El ambiente en el que se encuentra la película es deliberadamente más hostil que el presentado en la película original, esto es debido a que en la original los peligros provenían de las creaciones humanas, y en cierto modo eran controlables, pero en 2049 los excesos del pasado han desencadenado un “apocalipsis” al que la sociedad ha tenido que adaptarse. Y es esa adaptación lo que vemos reflejado en la película. Como respuesta a la masificación de las ciudades los apartamentos funcionalistas se han reducido a la mínima expresión. La reacción a la falta de alimento es la imagen de enormes campos de invernaderos, e incluso en los edificios de aquellos con recursos prácticamente ilimitados podemos ver una reacción a su ambiente, reduciendo estímulos donde la población vive rodeada de hologramas o haciendo un despliegue de recursos básicos como si se tratase de la mayor de las riquezas, como son el espacio o el agua.

En *Blade Runner 2049* Denis Villeneuve utiliza la arquitectura para generar un marco en torno a los personajes, reforzando y ampliando sus personalidades.

Por un lado, se puede diferenciar cómo trata las viviendas de los replicantes. En primer lugar, nos encontramos con Sapper y su santuario, que realiza un esfuerzo consciente por llenar su espacio con elementos únicos, como un piano o manteniendo un árbol muerto en pie, tratando de hacerse con ello más humano. En segundo lugar, y en contraposición al primero, está el apartamento de K, un espacio impersonal basado en la utilidad y el aprovechamiento del espacio, donde apenas aparecen dos detalles propios del protagonista: un libro en la mesita y su IA Joy. Al analizarlos en profundidad descubrimos que: el libro, *Fuego Pálido*, hace referencia directa al protagonista, pues le fuerzan a repetir un fragmento cada vez que regresa de una misión; y la IA Joy, se trata de una extensión del protagonista, solo aparece cuando él la llama y se comporta en función de los deseos de este.

Por otro lado, se encuentran los espacios de la Corporación Wallace y Las Vegas. Como se ha tratado con anterioridad, las Torres Wallace son un despliegue megalómano que trata de abrumar al visitante con elementos que resalten el poder del magnate. Destacando entre ellos el uso de iluminaciones cálidas y la presencia de materiales orgánicos, como el agua o la madera. La sensación de poder se ve potenciada con la escala monumental. Como contrapartida a las Torres se encuentra Las Vegas, donde se muestra la decadencia de ciclópeos edificios, destacando el casino y hogar de Deckard, en el que las últimas reminiscencias del pasado tratan de mantenerse vivas.

Las relaciones entre estos lugares las vemos reforzadas a través de la paleta de colores, por lo general fría, representando la automatización y deshumanización de la ciudad. De esta forma se presenta el apartamento de K, o los planos generales de la ciudad, y al presentar la vivienda de Sapper aparecen notas cálidas desvelando su lado más humano. Por otro lado, en la Corporación Wallace y Las Vegas se utiliza una paleta cálida, buscando en ambas generar contraste con el resto del ambiente, Wallace busca de cierta forma adueñarse del entorno natural antes existente en la tierra; mientras que Las Vegas trata de presentar un ambiente abrasado.



Fig. 77. K camina entre columnas de abejas. A pesar del polvo en suspensión aun se pueden apreciar las figuras femeninas al fondo.

DUNE: PART ONE



Fig. 78. Lady Jessica en la sala de meditación del Castillo Caladan. Concept Art realizado por Dane Madgwick.

“No debo tener miedo.
El miedo mata la mente.
El miedo es la pequeña muerte que lleva a la destrucción total.
Afrontaré mi miedo.
Permitiré que pase sobre mí y a través de mí.
Y cuando haya pasado giraré mi ojo interior para escrutar su camino.
Allá donde haya pasado el miedo ya no habrá nada.
Solo estaré yo”

La letanía contra el miedo de la Bene Gesserit
Frank Herbert



Fig. 79. Cartel promocional de *Dune: Part One*.

FICHA TÉCNICA

AÑO: 2021

DURACIÓN: 156 min.

DIRECCIÓN: Denis Villeneuve

GUIÓN: Denis Villeneuve, Jon Spaihts y Eric Roth

MÚSICA: Hans Zimmer

FOTOGRAFÍA: Greig Fraser

MONTAJE: Joe Walker

PRODUCCIÓN: Denis Villeneuve, Cale Boyter, Mary Parent y Joseph M. Caracciolo Jr.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Patrice Vermette.

ARGUMENTO

Primera parte de la adaptación de la obra de Frank Herbert *Dune* (1965). Año 10191, el emperador cede el control del planeta Arrakis a la Casa Atreides. Durante generaciones este planeta ha estado controlado por la Casa Harkonnen, rivales de la Casa Atreides. Arrakis es el único productor de la especia Melange, droga que aumenta las capacidades mentales de su consumidor posibilitando, entre otras cosas, el viaje interestelar.

La intención del duque Leto Atreides (Óscar Isaac), líder de la casa, es entrar en contacto con los Fremen, habitantes nativos del desierto de Arrakis, para establecer una alianza con ellos. Mientras tanto, el conde Vladimir Harkonnen (Stellan Skarsgård) prepara un complot junto con el emperador para realizar un ataque masivo sobre los Atreides.

Al margen de la trama política se encuentra Paul Atreides (Timothée Chalamet). Posee capacidades psíquicas gracias al entrenamiento de su madre, Lady Jessica (Rebecca Ferguson), en las artes Bene Gesserit. Poco a poco Paul ira tomando control y consciencia sobre sus habilidades en su camino hacia convertirse en el Lisan al Gaib, mesías de las profecías de *Dune*.

Finalmente la casa Harkonnen llevará a cabo su ataque, acabando con la casa Atreides a excepción de Jessica y Paul, que se ven forzados a huir al desierto donde pasarán a formar parte de los Fremen.

Fig. 80. Posible cartel promocional de *Dune* de Alejandro Jodorowsky

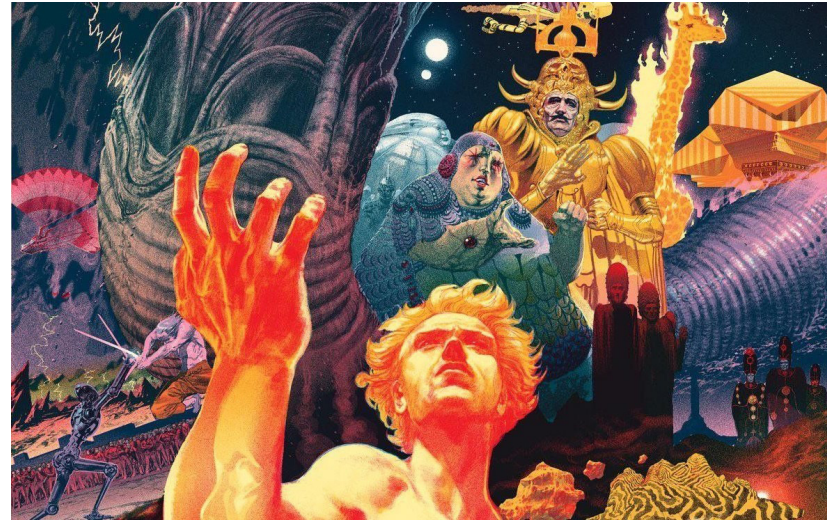


Fig. 81. Interior del Sietch fremen mostrado en la *Dune* de David Lynch. Fotomontaje creado por el autor a partir de varias escenas de la película.

31. Franklin Patrick Herbert Jr. (1920-1986) escritor estadounidense conocido por escribir *Dune* y cinco secuelas (la saga sería completada por su hijo Brian Herbert y Kevin J. Anderson). Antes de dedicarse a la escritura fue periodista en varios periódicos, inspirándose para *Dune* cuando tuvo que hacer un reportaje sobre las dunas del Oregon Dunes National Recreation Area.

32. Cifr. PAVICH F. (2013) *Jodorowsky's Dune* (Documental) (min 64-68)

33. Cifr. PÉREZ S. (2016) *Futuros tenebrosos en la ciencia ficción*. (Pags. 74-75)

34. PAVICH F. (2013) *Jodorowsky's Dune* (Documental) (min 2-5)

35. PÉREZ S. (2016) *Futuros tenebrosos en la ciencia ficción*. (Pags. 74)

Dune de Frank Herbert³¹ es una historia compleja, al que otros directores ya han tratado de darle vida con anterioridad a Denis Villeneuve. La primera de ellas iba a ser llevada a cabo por Alejandro Jodorowsky. La versión del director chileno se centraba en el carácter psicodélico del libro de Herbert, culminando con un final apoteósico en el que Paul se fusionaría con el planeta Arrakis y todos sus habitantes.³² En su equipo contaba con el ilustrador Jean Giraud, conocido como Moebius, y H.R. Ginger, diseñador de decorados en *Alien*: El octavo pasajero. Entre el elenco de personajes se iba a encontrar Salvador Dalí como el emperador Paddisah IV, Orson Welles como el Barón Vladimir Harkonnen y el hijo de Jodorowsky como Paul Atreides. El ambicioso proyecto a nivel de producción, sumado a la intención del director de que la cinta alcanzase las diez horas de duración, dispararon el presupuesto, acabando finalmente con la venta de los derechos por parte de Michael Seydoux a Dino De Laurentiis.³³

“Yo quería hacer una película que diera a la gente que tomaba LSD en esa época las alucinaciones que la droga daba, sin alucinaciones. Yo no quería que se tomara LSD, yo quería fabricar la droga en cine, iba a cambiar la mentalidad del público. Mi ambición con *Dune* era tremenda.” Alejandro Jodorowsky³⁴

De Laurentiis, animado por su hija Raffaella que se convertiría en productora del proyecto, contrató a David Lynch para la dirección. Lynch dudó en un primer momento sobre unirse al proyecto, el mismo

comento en una entrevista con Brendan Stasser

“Nunca he sido un fan de la ciencia ficción. Pero el Libro de Herbert incorpora secuencias oníricas, texturas complejas, niveles semánticos distintos y simbolismo; gira en torno a personas, a sus sentimientos, sus miedos y sus metas... y además ofrece la oportunidad de crear mundos totalmente nuevos combinando elementos de un modo inédito”.³⁵

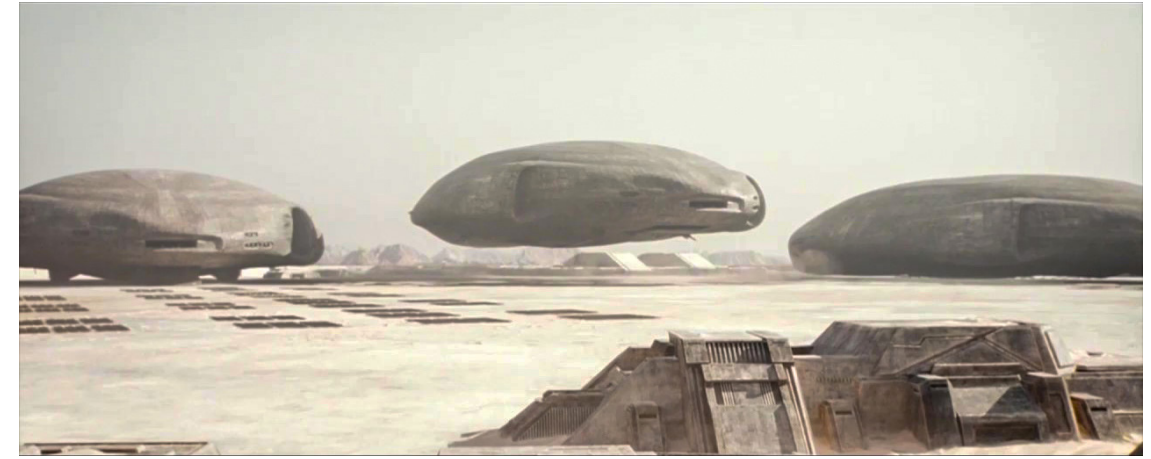
La versión de Lynch es más oscura que la planteada por Jodorowsky, y presentando con crudeza las luchas políticas presentes en el libro de Herbert. Como veremos posteriormente en la versión de Villeneuve, el mundo de *Dune* se divide en planetas que podemos analizar y diferenciar como si se tratase de ciudades con un carácter diferenciado. Para tratar esto David Lynch jugó con los materiales y las formas, en su versión de Caladan podemos ver pequeñas salas repletas de madera, representando la unión con la naturaleza de la casa Atreides, mientras que por contraste Gedi Prime, sede de la casa Harkonnen, está envuelta en metal como si se tratase de una gigantesca fábrica.

Una de las imágenes más interesantes de la visión de 1982 es el Sietch, hogar de los Fremen. A lo largo de la película vemos los diversos planetas que representan a las diferentes casas, y a pesar de sus diferencias los edificios suelen ser complejos, con paredes



decoradas que recuerdan a palacios barrocos. El Sietch, por el contrario, se trata de un edificio completamente excavado en la tierra, de paredes completamente lisas a excepción de las líneas que forman las capas del terreno. El espacio principal es un paralelepípedo de grandes dimensiones al que entra la luz a través de unas hendiduras que simulan ventanas al exterior. Respecto a este espacio podemos establecer un paralelismo con la iglesia del Monasterio de La Tourette,³⁶ construido por Le Corbusier entre 1953 y 1960. En el tiempo podemos ver un juego similar en el que una ventana rasgada ilumina el espacio a través de los paramentos verticales que, repitiendo lo que el maestro franco-suizo realizó en la capilla de Notre Dame du Haut, no entran en contacto con el techo.³⁷ Este juego de volúmenes lo veremos en la arquitectura de Arraken, en la versión de Villeneuve, donde los volúmenes masivos se suman a estrechas rendijas de iluminación para aportar masividad a los edificios.

Durante la presentación de *Arrival* en el festival de Venecia en 2016 Denis Villeneuve confesó que el sueño de su vida siempre había sido hacer una adaptación de la novela *Dune* de Frank Herbert. Esto llamó la atención de los productores Mary Parent y Cale Boyter que, en ese momento, estaban negociando los derechos de la novela con los herederos de Frank Herbert. Fue en noviembre de ese mismo año cuando llegaron a un acuerdo. Brian Herbert, hijo del autor y dos de



sus nietos Byron Merritt y Kim Herbert se convirtieron en productores ejecutivos del proyecto a fin de mantener el canon de la obra original. Una semana más tarde Denis Villeneuve estaba en el despacho de Legendary Pictures para firmar el contrato. La productora Mary Parent comentaba “Habíamos tardado años en conseguir los derechos, pero solo quince minutos en contratar al director”.³⁸

A partir de este momento el proyecto quedaba en manos de Denis Villeneuve, que no solo entró en él cómo director, sino que lo hizo como guionista y productor. Debido a que el último guión que había escrito era el de *Incendies* decidió contar con la colaboración de Eric Roth, guionista de *Forest Gump*, y más adelante se sumaría Jon Spaihts.

Uno de los puntos más conflictivos durante la adaptación fue la gran cantidad de monólogos internos en el libro, defecto señalado por la crítica en la adaptación de David Lynch puesto que ralentizaban el desarrollo de la trama. Por tanto, desde un inicio, se decidió prescindir de voces en off y centrar la trama en Paul Atreides, permitiendo al espectador aprender sobre el mundo al mismo tiempo que lo hace el protagonista. De esta forma redujeron al mínimo posible las secuencias en las que no está presente el protagonista, siendo estos momentos secuencias expositivas que, de cierta forma, sustituyen las voces en off.

Otro punto conflictivo fue la representación de los planetas y la

Fig. 82. Interior de la iglesia del Convento de La Tourette (1960).

Fig. 83. Harkonnen abandonando Arrakis. La masa de personas permite poner en escala las gigantescas naves y edificaciones de *Dune*.

36. Sainte Marie de la Tourette (1956-1960) este convento situado en Lyon, Francia es conocido por marcar un punto de inflexión en la obra de Le Corbusier, al abandonar el discurso racionalista de planos blancos y limpios decantándose por una arquitectura más próxima al brutalismo.

37. Cifr. PÉREZ S. (2016) *Futuros tenebrosos en la ciencia ficción*. (Pags. 80-81)

38. LAPOINTE T. (2021) *The art and soul of Dune* (Pag. 21).

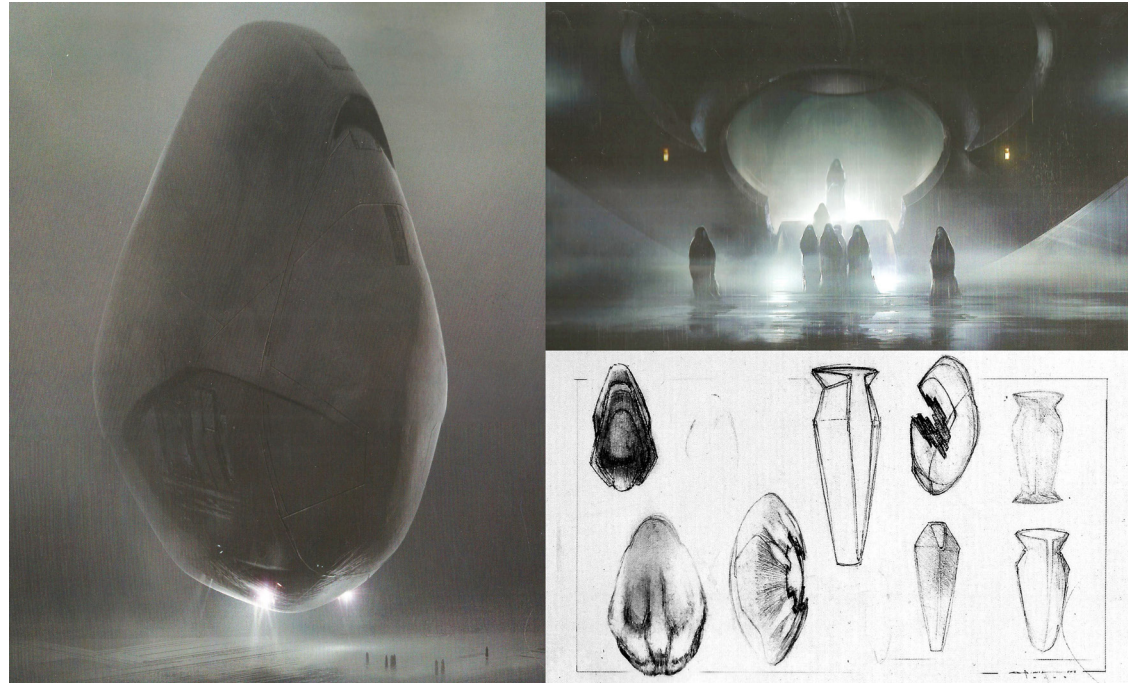


Fig. 84. Concept art de la nave Bene Gesserit. Las Bene Gesserit están muy relacionadas con la natalidad, por lo que su nave está inspirada en un huevo. Anteriormente se barajaron diseños similares a vasijas, también símbolos de fertilidad.

39. Cifr. BRZESKI P. (2021) *Making of 'Dune': How Denis Villeneuve's Sci-Fi Epic Is the Culmination of a Childhood Dream - The Hollywood Reporter*

sensación de inmensidad que se transmite en el libro. Para esto se tomó como estrategia la secuenciación de escenas para relacionar escalas. Primero se muestra un elemento en relación con la escala humana, generalmente usando al protagonista como modelo, para posteriormente usar este elemento como escala con respecto a algo de un tamaño muy superior.³⁹

Anteriormente se ha hablado de cómo durante la producción de *Blade Runner 2049* Denis Villeneuve estableció como clave “Brutalidad y caos”, de igual forma sucede para *Dune: Part One* estableció “Melancolía”. La arquitectura transmite una sensación anacrónica, puesto que está plagada de referencias a estructuras antiguas, y a ello se suma la escasa tecnología que aparece a lo largo de la película. Esto se debe a que mucho antes de los eventos de la trama hubo una guerra entre la humanidad y lo que en la novela se denomina como máquinas pensantes. Tras la derrota de estas se estableció la prohibición del desarrollo de nuevas tecnologías inteligentes, entre los que se encontrarían aparatos como los actuales smartphones.

Un ejemplo muy claro de esto es el recibimiento del heraldo del cambio en Caladan, junto a su séquito se reúnen con la familia Atréides para la firma de un tratado. En este momento Leto consulta a Thufir Hawat los costes del viaje, quien realiza un cálculo mental para responderle.

Frank Herbert creó un universo sin ordenadores en el que el ser humano se ha mejorado a sí mismo para suplir esa carencia. Dentro de la novela existen tres órdenes principales que cumplen este cometido: los Mentat, la Cofradía Espacial y la Bene Gesserit. Los Mentat son hombres que se han entrenado durante toda su vida en el cálculo, pudiendo realizar complejas operaciones en cuestión de segundos; todas las casas nobles de Dune cuentan con uno de estos hombres a su cargo. Durante el desarrollo de *Dune: Part One* conocemos a Thufir Hawat, Atréides, y Piter De Vires, Harkonnen.

La Cofradía Espacial ha entrenado a sus navegantes, suministrándoles grandes cantidades de especia, hasta tal punto que desarrollan una cierta precognición que les permite calcular el punto exacto al que transportar las gigantescas naves de la Cofradía.

De las tres órdenes la que mayor relevancia adquiere en la historia es la Bene Gesserit, donde las mujeres son entrenadas desde niñas para adquirir un completo control sobre su cuerpo, llegando a poseer la capacidad de decidir las cualidades genéticas de sus hijos. Esto les ha permitido a lo largo de los años seleccionar genéticamente a las grandes casas con la intención de crear un individuo perfecto. Las Bene Gesserit, además de perfeccionarse a sí mismas, han estudiado los sistemas de control de masas, propagando durante años profecías y leyendas que hacen a la población más susceptible, y desarrollado una forma de utilizar la Voz que fuerza a quien la oye a acatar sus órdenes de forma subconsciente. A lo largo de la película conoceremos a Lady Jessica, madre del protagonista, y a la Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam.

En 2018 comenzó la grabación en los estudios Origo de Budapest, donde también se había rodado *Blade Runner 2049*. Se construyeron cuarenta y cinco sets para las numerosas localizaciones interiores a los que se sumaba el set exterior. Para la extensión digital de las imágenes se utilizaron pantallas de color arena, en lugar de las habituales pantallas verdes o azules, con la intención de presentar una imagen lo más realista posible. Gracias a ellas se pudieron utilizar los reflejos naturales, permitiendo una mayor libertad a la hora de

iluminar las escenas. Además de lo rodado en el estudio en Hungría, el equipo se desplazó a diversas localizaciones como Jordania, Abu Dabi, Noruega o California. Las localizaciones más destacadas fueron las dunas de Abu Dabi y las formaciones rocosas de Jordania, y juntas crearon la imagen de Arrakis, “No era lo correcto para *Incendies*, pero me dije a mí mismo que si alguna vez hago Dune volveré aquí”⁴⁰ con estas palabras Denis Villeneuve relata su experiencia al sobrevolar el desierto de Jordania para la grabación de *Indencies*.

Como se ha tratado anteriormente, la adaptación de *Dune* era un trabajo soñado para Denis Villeneuve, por lo que, a lo largo de su carrera ha ido recopilando ideas que posteriormente incorporaría en la película. Una de las más interesantes es el despacho de Niander Wallace en *Blade Runner 2049* gracias a su escala y paleta de colores, podría perfectamente haber sido un escenario del planeta Arrakis.

Denis Villeneuve y Patrice Vermette, su amigo y diseñador de producción, poseen una visión de la ciencia ficción en la que predominan entornos minimalistas y diseños refinados, por lo que trabajaron junto a diversos artistas para crear un concepto unificado. Una vez listos para grabar, Patrice Vermette unificó todo este material en un libro

que posteriormente serviría para uniformar criterios en el set. Este libro contenía numerosas referencias, entre las que se encontraban: zigurats mesopotámicos, monumentos egipcios, bunkers de la segunda guerra mundial, brutalismo soviético y brasileño, y algunas de las estructuras diseñadas por el grupo surrealista Superstudio. Superstudio fue un grupo italiano que durante los años 60 y 70 trató de revitalizar el planeamiento urbano a través de diseños utópicos. Uno de sus proyectos más representativos es el “*Continuous Monument*” en el que una ciclópea estructura recorre el paisaje abriendo huecos para que los hitos de este lo atraviesen⁴¹, creando una extraña convivencia, que después se trasladará al universo de Dune, principalmente en la arquitectura de Arrakis y Caladan.

La película se desarrolla principalmente en cuatro planetas: Caladan, Gedi Prime, Salusa Secundus y Arrakis. Cada uno de ellos está influenciado por el clima del planeta y la casa que gobierna en él, lo que se traduce en arquitecturas diferentes, aunque de algún modo todas mantienen el mismo aire arcaico y melancólico.

Fig. 85. Making off del desembarco Atréides.



40. BRZESKI P. (2021) *Making of 'Dune': How Denis Villeneuve's Sci-Fi Epic Is the Culmination of a Childhood Dream - The Hollywood Reporter*

41. Cifr. IMAM J. (2021) *Architects Dreaming of a Future With No Buildings*

Fig. 86. Concept art del Castillo Caladan realizado por Deak Ferrand.

CALADAN

Es el planeta natal de los Atréides, debido a su clima, abundante vegetación y agua es el más similar al planeta tierra. El espectador tiene una sensación de hogar y familiaridad con este lugar, haciéndonos partícipes de la nostalgia que sienten los protagonistas al tener que abandonar su hogar. En el interior de Caladan se encuentra el hogar ancestral de los Atréides, el Castillo Caladan.

El Castillo Caladan ha sido el hogar de los Atréides durante cientos de años, por lo que se presenta como un edificio antiguo cuya imagen se mimetiza con el paisaje, dejando que la vegetación forme parte de él. Los elementos vegetales, junto al desgaste de los materiales, hacen evidente el paso del tiempo sobre el conjunto, asemejándolo a ruinas como la ciudad de Machupichu. Patrice Velmette, diseñador de producción de *Dune: part One* comentó:

Integramos el castillo en una montaña, por lo que fuimos capaces de dar a entender que los Atréides siempre habían intentado mezclarse con la naturaleza. Es como la casa de la cascada de Frank Lloyd Wright, se mezcla con el entorno.⁴²

Es evidente que la filosofía del organicismo es afín a la filosofía de la casa Atréides, ya que ambas buscan aprovecharse de los recursos naturales, pero de forma que logren establecer una relación simbiótica.

42. LAPOINTE T. (2021) *The art and soul of Dune*.



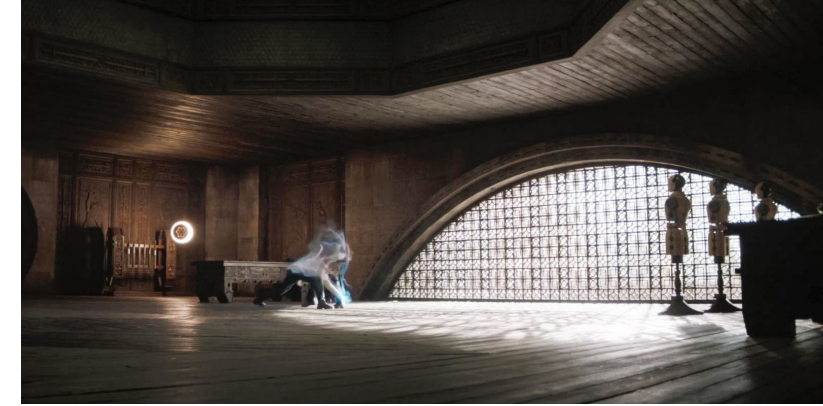
El propio Leto Atréides lo explica durante la película “Aquí en Caladan nos hemos regido por la energía del aire y del mar, en Arrakis tenemos que cultivar la energía del desierto”.

El organicismo fue una corriente arquitectónica promulgada por el propio Frank Lloyd Wright cuyos preceptos coincidían en cierta medida con los del movimiento moderno, pero a los que se añadía una búsqueda consciente por armonizar con el paisaje. Se recurría al uso de materiales locales, que reducen el impacto tanto visual como ambiental.

En un inicio el Castillo iba a estar construido con una idea totalmente distinta a través de plataformas hexagonales que se acoplarían unas a otras para formar las diferentes estancias similares a paneles de abejas. Esto convertiría al conjunto en un elemento muy compacto, lo que lo alejaría de la idea original de Frank Herbert que lo describía como la mayor estructura construida por el hombre. Para reducir la compacidad del conjunto, pero mantener la referencia natural de los panales de abeja, se optó por espacios octogonales que, al no encajar perfectamente entre ellos espaciarían el conjunto.

La piel exterior del conjunto presenta una amalgama de referencias históricas. Por una parte, los escalonamientos realizados en piedra, sumados al aspecto generado por el paso del tiempo, recuerdan a las pirámides escalonadas propias de la arquitectura Mexica o Inca. A estos espacios escalonados se suman las torres octogonales y terrazas ajardinadas presentes en el hinduismo, como la ruina de Angkor Wat cuyo conjunto presenta gran similitud con el Castillo Caladan.

La imagen exterior dificulta la comprensión interior del edificio, por la falta de aberturas, pero es evidente que los espacios principales se sitúan en salas octogonales, dejando las conexiones entre éstos para estancias secundarias y de servicios. Una de estas zonas octogonales es la sala de entrenamiento en la que vemos practicar a Paul Atréides y Gurney Halleck. La sala tiene un carácter marcial muy marcado, recordando a un dojo japonés tradicional, los paramentos están cubiertos por bajo relieves de madera y la estancia está levemente iluminada a través de una ventana en arco con una gran celosía de aspecto árabe. La amplitud del espacio en relación con su altura le aporta un aspecto muy horizontal, que crea una sensación de gran peso, al tiempo que los acabados de madera y la luz que entra a



través de la celosía dan al espacio calidad. Todos estos aspectos aportan al conjunto del Castillo Caladan una sensación de intimidad.

Poco antes de su partida hacia Arrakis, Paul recibe la visita de Gaius Helen Mohiam, Reverenda Madre de la Bene Gesserit. Las pocas pinceladas que tenemos sobre esta orden de mujeres crean un misticismo religioso a su alrededor. La nave en la que viajan hasta Caladan tiene forma de huevo, símbolo de la fertilidad y de la manipulación genética que estas mujeres han llevado a cabo durante años. De ella desciende un grupo de mujeres ataviadas con una vestimenta inspirada en los atuendos de las religiosas medievales, aumentando el misticismo en torno a la orden.

En este momento tendrá lugar una de las escenas más potentes de la película, que al mismo tiempo es de las más reveladoras del universo de Dune, la prueba del Gom Jabbar. La escena tiene lugar en el interior de una biblioteca, un lugar con una gran carga simbólica y que vuelve a recalcar la naturaleza analógica de Dune. La biblioteca de los Atréides es un espacio completamente diferente al presentado en el resto del palacio, por su luz cenital y ausencia de ventanas al exterior, al que se suman techos más altos que otras estancias. Se aleja de la sensación de refugio que transmite el resto del edificio, haciendo que tanto Paul como el espectador se sientan expuestos. Esta escena es una muestra cómo un simple cambio en la iluminación, que pasa de tonos cálidos y luces fuertes a tonos fríos con luces suaves, pueden cambiar la percepción, transformando el refugio seguro del protagonista en una trampa mortal.



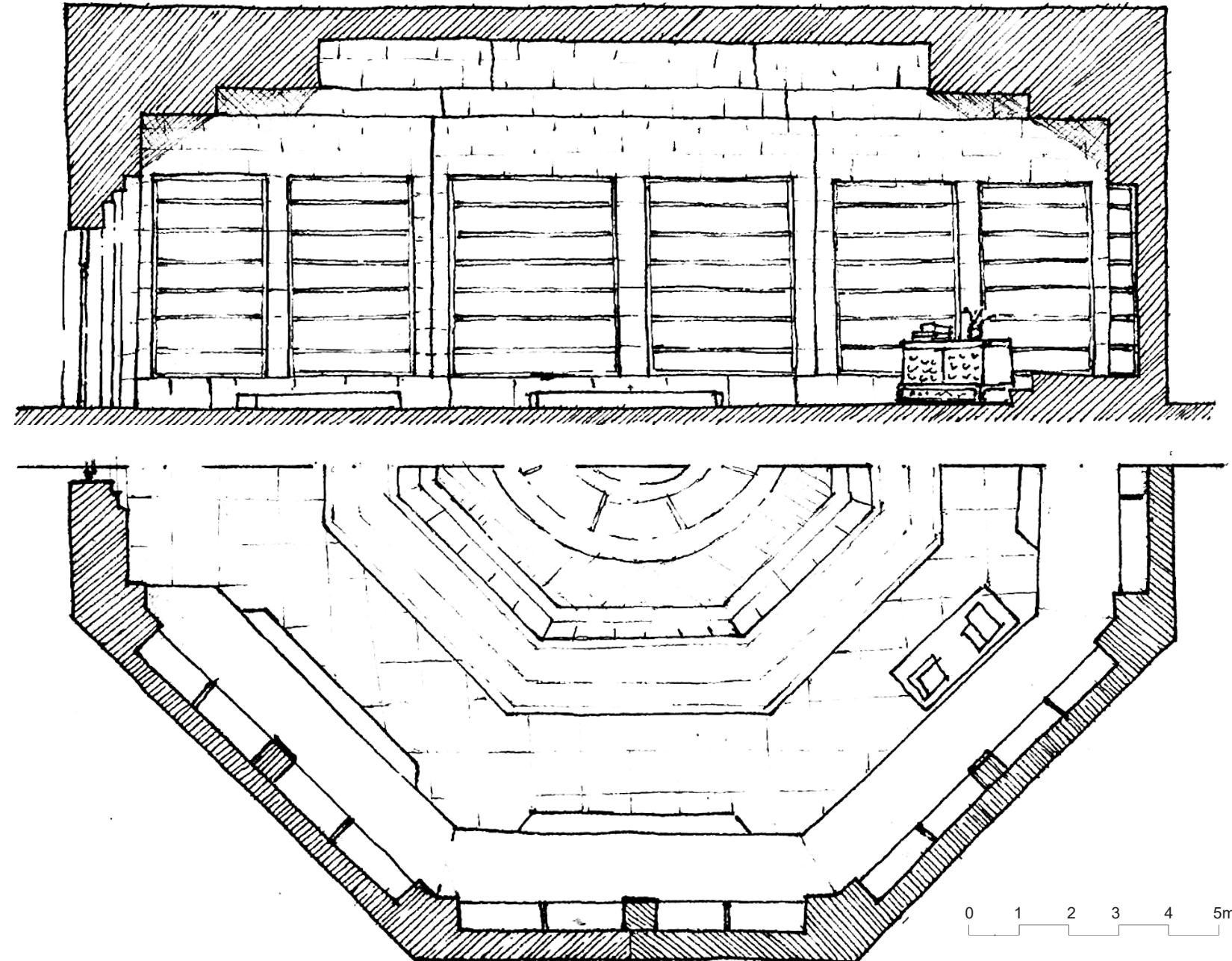
Fig. 87. Gurney Halleck y Paul Atréides practicando en la sala de entrenamiento. Los maniqués presentes en esta sala están basados en las armaduras de los guerreros Harkonnen.

Fig. 88. La Reverenda madre Gaius Helen Mohiam espera a Paul en la biblioteca.

43. Denis Villeneuve analiza la escena de Gom Jabbar



Fig. 89 y 90. Sección y planta de la biblioteca. Dibujado por el autor.

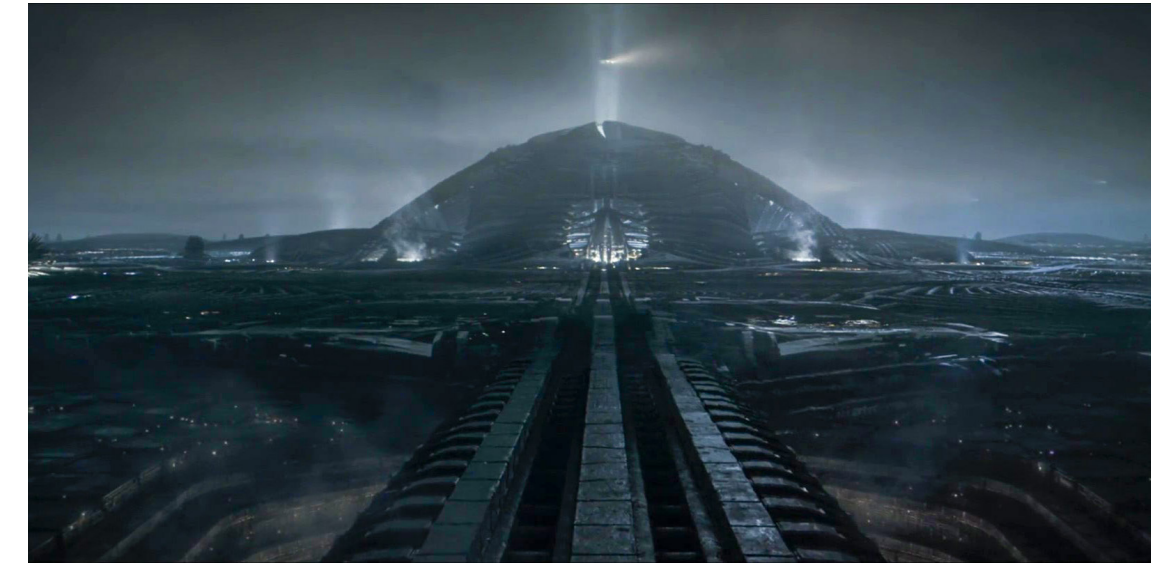


GIEDI PRIME

Gedi Prime, planeta natal de la casa Harkonnen presenta un ambiente totalmente diferente a Caladan, pues se muestra cómo, al contrario que los Atréides, los Harkonnen han explotado la totalidad de los recursos naturales del planeta, convirtiéndolo en una fábrica a nivel planetario.

Gedi Prime representa la forma de pensar y de actuar de la Casa Harkonnen, la búsqueda de la máxima productividad sin importar el precio que haya que pagar, convirtiéndolo en una versión oscura de la Tierra. Patrice Vermette basó la imagen de Gedi Prime en las explotaciones petrolíferas del norte de Canadá colocando edificios encima.

El lugar más representativo es la zona de los aposentos del barón Harkonnen. Se trata de una enorme estancia de formas curvas con costillas que emulan el esqueleto de un animal muerto. Esta metáfora explica cómo la Casa Harkonnen vive en los restos de un planeta moribundo, pero al mismo tiempo esta sala hace referencia al Atlanta Marriott Marquis diseñado por el arquitecto John C. Portman.



John C. Portman pertenece a la corriente arquitectónica del Neofuturismo, que busca mejorar el mundo a través de la tecnología. Para reforzar esta relación los edificios Neofuturistas presentan formas tridimensionalmente complejas, generalmente figuras regladas, cuyo diseño y cálculo solo es posible mediante el apoyo en equipos informáticos. Etan Jonathan Ilfeld explicaba que: "En una era de desesperación masiva por el estado del planeta y el sistema financiero, el legado futurista de optimismo por el poder de la tecnología que se une a la imaginación de la humanidad tiene un resonancia poderosa para nuestra era moderna".³³ La Casa Harkonnen toma este discurso, en cierta medida utópico, y lo deforma de tal modo que en lugar de mejorar o hacer más habitable el mundo simplemente lo transforma conforme a sus intereses.

Una característica representativa de la Casa Harkonnen es su aspecto físico, todos los miembros son calvos y albinos. Esto es una consecuencia de la falta de luz solar en el planeta y de como han pasado toda su vida reclusos en el interior de edificios.

Como se ha ido tratando, Denis Villeneuve busca aportar verosimilitud a sus obras a través de las consecuencias de los ambientes sobre los personajes. En Blade Runner 2049 los habitantes de Los Ángeles se

Fig. 91. Interior del Atlanta Marriott Marquis diseñado por el arquitecto John C. Portman.

Fig. 92. Imagen del exterior del palacio Harkonnen en Gedi Prime.

Fig. 93. Interior de los aposentos del Varón Haroneen.

Fig. 94. Vista aérea entorno a la Plaza Charles de Gaulle.

Fig. 95. Concept art de Salusa Secundus realizado por Deak Ferrand.



veían forzados a llevar mascarillas y protegerse del ambiente tóxico. Los habitantes de Gedi Prime han sido privados de la luz solar desde su infancia, lo que les confiere un aspecto albino, enfermizo y sin pelo.

SALUSA SECUNDUS

El planeta “prisión imperial” está pensado como un gigantesco campo de gladiadores, donde aquellos criminales que sobrevivan durante el tiempo suficiente se convertirán en Sardaucar, las tropas de élite del emperador.

Apenas podemos ver unas pocas imágenes, pero nos ofrecen una interesante referencia a nivel arquitectónico y urbanístico de la película, ya que el trazado del planeta está basado en el del entorno del Arco del Triunfo en París. Esta estructura radial recuerda a la de un panóptico, un tipo de arquitectura carcelaria ideada por el filósofo Jeremy Bentham. Según Bentham, al poder vigilar todas las celdas desde un punto central, se generaría en los presos una sensación de control constante lo que les disuadiría emprender cualquier acción. Aunque en el planeta no se reprimen a los criminales por emprender acciones violentas unos contra otros, es interesante como el recurrir a uno de los mayores ejemplos de la arquitectura carcelaria refuerza el carácter represivo de este planeta.

Durante la producción de *Dune: Part One* se utilizaron pantallas de color arena en sustitución a las habituales verdes. Porque los reflejos que estas producen sobre los actores y los objetos permiten una iluminación más realista, evitando la luz neutra que suele iluminar a los actores en entornos recreados digitalmente. Siguiendo con este concepto para la realización de Salusa Secundus se utilizaron pantallas azules.



ARRAKIS

Arrakis, también conocido como Dune, es el centro económico del universo creado por Frank Herbert, ya que es el único lugar de la galaxia en el que se cosecha la especia Melange. En *Dune* todo gira entorno a la cosecha y consumo de la especia, una sustancia psicoactiva que permite al consumidor alcanzar niveles de consciencia superiores permitiendo, entre otras cosas, los viajes espaciales. La especia como sustancia psicoactiva puede relacionarse con el LSD debido a la época en la que fue escrita la novela, a la forma en que esta droga es consumida y a sus efectos sobre el ser humano. Un ejemplo histórico de la concepción que se tenía en la época del LSD es el proyecto MK-Ultra, en el que a través de la experimentación con esta sustancia, a la que se añadían métodos como la hipnosis, se trataba de influenciar la mente humana. A nivel económico y como infraestructura, la especia, está basada en el mercado petrolífero y en cómo su explotación y exportación afectan al mercado global. La recolección de la especia no ha convertido al planeta en un lugar rico, sino que lo ha transformado en un lugar de inmensos contrastes entre la clase dirigente, que se enriquece gracias a la especia, y aquellos que se ven obligados a sobrevivir en uno de los entornos más hostiles imaginables.

Una de las primeras imágenes del planeta que se presentan en la película es el desembarco de la casa Atréides en la ciudad de

Arraken. Inicialmente tenemos una vista orbital en la que minúsculos transportes abandonan una gigantesca nave nodriza de la cofradía espacial. Aquí vemos cómo el desierto cubre la totalidad del planeta, dándonos a entender que las condiciones climáticas de éste son homogéneas. Tras esto, los transportes comienzan su aterrizaje en el planeta, mostrándonos un fuerte contraste entre la oscuridad del espacio y el brillante sol que domina el cielo de Arrakis. El momento del desembarco vuelve a jugar con este contraste, entre la pulcritud y oscuridad en el interior de la nave y la luminosidad y aspereza en el aire exterior del planeta.

Uno de los pocos lugares habitables del planeta es la ciudad de Arraken. Gracias a una plataforma rocosa natural y una cordillera montañosa pueden defenderse de los dos mayores peligros del planeta: los gusanos y las tormentas de arena. A pesar de estar mayormente protegidos contra estos dos grandes peligros su presencia ha condicionado la forma de la ciudad. Uno de los diseños iniciales cubría la Arraken con una gigantesca losa de piedra que la protegía tanto de las tormentas de arena como del sol. Esta idea fue rechazada, pero se puede ver como se traslada a la forma definitiva en la que apenas hay calles al descubierto.

Arraken es como un gigantesco rompeolas, que se defiende de las tormentas generando numerosas aristas y cubiertas inclinadas enfrentadas contra el viento. La intención del director era crear un

Fig. 96. Concept art de la de Arraken realizado por Deak Ferrand. En los bocetos iniciales se barajó la posibilidad de cubrir la ciudad con un techo de hormigón que protegiese los edificios.

Fig. 97. Concept art del palacio de Arraken realizado por Deak Ferrand.



Fig. 98. Concept art de la habitación de Paul en Arraken realizado por Deak Ferrand.

Fig. 99. Concept art del interior del palacio de Arraken realizado por Kamen Anev.

45. Peter (1923-2003) y Alison (1928-1993) Smithson, arquitectos y urbanistas ingleses considerados los fundadores del brutalismo. Formaron parte del Team 10, un grupo de arquitectos formado en 1953 durante el CIAM IX, donde arquitectos con diversas ideas discutían abiertamente. El grupo estuvo formado, entre otros, por: Jaap Bakema, Georges Candilis, Giancarlo De Carlo, Aldo Van Eyck y Shadrach Woods.

46. Cifr. PHAIDON (varios autores) (2018) *Atlas of Brutalist Architecture*. (Pags 6-8)

lugar en el que se palpase el aislamiento al que estaban sometidos sus habitantes, presentándola como un gigantesco bunker que apenas se asoma al espacio natural. Otro detalle importante es la inexistencia de edificios extramuros, lo que refleja que el peligro que afronta es constante.

En la parte más elevada se encuentra el palacio Atreides, que, simultáneamente, se mimetiza con la ciudad y resalta sobre ella. Según las palabras de Denis Villeneuve: “El nuevo hogar de los Atreides tenía que ser un edificio antiguo y maltrecho que había sufrido la erosión de la arena del desierto durante miles de años”. Se comenzó a diseñar un edificio de apariencia robusta, pero que al mismo tiempo poseyese cierta aerodinámica que le permitiese soportar las constantes tormentas de arena. Aunque la solución final fuese la más obvia, debido a que el zigurat ha sido una figura del poder muy representada a lo largo de la historia del cine, también se barajaron otras formas que recordaban a trenes o presas. La presencia de un zigurat nos retrotrae a la cultura mesopotámica, gobernantes del desierto de la antigüedad, reforzando el aspecto milenario tanto de la ciudad como del edificio. Al acercarnos más al edificio podemos ver la influencia de la arquitectura brutalista brasileña en la presencia de grandes elementos volados que conforman las diferentes plataformas del palacio.

Hasta ahora hemos visto algunas referencias de arquitectura

brutalista, principalmente en la sede de la corporación Wallace o el laboratorio de la memoria, ambas en *Blade Runner 2049*, pero es en *Dune*, y sobre todo en el planeta Arrakis, donde tiene mayor desarrollo. Primero debemos entender que el término Brutalismo proviene de la expresión “béton brut”, del francés *béton* (hormigón) brut (crudo) en referencia al hormigón visto y su fuerte presencia en la arquitectura brutalista. El movimiento surgió en torno a la década de 1940, con la intención de crear una nueva monumentalidad alejada de las líneas planteadas por el modernismo, pero no sería hasta 1953 cuando Alison y Peter Smithson⁴⁵ utilizarían el término “Nuevo Brutalismo” para referirse a su propio trabajo. Se trataba de una pequeña casa de hormigón, ladrillo y madera que se dejaron vistos. Este edificio que no fue construido lo consideraron como su primera experiencia consciente de Brutalismo.⁴⁶

El Brutalismo se caracteriza por la utilización de materiales vistos a modo de transparencia estructural. Volumétricamente sus edificios también se caracterizan por tener imágenes rotundas en las que diferentes volúmenes se encuentran y sobresalen unos sobre otros. Culturalmente y debido a sus estructuras monumentales y peso arquitectónico se ha asociado al Brutalismo con las dictaduras y la represión, a pesar de que se podría considerar como la arquitectura estructuralmente menos represiva al dejar las estructuras vistas, lo que ha llevado tanto al cine como a la literatura de ciencia ficción a adoptarla como imagen, habitualmente asociada al poder. La



relación de la arquitectura brutalista con la trama de la película podría considerarse como un cambio de paradigma de ésta, debido a que los Harkonnen representaban la represión y el gobierno autoritario lo que daría una interpretación “tradicional” a la residencia de Arrakens. Pero los Atreides se identifican con la imagen de transparencia del edificio, en la que las grandes losas de piedra no se interpretan como pesos que aplastan a la población sino como elementos defensivos que buscan protegerlos.

Los interiores del palacio en Arraken se recrearon físicamente, las paredes alcanzaban los cinco metros y fueron extendidas gracias a pantallas color arenisca colocadas en los techos. El interior del palacio ofrece un gran contraste con el resto de interiores que vemos a lo largo de la película. Al igual que su exterior posee la monumentalidad característica del Brutalismo, la escasez de luz natural hace que tengamos la sensación de encontrarnos en un entorno subterráneo. Los grandes espacios moldeados por monolíticos bloques de piedra únicamente iluminados a través de bandas horizontales, ya sea luz natural o artificial, aportan un peso físico, que se traduce en una sensación de fortaleza que recuerda a los bunkers de la Segunda Guerra Mundial.

Es imposible ignorar la relación entre el palacio de Arraken y la sede de la corporación Wallace en *Blade Runner 2049*. Ambos espacios se moldean utilizando la luz como un elemento escultórico que

remarca ciertos elementos en la arquitectura, ya sea las texturas de la piedra en *Dune* o el agua en *Blade Runner*. Al compararlos es imposible pensar en el uso del agua como símbolo de poder, ya que la presencia de grandes láminas de agua en el palacio mostraría el poder económico de aquellos que lo habitasen, pero al mismo tiempo podría considerarse como un acto tiránico impropio de los Atreides cuyo interés es mezclarse con la población local.

En el exterior del palacio se encuentra uno de los lugares más simbólicos de Arrakis, el patio de palmeras. Mientras explora el palacio, Paul llega a un patio en el que un hombre está regando unas palmeras datileras, este hombre le explica al protagonista: “No sobrevivirían sin mí. Cada una de ellas absorbe diariamente lo que beberían cinco hombres. Veinte palmeras cien hombres”.⁴⁷ El patio de palmeras expresa el sueño más profundo de los habitantes de Arrakis, la esperanza de transformar su hogar en un lugar habitable en el que no tener que preocuparse por el agua. Otro espacio que hace referencia a este sueño es el refugio de la doctora Liet-Kynes, el Nexo. Este lugar, en algún momento del pasado de Arrakis se intentó terraformar, pero entonces descubrieron la especie, y ya nadie quiso que el desierto desapareciera”. Este espacio está basado en las torres de refrigeración de una central termoeléctrica, lo que nos hace pensar que la función de este lugar tenía alguna relación con modificar la temperatura del planeta. En el interior del Nexo se encuentra el laboratorio de la doctora Liet-Kynes cuya arquitectura recuerda al palacio de Arraken, pero a menor escala, lo que sugiere una proximidad en el tiempo entre ambas construcciones.

El simbolismo de estos espacios busca, a lo largo de la película, recalcar como ese sueño es un imposible, pues las palmeras son reducidas a cenizas durante la invasión Harkonnen. Con la destrucción de la casa Atreides la posibilidad de transformar el planeta es igualmente destruida.



Fig. 100. Concept art del Nexo realizado por Deak Ferrand.

Fig. 101. Complejo cultural Teresa Carreño (1983), Caracas, diseñado por Tomás Lugo, Jesús Sandoval y Dietrich Kunckel. Es un ejemplo brutalista que establece un paralelismo con la arquitectura del palacio de Arraken.

47. VILLENEUVE D. (2021) *Dune: Part One*. (min 43-45)

Fig. 102. Concept art de la nave del heraldo del cambio realizado por Deak Ferrand.

Fig. 103. Casa Sperimentale (1971) diseñada por el italiano Giuseppe Perugini. La influencia del brutalismo es palpable incluso en los diseños de alguno de los vehículos de la película.

Fig. 104. El cenotafio de Newton (1784).

48. KAUFMANN E. (1980) *Tres arquitectos revolucionarios: Boullée, Ledoux y Lequeu*. Pag: 112.



LOS VEHÍCULOS DE DUNE

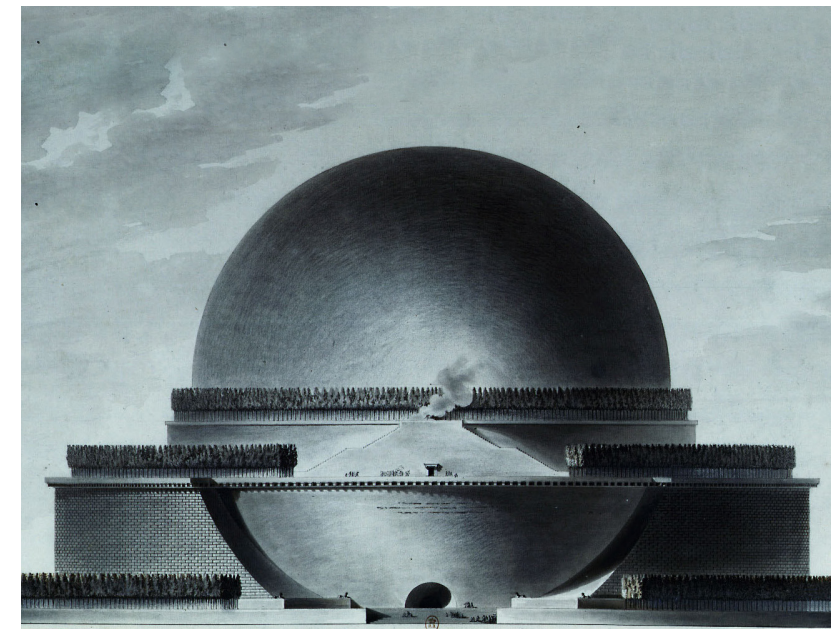
A lo largo de la película se muestran diferentes vehículos o naves espaciales cuyo diseño, al igual que los edificios, nos permite ahondar en los protagonistas de la cinta.

En primer lugar, la nave imperial que trae al heraldo del cambio. Se trata de una esfera truncada por los lados de la que se despliegan un tren de aterrizaje formado por cuatro patas y una pasarela de desembarque, en un principio ocultos. La pureza de sus formas, junto con el plano en que se muestra en la cinta nos permite establecer una comparación con la nave heptápoda, vista en la película de Arrival. El artefacto presentado en Arrival evita la forma esférica para generar un objeto abstracto y se mantiene flotando sobre el suelo para mantenerse ajeno al ser humano.

Étienne-Louis Boullée trabajó en varias ocasiones con formas esféricas, pero es su ejemplo más conocido con el que podemos establecer un mayor paralelismo: el Cenotafio de Newton. Antes de utilizar la esfera, Boullée, experimentó con diferentes “estereotipos” de la arquitectura funeraria como lo son las pirámides, optando finalmente por la esfera

por su clara relación con las estrellas, planteando el interior de este monumento un gigantesco planetario. Tanto en el cenotafio como en la nave imperial de *Dune* encontramos una lucha por presentar una esfera perfecta que se encuentra con una problemática. En el caso de Boullée es un encuentro con el suelo resuelto a través de un podio de acceso.

De esta forma volvemos a las reflexiones de Boullée sobre las formas arquitectónicas: “enfaticaba la majestad de la esfera, la gravedad de su silueta, la regularidad de sus gradaciones desde la luz hasta la oscuridad”.⁴⁸ Esta nave es el único objeto arquitectónico donde podemos asociar directamente con el emperador de la galaxia, la magnificencia del objeto es innegable gracias a la claridad de sus formas y la forma en que es presentada. Pero es en los defectos de esta forma, como son los laterales truncados o la presencia de las pequeñas patas, que el propio equipo admitió que rompían la rotundidad del elemento, lo que anticipa la trama de la película, en la que el emperador trata de mantener una imagen de autoridad absoluta mientras que establece una conjura para eliminar a una casa rival.



Los Buques insignia de los Atreides son otro ejemplo de cómo la arquitectura refleja la filosofía de cada familia, las grandes naves están ocultas bajo los mares de Caladan, reforzando la idea de que esta casa busca en todo momento mimetizarse con el paisaje. La presencia de las naves sirve al mismo tiempo como herramienta de escala, como espectadores nos permite hacernos una idea del tamaño de la casa y del esfuerzo que supone abandonar su planeta natal.

Las naves Harkonnen tienen dos variantes. La primera compuesta por formas redondeadas que la asemejan a un zepelín. Es extrañamente poco amenazadora para la casa que representa, se trata de una parodia a la necesidad de que todo lo que rodea al villano ha de ser amenazador. Por otra parte, toman como referencia las naves Harkonnen en la versión de Alejandro Jodorowsky, que jamás fue estrenada pero que influyó a muchos diseños de la ciencia ficción. La segunda de las naves Harkonnen fue diseñada con la intención contraria, pues buscaba causar el mayor impacto en el espectador, por lo que se tomó como referencia la peste bubónica y las características inflamaciones que esta causa.

Por último, las naves que vemos en el planeta Arrakis están muy influenciadas por la naturaleza, mostrándose la búsqueda activa de sus habitantes por mimetizarse con el paisaje. El ejemplo más claro es el de los ornitópteros, cuya forma y vuelo imita a las libélulas, y cuyo diseño fué minuciosamente descrito en la novela original.

Fig. 105. Transportes Atreides emergiendo de los océanos de Caladan.

Fig. 106. Concept art de una nave Harkonnen bombardeando Arraken, realizado por Deak Ferrand.

Fig. 107. Paul y Jessica abandonan el Nexo en un ornitóptero antiguo.

Fig. 108. Concept art de la vivienda de Liet Kynes. La vivienda de la ecóloga imperial anticipa el diseño de los Sietch fremen, haciendo palpable su búsqueda por mimetizarse con el paisaje.

49. CAMPBELL, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. (pag. 23)



El planeta Arrakis y su valiosísimo recurso natural sumado a los numerosos peligros del planeta no son hechos aislados, forman parte de un todo. Frank Herbert definió el ciclo de vida del gusano de arena para explicar cómo la existencia de estas criaturas era, al mismo tiempo, la causa y la consecuencia de la desertificación del planeta.

Esto se traslada a todos los niveles dentro del mundo y la trama de Dune, tanto en la novela como en la película, en cómo las acciones tienen consecuencias y la relación entre esas acciones y consecuencias es lo que moldea a los personajes. A nivel arquitectónico puede verse en cómo se afrontan la climatología y las necesidades de la población, y en el mundo de *Dune: Part One* podemos diferenciar tres filosofías. La primera y más drástica de todas es anteponerse a la adversidad a través de la tecnología moldeando el entorno a nuestras necesidades y explotándolo hasta niveles extremos, esta sería la postura Harkonnen. La segunda sería menos radical, en la que nos aprovecharíamos de los recursos, de forma moderada de modo que adquiriésemos control sobre estos, pero sin llegar a destruirlos, adoptada por los Atréides. Por último, tendríamos la visión Fremen, que al contrario que las anteriores no modifican el entorno, sino que se adaptan a sí mismos

con el objetivo de hacerse uno con el paisaje. a lo largo de la película no se ve como se materializa ninguno de sus refugios o Sietch pero de acuerdo con las descripciones aportadas por Frank Herbert serían refugios en cavernas cerradas herméticamente donde los Fremen pueden vivir en paz ocultos al resto de la humanidad.

La estructura de Dune sigue el tropo clásico del viaje del héroe, descrito por Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras*.

El héroe se lanza a la aventura desde su mundo cotidiano a regiones de maravillas sobrenaturales; el héroe tropieza con fuerzas fabulosas y acaba obteniendo una victoria decisiva; el héroe regresa de esta misteriosa aventura con el poder de otorgar favores a sus semejantes.⁴⁹

De esta forma Dune: Part One cubre la primera parte del viaje, en la que Paul abandona su mundo cotidiano, Caladan, para adentrarse y conseguir los poderes del mundo extraordinario, el desierto de Arrakis. Por un lado, Caladan se presenta como acogedor y, en cierta manera, abarcable, con espacios en los que predomina la madera, la luz natural y en muchos casos en los que el protagonista podría llegar a alcanzar el techo. Esto se muestra al inicio de la cinta, llegando el primer momento de ruptura con la escena del Gom Jabar, donde se rompe la idea de refugio, dejando al protagonista al descubierto. De aquí pasamos a Arrakis, donde el palacio se presenta como un bunker impenetrable, pero al mismo tiempo frío, donde la amplitud de los espacios sumado a la omnipresencia de la piedra y la falta de luz natural mantiene al protagonista fuera de su zona de confort. En este punto los Harkonnen atacarán, expulsando a Paul al desierto donde se encontrará con los Fremen que le enseñarán su forma de vida.

El desierto de Dune aparece a lo largo de la película como un elemento periférico, como una amenaza constante. Es en el momento en el que Paul es empujado a la arena cuando se convierte en algo omnipresente y el espectador se da cuenta de su inmensidad e importancia en la historia.

Además de los espacios periféricos al viaje del protagonista, los espectadores descubren Gedi Prime y Salusa Secundus. Ambos permiten adentrarse en la mente de los antagonistas. Por un lado, Gedi Prime es una fábrica gigante donde cada pieza desempeña una función y es explotada hasta la extenuación. Mientras que Salusa Secundus, se presenta como un entorno hostil donde sus habitantes se transforman de presidiarios a guerreros fanáticos al emperador.



Fig.109. Paul (Timothée Chalamet) frente al mural del Shai-hulud del palacio de Arraken.

CONCLUSIONES



Fig. 110. Roger Deakins y Denis Villeneuve durante el rodaje de *Blade Runner 2049*

En un inicio la intención de este trabajo era desgranar la visión de Denis Villeneuve de la arquitectura, desde un futuro próximo representado en *Arrival* hasta el más lejano de *Dune*, y de esta forma presentar una imagen clara de esta arquitectura del futuro. Sin embargo, a lo largo del desarrollo del trabajo, se ha analizado el interés del director por la verosimilitud de sus mundos, explicando cómo las arquitecturas generadas en estos no dependen tanto de un avance lineal como de la adaptación. Es una arquitectura de respuesta, no solo al entorno, sino a sus habitantes y circunstancias.

Ya en películas anteriores como *Incendies*, *Enemy* o *Sicario*, se encuentran entornos que rodean y enfatizan a los personajes, pero, al tratarse de ubicaciones más realistas las relaciones se establecen a través de detalles. Un ejemplo sería la prisión de Kfar-Ryat en *Incendies* donde un espacio derruido acompaña al derrumbe final de la protagonista; o en *Enemy* donde la habitación de Adam Bell es un reflejo de su vida anodina.

Una vez adentrado en el mundo de la ciencia ficción Villeneuve pudo jugar más libremente con los espacios. El primero aparece en el prólogo de *Arrival*, que gira en torno al concepto del ciclo, donde se presentan ciertos eventos como previos a la trama cuando realmente suceden tras esta, induciendo al espectador al revisionado. Todo sucede dentro de un marco espacial ficticio donde diversos elementos aparecen desdibujados para recalcar el carácter voluble de la memoria.

En todas sus películas Villeneuve busca conectar al espectador con sus personajes principalmente a través del hogar. El hogar establece un marco de referencia, presentando una situación inicial, que nos permite ver el cambio del personaje en su relación con éste.

El ejemplo más claro es *Arrival*. En la casa de Louise aparecen numerosos detalles que hablan de como ésta ha viajado a múltiples países donde ha recolectado souvenirs que decoran sus estantes o su habitación, enfatizando su carácter como lingüista de campo. Además, se genera una fuerte relación entre ella y su hogar, pues es donde ocurren la mayor parte de sus recuerdos del futuro, estableciendo la importancia de este lugar para el personaje. Finalmente, este espacio se conecta con la nave heptápoda al plantear espacios similares, la ventana hacia el lago de Louise y la ventana de la nave, y presentándolos en planos iguales para establecer en el espectador la relación e importancia de ambos espacios para Louise, al mismo

tiempo como inicio y final de su historia.

Por otra parte, en *Blade Runner 2049*, tenemos el apartamento de K que, en vez de hablar del apego de éste hacia su vida, trata de presentar un espacio uniforme, donde K busca mantenerse estable para no cambiar, pues este cambio desencadenaría en su muerte. El apartamento de K está vacío, casi como si fuese nuevo y estuviese deshabitado. Este espacio avanza con el protagonista, pues a medida que éste va descubriendo su humanidad cada vez está más desordenado, mostrando de cierta forma su caos mental.

Finalmente, *Dune* es un caso distinto, pues es muy difícil separar a los personajes de sus familias, mostrándose el hogar de la familia. Aquí aparecen dos ubicaciones, el Castillo Caladan, que se presenta como un refugio donde los protagonistas se encuentran a salvo; y el palacio de Arraken, un bunker aparentemente impenetrable que acaba siendo la tumba para la familia. El establecimiento del hogar en Caladan y Arraken para su posterior abandono tiene gran importancia para el desarrollo del personaje de Paul, que se ve obligado constantemente a huir de sus lugares seguros. Esta huida constante hace que al final de *Dune: Part One* Paul decida dejar de escapar y confrontar a sus enemigos, protegiendo el nuevo hogar que creará entre los fremen.

Así, a través de estos espacios y otros ya descritos, Villeneuve permite conocer a sus personajes más allá de lo que muestran sus acciones, apoyándose en la arquitectura como elemento fundamental para representar a sus personajes; pues nos sería imposible hablar de los heptápodos sin sus espacios isótropos, de los replicantes sin sus casas estándar o de *Dune* sin su monumentalidad anacrónica.

Denis Villeneuve es un apasionado de la ciencia ficción y su éxito hace presagiar que en adelante se dedicará principalmente a este género. De hecho, las tres películas analizadas en profundidad constituyen un punto de partida en la relación entre habitante y habitáculo que, seguramente, Denis Villeneuve, continuará explorando tras completar la *Bilogía de Dune*, el mismo habla de futuros proyectos como una adaptación de *Cita con Rama* de Arthur C. Clarke. En *Cita con Rama* una nave alienígena entra en el sistema solar, y al ir a investigarla los seres humanos se encuentran con una ruina que poco a poco va resucitando. Los habitantes de Rama tienen tres brazos y tres piernas, por lo que lo que tienden a triplicar diferentes elementos en su nave.

FICHAS TÉCNICAS



Fig. 111. Denis Villeneuve junto a uno de los participantes en REW-FFWD.

REW-FFWD

AÑO: 1994

DURACIÓN: 30 min.

DIRECCIÓN: Denis Villeneuve

GUIÓN: Denis Villeneuve

MÚSICA: Michel Smith

FOTOGRAFÍA: Pierre Landry, Martin Leclerc

PRODUCCIÓN: National Film Board of Canada.

ARGUMENTO

El film se centra en el descubrimiento de unas imágenes de registro documental sobre un periodista racista que experimenta un trabajo antropológico en los terrenos marginales de Jamaica, más precisamente en Trech Town, Kingston. El relato se va trasladando en primera persona con los distintos comentarios del periodista que cataloga de una forma despectiva y discriminatoria a la comunidad jamaicana como un “corazón de las tinieblas” donde la violencia y la barbarie reinan entre las personas. La falla mecánica de su auto en estas tierras “extrañas” le obligan a quedarse varios días entre los habitantes, y es allí donde el film comienza a explorar sobre la mirada racista del protagonista, haciendo cambiar su punto de vista y disfrutando del conocimiento de las tradiciones del pueblo y la cultura Rastafari.⁵⁰

A pesar de tratarse de un drama psicológico en el que se explora la mentalidad del protagonista y como este se va adaptando a las circunstancias en que se encuentra la forma en que están presentados los elementos audiovisuales nos permiten clasificarla como un documental.

50. COLANTTI M. (2015) REW-FFWD La caja negra de Villeneuve.



UN 32 AOÛT SUR TERRE

AÑO: 1998

DURACIÓN: 88 min.

DIRECCIÓN: Denis Villeneuve

GUIÓN: Denis Villeneuve

MÚSICA: Pierre Desrochers, Nathalie Boileau

FOTOGRAFÍA: André Turpin

MONTAJE: Sophie Leblond

PRODUCCIÓN: Roger Frappier

ARGUMENTO

Simone Prévost (Pascale Bussièrès), de 26 años, pone en tela de juicio toda su vida después de un violento accidente automovilístico que la deja físicamente ilesa, pero psicológicamente devastada. Así que deja su trabajo, cancela un viaje que debía hacer a Italia y va en busca de su mejor amigo Philippe (Alexis Martin), a quien le pide que le dé un hijo. Este último acepta con la condición de que el niño sea concebido en el desierto. Por lo tanto, partirán hacia el desierto de sal de Salt-Lake City.⁵¹

Esta “Road movie” de carácter romántico es la primera película del director franco canadiense.

Fig. 112. Cartel promocional de Un 32 août sur Terre.

51. Sinopsis festival de Cannes

Fig. 113. Carátula del DVD de *Maelström*,

MAELESTRÖM

AÑO: 2000

DURACIÓN: 87 min.

DIRECCIÓN: Denis Villeneuve

GUIÓN: Denis Villeneuve

MÚSICA: Pierre Desrochers

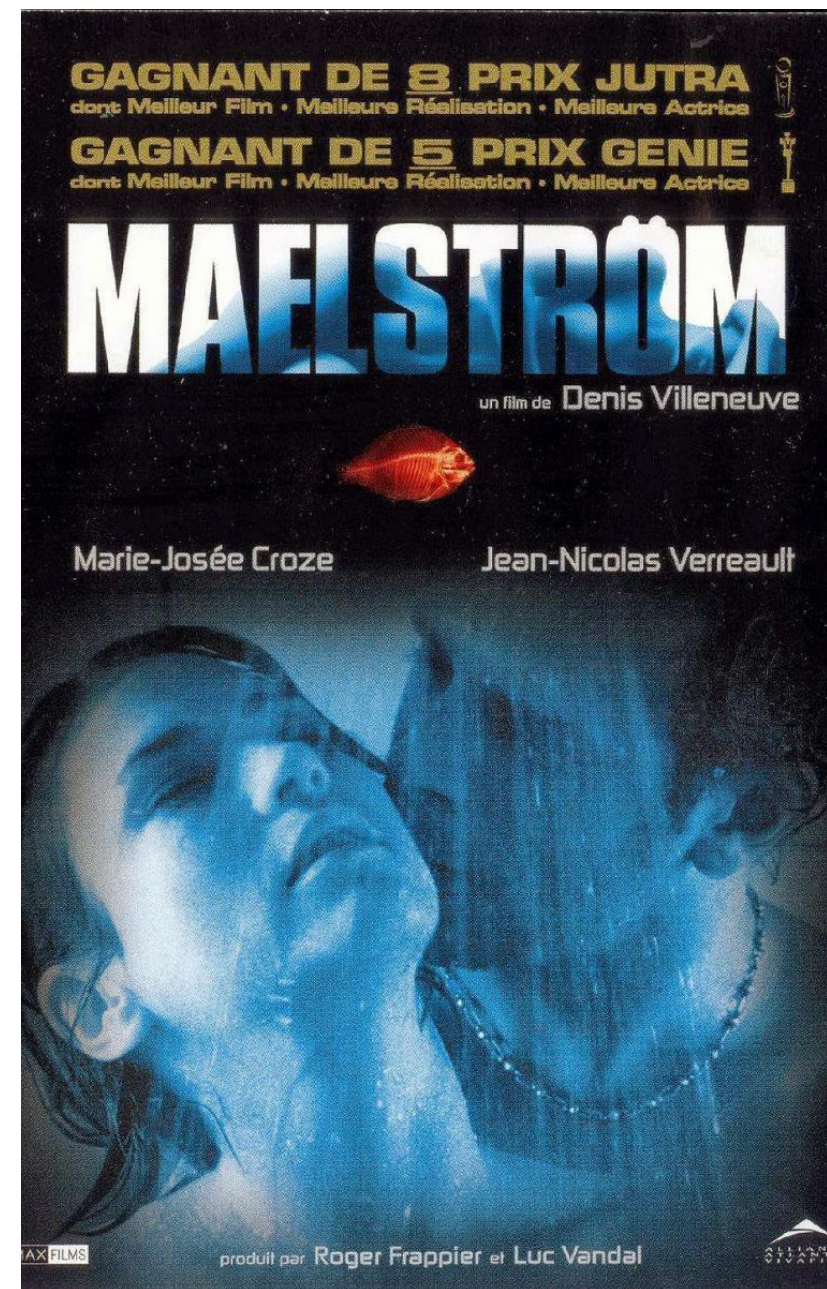
FOTOGRAFÍA: André Turpin

MONTAJE: Richard Comeau

PRODUCCIÓN: Roger Frappier, Luc Vandal

ARGUMENTO

Conduciendo durante una noche de tormenta de verano, Bibiane Champagne (Marie-Josée Croze), de 25 años de edad, atropella a un hombre. La víctima es un vendedor de pescado de 53 años de edad, al cual Bibiane abandona en la calle dándose a la fuga. El hombre malherido llega a su casa para morir en paz en su cocina. La vida de Bibiane se hunde en el caos. Justo cuando arriesga su vida para borrar toda prueba de su delito, se le da una segunda oportunidad. El diálogo entre la vida y la muerte, la tierra y el agua, llega a su conclusión armoniosa cuando la joven se encuentra con la persona que le va a alterar su destino, Evian (Jean-Nicolas Verreault) el hijo del hombre al que atropelló del que acaba enamorándose.³⁸ Este drama se ve intercalado con diversas narraciones de un pez parlante que está siendo despiezado a medida que avanza la película.



52. Sinopsis Sensacine.

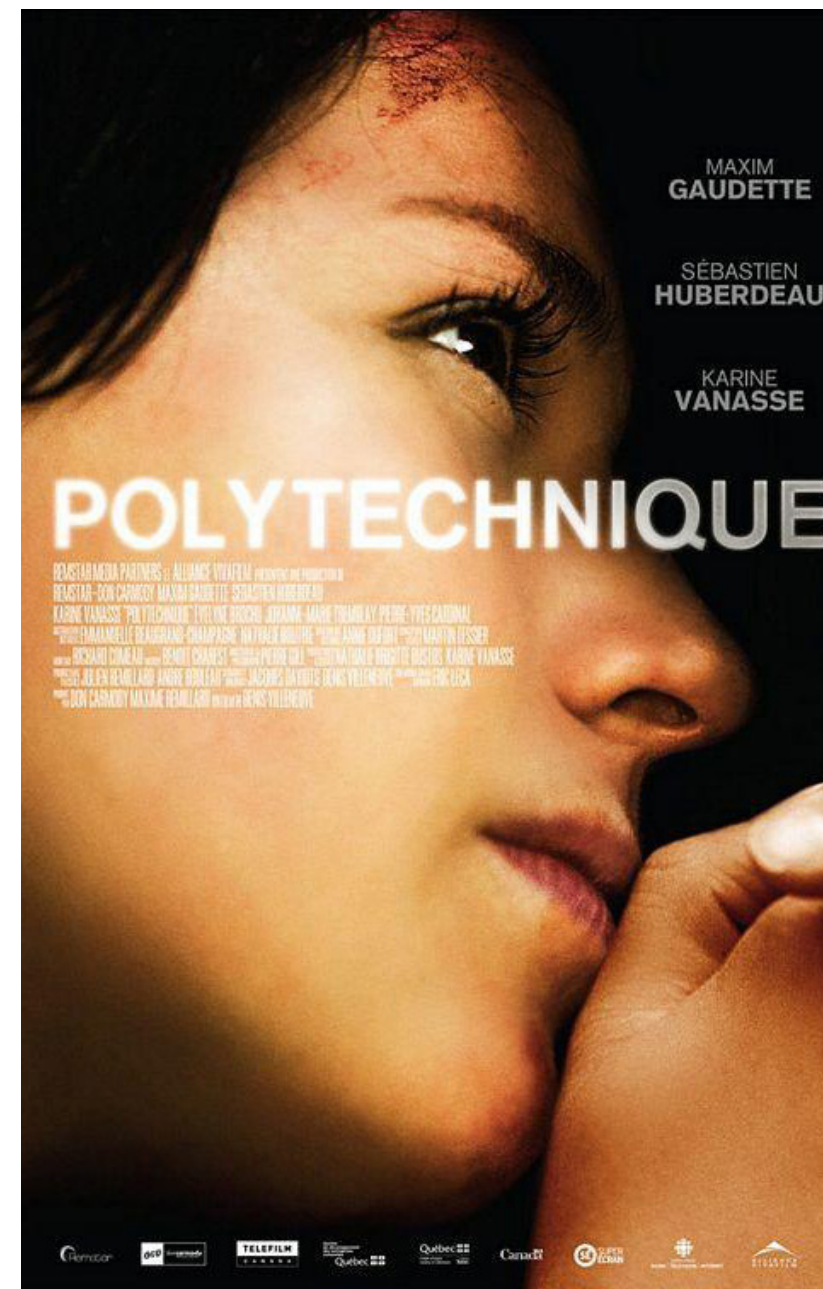


Fig. 114. Cartel promocional de *Polytechnique*.

POLYTECHNIQUE

AÑO: 2009

DURACIÓN: 77 min.

DIRECCIÓN: Denis Villeneuve

GUIÓN: Denis Villeneuve, Jacques Davidts

MÚSICA: Benoît Charest

FOTOGRAFÍA: Pierre Gill

MONTAJE: Richard Comeau

PRODUCCIÓN: Don Carmody, Karine Vanasse

ARGUMENTO

Película de carácter documental. Se basa en los hechos de la masacre de la Escuela Politécnica de Montreal el día 6 de diciembre de 1989, donde Marc Lépine, de veinticinco años, utilizando un rifle de asalto que poseía legalmente disparó contra veintiocho mujeres, matando a catorce de ellas, mientras reivindicaba luchar contra el feminismo, suicidándose con su propia arma tras el tiroteo. La película relata el asalto desde diversos puntos de vista, incluido el del tirador, y se centra en las víctimas y en cómo eran tratadas, tanto antes como después de éste. De nuevo volvemos a ver como Villeneuve se interesa en gran medida por mostrar las emociones de sus personajes.

53. Sinopsis del Autor.

Fig. 115. Cartel promocional de *Incendies*

INCENDIES

AÑO: 2010

DURACIÓN: 133 min.

DIRECCIÓN: Denis Villeneuve

GUIÓN: Denis Villeneuve, Wajdi Mouawad, Valérie Beaugrand-Champagne

MÚSICA: Grégoire Hetzel

FOTOGRAFÍA: André Turpin

MONTAJE: Monique Dartonne

PRODUCCIÓN: Luc Déry, Phoebe Greenberg, Ziad Touma, Anthony Doncque, Kim McCraw, Penny Mancuso, Miléna Poylo

ARGUMENTO

Drama basado en la obra de teatro homónima (también conocida como *La mujer que cantaba*) creada por Wajdi Mouawad. Nawal Marwan (Lubna Azabal) pide en su testamento a sus dos hijos mellizos, Jeanne (MéliSSa Désormeaux-Poulin) y Simon (Maxim Gaudette), que busquen a su padre, supuestamente muerto, y a su hermano, cuya existencia desconocían. A lo largo de la cinta descubriremos la vida de Nawal a través de flashbacks, comenzando con el asesinato de su amante a mano de los familiares de Nawal que le arrebatarán su hijo recién nacido y la expulsarán de su pueblo natal. La vida de Nawal se ve envuelta en un conflicto entre musulmanes y nacionalistas cristianos, culminando con el encarcelamiento de Nawal en Kfar-Ryat, donde será violada por uno de sus torturadores.

Será Jeanne la que desentrañará la vida de Nawal, revelando finalmente que el torturador que violó a su madre, su padre, es en realidad su hermano perdido.

54. Sinopsis del Autor.

70 // Denis Villeneuve Arquitectura y Emoción

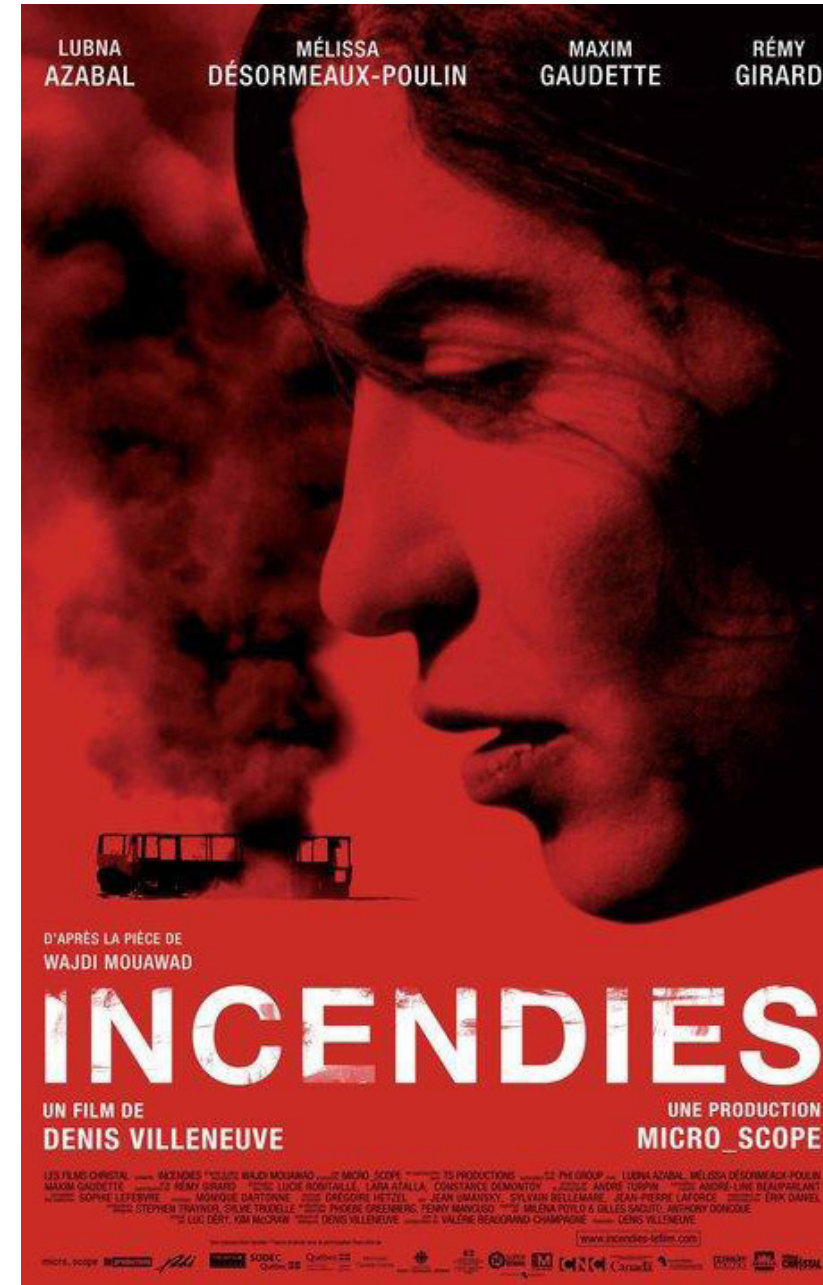


Fig. 116. Cartel promocional de *Enemy*.

ENEMY

AÑO: 2013

DURACIÓN: 90 min.

DIRECCIÓN: Denis Villeneuve

GUIÓN: Javier Gullón

MÚSICA: Daniel Bensi, Saunder Jurriaans

FOTOGRAFÍA: Nicolas Bolduc

MONTAJE: Matthew Hannam

PRODUCCIÓN: Kevin Feige

ARGUMENTO

Basada en *El Hombre Duplicado* del portugués José Saramago. Narra la anodina vida de Adam Bell (Jake Gyllenhaal), que tras visionar una película recomendada por un amigo descubre la existencia de un hombre exactamente igual a él. Adam se obsesionará con su doble, al que acaba encontrando y con el que acabará encontrándose en un hotel. Anthony Claire, el doble, posee una personalidad completamente diferente a la de Adam y decide aprovecharse de la situación. Anthony chantajea a Adam para poder acostarse con la novia de este, Mary (Mélanie Laurent). Mary se reúne con Anthony y acaba descubriendo el engaño debido a que este tiene la marca de un anillo de boda, esto desencadena en una pelea que culmina en un accidente de tráfico presumiblemente mortal.

Mientras tanto Adam se dirige a la vivienda de Anthony donde tras la muerte de este, presumiblemente suplanta su identidad y vive junto a su mujer embarazada, Hellen (Sarah Gadon).

55. Sinopsis del Autor.

Fichas Técnicas // 71

Fig. 117. Cartel promocional de *Sicario*.

SICARIO

AÑO: 2015

DURACIÓN: 121 min.

DIRECCIÓN: Denis Villeneuve

GUIÓN: Taylor Sheridan

MÚSICA: Jóhann Jóhannsson

FOTOGRAFÍA: Roger Deakins

MONTAJE: Joe Walker

PRODUCCIÓN: Basil Iwanyk, Molly Smith, Trent Luckinbill, Thad Luckinbill, Edward McDonnell

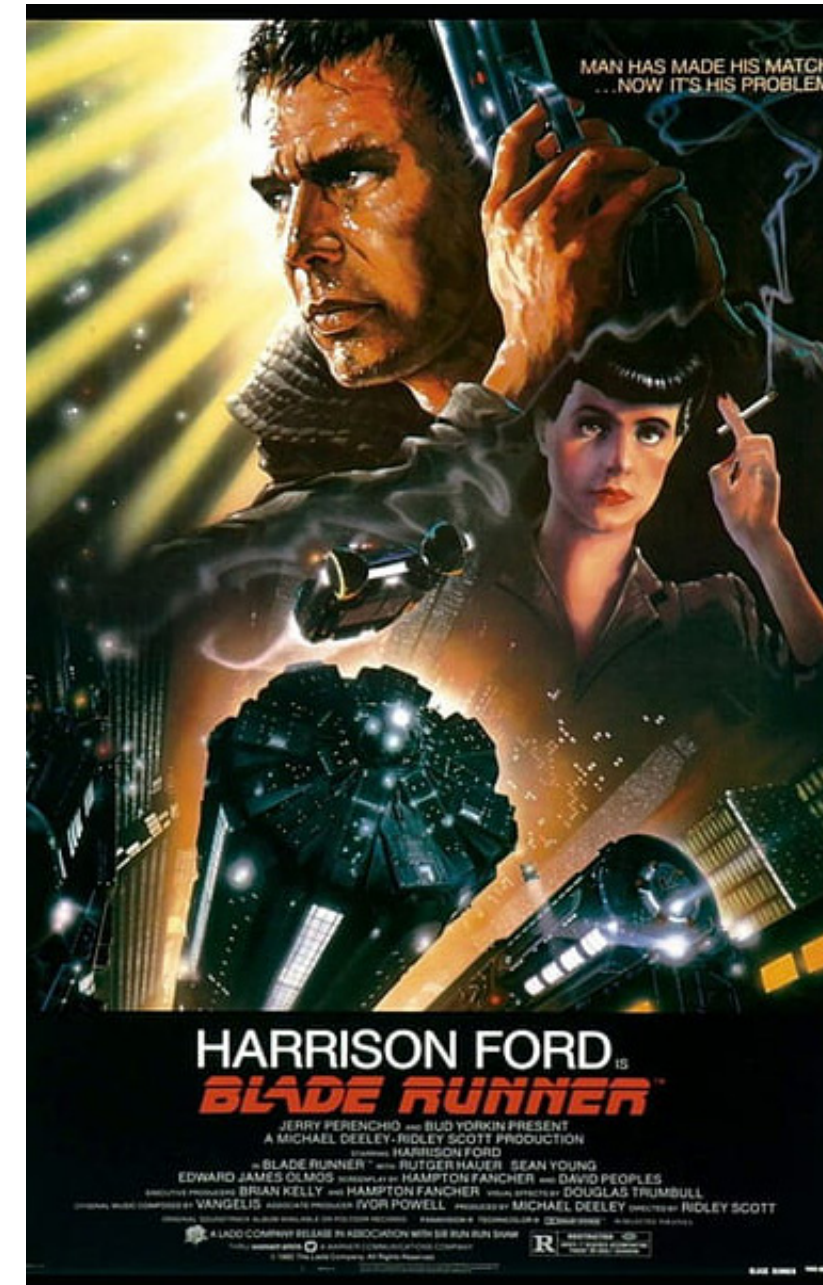
ARGUMENTO

La cinta comienza con una voz en off explicando el significado de la palabra sicario, asesino a sueldo.

Kate Macer (Emily Blunt) y Reggie Wayne (Daniel Kaluuya) lideran una redada en una casa franca del Cartel de Sonora, donde encontrarán cadáveres empalados y una trampa explosiva acabará con dos de sus compañeros. Tras la redada Kate será reclutada para un trabajo conjunto entre el Departamento de Justicia y el Departamento de Defensa, liderado por el oficial de la CIA Matt Graver (Josh Brolin) y Alejandro Gillik (Benicio del Toro). A partir de este momento se desencadena una compleja trama policial en la que Kate se verá envuelta en asuntos de dudosa legalidad, culminando en una redada en un túnel entre México y Estados Unidos. Durante la redada descubrimos que la participación de Kate no es más que una estrategia política para garantizar la legalidad de la operación. Esta operación busca en realidad eliminar la competencia entre Carteles dejando a uno solo, más fácil de manejar por la CIA.

Finalmente descubrimos que en realidad Alejandro es un sicario del Cartel de Medellín cuyo único objetivo es acabar con el líder del Cartel rival, al que asesina junto a toda su familia. La película tiene un final agri dulce en el que Kate es encañonada por Alejandro para firmar una declaración que garantiza la legalidad de la operación.

56. Sinopsis del Autor.



BLADE RUNNER

AÑO: 1982

DURACIÓN: 117 min.

DIRECCIÓN: Ridley Scott

GUIÓN: Hampton Fancher, David Peoples

MÚSICA: Vangelis

FOTOGRAFÍA: Jordan Cronenweth

MONTAJE: Terry Rawlings, Marsha Nakashima

PRODUCCIÓN: Michael Deeley, Hampton Fancher, Brian Kelly, Ivor Powell, Jerry Perenchio, Ridley Scott, Run Run Shaw, Bud Yorkin

DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Lawrence G. Paull.

ARGUMENTO

Inspirada por la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Phillip K. Dick. Es el año 2019 y la humanidad ha desarrollado unos androides denominados replicantes. Los replicantes son indistinguibles de los seres humanos, pero son más ágiles y fuertes.

El antiguo Blade Runner Rick Deckard (Harrison Ford) es contratado por su antiguo jefe para “retirar” a un grupo de replicantes que se ha infiltrado en la Tierra. El grupo está formado por: Roy Batty (Rutger Hauer) un soldado y líder del grupo; Leon Kowalsky (Brion James) soldado y obrero; Zhora Salome (Joanna Cassidy) que fue entrenada para una patrulla de detención de criminales en el mundo exterior; y Pris Stratton (Daryl Hannah) un modelo básico de placer.

Antes de acometer la misión Deckard visita la corporación Tyrell para comprobar la efectividad del test Voight-Kampff en los nuevos modelos. Allí conoce a Rachel (Sean Young) una replicante con recuerdos implantados que cree ser humana. La investigación de Deckard culminará en la azotea del apartamento de Sebastián el diseñador de replicantes en el edificio Bradbury, donde Roy pronunciará su famoso monólogo 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 esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.⁵⁸

Fig. 118. Cartel promocional de *Blade Runner*

57. Sinopsis del autor.

58. *Blade Runner*. Monologo final del replicante Roy Batty.

Fig. 119. Cartel promocional de *El Quinto Elemento*,

EL QUINTO ELEMENTO

AÑO: 1997

DURACIÓN: 127 min.

DIRECCIÓN: Luc Besson

GUIÓN: Luc Besson, Robert Mark Kamen

MÚSICA: Éric Serra

FOTOGRAFÍA: Thierry Arbogast

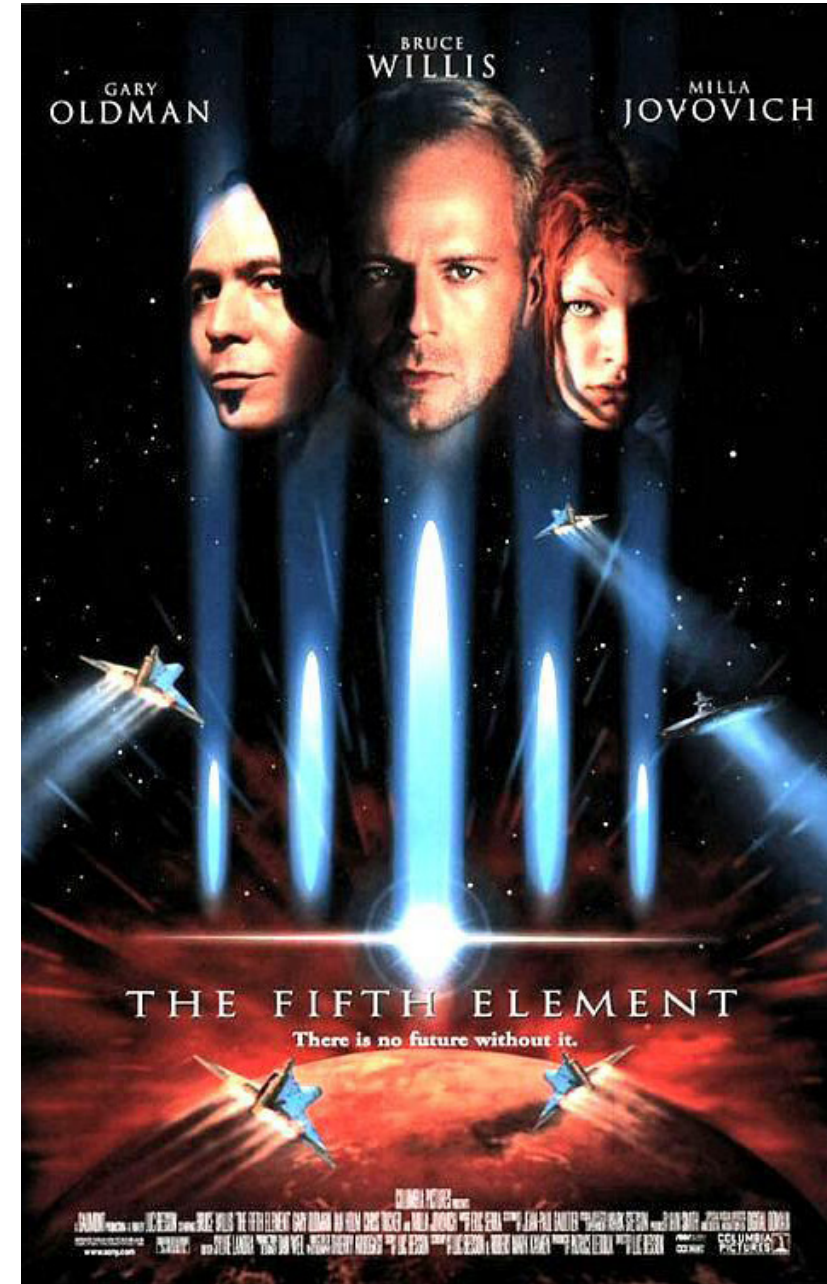
MONTAJE: Sylvie Landra

PRODUCCIÓN: Patrice Ledoux

ARGUMENTO

Cada 5.000 años se abre una puerta entre dos dimensiones. En una dimensión existe el Universo y la vida. En la otra dimensión existe un elemento que no está hecho ni de tierra, ni de fuego, ni de aire, ni de agua, sino que es una anti-energía, la anti-vida: es el quinto elemento.⁴⁰

En el siglo XXIII, Korben Dallas (Bruce Willis), un ex agente de las fuerzas especiales que ahora ejerce como taxista, se encuentra atrapado en una lucha en la que tendrá que desafiar a un malvado que quiere destruir la Tierra. Cuando una misteriosa mujer entra en el asiento trasero de su taxi, Leeloo (Milla Jovovich). Él es perseguido por el gobierno y por un poderoso magnate reclutado por las fuerzas del Mal. Esta mujer pelirroja que acaba de conocer resultará ser la clave para la salvación de la Tierra, el quinto elemento.



59. Sinopsis de filmaffinity

Fig. 120. Cartel promocional de *Dune* (1984)

DUNE

AÑO: 1984

DURACIÓN: 137 min.

DIRECCIÓN: David Lynch

GUIÓN: David Lynch

MÚSICA: Toto

FOTOGRAFÍA: Freddie Francis

MONTAJE: Antony Gibbs

PRODUCCIÓN: Raffaella De Laurentiis, José López Rodero

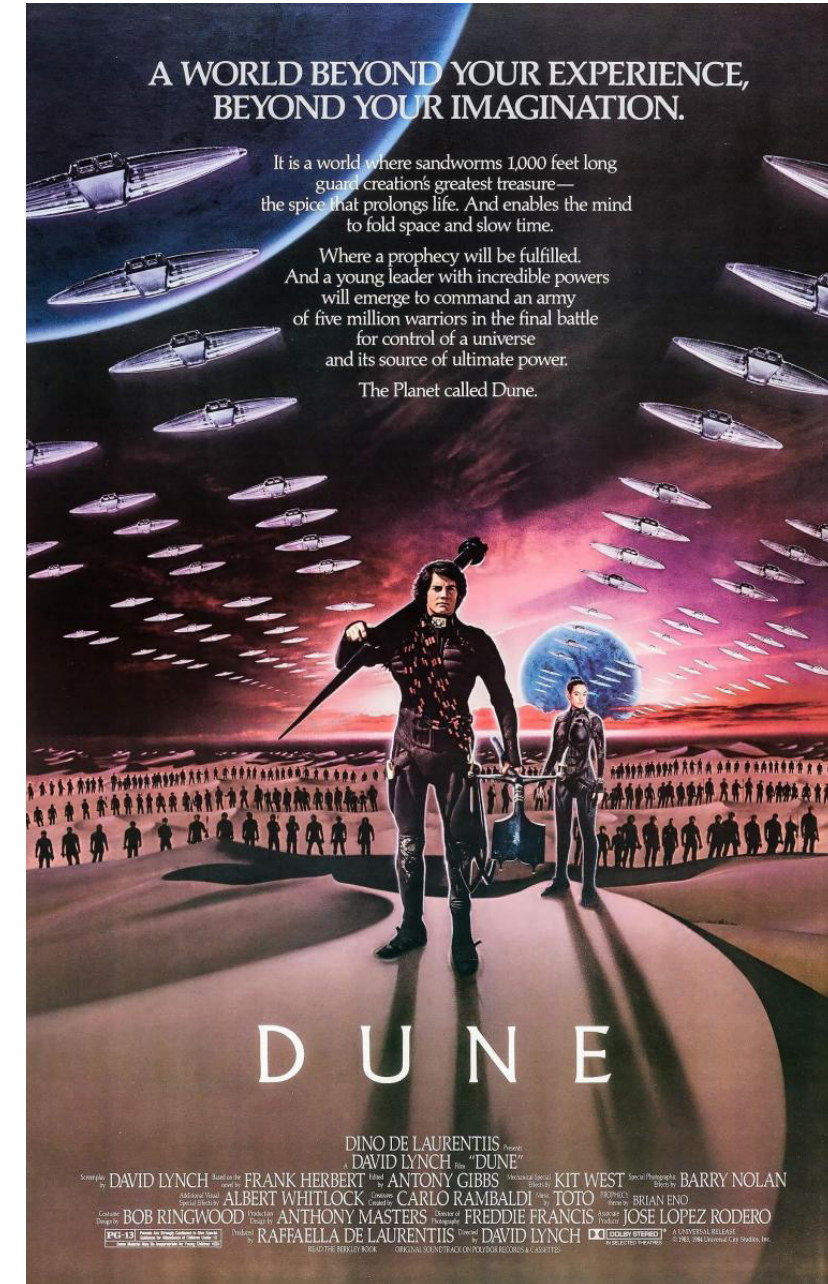
ARGUMENTO

La casa Atreides toma el control del planeta Arrakis, también llamado Dune. El planeta desértico es el único lugar donde se produce la especia Melange, droga indispensable para el viaje espacial. Este traspaso de poder de la casa Harkonnen a la casa Atreides es en realidad un complot orquestado por el emperador Padishah Shaddam IV (José Ferrer) junto a la Cofradía Espacial para eliminar a la casa Atreides debido a su gran influencia política.

El Baron Vladimir Harkonnen (Kenneth McMillan), junto con sus sobrinos Glossu Rabban (Paul Smith) y Feyd Rautha (String), atacan Dune, acabando con el duque Leto Atreides (Jürgen Prochnow) y abandonando en el desierto a su hijo Paul (Kyle MacLachlan) y su concubina Benne Gesserit Jessica (Francesca Annis). En el desierto Paul y Jessica se encontrarán con los fremen, entrando a formar parte de ellos tras demostrar su habilidad en el combate. Junto a los fremen Paul asediará a los Harkonnen, deteniendo el flujo de especia y forzando la intervención del emperador.

Durante este tiempo Jessica tomará el agua de la vida para transformarse en una Reverenda Madre, dando a luz a Alia, que nacerá con los poderes de una Reverenda Madre. Más adelante el propio Paul tomará el agua de la vida, lo que le permite superar los poderes de la Bene Gesserit y controlar mentalmente a los gusanos de arena, la fuente de la especia.

El conflicto culmina con Paul acabando con Feyd y usando sus nuevos poderes para provocar la lluvia en el planeta.



60. Sinopsis del Autor.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

CAMPBELL, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press

FUTAGAWA Y. (2010) *Residential Masterpieces 09 Frank Lloyd Wright, Taliesin, Taliesin West*. A.D.A EDITA Tokyo Co.

GOTTLIEB L. (2001) *A way of life: an apprenticeship with Frank Lloyd Wright*. The Images Publishing Group.

KAUFMANN E. (1980) *Tres arquitectos revolucionarios: Boullée, Ledoux y Lequeu*. Editorial Gustavo Gili.

LAPOINTE, T. (2017) *The art and soul of Blade Runner 2049*. Alcon Entertainment.

LAPOINTE, T. (2021) *El arte y el alma de Dune*. NORMA Editorial.

LAPOINTE, T. (2022) *The art and science of Arrival*. Titan Publishing Group Ltd.

NEUMANN D. (1996) *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner*. Prestel, Munich.

PHAIDON (varios autores) (2018) *Atlas of Brutalist Architecture*. Phaidon Press Limited.

PÉREZ, S. (2016) *Futuros tenebrosos en la ciencia ficción*. Creaciones Vincent Gabrielle.

ARTÍCULOS

BRZESKI, P (2021) *Making of “dune“: How Denis Villeneuve’s Sci-Fi epic is the culmination of a childhood dream*. The Hollywood Reporter (online)

IMAM, J (2021) *Architects Dreaming of a Future With No Buildings*. The New York Times. (online)

PUTEAUX, M (1951) *Unidad de vivienda de Le Corbusier en Marsella*. Revista Nacional de Arquitectura nº 110.

SAGE, A (2017) *Denis Villeneuve, filmmaker-artist*. Kickass Canadians. (online)

SAGE, A (2018) *Sam Hudecki, storyboard artist-concept designer-dream illustrator*. Kickass Canadians. (online)

SAGE, A (2021) *Patrice Vermette, production designer*. Kickass Canadians. (online)

PÁGINAS WEB

ARCHDAILY (2017) *Barozzi Veiga’s Unbuilt Museum Project Immortalized In Blade Runner 2049*. <https://www.archdaily.com/881356/barozzi-veigas-unbuilt-museum-project-immortalized-in-blade-runner-2049> (consultado, 04 de julio de 2023)

COLANTTI, M. (2015) *REW-FFWD La caja negra de Villeneuve*. Cinedivergente. <https://cinedivergente.com/rew-ffwd/>

DAWSON, T. (2015) *Blood lines: Denis Villeneuve on Incendies*. BFI. <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/interviews/blood-lines-denis-villeneuve-incendies>

EL QUINTO ELEMENTO. [filmaffinity](https://www.filmaffinity.com/es/film217833.html). <https://www.filmaffinity.com/es/film217833.html>

GRANADOS, J. (2019) *Volumen y forma: la arquitectura religiosa de Roger D’Astous*. Arquitectura y empresa. <https://arquitecturayempresa.es/noticia/volumen-y-forma-la-arquitectura-religiosa-de-roger-dastous>

HERNANDEZ J. *Directorio de arquitectura posmoderna, características, ejemplos, principales arquitectos y obras más destacadas y representativas*. <https://www.jmhdezhdz.com/2011/06/arquitectura-posmoderna-postmoderna.html> (consultado, 04 julio 2023)

MAELESTRÖM. Sensacine. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-26991/> (consultado, 31 de mayo de 2023)

MILLER, J. (2017) *The Unlikely Inspiration Behind Blade Runner 2049’s Futuristic Design*. Vanity Fair. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/blade-runner-2049-production-design> (consultado, 10 de octubre de 2022)

TASCHEN (2016) *La belleza del brutalismo soviético*. https://es.rbth.com/cultura/2016/07/26/la-belleza-del-brutalismo-sovietico_615155 (consultado, 01 de julio de 2023)

UN 32 AOUT SUR TERRE. Festival de canes. <https://www.festival-cannes.com/en/f/un-32-aout-sur-terre/> (consultado, 31 de mayo de 2023)

(2009) *Darwin Centre London – Cocoon*. e-architect. <https://www.e-architect.com/london/darwin-centre-building> (consultado, 31 de mayo de 2023)

MÁS INFORMACIÓN SOBRE ARRIVAL

BURG, K (2017) *ARRIVAL*. SetDecor (online)

GIARDINA, C (2016) *‘Arrival’ Production Designer Reveals How to Create an Entirely New Type of Flying Saucer*. The Hollywood Reporter. (online)

HANSEN, M (2016) *Arrival: Concept Art, Part 1: The Shell*. Meinert Hansen. <https://meinerthansen.com/2016/11/13/arrival-concept-art-part-1-the-shell/>.

HANSEN, M (2016) *Arrival: Concept Art, Part 2: The Aliens*. Meinert Hansen. <https://meinerthansen.com/2016/11/19/arrival-concept-art-part-2-the-aliens/>

JONES, N. (2016) *“Arrival” An Almost-Lovecraftian Masterpiece*. The Punk Writer. <https://burntongueblog.wordpress.com/2016/11/13/arrival-an-almost-lovecraftian-masterpiece/>

MIGUEL, E. (2017) *Esta es la teoría lingüística en la que se basa La Llegada, la película de ciencia ficción del año*. Magnet. <https://magnet.xataka.com/preguntas-no-tan-frecuentes/esta-es-la-teoria-linguistica-en-la-que-se-basa-la-llegada-la-pelicula-de-ciencia-ficcion-del-ano>

NEOCINEMA (2020) *Arrival y el Aleph de Borges*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DF6sFk1SIUI>

POZAS, S. (2017) *La historia de tu vida, de Ted Chianf: mucho más que ciencia ficción*. Galakia. <https://galakia.com/la-historia-de-tu-vida/>

MÁS INFORMACIÓN SOBRE BLADE RUNNER 2049

BARENDA, A. (2016) *Arquitecturas fantásticas de cine. Blade Runner, arquitectura de la noche más oscura*. TFG. Universidad de Valladolid.

PORTELLA, I. (2019) *La evolución de la arquitectura a través del cine: Blade Runner*. TFG. Universidad Politécnica de Madrid.

FRAME IN A FRAME (2018) *EI INCREÍBLE uso del color en Blade Runner 2049 | Análisis cinematográfico*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=pldcLHyNhnI>

LÓPEZ, V. (2017) *‘Blade Runner 2049’ roba una escena de la película original y se aclara la línea temporal entre ambas*. Espinof. <https://www.espinof.com/otros/blade-runner-2049-roba-una-escena-de-la-pelicula-original-y-se-aclara-la-linea-temporal-entre-ambas>

MILLS, N. (2017) *Renaissance Location Professional Emma Pill*. Location Managers Guild. <https://locationmanagers.org/out-of-this-world/>

MOVIES I LOVE (2020) *Blade Runner 2049 - Empathy Propaganda* [Video Essay]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=WTKmaJa3Ci0>

MÁS INFORMACIÓN SOBRE DUNE:PART ONE

CERMAK, S. (2022) *Sam Hudecki and Movie Storyboards*. WillowWood. <https://www.willowwoodschool.ca/post/sam-hudecki-and-movie-storyboards>

DAVIS, T (2021) *‘You’re trying to remove the software from yourself’: Deak Ferrand on designing the look of ‘Dune’*. The art newspaper. <https://www.theartnewspaper.com/2021/11/12/youre-trying-to-remove-the-software-from-yourself-deak-ferrand-on-designing-the-look-of-dune>

FAILES, I. (2021) *‘What’s the story? What’s the feeling? That’s the hard part.’ Before & afters*. <https://beforeandafters.com/2021/11/17/whats-the-story-whats-the-feeling-thats-the-hard-part/>

M. JUST, P. (2022) *DUNE: Me la juego, así construiremos en el FUTURO*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=h33aYLB77Mw>

PAREJA, A. (2021) *¿Cómo se diseñaron los Tópteros de Dune? Denis Villeneuve cuenta cómo fue el proceso hasta llevarlos a la gran pantalla*. IGN España. <https://es.ign.com/dune-2021/177149/feature/como-se-disenaron-los-topteros-de-dune-denis-villeneuve-cuenta-como-fue-el-proceso-hasta-llevarlos-a>

(2022) *Dive Into Dune with this Beautiful Concept Art*. Little Black Book. <https://www.lbbonline.com/news/dive-into-dune-with-this-beautiful-concept-art>

ÍNDICE DE FIGURAS

Portada. LAPOINTE T. (2021) *The art and soul of Dune*.

¿QUIEN ES DENNIS VILLENEUVE?

Fig.1. <https://www.artstation.com/artwork/NxP6dg>

Fig.2. <https://www.artstation.com/artwork/ZeGW5x>

Fig.3. https://estaticos-cdn.elperiodico.com/clip/c70367c9-db95-4a1e-b3f8-4b38e2323f68_alta-libre-aspect-ratio_default_0.jpg

Fig.4. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/making-of-dune-denis-villeneuve-novel-adaptation-1235052084/>

Fig.5. Fotograma de *Un 32 août sur terre*.

Fig.6. Fotograma de *Maelström*.

Fig.7. Fotograma de *Polytechnique*.

Fig.8. Fotograma de *Incendies*.

Fig.9. <https://kickasscanadians.ca/patrice-vermette/>

Fig.10. <https://kickasscanadians.ca/patrice-vermette/>

Fig.11. <https://es.digitaltrends.com/entretenimiento/dune-star-wars-inesperado-encuentro-desierto/>

ARRIVAL

Fig.12,16,17,33. Fotograma de *Arrival*.

Fig.13. <https://www.bbc.com/news/world-asia-china-37127909>

Fig.14. LAPOINTE T. (2022) *The art and science of Arrival*.

Fig.15,18,20,25,26,32. Creación propia.

Fig.19,28,29. https://www.setdecorators.org/?name=ARRIVAL&art=film_decor_features&SHOW=SetDecor_Film_ARRIVAL

Fig.21,22. <https://franklloydwright.org/an-autobiography-in-wood-and-stone/>

Fig. 23,24,27. Fotograma de *Arrival*.

Fig.30. <https://meinerthansen.com/2016/11/13/arrival-concept-art-part-1-the-shell/>

Fig.31. LAPOINTE T. (2022) *The art and science of Arrival*.

BLADE RUNNER

Fig.34. <https://www.artstation.com/artwork/NxP6dg>

Fig.35. <https://www.dhresource.com/webp/m/0x0/f2/albu/g7/M00/98/81/rBVaSVvn05mAAj2hAAWI2A2VPWs367.jpg>

Fig.36. Fotograma del corto *Blade Runner 2049: Black out 2022*.

Fig.37. Fotograma del corto *Blade Runner 2049: Nexus Dawn*.

Fig.38. Fotograma del corto *Blade Runner 2049: Nowhere to Run*.

Fig.39,40. <https://architecturalvisits.com/centre-pompidou-beaubourg/>

Fig.41,42,45,46,47,48,50,59,61,65,66,71,74,77. Fotograma de *Blade Runner 2049*.

Fig.43. <https://www.obsidianurbexphotography.com/industrial/bladerunner-2049-power-plant-hungary/>

Fig.44. <https://twitter.com/kennybarillas/status/1139740489224036353>

Fig.49. <https://www.inexhibit.com/case-studies/the-darwin-centre-phase-ii-london/>

Fig.51,58,64. Creación propia.

Fig.52. <https://www.arrevol.com/blog/arquitectura-minima-nakagin-capsule-tower>

Fig.53. <http://universodecienciaficcio.blogspot.com/2020/09/1997-el-quinto-elemento-luc-besson.html>

Fig.54. <https://www.mikehill.design/blade-runner-2049/>

Fig.55. Revista Nacional de Arquitectura 1951 N°110

Fig.56. <https://www.re-thinkingthefuture.com/2021/02/26/a3462-ennis-house-by-frank-lloyd-wright-a-series-of-concrete-block/>

Fig.57,72,73. https://www.setdecorators.org/?name=BLADE-RUNNER-2049&art=film_decor_features&SHOW=SetDecor_Film_BLADE_RUNNER

Fig.60. <https://www.artstation.com/artwork/0KY1G>

Fig.62. <https://barozziveiga.com/projects/neanderthal-museum>

Fig.63. <https://www.artstation.com/artwork/R31ZKO>

Fig.67,68. <http://4rq.blogspot.com/2011/02/las-termas-de-vals-del-arq-peter.html>

Fig.69. <https://www.artstation.com/artwork/Oe38k>

Fig.70. VENTURI R. (1977) *Aprendiendo de Las Vegas*

Fig.75. <https://www.bernhardlang.de/mardelplastico>

Fig.76. <https://www.jll.es/es/analisis-y-tendencias/ciudades/la-ciudad-amurallada-de-kowloon>

DUNE

Fig.78. <https://pbs.twimg.com/media/FDOExokWYAQK15u?format=jpg&name=large>

Fig.79. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/poster-definitivo-duine-llega-cines-espanoles-septiembre-912385>

Fig.80. <https://www.espinof.com/criticas/jodorowskys-dune-como- pelicula-que-nunca-existio-modelo-genero-fantastico-tal-como-conocemos>

Fig.81. Montaje de fotogramas de *Dune* de David Lynch

Fig.82. <https://arquine.com/lo-que-se-ve-y-no-es-hasta-que-lo-dibujas/>

Fig.83,87,88,92,105,107. Fotograma de *Dune: Part One*.

Fig.84,85,93. LAPOINTE T. (2022) *The art and soul of Dune*.

Fig.86. <https://www.artstation.com/artwork/Omygnk>

Fig.89,90. Creación propia.

Fig.91. <https://www.scmp.com/magazines/style/tech-design/article/2111284/how-futurist-architect-jack-portman-heliped-build-chinas>

Fig.94. <https://elpuntano.com/2015/08/08/increibles-imagenes-aereas-de-la-tierra/https://www.artstation.com/artwork/g854Qm>

Fig.95. <https://www.artstation.com/artwork/g854Qm>

Fig.96. <https://www.artstation.com/artwork/nEQrvE>

Fig.97,98. <https://www.artstation.com/artwork/g82LZP>

Fig.99. <https://www.artstation.com/artwork/klEgQ0>

Fig.100. <https://www.artstation.com/artwork/8wkagx>

Fig.101. https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_brutalista#/media/Archivo:Vista_Teatro_teresa_carre%C3%B1o.jpg

Fig.102. <https://www.artstation.com/artwork/Le2JrA>

Fig.103. <https://divisare.com/projects/311884-giuseppe-perugini-rayunaldo-perugini-uga-de-plaisant-oliver-astrologo-casa-sperimentale>

Fig.104. https://images.adsttc.com/media/images/53a2/6445/c07a/8079/c500/0230/large_jpg/N7701015_JPEG_2_2DM.jpg?1403151420

Fig.106. <https://www.artstation.com/artwork/AryWKV>

Fig.108. <https://www.artstation.com/artwork/X1D00Y>

Fig.109. <https://6sense.ro/WP/dune-incursiune-in-trecutul-viitorului/>

CONCLUSIONES

Fig.110. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a7506996/bla0de-runner-2-roger-deakins-sera-el-director-de-fotografia/>

FICHAS TÉCNICAS

Fig.111. <https://www.imdb.com/title/tt0237630/>

Fig.112. <https://videocentreville.com/wp-content/uploads/2021/09/un-32-aout-sur-terre-dvd-a-vendre-1.jpg>

Fig.113. <https://www.filmaffinity.com/es/film540529.html>

Fig.114. <https://www.filmaffinity.com/es/film585363.html>

Fig.115. <https://www.filmaffinity.com/es/film551964.html>

Fig.116. <https://www.filmaffinity.com/es/film617900.html>

Fig.117. <https://www.filmaffinity.com/es/film484192.html>

Fig.118. <https://www.peakpx.com/es/hd-wallpaper-desktop-pqyay>

Fig.119. <https://www.filmaffinity.com/es/film217833.html>

Fig.120. <https://www.filmaffinity.com/es/film742550.html>

