

“HE VISTO COSAS QUE VOSOTROS NO CREERÍAIS”: DISTOPÍA, CONTROL SOCIAL Y PROBLEMAS SOCIALES URBANOS EN *BLADE RUNNER*

Felipe Javier Hernando Sanz
Universidad Complutense de Madrid

“He visto cosas que vosotros no creeríais”: distopía, control social y problemas sociales urbanos en *Blade Runner* (Resumen)

Blade Runner, la película de ciencia ficción dirigida por Ridley Scott, ha demostrado ser uno de los filmes más influyentes de la década de los ochenta del pasado siglo. Desde un enfoque geográfico, se exploran las tensiones fundamentales en una era posmoderna generados por los desconcertantes cambios tecnológicos, centrándonos en la megalópolis de Los Angeles y su geografía urbana, el control social en la ciudad postmoderna, las relaciones ser humano-tecnología y el tiempo en una escala humana y vital.

Palabras clave: Blade Runner, Los Angeles, distopía, control social, problemas sociales urbanos

“I've seen things you people wouldn't believe”: dystopia, social control and urban social problems in *Blade Runner* (Abstract)

Blade Runner, a science fiction film directed by Ridley Scott, has proved to be one of the most enduring and influential films of the 1980s. In this geographical approach, we explore the tensions fundamental to a postmodern era of bewildering technological change, and detail the megalopolis of Los Angeles and its urban geography, the social control in the postmodern city, the human-technology relations and time in a vital and human scale.

Keywords: Blade Runner, Los Angeles, dystopia, social control, urban social problems

Tras las dos contiendas mundiales del pasado siglo, como consecuencia del espectacular desarrollo del conocimiento científico, el género de la ciencia ficción llevó a las pantallas cinematográficas el futuro de la humanidad. Ya fuera inmediato o remoto, contaba con, al menos, una doble intencionalidad, como una simple fórmula de entretenimiento, o desde una perspectiva más ambiciosa, como un esbozo de especulación ética y filosófica.

Desde un punto de vista sociológico el éxito de esas películas no solo respondió al afán hollywoodiense por combatir, entre otros elementos, al televisor. Es cierto que durante los años cincuenta, inventos como el Cinemascope, el Cinerama y el 3-D habían sido un reclamo para sacar al público de sus casas. En la década de los sesenta, el esfuerzo tuvo que ser mayor, y al auge de la televisión se sumaron la generalización de la práctica del *week-end* y el progresivo declive de los *drive-in*, reducto de los espectadores más jóvenes. Ante ello, la estrategia de la meca del cine fue apostar decididamente por los conocidos como *colosals*, o grandes superproducciones cinematográficas realizadas a partir de presupuestos multimillonarios¹.

Durante la guerra fría, Estados Unidos sucumbió a una paranoia generalizada, pero los motivos que la provocaron no eran algo nuevo. Los estadounidenses llevaban años sintiendo temor ante la amenaza del comunismo. El país entero vivía con esa obsesión, con ese miedo implacable a que los comunistas rusos terminaran invadiendo América; y todos aquellos temores fomentaron una especie de demencia colectiva que alcanzó en el cine una de las expresiones más reconocibles. Muchas de las películas de los años cincuenta y sesenta, especialmente las pertenecientes a los géneros de terror y ciencia ficción, nacieron precisamente de ese miedo a la invasión soviética.

Por lo que atañe a los dispositivos psicológicos que afectaron al público y le acercaron de una manera determinante al cine de ciencia ficción hay que señalar indefectiblemente los temores colectivos afianzados en la sociedad, en unos tiempos de clara y evidente incertidumbre. Una incertidumbre basada, entre otros hechos, en el ya mencionado miedo al comunismo, en la crisis del petróleo, en el *affaire Watergate*, o en el traumático fin de la Guerra de Vietnam. La hiperbolizada ficción de un futuro más próximo o lejano era el marco perfecto para la expulsión de los dominios interiores de todos los temores a aquellas inseguridades.

La ciencia ficción tomó entonces como base, el miedo a la ciencia y a la tecnología, a la poderosa industria militar, al nuevo orden mundial basado en el consumismo de las masas populares, y a cierto tipo de globalización, que sin duda no tiene nada que ver con el concepto de globalización que hoy conocemos. Incorporó, como se ha señalado más atrás, el advenimiento de la televisión y la explosión de los medios de comunicación social. Muchas películas muestran pantallas de TV y montajes con imágenes de lo que está sucediendo simultáneamente en varios lugares del mundo; y lo que acontece ¡siempre es algo catastrófico! Las películas estrenadas en este periodo de nuestra historia no solo muestran un miedo metafórico a una invasión de la URSS, también expresan un acuciante temor a la destrucción del mundo². Ilustremos la idea con el conocido ejemplo de la película *Ultimátum a la Tierra*. Su director, Robert Wise, envía al espectador un mensaje categórico y tajante en el que su película se posiciona en contra de la xenofobia, frente al miedo al extranjero, al que es diferente o distinto, configurándose en un alegato explícito contra la proliferación nuclear y la carrera armamentística.

El cine de ciencia ficción permitió de esta manera vehicular y redireccionar más intensamente las vertiginosas emociones de los ciudadanos de aquellos entornos sociales más avanzados y desarrollados. Así, la angustia profunda generada por esos futuros inciertos, pero factibles, en los que la tecnología lo puede y domina casi todo, se canalizó para mostrar mejor y más intensamente la catarsis individual y colectiva de las sociedades de posguerra y facilitó la

¹ Batllé, 1980, p. 17 y 18.

² Pérez, 2001, p. 103 a 121.

recuperación de importantes arquetipos, que fueron de gran utilidad, para el abordaje de los problemas que aparecían recurrentemente en la vida cotidiana.

Sin ser fieles a la ciencia y al desarrollo tecnológico alcanzado, las películas de ciencia ficción han mostrado potenciales mundos paralelos al nuestro, por inverosímiles que parezcan. Esas realidades alternativas se han presentado a través de una experiencia sensorial intensa, plagada de efectos especiales, que han contado con singulares escenarios y situaciones repletas de grandes dosis de imaginación. De esta manera, el apocalipticismo, el totalitarismo hedonista, o el irracionalismo futurista se han incorporado al imaginario social dominante como síntomas cultivados con un relativo éxito por la industria cultural cinematográfica.

La llegada de los efectos especiales por ordenador, la infografía y la magia digital, que el propio Mike Davis considera “una irónica transfiguración de la ciencia, en ciencia ficción y de la ciencia ficción, en religión”³, ayudarían a refundar el imaginario de centenares de novelas y relatos fantásticos y de ficción que han planteado los más diversos y principales temas, que a lo largo de la historia han sido motivo de reflexión por parte del género humano. Se resuelve así el sempiterno duelo dialéctico entre arte y vida, zanjándose con la supremacía del primero. El arte sobrevive al tiempo, y lo hace convirtiéndose en espacio de la realidad y la vida.

En este contexto, el prestigioso y reconocido director Ridley Scott llevó a las pantallas, en el año 1982, *Blade Runner*. Ningún otro film de esa década ha sido tan analizado y utilizado por las ciencias sociales; y eso a pesar de que en su estreno sufrió las iras de los críticos y la falta de interés del público de prácticamente todo el planeta.

En la época, entre imaginación y realidad se optó por la primera, y eso a pesar de que, lo real es el primer estado de la memoria, es la fuente de la imaginación. Como proponía el escritor portugués António Lobo Antunes: “la imaginación no es más que la memoria fermentada”⁴. Sin embargo, el carácter premonitorio que anuncia *Blade Runner* resulta tan real y próximo a nosotros que parece ilusorio, caracterizándose por su radicalidad en un amplísimo sentido. En sentido estricto, por hacer de la raíz de la obra su esencia y su intención extendida a un momento temporal concreto; en un sentido más disciplinar (geográfico) por presentar, entre otros temas, una propuesta crítica de las ciudades y metrópolis contemporáneas; y en tercer y último lugar en un sentido vital por plantear algunos de los aspectos periféricos de la muerte y su relación dialéctica con la tecnología y nuestra propia identidad.

La perspectiva del tiempo, nos ha permitido comprobar cómo paralelamente al estreno de la película apareció un movimiento cultural, que con la etiqueta de *ciberpunk* amalgamó sólidamente literatura y ficción cinematográfica. Contrariamente a lo que pudiera parecer, era un movimiento literario, que poco o nada tiene que ver con el punk. Fue adoptado originalmente por escritores como Bruce Sterling, William Gibson, Pat Cadigan, Jack Womack, John Varley o Mark Dery. Sin entrar en la polémica de quién fue el auténtico creador de la corriente, Sterling recopiló un conjunto de relatos que unificó bajo el título de *ciberpunk*, escribiendo el prólogo del libro: *Mirrorshades: the cyberpunk anthology*, manifiesto del movimiento cultural, que señala como “la contracultura de los sesenta fue rural, romántica, anticientífica y antitecnológica”. La novela de Gibson *Neuromante* (1984), en la que se propone por primera vez el concepto de ciberespacio, es con toda seguridad la obra más popular de esta nueva tendencia literaria. Con posterioridad, Gibson amplió la trama del

³ Davis, 1990.

⁴ Llamazares, 2006.

relato con otras dos novelas *Conde Cero* y *Mona Lisa Acelerada* configurando la popular *Trilogía del Sprawl*, que curiosamente transcurre en el mismo universo de un relato corto anterior, titulado *Johnny Mnemonic*, que apareció por primera vez publicado en la revista *Omni*, en el año 1981.

El cine no tardaría en incorporarse a la corriente *ciberpunk*, y así a *Blade Runner* (1982) se unirían propuestas como la versión cinematográfica del relato corto de Gibson, *Johnny Mnemonic* (1995), *Liquid Sky* (1982), *Tron* (1982), *Terminator* (1984), *Brazil* (1985), *Robocop* (1987), *Desafío Total* (1990), *Juez Dred* (1995), *Ghost in the Shell* (1995), *Strange Days* (1995), *Gattaca* (1997), *Dark City* (1998) o *The Matrix* (1999), entre otros muchos títulos.

***Blade Runner*: un filme de ciencia ficción y un metarrelato útil para la geografía**

Desde el reconocimiento de que la vinculación entre la ciencia ortodoxa y cualquiera de los artísticos géneros de ficción, ya sea en sus manifestaciones literarias o cinematográficas, cuenta con muchos detractores, nos proponemos la revisión y análisis de una *cult movie*, que anticipándose a las sensibilidades académicas de la geografía humana se preocupó por plantearse algunas de las preguntas trascendentales de la existencia humana.

El filme nos ofrece un referente, creemos que imprescindible, para analizar y percibir nuestro entorno y muchas de las realidades que tienen lugar en él, con el aliciente del paso del tiempo; una perspectiva temporal de 34 años desde su estreno, que sirve para poner todavía más en valor sus propuestas. Las reflexiones aquí expuestas nos dan la oportunidad de ver el carácter premonitorio y anticipatorio de la obra, atendiendo a diferentes niveles de análisis y temáticas que explican la organización de nuestro mundo y nuestra sociedad, en relación a su significado e interpretación.

Blade Runner está ambientado en la metrópoli postindustrial de Los Angeles, en noviembre del año 2019; en un planeta Tierra con graves amenazas ambientales y prácticamente sin ninguna huella natural.

Las secuencias iniciales nos describen magistralmente el alcance de la crisis ambiental que padece la ciudad y por extensión todo el planeta. El derroche de energía para iluminar la brumosa atmósfera contaminada por CO₂ durante una permanente noche nos apunta la incapacidad de la tecnología para sobreponernos a las necesidades que los seres humanos hemos sido capaces de desarrollar en el corto lapso de tiempo que va desde la realización del filme (1982) hasta el horizonte temporal que nos presenta, en el límite de la presente década.

Cientos de vehículos futuristas surcan caóticamente un cielo sombrío y polucionado donde no brilla el sol; y la lluvia ácida, fiel testigo de los importantes cambios introducidos en la naturaleza por el ser humano, apenas nos permite ver difuminados miles de elevados edificios y rascacielos que anuncian la imagen futurista hecha realidad de esas ciudades que han competido por emular fuera del cine múltiples formas arquitectónicas imposibles.

De entre todos los edificios de la gran metrópoli destacan dos gigantescas estructuras piramidales, que pertenecen al cuartel general de la *Tyrell Corporation* (una empresa transnacional dedicada, entre otros menesteres, a la ingeniería genética) y nos introducen en el tema central del filme, basado en la novela de 1968 del escritor y novelista estadounidense de

ciencia ficción Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, y plantea sugerentes reflexiones filosóficas sobre algunos de los arquetipos repetidos recurrentemente en el mundo de la literatura y del cine. Nos referimos, entre otros, a las figuras de Prometeo, procedente de la mitología griega, creador de los hombres, a partir de su modelado en barro y a Frankenstein, personaje de ficción oriundo de la obra literaria de la escritora inglesa Mary Shelley, publicada en 1818 y enmarcada en la tradición de novela gótica.

Su argumento plantea como, en una colonia exterior del sistema solar ocupada por seres humanos obligados a abandonar la Tierra por una catástrofe nuclear, se produce una sangrienta rebelión de un equipo de replicantes de combate *Nexus-6* (androides virtualmente idénticos al ser humano, creados por la *Tyrell Corporation*). Dichos robots fueron declarados poscritos en la Tierra, bajo pena de muerte. Desde ese momento, brigadas de policías especiales con el nombre de unidades de *Blade Runners* tienen como misión encontrarlos y “retirarlos” de la circulación. Aquí es donde entra el protagonista de la historia, el inspector Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford, que acepta a regañadientes esa misión y termina localizando y poniendo fin a la existencia de cuatro de los humanoides rebeldes. La historia desarrollada en la película, desde los planteamientos más estereotipados de la novela negra estadounidense de los años treinta, sumerge al protagonista en un dilema sobre su propio origen permitiendo al espectador reflexionar sobre los potenciales futuros de las metrópolis, la utopía y la confusión entre fantasía y realidad, la incorporación de tecnologías aplicadas a los sistemas de control, o la movilidad, etc., o incluso sobre las dudas de nuestra propia identidad y destino⁵.

La novela en la que se basa la película se encuadra en un mundo postapocalíptico de postguerra nuclear, donde la naturaleza prácticamente ha desaparecido. En la película, las colonias exteriores (*off world*) son el único posible destino, estableciéndose como el nuevo frente pionero en proceso de ocupación por toda la humanidad en el más incipiente futuro.

Generalmente las películas de ciencia ficción y de anticipación del futuro destruyen toda huella del pasado, y nos ofrecen cualquier tema distópico ambientado bajo una arquitectura resplandeciente, brillante y casi imposible, con altísimos edificios inteligentes, construidos en acero y cristal (*I robot*, 2004); sin embargo, *Blade Runner* va mucho más allá, su eclecticismo y sensibilidad visual permitieron una ambientación en un futuro no demasiado lejano con grandes dosis de credibilidad. Su resultado final nos permite enfrentarnos, con una importante certidumbre sensorial, a importantes niveles de tensión e intensidad dramática y especialmente a ciertas preguntas sobre la naturaleza de la realidad, uno de los temas clave planteados por la filosofía occidental.

El futuro urbano presentado en este escenario postapocalíptico, inevitablemente conduce a lo que, el recientemente fallecido, Edward Soja ha denominado como la crisis de la *flexópolis*⁶, como sinónimo evidente del espacio urbano industrial postfordista, generado a partir de la expansión y de la multiplicación del estímulo económico de los nuevos polos tecnológicos mediante procesos económicos caracterizados por una creciente flexibilidad.

La lucidez y el pesimismo con el que el director de la película, Ridley Scott, pone su mirada creativa en diferentes centros de atención como son las identidades, o los procesos de gentrificación de los cascos históricos, los desplazamientos de población, la multiculturalidad, la desigualdad y la exclusión se visibilizan en la producción y nos darán pie para reflexionar

⁵ Latorre, 2000.

⁶ Soja, 2000.

sobre los principales retos que tienen las ciudades del siglo XXI. Cuando Soja se refiere a la película señala que “todas las culturas del mundo parecen mezcladas en un núcleo urbano lleno de humo que vibra con una violencia inminente. Las fronteras étnicas y raciales parecen haberse disuelto en un caos fractal donde ya no hay ningún lugar seguro ni ninguna identidad estable”⁷. Nos enfrentamos claramente a una visión distópica de las *cosmópolis* y por ende de la sociedad global.

En el filme al inspector Deckard, no solo tiene que gestionar la diferencia entre humanos y androides para cumplir su misión, sino que debatiéndose entre el amor y la certidumbre, duda del origen de la mujer a la que ama, o incluso del suyo propio.

Frente a estas realidades personales y subjetivas, todos los grupos “periféricos” de la Tierra viven ahora en el centro de esas grandes ciudades, erigidas en emporios de consumo y plagadas de publicidad, mezclados en una heterogeneidad homogeneizada. Y, no tan casualmente, el referente que nos proponen Ridley Scott y Edward Soja se hace convergente en un mismo espacio urbano: la ciudad de Los Angeles. En palabras de Soja: “al mismo tiempo que la ciudad central se ha visto introvertida globalmente, la ciudad exterior se ha movido incluso más hacia afuera, hacia los mundos monolíticos, barricados y aislados que en la novela se describen como «fuera de la Tierra»”⁸.

El film cuenta con hasta seis versiones diferentes, por ello se ha llegado a conocer como “la película de las mil caras”⁹; sin entrar a comentar cada una de ellas, solo señalaremos que hay hasta setenta diferencias entre unas y otras. Lo que si es preciso destacar son las dos versiones más importantes: la del estreno, el 5 de marzo de 1982 y la que se conoce como “Montaje del Director”, que se proyectó el 11 de septiembre de 1992. Una de las diferencias más relevantes entre ellas es la inclusión de nuevos indicios sugiriendo que Deckard es un replicante. La aportación más destacada de la última fue la incorporación de la secuencia onírica de un unicornio, que da un giro irónico al filme, ya que al inicio, el protagonista estaba convencido de su propia humanidad, pero finalmente descubre que tiene bastantes cosas en común con aquellos a los que ha “retirado”.

Como hemos hecho con otras obras literarias¹⁰, a través de la propuesta de análisis postmoderno que planteamos en el artículo, centraremos toda nuestra atención en una serie limitada de cuestiones y problemas geográficos, para poner en valor la investigación derivada de la deconstrucción de obras y contextos cinematográficos, que a su vez servirá para demostrar la potencialidad y verosimilitud del método, así como para eludir los aparentes límites existentes entre el espacio real y el imaginado o virtual.

Sin caer en la engañosa distinción entre el contenido de un medio y su forma, nos disponemos a continuación a abordar y profundizar en algunos de los temas que planteados desde la producción cinematográfica tienen una cierta singularidad desde una perspectiva geográfica y son susceptibles de su análisis y estudio. Siendo conscientes de la gran diversidad y riqueza temática que la película presenta, en este trabajo tan solo pasaremos revista a los que hemos considerado capitales: 1) la megalópolis de Los Angeles y su geografía urbana, 2) el control social en la ciudad postmoderna, 3) las relaciones ser humano-tecnología y 4) el tiempo en una escala vital y humana.

⁷ Soja, 2000.

⁸ Soja, 2000.

⁹ Prieto, 2005.

¹⁰ García Escalona, Hernando, 2011.

La megalópolis de Los Angeles y su geografía urbana

El filme presenta una realidad geográfica como base para su trama que se establece en la megalópolis de Los Angeles, en el horizonte temporal de 2019. Un mundo difícil de reconocer e identificar desde los parámetros del año 1982, o inclusive desde el momento actual, en pleno siglo XXI. La aglomeración es protagonista incuestionable de la película, es un personaje más; y no solo por el arranque con la popular secuencia panorámica del denso y tenebroso entorno urbano, sino porque define claramente el armazón (marco) y el alcance (campo de acción) de la narración. Se intuye y se habla de lo que hay más allá, pero toda la acción se desarrolla en este fantasmagórico espacio, y, hasta el final, en ningún momento se desbordan sus límites.

En la actualidad, *Greater Los Angeles* es la segunda región urbana más importante de los Estados Unidos y la tercera economía metropolitana del planeta, tras Tokio-Yokohama y New York; está constituida por cinco condados del Sur de California (Ventura, al oeste; Los Angeles y Orange, en su parte central; y San Bernardino y Riverside, al este) agrupando más de ochenta municipios, muchos de ellos de reconocida fama internacional (Pasadena, Hollywood, Beverly Hills, Burbank, Santa Monica, Malibu, Inglewood, Long Beach,...), gracias al séptimo arte. El propio Hollywood ha eclipsado a la metrópoli angelina, de tal manera que cuando se habla de la meca industrial del cine norteamericano, instintivamente se piensa en él necesariamente, y no en Los Angeles. En cualquiera de los casos, “es como un gran escaparate mundial. Todo está diseñado de cara a la galería, a las películas o la televisión”¹¹; es la capital mundial de la hiperrealidad¹² o una *simcity*, como considera Soja¹³.

Si prestamos atención a la anteriormente referida secuencia con la que se inicia la película, un hervidero de fuegos fatuos y fumarolas, punteado por un sinnúmero de edificios similares a fortalezas, que sirven de sede a las grandes corporaciones transnacionales se contraponen a un urbanismo canceroso y una arquitectura sucia. Las imágenes, producto de la inspiración en el paisaje urbano de una planta de producción de acero integrada, emplazada en Port Talbot (Gales del Sur, Reino Unido), son evidentemente el resultado de una clara e incuestionable perversión de la vista canónica de la real y auténtica megalópolis angelina, que con sus 12.561 km² y cerca de 19 millones de habitantes se articula a partir de un auténtico conglomerado de autopistas, carreteras, avenidas y calles.

Esta propuesta visual del realizador británico no solo se separa de la imagen que actualmente presenta el *skyline* del Downtown angelino, lugar en donde se concentran fundamentalmente las altas torres y rascacielos en torno a Century City y Wilshire Boulevard, sino que además contrasta con la definición que Reyner Banham utilizó para referirse a la ciudad, a principios de los años setenta, calificándola ingeniosamente como *surfurbia*, en referencia a su franja costera, que se extiende por más de 100 kilómetros de playas urbanas (Malibu, Santa Monica, San Pedro, Long Beach, etc.), ignorando la espectacular transformación del paisaje residencial e industrial que se produjo desde inicios de la década de los sesenta del pasado siglo¹⁴. El claro rechazo simbólico de lo urbano y de los valores de la sociedad de consumo, frente a una vida más natural¹⁵, que realizó el crítico de la arquitectura y escritor británico, nos pone en la pista de porqué estas playas y los surfers propusieron una nueva forma de vida “salvaje”

¹¹ Dalmau y Galera, 2007.

¹² Davis, 2001.

¹³ Soja, 2000.

¹⁴ Soja, 1984.

¹⁵ Banham, 1971.

opuesta a la del urbanita, que, por otro lado, también recogieron muchas de las películas de Hollywood, o incluso la propia música de los años sesenta, teniendo en los Beach Boys a uno de los grupos pop más relevantes y punteros de todo el panorama artístico del planeta.

Al contrario, que la práctica totalidad de películas que toman como protagonista a la ciudad, en ningún momento del metraje aparece la costa californiana que baña la metrópoli y Banham calificaba como “singular reducto ecológico y de ocio”. En el contexto del relato fílmico, este hecho cuenta con una explicación bastante coherente y pertinaz, sirve para consolidar una de las ideas-fuerza de la producción cinematográfica: el ambiente opresivo y hostil que representa y que quiere transmitirse con toda su intensidad al público, habría dejado de funcionar, proporcionando al espectador alguna falsa esperanza de evasión o escapatoria de semejante marasmo urbano. Incluso, en el final feliz de la copia del estreno, intencionadamente no alcanzamos a ver a Deckard y Rachael salir de la ciudad aunque en realidad la abandonen.

Desde un punto de vista geográfico, el espacio urbano real de Los Angeles se extiende sobre una extensa planicie que se encuentra surcada por una densa red de vías de circulación de trazado rectilíneo que se articulan ortogonalmente y permitió la consolidación de su estructura metropolitana, en la década de los treinta del pasado siglo. Su morfología urbana ha sido determinada por la absoluta presencia del automóvil y es producto del crecimiento difuso de baja densidad que se remonta a los inicios del segundo tercio del siglo XX, como consecuencia de una rápida industrialización. En la actualidad, configura un núcleo urbano multicéntrico, basado en contrastadas periferias residenciales, la mayor parte de ellas fortificadas y aisladas de su entorno territorial más inmediato.

El despliegue visual que pone ante nuestros ojos su director es el de una ciudad, si no conocida e identificable a primera vista, sí bastante familiar, y en cualquiera de los casos paradigmática y con un tamaño descomunal, muy superior al que alcanza en la realidad, invitándonos a reflexionar sobre el tema de la concentración de la población en los entornos urbanos. No debemos olvidar, que desde el año 2007, más de la mitad de la población del planeta vive en ciudades. El proceso de urbanización mundial ha sido tan espectacular que tampoco el cine de ciencia ficción ha sido capaz de sustraerse a su impronta, preocupándose no solo por su aspecto, sino también por sus dinámicas y por sus principales problemas.

El filme nos muestra una metrópoli en la que parece que el tiempo se detiene: la megalópolis sin edad e infinita, un tiempo que se funde con el presente y se proyecta imaginativamente al futuro. Algunos autores la han considerado como “cien periferias en busca de una ciudad”¹⁶ y otros tantos la han visto como una no-ciudad, despojada de un centro urbano reconocible, que tiende irremediabilmente a la dispersión¹⁷. Estas cualidades de “no-lugar”¹⁸, suponen un marco referencial para realizar un análisis interesante desde el punto de vista geográfico y urbano. ¿Hasta qué punto la ciudad se conforma en crisol que define la crisis, la decrepitud y la obsolescencia de la *flexópolis*? ¿Es la transformación de la utopía en distopía!

Un análisis formal de los aspectos urbanos que aparecen en la película nos lleva a comprobar como en el entorno citadino, se presenta una singular mezcla de elementos, que se estructuran verticalmente. A la ya comentada visión distópica de la ciudad de Los Ángeles, exhibida cinematográficamente desde los planos oblicuos y cenitales, con una casi permanente

¹⁶ Amendola, 2000.

¹⁷ García y Pavés, 2014.

¹⁸ Augé, 2008.

oscuridad solo interrumpida por las grandes pantallas publicitarias, los neones o el *blimp* (un zepelín gigante que sobrevuela la ciudad con una gran pantalla lateral), hay que contraponer a ras de suelo, en la calle, la luminosidad y modernidad de un futuro imperfecto, ecléctico, misceláneo, donde las sinergias de mestizaje nos remiten a identificar, lo plural y lo distinto.

En otra de las grandes películas de corte futurista, *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, la ciudad también presenta un marcado corte vertical, que evidencia tres niveles metafóricos en su estructuración interna: 1) la superficie alada de los Señores, en la que moraba el perverso Freder Fredersen, el dueño y señor de los destinos; 2) el mediano jardín narcisista de los Elegidos; y 3) los bajos fondos del esfuerzo prometeico, donde las máquinas, manipuladas por obreros que trabajan hasta la extenuación, permiten el correcto funcionamiento de las capas urbanas superiores.

En *Blade Runner*, el realizador británico, reproduce tres niveles muy similares: 1) en el estrato más elevado de la metrópoli aparecen los gigantescos rótulos y carteles publicitarios, sobre los que emerge señorialmente la sede de la *Tyrell Corporation*, con sus arquitecturas megalómanas e imposibles, parece más un templo “sagrado” que un cuartel general de una compañía industrial; 2) en un nivel intermedio, surge espectralmente del paisaje urbano el edificio Bradbury, un inmueble medio en ruinas, solitario y sucio, que es presentado con unas impresionantes perspectivas fugadas obtenidas mediante efectos especiales, el lugar de residencia del ingeniero genético J. F. Sebastian; y 3) en el plano inferior, la calle, un claustrofóbico espacio metropolitano en el que conviven una gran diversidad de razas, donde múltiples lenguas coexisten y se interpelan sin aparentes problemas con la mayor naturalidad, el espacio donde diferentes elementos culturales se combinan y se presentan con un cierto grado de exotismo y peculiaridad, reflejando el producto de una globalización que ha desbordado los límites del planeta, hasta alcanzar, en la ficción recreada, otros mundos, ajenos y muy distantes del nuestro.

Los paralelismos resultan muy obvios y evidentes; Eldon Tyrell, presidente de la corporación transnacional más importante del planeta, se dedica a la producción de androides y es el alter ego de Fredersen, el dueño y señor de los destinos en *Metrópolis*; J. F. Sebastian, el ingeniero genético, que vive solo en el Bradbury, es un trasunto de Rotwang, el mago particular de Fredersen; tanto uno como otro son los creadores, en el primer caso, de los replicantes *Nexus-6*, y en el segundo, de la malvada robot María. Mientras, en la bulliciosa calle y en los bajos fondos de ambas producciones, el lumpen y el proletariado se relaciona y subsiste en un inframundo repleto de movimiento, pero con sintomáticos rasgos de aislamiento social y de malestar.

Efectivamente, este icónico recurso de la estratificación social en altura se corresponde con la verídica y manifiesta frontera observable de la metrópoli contemporánea. Arriba, en la parte alta de la ciudad se erigen las majestuosas urbanizaciones de las colinas de Santa Monica. Allí, fortificadas, se encuentran las lujosas mansiones y residencias de los económicamente más solventes y adinerados. Es donde viven, los angelinos de raza blanca, al oeste del Boulevard Crescent Heights, en lujosas comunidades (Bel Air, Beverly Hills, Brentwood, Malibu, Santa Monica Rolling Hills, Hidden Hills o Venice) que el imaginario fílmico ha retratado para difundir por todo el planeta: perfectamente pertrechadas, jalonadas por torres y amplios miradores, separadas por setos y muros elevados, con difíciles accesos enmascarados por sinuosos jardines, que se pierden entre curvas imposibles muy cerradas. Mientras tanto, en la parte baja de la ciudad, en el llano, donde los bulevares se cruzan ortogonalmente y dan lugar al característico tejido reticular dispuesto en forma de damero, se entremezclan la clase

media y los estratos sociales más desfavorecidos. Hacia el interior de esta extensa planicie angelina, en el este del *Greater Los Angeles*, es donde se encuentran los conflictivos barrios de Inglewood, South Central y Watts, que albergan a las clases más menesterosas y con menos recursos económicos. Todos estos sectores urbanos se han consolidado gracias a las distintas oleadas migratorias, y como en otras muchas ciudades norteamericanas y del planeta, han conformado un crisol de identidades y culturas. Entre 1965 y 1996 llegan a la metrópoli californiana cinco millones de inmigrantes procedentes de Latinoamérica y el Pacífico¹⁹. Asiáticos, europeos, afroamericanos y latinos conviven en un espacio urbano fragmentado y mal articulado socialmente. Las diferencias étnicas y de procedencia se confunden con las diferencias de clase. Son los entornos urbanos que presentan importantes carencias; la desigualdad y el empobrecimiento hacen de la violencia y las drogas la única expectativa vital factible.

Pero volvamos al filme y retomemos para su análisis, el simbolismo metafórico de la topografía urbana y social angelina. La megalópolis futurista de *Blade Runner* tiene reconocibles características arquitectónicas, además de Los Angeles, de Hong Kong, New York y Tokio. Entre el fantasmagórico y variopinto paisaje urbano fílmico, sobresalen los dos zigurats o pirámides de la *Tyrell Corporation*, que sólidos e intimidantes, desafían al propio tamaño de la ciudad y por extensión a todos los habitantes, que se despliegan a sus pies. Es el tótem de la *flexópolis* de Soja²⁰, la “acrópolis” del siglo XXI, el edificio que simboliza el poder “divino” de las empresas transnacionales, que extienden sus redes y dominios, más allá de la metrópoli, por todo el planeta, e incluso por el mundo exterior. No en vano, es una empresa de ingeniería genética, que se dedica a la producción de replicantes, destinados al combate y otros trabajos duros e ingratos del *off world*. En lo más alto de uno de ellos, se encuentran las oficinas y las dependencias privadas de Eldon Tyrell, fundador de la corporación y diseñador del cerebro de los *Nexus-6*, ultramodernos androides muy superiores física e intelectualmente a los humanos, cuyo único “inconveniente” es que tienen una restringida vida de cuatro años.

En el estrato intermedio, para el rodaje de la producción se hizo uso de un hito arquitectónico real de la ciudad: el edificio Bradbury. El geógrafo postmoderno Edward Soja lo calificó como “un entorno de conjunción arquitectónica en donde naturaleza y artificio se entremezclan en un lugar de esplendor aislado”²¹. Este edificio icónico se encuentra emplazado en el centro de Los Angeles, situado en la esquina entre el 304 de South Broadway y la West 3rd Street. Fue construido en 1893 por George H. Wyman, a partir del diseño original de Sumner P. Hunt, por encargo del millonario Lewis L. Bradbury, dueño de una empresa minera de extracción de oro, además de activo especulador inmobiliario. Sin entrar en la polémica de a quién de los dos arquitectos se debe el conjunto que hoy todavía podemos admirar, lo relevante consiste en que el edificio, inspirado en una novela futurista de Edward Bellamy, *Looking Backward: 2000-1887*, es el inmueble comercial más antiguo que subsiste en el Downtown angelino, y uno de los tesoros más valiosos del patrimonio arquitectónico de la ciudad. Con sus 124 años de antigüedad, tras una restauración completa a principios de 1990 como parte del proyecto *Grand Central Square*, presenta un atractivo y mágico estilo victoriano, lleno de luz, con ascensores de cabina abierta con rejería artesanal forjada y escaleras de mármol con barandillas adornadas, forjadas en hierro, que lo convierten en uno de los símbolos más representativos y visitados del centro de la ciudad y que en la película se muestra, gracias a la magia del cine, como un espacio abandonado, claustrofóbico, tenebroso

¹⁹ Davis, 2000.

²⁰ Soja, 2000.

²¹ Soja, 1996.

y sucio, con la única presencia humana del ingeniero genético J. F. Sebastian, contrastando claramente tanto con su primitiva como actual funcionalidad. Incorporado al Registro Nacional de Lugares Históricos en 1971, y considerado Monumento Histórico Nacional en 1977 (solo cuatro edificios de la ciudad cuentan con tal calificación), esta joya arquitectónica es, sin lugar a dudas, otro de los intérpretes mudos de la película, y como icono de la propia ciudad ha sido protagonista de otras muchas obras de ficción visual, tanto en cine, televisión, o producción video-musical. Para Aaron Betsky el edificio supone el símbolo de los diferentes tipos de utopía que muestran algunos de los espacios vividos de Los Angeles, llegando a caracterizarlo con las siguientes palabras: “Designed as a prototype for the utopian world evoked by Edward Bellamy in his 1888 *Looking Backward: 2000-1887*, the Bradbury office building presents itself on the outside as a small effort of the structurally expressive Chicago School. On the inside, however, it presents a realm of glass and steel, suffused with natural light from a large skylight. Architecture here dissolves into a web of structure woven through an arroyo of brick and stone. Nature and artifice come together in a place of isolated splendor”²².

Por último, en el estrato inferior, en sus calles, frente a la habitual imagen soleada de la metrópoli californiana, plagada de vehículos en gigantescos atascos, pero con pocas personas pululando por ellas, se contraponen los opresivos ambientes de la *ciudad real-e-imaginada* que presenta el discurso fílmico. A ras de suelo, la ciudad se encuentra inundada por multitudes que se desplazan anómicamente o frecuentan distintos tipos de establecimientos identificados por atractivos y plásticos rótulos de neón e imágenes publicitarias animadas, que se proyectan sobre pantallas multimedia. La representación fílmica de este espacio simboliza la ciudad del consumo despiadado, la ciudad de las marcas y de los logos que se encaraman a los edificios como si trepan, llegando a alcanzar los más inverosímiles espacios urbanos. Dichos rótulos y carteles actúan como indicadores, que sirven para señalar el estatus y los negocios predominantes en cada zona urbana. El neón se utiliza como un identificador social, que refuerza la impresión de una sórdida metrópoli repleta de incertidumbres, donde las arterias saturadas de personas se muestran peligrosas e inseguras. El efecto de la ocupación de las calles se refuerza por el aspecto multirracial y multinacional de las gentes que las invaden, en ellas se significan personas de múltiples credos, tendencias de moda, y entre todo ese barullo, por su singularidad, solo destacan las prostitutas, los proxenetas y los criminales.

La enorme cantidad de pantallas multimedia y carteles publicitarios que dominan el oscuro y fantasmagórico escenario urbano a pie de calle es un recurso repetido sistemáticamente en el filme; y actualmente, uno de los elementos constitutivos de las metrópolis postfordistas más evolucionadas. La ciudad se ha convertido de esta manera en un gran soporte publicitario, tras un proceso de privatización y explotación económica de lo público, que ha dado lugar a unos importantes procesos de contaminación (visual) paisajística y sonora. Llamen la atención, varias situaciones de la ficción distópica del filme; por una parte, el *blimp*, el zepelín gigante que sobrevuela la ciudad con una inmensa pantalla lateral, que reproduce mensajes publicitarios promocionando las colonias extraterrestres; por otro lado, la reiterativa aparición en innumerables planos y secuencias de la producción fílmica de soportes publicitarios, debido a que compañías como Atari, TDK, Marlboro o Polaroid financiaron íntegramente su construcción a cambio de la publicidad.

Ridley Scott ha reconocido en multitud de ocasiones que la fuente de inspiración de estas bulliciosas e iluminadas secuencias urbanas de la película procede de otras grandes metrópolis

²² Betsky, 1994.

como Hong Kong, Tokio o New York, ciudades distintas a la metrópoli californiana. En este sentido, Los Angeles, no es solo Los Angeles, puede ser cualquier ciudad planetaria. En la ficción cinematográfica el interior de la ciudad recreada se asemeja particularmente a Hong Kong, con sus inmensos paneles luminosos, sus entrelazados de neón, sus calles estrechas y los establecimientos y chiringuitos en los que, como hace su protagonista Harrison Ford, se puede degustar el *noodles-soup*, un típico plato cantonés. Es una evidente trasposición, como si el director pretendiera hacernos comprender, que ese futuro heteróclito, ya existe en otros lugares del presente.

Para contextualizar esto debemos recordar el importante referente urbano que fue la activa ciudad portuaria de Hong Kong, durante las décadas de los setenta y ochenta. En el interior de la ciudad, en los barrios de Wan Chai y Mong Kok, la mayor parte de las empresas industriales y comerciales competían por tener el letrero de neón más grande y más llamativo. Tal interés permitió el desarrollo y consolidación de más de un centenar de empresas, que en la propia ciudad realizaron estos trabajos artísticos y llegaron a consolidar un imaginario lumínico urbano²³, rasgo constitutivo inequívoco de las señas de identidad de la ciudad cantonesa que se exportó a todos los rincones urbanos del mundo capitalista y Soja califica como *cosmópolis*²⁴.

Para definir genéricamente este diverso conglomerado social podemos acudir al concepto de *heterópolis* que propone Charles Jencks²⁵ y caracteriza las nuevas metrópolis en las que se identifica una gran diversidad en todos los planos y dimensiones urbanas: ecológica, cultural, social, económica, incluso tecnológica. Su propuesta conceptual altera los principios de la coherencia formal y del orden social presentes en las aproximaciones que se realizan desde los planteamientos de la ecología urbana, o desde el positivismo más convencional. En estas *heterópolis* existe, o puede desarrollarse más fácilmente, el “diálogo” pasivo de estructuras a la vista claramente desiguales y diferenciadas. Lugares perfectamente identificables, manifestaciones distópicas y “no-lugares” comparten, así, un territorio donde cada forma domina su espacio particular.

Resumiendo, podemos señalar que Scott, sin renunciar en la película a ser biógrafo de la ciudad angelina, como hacen Davis o Soja, propone con el filme una tortuosa fantasía urbana. Sin embargo, no se olvida de los devastadores efectos generados en las metrópolis actuales por los planteamientos de la economía neoliberal postfordista, la *flexópolis*, que aparecen espléndidamente apuntados en el filme y constituyen, sin género de dudas, un centro de atención y referencia para pensar el territorio de una forma distinta a la más tradicional y convencional. Los inconvenientes e incomodidades de la ciudad postfordista, su escala y por qué no, los problemas que relacionan el espacio urbano con la propia sociedad son objeto de reflexión y análisis.

Sin querer ser muy reiterativos sobre el carácter anticipatorio de la obra, pasados cuatro años tras el estreno del filme, aparece un número especial, que la prestigiosa y reconocida revista *Environment and Planning D: Society and Space*, dedica monográficamente a Los Angeles. De todos los artículos, hay dos trabajos seminales que, desde la tradición deconstructiva del postmodernismo, destacan y dan el pistoletazo de salida, para que desde la geografía se ponga en valor la aportación que realizó la producción cinematográfica. El primero, *Taking Los Angeles Apart: Some Fragments of a Critical Human Geography*, un excelente trabajo que

²³ Se puede consultar en la dirección electrónica <http://www.neonsigns.hk/>

²⁴ Soja, 2000.

²⁵ Jencks, 1993.

presenta una deconstrucción histórica de la metrópoli y aparece firmado por Edward W. Soja (1986); el segundo, *Postmodernism and Planning*, escrito por Michael J. Dear (1986), se ocupa más de la influencia de la planificación urbanística y su relación con el complicado resultado espacial de este referencial y paradigmático espacio urbano. Desde su difusión, entre 1986 y 1994, además vieron la luz medio centenar de artículos y un número similar de comentarios críticos publicados en las más importantes revistas de geografía anglosajona²⁶. A la anteriormente mencionada revista, se unieron otras publicaciones como *The Annals of the American Association of Geographers*, *The Canadian Geographer*, o *Transactions of the Institute of British Geographer*.

Como conclusión, de la misma manera que la metrópoli de Los Angeles constituyera un extraordinario laboratorio para Edward Soja, “para entender la producción de teoría espacial, para explorar las muchas expresiones de las causalidades espaciales urbanas y para evidenciar el potencial intuitivo de la perspectiva espacial crítica”²⁷, la ciudad retratada en el filme se muestra como paradigma explicativo de las más populosas y grandes ciudades del orbe, y desde sus magistrales secuencias pueden inferirse: 1) los importantes procesos de gentrificación y de reestructuración y renovación interna que se están produciendo en la *cosmópolis*; 2) las manifestaciones del desarrollo y consolidación de una economía flexible postfordista, que se dan en la *flexópolis* por los consecuentes efectos de la globalización del capital (*Tyrell Corporation*), de la globalización y deslocalización del trabajo (migración a las colonias externas) y de la globalización de la cultura, que explicábamos más atrás a partir del concepto de *heterópolis*; 3) los importantes procesos de fragmentación y polarización social, característicos de la *ciudad fractal*; y en último término 4) el brutal e implacable desarrollo de la tecnología en las *tecnópolis*, que en alguna de las múltiples vertientes que presenta (biotecnología, tecnología de la información y la comunicación, tecnología del transporte, etc.) y que abordaremos un poco más adelante.

Con el visionado de la producción cinematográfica puede realizarse una lectura de la ciudad de Los Angeles, al igual que en los trabajos de Soja²⁸, atendiendo básicamente a tres formas de configuración de la ciudad: la ciudad real, la ciudad imaginada y la ciudad real-e-imaginada. Son tres formas diferentes de aproximarnos a su conocimiento, entre lo real y lo imaginado. Son tres dimensiones que claramente interactúan entre sí y se diferencian en función de las experiencias, los sentimientos y las ensoñaciones:

- La *ciudad real* sería la tangible y cuantificable, la ciudad objetiva.
- La *ciudad imaginada* haría relación a la ciudad que llevamos en nuestros pensamientos. Sería la ciudad de las teorías y de nuestras ficciones.
- La *ciudad real-e-imaginada* conformaría otro tipo de aproximación a lo urbano. Es la ciudad vivida, según la terminología de Lefebvre²⁹, es la ciudad que habitamos y que disfrutamos o sufrimos. En la ciudad real-e-imaginada se da una coexistencia armónica entre situaciones diferenciales, pudiendo llegar a caracterizarse por la segregación y el aislamiento tal y como comprobamos en diferentes secuencias del filme.

La película en definitiva nos presenta un espacio urbano hipnótico y tenebroso, que no deja de ser una descarnada visión de Los Angeles en la que el futuro explícito se encuentra a la vuelta

²⁶ Minca, 2001.

²⁷ Benach y Albet, 2010.

²⁸ Soja, 1996 y 2010.

²⁹ Lefebvre, 2014.

de la esquina; en una lectura desde el postmodernismo el realizador británico propone, desde nuestro particular punto de vista, una *simcity*, una ciudad simulada.

El control social en la ciudad postmoderna

La caracterización social que hemos hecho de la metrópoli angelina, a partir de su heterogeneidad cultural; las crecientes disparidades económicas y sociales, que se afianzaron durante la segunda mitad del siglo XX; y la multiplicación de los puntos de tensión y de confrontación apoyados en las diferencias de renta, raza, etnicidad, género, preferencia sexual y edad, entre otros muchos atributos sociales y espaciales trajeron como consecuencia decisivos cambios institucionales, ideológicos y actitudinales que han sido capaces de reorganizar lo que Soja caracteriza como el nuevo “modo postmetropolitano de regulación social y espacial”³⁰.

Las respuestas a dichas regulaciones provocan temores y “miedos urbanos” de diferente tipos. Pueden ser reales o imaginadas, pueden estar en el individuo o fuera de él, y la causa puede ser próxima o remota. En bastantes ocasiones, el miedo a ver alterada la normalidad rutinaria explica los sentimientos de inseguridad de los ciudadanos. En otras, estos miedos están condicionados por las propias características de los entornos urbanos. Las ciudades son imaginadas de múltiples maneras por sus habitantes, de la misma forma que lo hace el protagonista de *Desafío total* (1990); por cierto, otra película basada en otro relato corto de Philip K. Dick: *We can remember it for you wholesale*. Estos imaginarios no sólo responden a las complejas relaciones de poder y de mercado que los modulan, son también el resultado de los “imaginarios del terror” derivados de esos modos de regulación social y espacial, de las experiencias personales y las marcas territoriales que existen en ellas.

En este contexto, el análisis de las relaciones entre urbanismo y control social es otro de los temas que plantea la película y queremos abordar. La relación entre las nuevas formas de urbanismo y las nuevas tecnologías aplicadas como métodos de control social, implantadas en los entornos metropolitanos, con la inseguridad y el miedo como excusa política mediante la cual se puede llegar a justificar la intervención de los agentes de control social y la interposición de fórmulas represivas sobre los contingentes demográficos que viven en las ciudades es, en la actualidad, uno de los temas estrella, dentro del urbanismo³¹.

Más allá del miedo, y de las tensiones y conflictos generados por él, la sociedad postmoderna actual nos abre un escenario alternativo, que es marcadamente urbano, con nuevas y antiguas amenazas, acompañadas de riesgos insospechados hace unas décadas. Mike Davis, con el “miedo” como noción central se ha ocupado de analizar y describir el paisaje angelino, repleto de distintos tipos de espacios protegidos y fortificados, islas de confinamiento y de protección preventiva contra los peligros, tanto reales como imaginarios, de la vida diaria. Y lo ha hecho en trabajos como *City of Quartz* (1990), *Ecology of fear. Los Angeles and the Imagination of Disaster* (1998) y *Magical Urbanism. Latinos Reinvent the U.S. Big City* (2000). En la *cosmópolis*, la fisonomía de esos miedos e inseguridades se transforma aceleradamente, generando múltiples configuraciones de la violencia, desde la accidental hasta la instrumental o el crimen organizado.

³⁰ Soja, 2000.

³¹ Fraile et alii, 2010.

En *City of Quartz*³², Davis realiza, desde un posicionamiento crítico, una feroz deconstrucción de la imagen bondadosa, cristalina y amable que habían presentado entre las décadas de los sesenta y ochenta los teóricos de la arquitectura y el urbanismo sobre la ciudad. Por medio de una reivindicación de la historia, como un arma de resistencia cultural y política, plantea ciertos paralelismos con la exigencia que propone Soja para reafianzar y confirmar el papel del espacio en las ciencias sociales. En cualquiera de los casos, a ambos les une, el interés por Los Angeles. Para el propio Soja este trabajo es “posiblemente la mejor geohistoria crítica del urbanismo norteamericano contemporáneo e incuestionablemente la más leída”³³.

El profesor de teoría urbana, en los siete capítulos del libro, que son contra-narraciones de la ciudad, se propone desenmascarar las tramas de poder, la corrupción, la explotación y las distintas manifestaciones de violencia que explican su evolución durante el siglo XX para contemplar su futuro alternativo. Y para ello acude a la “arqueología del futuro” (ese es el subtítulo del trabajo) comprobando como la polarización social se ha incrementado tan rápidamente, o más que la propia población, producto de los intereses de las oligarquías y del capital.

En este relato de la ciudad angelina, contado desde el punto de vista de los perdedores, Davis llega a considerar las importantes dosis de violencia que han determinado la configuración y desarrollo del entorno metropolitano, pero no en el sentido convencional, sino en el de violencia generada por los grupos hegemónicos sobre los sectores sociales más desfavorecidos. Es un sentido lamento por las inexorables consecuencias del capitalismo salvaje, que pasa revista a los fracasos de los movimientos sociales y laborales que desde inicios del siglo XX, tuvieron lugar en la metrópoli angelina.

Concretamente, en los capítulos 4 y 5 desarrolla en profundidad los aspectos relativos al control social, insistiendo que los modelos de desarrollo urbano y económico postfordistas relegaron las reformas sociales, sustituyéndolas por represión y violencia. Irónicamente llega a proclamar: “Bienvenido al LA posliberal, donde la defensa del lujo se traduce en la proliferación de nuevas represiones espaciales y de movimiento, adornada con la ubicua respuesta armada”³⁴. La obsesión por los sistemas de seguridad física, que tan recurrentemente aparecen en el filme, es precisamente uno de aspectos que plantea desde la crítica más mordaz e ingeniosa.

Otro centro de atención de su trabajo, sobre la realidad angelina es el control arquitectónico de las fronteras sociales, en que se han basado las más importantes operaciones urbanísticas de la ciudad. Califica las construcciones urbanas de lujo como “*ciudades fortaleza*” pasando revista a las diferentes estrategias de control social del espacio en la ciudad posmoderna. Resultan curiosas, cuando no divertidas, sus repetidas alusiones cinematográficas, calificando, por ejemplo, a las personas que se dedican a la seguridad como “*robocops*”, al arquitecto Frank Gehry, autor del Danziger, del Instituto Jung y de la biblioteca Frances Howard Goldwyn, como “Harry el Sucio” o identificando la transformación de la policía de Los Angeles en una tecnopolicia como “*Star Wars*”.

En *Ecology of fear. Los Angeles and the Imagination of Disaster*³⁵, la imagen retórica de *Blade Runner* la considera mucho más adecuada para la ciudad de New York, que para Los

³² Davis, 1990.

³³ Soja, 2000.

³⁴ Davis, 1990.

³⁵ Davis, 1998.

Angeles. En los seis primeros capítulos del trabajo, Davis presenta una serie de ejemplos que ejemplifican la insostenibilidad ambiental de la región metropolitana y como el uso interesado de los discursos de los distintos grupos hegemónicos sirve para modificar el centro de atención y las verdaderas razones de estos conflictos ambientales. El hermanamiento entre ecología ambiental y ecología social alcanza en esta propuesta la máxima expresión. El miedo y la violencia institucional configuran lo que denomina una *ecología del miedo*.

En su séptimo capítulo titulado *Beyond Blade Runner*, Davis comienza asegurando que “*Blade Runner* es el alter ego distópico de LA”³⁶, llegando a caracterizar la película como un “pastiche incoherente de paisajes imaginarios”, afirmación con la que no estamos en absoluto de acuerdo, en consecuencia con los anteriores análisis presentados. Desde su punto de vista, el filme fracasa a la hora de abordar el paisaje real de Los Angeles, ya que cuenta con escasa capacidad explicativa para transmitir la importante erosión social y física que existe en la metrópoli. Si en *City of Quartz*³⁷, Davis abunda en la explicación de cómo se produce la militarización del paisaje angelino, centrándose en los mecanismos que explican la polarización social y el apartheid espacial que observa a partir de las revueltas de 1992. La originalidad de la propuesta pasa por la elaboración de una cartografía de Los Angeles, inspirada en una “versión marxista para *ciberpunks*”. En ella hace uso de algunos de los determinantes del modelo radioconcéntrico de Ernest W. Burgess de la escuela de ecología urbana de Chicago: ingresos, valor del suelo, clase y raza, pero añade un factor inédito: el miedo.

El nuevo modelo distingue para la ciudad de Los Angeles las siguientes zonas diferenciadas desde el centro a la periferia:

- El “*Scanscape*” o el paisaje vigilado por sensores. En la obsesión por la seguridad personal y el aislamiento social surge este nuevo espacio vigilado y de visibilidad protectora, que delimita los entornos urbanos ocupados por oficinas y frecuentados por el turismo. Se extiende por el Downtown angelino y tiene por funcionalidad reforzar el sentimiento de seguridad de sus ocupantes. Tras la privatización radical que sufren los espacios públicos del centro y el éxito de los dispositivos de defensa durante los disturbios de Rodney King, en 1992, las demandas de seguridad física privada se disparan en todo este entorno.
- La “*zona de fuego a discreción*” A continuación hay una aureola de barrios y guetos que rodean el centro metropolitano. Son barrios latinos y de inmigración atravesados por grandes autovías (Boyle y Lincoln Heights, Central Vernon y McArthur Park). Sus habitantes son explotados en trabajos mal remunerados. La zona cuenta con más de un centenar de bandas callejeras de adolescentes, que se trasladan a otras áreas contiguas. Las familias obreras que residen en ellas se atrincheran en sus bungalows protegidos por cerraduras, rejas y barrotes.
- Las “*medias lunas de represión*” están constituidas por aquellos barrios a los que Davis provisionalmente denomina “barrios de control social”, distinguiendo tres tipologías: 1) los *barrios de supresión*, cuya orientación es la lucha contra los grafitis y la prostitución; 2) los *barrios de aumento*, o espacios libres de droga, próximos a los colegios y otros entornos urbanos. Se llaman de aumento, porque cualquier tipo de infracción cometida en ellos, incrementa la retribución de las penas aplicadas por los jueces y 3) los *barrios de contención*, concebidos para aislar los problemas sociales (zona de contención de los sin techo, parques libres de bandas, zonas libres de abusos infantiles, etc.).

³⁶ Davis, 1998.

³⁷ Davis, 1990.

- Las “*zonas de vigilancia vecinal*” originados, como respuesta a las revueltas y disturbios que tienen lugar en la ciudad entre 1965 y 1971, se consolidan por el establecimiento de vínculos entre las comunidades de vecinos y las patrullas de policía, reforzando los procesos de identidad territorial. Los programas de patrullas vecinales y las redes de vecinos incorporan a la ciudadanía como agentes de control social; sin embargo, prestan más atención a la vigilancia de la propiedad privada que al bienestar del resto de los conciudadanos.
- Las “*miniciudadelas*” o comunidades cerradas que se fortifican en el centro de la ciudad o en los nuevos desarrollos urbanos de la frontera metropolitana. Aunque ya existían antes de la rebelión de 1992, proliferan a partir de los incidentes tumultuarios. Según Davis, esta cuarta área concéntrica de la ciudad “empieza a parecer un panal fortificado con cada vecindario residencial encajado en su propia celda amurallada”.
- Los “*universos paralelos*” o espacios urbanos que la propia ciudad simula a sí misma, al menos, de dos maneras diferentes: 1) a través de sus redes mediáticas e informativas; es conocido como el “*ciberespacio urbano*”, un gueto electrónico dentro de la emergente ciudad de la información y 2) por medio de los “*paisajes urbanos simulados*” que son fragmentos vitales y relevantes de la ciudad, aislados del resto de la metrópoli, con importantes medidas de seguridad. Están integrados por los parques temáticos, las avenidas y los barrios históricos. City Walk, Olvera Street, Hollywood y el Westside son algunos de los ejemplos que ilustran este tipo de universos paralelos.
- El “*cinturón tóxico*” conformado por un perímetro desértico, casi sin interrupción, salpicado por gigantescas bases e instalaciones militares y polígonos de tiro de acceso limitado o prohibido. A estos hay que añadir algunos parajes inhóspitos de vertederos, escombreras y antiguas minas abandonadas.

Con esta propuesta, para Davis se esfuma la frontera entre arquitectura y mantenimiento del orden. La policía se convierte en uno de los principales protagonistas en la planificación urbana del centro de la metrópoli y la vigilancia de las zonas de renovación urbanística del Downtown, que se extiende a aparcamientos y otros espacios privados y plazas públicas. Los grandes inmuebles se vuelven cada vez más “*inteligentes*”, a partir de la incorporación de las nuevas tecnologías de la información. Son los nuevos panópticos, que representados cinematográficamente por una gran multitud de referencias y citas verbales al sentido de la vista, catalizan la combinación de búnkeres y bases militares en la metrópoli real. A la vigilancia electrónica de empresas y centros comerciales hay que sumar los sistemas de seguridad privados (alarmas de domicilios, automóviles, teléfonos móviles, etc.).

Por último, de su trabajo *Magical Urbanism. Latinos Reinvent the U.S. Big City*³⁸, habría que resaltar aquellos procesos que explican la profunda, importante y rápida transformación étnica de la ciudad, tanto en términos demográficos, como en sus estructuras culturales, urbanas y sociales, y cómo la dimensión policial y paramilitar que está tomando la respuesta fronteriza a la inmigración latina, está transformando la realidad social de la metrópoli californiana. Y cómo, a pesar de los conflictos políticos, educativos y económicos que suscitan las políticas de corte postfordista, Los Angeles presume, desde hace tiempo, ser la segunda ciudad mexicana. Sobresalen los análisis que el autor plantea, al concretar las innegables posibilidades que brinda la migración latina, de cara a una necesaria reactivación del movimiento obrero norteamericano.

³⁸ Davis, 2000.

Hay que considerar una serie de cuestiones primordiales que ponen todavía en mayor riesgo de vulnerabilidad a la metrópoli angelina en relación a su seguridad interior. En primer lugar, la vertiginosa metropolización producida durante prácticamente todo el siglo XX que, en términos de fragmentación y multiplicación de la primacía ciudadana, ha tenido devastadores efectos de abandono, depauperación y marginalización, sobre todo en el interior del Downtown y en los barrios ocupados por la inmigración. En un segundo término, también se ha podido detectar un interesante fenómeno que se relaciona con el desplazamiento del crimen y la inseguridad desde el centro de la ciudad hacia sus coronas metropolitanas más inmediatas. Las dos circunstancias dan la alerta de una grave situación, que reclama respuestas urgentes que pasan por la aplicación de una mayor equidad y justicia social en todos sus barrios.

Ante la pérdida de sus cualidades ciudadanas, en la actualidad, los espacios públicos urbanos angelinos han sufrido, desde los años treinta del pasado siglo, sucesivas transformaciones en espacios viarios, en áreas turísticas y de ocio museificadas, en centros administrativos vacíos y temidos al anochecer, en barrios fortificados o miniciudadelas, e incluso en plazas en las que se suprimen los bancos y el mobiliario urbano dificultando las relaciones y la convivencia entre sus ciudadanos. Éstas y otras presiones sobre la capital californiana han generado un triple proceso negativo de disolución, fragmentación y sobre todo privatización. Por todo ello, para Davis, la realidad de los barrios angelinos, cotejada con la presentación que hace de ellos *Blade Runner* supone casi una visión romántica del futuro. La realidad de muchas ciudades del planeta es incluso más tenebrosa, triste y desigual que la que nos ilustra los fotogramas del filme. De forma muy reveladora, estas representaciones han sido estudiadas y analizadas por muchos especialistas, que han bautizado a la materialización territorial de la urbanidad privativa como “fortalezas en la ciudad del Quartz”³⁹.

Pero, la cuestión va todavía mucho más allá y no sólo la ciudad se transforma, también lo hacen las relaciones entre lo público y lo privado, y consecuentemente las pautas de movilidad por estos tipos de espacios, produciéndose una conflictividad asimétrica, debida a la segregación y la marginalidad. En cualquier caso, en ciudades como Los Angeles se observa una inédita tendencia a mezclar el diseño urbano, la arquitectura y la maquinaria policial en una sola estrategia de seguridad global y ello da lugar a una variada colección de ciudades carcelarias, un archipiélago de “recintos normalizados” y espacios fortificados que atrincheran, tanto voluntaria como involuntariamente, a los individuos y a las comunidades en islas urbanas visibles y no tan visibles, supervisadas por formas reestructuradas de poder y autoridad pública y privada.

La relación ser humano-tecnología

Blade Runner no es una fantasía propuesta contra nuestra realidad. Un análisis en profundidad nos permite reconocer en la obra una síntesis de una realidad imaginada por la humanidad a lo largo de toda su existencia, que muestra las implicaciones de la tecnología sobre el medio ambiente y la sociedad. La película plantea una visión del mundo en la que la biotecnología y la inteligencia artificial no son sólo más atractivas que la propia realidad de la existencia humana, sino que despliegan unas más altas cotas de inteligencia y fortaleza, que las de la especie que las creó; ¡pero eso no es nada nuevo! El tema ya había sido planteado con anterioridad en el cine por *Metrópolis* (1927), *2001. Una Odisea del espacio* (1968), y después de la película de Scott ha podido contemplarse, en *Terminator* (1984), *Robocop*

³⁹ Borja, 2013.

(1987), *The Matrix* (1999), *I. A. Inteligencia Artificial* (2001) o *I Robot* (2004). Como se puede comprobar, la idea de mantener a los humanos esclavizados por sus propias ilusiones es recurrente y se repite especialmente cuando la principal de todas las ilusiones es que la tecnología no esclaviza al género humano, sino que en realidad le libera. La apertura de todos estos nuevos dominios de ciberexistencia también habrían sido esbozados previamente por la literatura de ciencia ficción y la cinematografía no pudo sustraerse a su exploración y crítica.

Las visiones que trascienden a la corporeidad de ser humano y de su naturaleza han ido básicamente en dos direcciones a lo largo de la historia. Inicialmente, siguieron un camino espiritual y religioso, dando lugar a diferentes formas de interacción y a la construcción de ciertos entornos de socialización e intercambio de experiencias. Con el paso del tiempo, “cuando las viejas leyes mecánicas y analógicas dieron paso a los flamantes flujos informáticos y digitales”⁴⁰, el ser humano supo aprovecharse de ellos para su bien e interés, apartándose del camino inicial y optando por la dependencia y un sometimiento inusitado a la tecnología.

Desde las sociedades más primitivas, siempre hemos utilizado la tecnología para mejorar nuestras personales condiciones de vida. Y aunque sintamos instintivamente que nos ayuda a mejorar nuestro bienestar, y en definitiva a ser más felices, somos conscientes de que nos está llevando a un lugar al que realmente no queremos ir. En la actualidad, la fusión entre el ser humano y la tecnología parece consolidarse y reforzarse, y por esta razón se torna más trascendental y problemática. Un potencial futuro dominado por máquinas, poblado por fuerzas que responden a estímulos electromagnéticos, gobernados por programas y aplicaciones preestablecidas, que permiten múltiples identidades desechables de una forma acrítica, no es algo exclusivo y patrimonial de la ciencia ficción, sino más bien es una realidad tangible en la sociedad tecnológica contemporánea.

La presencia de los *Nexus-6* en el filme, unas criaturas cibernéticas que no solo han conseguido un aspecto humano (piensan, sienten, lloran,...) sino que esperan algo tan lejano y difícil de alcanzar como la inmortalidad nos introducen a otro de los debates claves de la modernidad. Cuando en el final de la película se desvela la auténtica identidad del replicante, resulta irrelevante. La distinción entre lo “real” y lo “imaginario” se difumina hasta permitir su similitud y coincidencia. La “representación” se pierde en la conciencia del individuo, que no vive un sueño, o una simulación, sino más bien una situación real, llevando a la práctica comportamientos reales⁴¹. Es el mismo tema que propone otra de las *cult movies* de la ciencia ficción, *The Matrix* (1999), en donde el sueño de la tecnología es el de recrear a los individuos de las imágenes. La realidad es imaginada y aceptada como tal, solo si se parece al imaginario. Se plantea la relación entre la sabiduría más antigua del mundo, envuelta en una de las mejores analogías tecnológicas de nuestra contemporaneidad.

Nuestra esclavitud tecnológica ha sido creada por nosotros mismos, por la propia humanidad. Y ha sido producto de nuestro libre albedrío, estableciendo un atajo, un *by-pass*, entre la vía más espiritual y el camino que se decanta por la opción más racional y tecnológica. Nuestra cultura, repleta de arquetipos teológicos, míticos y de ficción siempre ha tratado de ayudarnos a elegir cuál de las dos sendas es la más pertinente y adecuada para nuestros intereses; y de esta manera, en el filme se plantean algunas de estas recreaciones simbólicas, que recursivamente nos remontan a la versión tecnológica del jardín del edén del Génesis,

⁴⁰ Sibila, 2005.

⁴¹ Amendola, 2000.

Prometeo, Perseo, Orfeo, Frankenstein,... incluso podrían encontrarse algunas similitudes o paralelismos con el budismo zen o con el misticismo oriental.

En tal contexto, surge uno de los muchos temas, que la película plantea abiertamente al espectador, el cuerpo humano, en su limitada configuración biológica, se está volviendo obsoleto y los seres humanos, jugando a ser dioses, buscan prolongar la vida, y si es posible la inmortalidad.

Deckard, inconsciente de esta realidad, trabaja como un “retirador” de replicantes; pero va tomando conciencia de ello con una pasmosa lentitud, que contrasta con las múltiples secuencias de acción y violencia de la película. Y finalmente descubre que él también es un replicante. La huida final es el inicio de un viaje hacia el “yo”, hacia una “inmortalidad”, que tiene fecha de caducidad; una metáfora universal que se ha utilizado con cierta recurrencia en la ciencia ficción, tanto literaria como cinematográfica.

Sin estar exentos de riesgos, prejuicios y dilemas morales, llegados a este punto, mediante la tecnología, el ser humano contempla abiertamente la abolición de las enfermedades, el retraso del envejecimiento y por qué no, la evitación de la muerte. Y esto trae como consecuencia que entren en crisis las ideas y valores que se establecieron y consolidaron en el pasado.

En las secuencias finales Deckard y Rachel huyen de la oscura y contaminada metrópoli de Los Angeles (al igual que en la escena final de *Superman* o en la de *The Matrix*), como si lo hicieran para liberarse de la esclavitud y para sugerirnos en este *happy end* que realmente podemos ser libres. Una propuesta interesante.

Pero para comprender nuestros prejuicios, nuestras ataduras, y por lo tanto nuestra esclavitud, sólo necesitamos saber quiénes somos realmente. Este final parece más bien una evasión de la realidad, pero verdaderamente sirve para abrir la mente del espectador a un significado más profundo. El problema no es la tecnología, sino más bien el uso que hacemos y hace la sociedad de ella. En ese sentido, en la película se hace muy evidente el efecto amplificador que tiene. Y de este hecho, hoy podemos ser plenamente conscientes puesto que vivimos inmersos en la influencia que, por ejemplo, está teniendo Internet, o las propias redes sociales en nuestras vidas, que no existían el momento de realización del filme. Por ello, la película nuevamente vuelve a ser anticipatoria.

En *Blade Runner*, la distinción entre la persona y el replicante es muy débil y se sitúa “en los límites de la absoluta incapacidad de discriminar”⁴². Hay un juego constante entre las semejanzas y diferencias existentes entre humanos y replicantes. El progreso tecnológico se presenta de una forma extrema y dialéctica. La película nos permite enfrentarnos, con un importante nivel de intensidad, a ciertas preguntas sobre la naturaleza de la realidad y el papel que desempeñamos en la controvertida relación que existe entre el ser humano y la tecnología, importantes temas clave planteados por la filosofía occidental: ¿Somos los seres humanos detentores de la tecnología?, ¿La tecnología organiza nuestras vidas?, ¿La tecnología puede dar lugar a seres inmortales?, ¿Cuáles son sus límites?, ¿Podrá evolucionar tanto, de manera que en el futuro cualquier tipo de información pueda ser transmitida directamente al cerebro sin pasar necesariamente por ninguno de los sentidos? ¿Quiénes son los que tienen acceso al control de la tecnología y de la información?, ¿Se puede considerar una frontera digital que redefinirá la condición humana?

⁴² Amendola, 2000.

Nos preguntamos, en definitiva, por el rol del ser humano como creador y criatura al mismo tiempo; un transformismo dialéctico y esquizofrénico cuyo resultado final pasa por la reivindicación o la negación de la tecnología.

El tiempo en una escala vital

A las sombrías y futuristas imágenes urbanas de un *Los Angeles-e-imaginado*, de los rincones de las estancias con sus inquietantes y paradigmáticos y eclécticos decorados, hay que unir otro de los temas centrales del filme, la inexorable limitación de la vida y el papel que desempeña el tiempo durante el ciclo vital. Por ser más concretos, el tiempo en una escala humana y vital.

En la secuencia climax de filme, Scott hace un relevante alarde lírico, repleto de emotividad y conmovedora sencillez, demostrando que las palabras cobran sentido cuando alguien les da vida, incluso aunque sea un replicante y se encuentre en estado agónico. Así, tras salvar de caer al vacío al cazador de androides, el majestuoso soliloquio póstumo de Roy Batty, con unas poderosas palabras entrecortadas, refleja maravillosamente la inconsistencia de la vida y el lento y opresivo tiempo de la angustia que le conduce hasta su final. En esa magistral secuencia de la muerte del replicante, con toda probabilidad una de las mejores de todo el cine del siglo XX, Ridley Scott, deja entrever la sutil y hermosa nimiedad de cómo el tiempo deshace cualquier halo vital, aunque sea el de un humanoide, sin dejar una sola huella.

La cabeza de Roy, ligeramente inclinada, se recorta en un primer plano sobre el cielo ennegrecido y contaminado; y mientras toma definitivamente conciencia de su incipiente muerte, la lluvia resbala por sus mejillas ocultando sus lágrimas, y por qué no decirlo ¡también sus sentimientos! Entonces pronuncia las famosas frases que dan título a nuestro trabajo: *“I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die”*.

El replicante que ha asistido con plena conciencia al final de su existencia, quiere aferrarse a algo que está vivo, y tras su despedida estoica, toma entre sus manos uno de los desaparecidos y cotizados animales vivos que todavía quedan en el planeta, una paloma. Al final, con una media sonrisa, en el último halo de vida, su cabeza se desploma y suelta la paloma, que vuela hacia el cielo.

Sin rebuscar metáforas teológicas, el postrero acto de su mecánica vida cobra una nueva dimensión cuando el director a continuación contrapone un plano contrapicado hacia arriba y aparece la única escena donde el azul del cielo interrumpe la opresiva y tortuosa fantasía urbana a la que se asiste desde el inicio de la obra cinematográfica. Y por si el tempo dramático no fuera lo suficientemente intenso, la enfática y magistral música de Vangelis, envuelve y enmarca con sus compases el adiós de un ser, al que contemplamos matar previamente a su creadores, sin el más mínimo pestañeo. ¡El deicidio del héroe tiene su precio! De la misma manera que Esquilo puso a Prometeo en el final del, entonces, mundo conocido. La limitación de los hombres no es soportable si, asimismo, cabe imaginar la limitación de los dioses, abriendo un importante resquicio de libertad.

Cada vez que reviso la película, estas secuencias me invitan a recordar, en primer término, aquel viejo proverbio alemán de la Baja Edad Media, reinterpretado desde Hegel a Weber:

“*die Stadtluft macht frei*”⁴³. E inevitablemente, a continuación, siempre termino releendo el magistral capítulo que el geógrafo chino-norteamericano Yi-Fu Tuan dedica a la animalidad en su libro *Escapismo. Formas de evasión del mundo actual*⁴⁴, planteando los encubrimientos y la trascendencia cultural de la muerte. A *Blade Runner* le debemos esta colosal puesta en escena para hacernos reflexionar sobre: la inmediatez de la muerte, la salvaje belleza del mundo, la inutilidad de la violencia, pero, por encima de todo, la piedad humana contra la impiedad del cosmos.

Ignoro si en la intencionalidad del mensaje fílmico se encuentra presente la idea de Aristóteles de rechazar la vieja regla de la vida que aconsejaba la humildad, mandando al ser humano pensar en términos mortales; por que los seres humanos tenemos, dentro de nosotros, una cosa divina, el intelecto; y en la medida en que podemos vivir en ese nivel de experiencia, podemos desarrollar nuestra existencia como si fuéramos mortales. Lo que resulta indiscutible es que estas secuencias finales son la mejor ilustración y puesta en escena del pensamiento que el filósofo griego desarrolló en el entorno natural de Mieza. Dejando a un lado cualquier tipo de especulación, el hecho es que la humanidad se encuentra ante un nuevo dilema, y este punto de inflexión exige en primer lugar importantes decisiones éticas, que una vez consensuadas y pactadas, en segundo término deberían transformarse en marcos legislativos y políticas concretas. Lo que resulta inevitable, en cualquiera de los casos, es que implicarán consecuencias irreversibles para el futuro de nuestra especie.

Conclusiones

En la actualidad *Blade Runner* es considerada una película de culto, no solo por servir de germen a uno de los nuevos movimientos literarios, cargado con importantes dosis de utopismo, que aparecieron en el tramo final del siglo pasado: el *ciberpunk*; sino también por ser el referente cinematográfico principal de la Geografía postmoderna.

Como cualquier obra de arte, como cualquier película de culto, una sola exposición a los contenidos del filme es insuficiente. Son tan múltiples sus propuestas, y tiene tantos planos diferenciales, que en una única lectura es imposible abarcar la totalidad de matices y temas planteados. Su realidad poliédrica nos lleva a dejar abiertos en este trabajo algunos otros temas que nos ocupan y preocupan desde la geografía y que por razones de espacio no se han podido abordar.

El director Ridley Scott parte de una supuesta realidad, para regresar a ella, pero conformando un itinerario de ida y vuelta. En el trayecto de ida, la realidad se transforma y deshace para que en el camino de vuelta recobre su propia naturaleza.

Los devastadores efectos sociales y espaciales generados por el funcionamiento de la máquina capitalista en todas las escalas geográficas son reflejados discursiva e icónicamente en este gran espejo poliédrico que es el filme. En este sentido, de la película se infiere una crítica de todas aquellas posiciones intelectuales que por acción, negación u omisión legitiman y refuerzan los mecanismos del pensamiento neoliberal.

Si para Soja la geografía es “la organización espacial de la sociedad humana y la espacialidad de la vida social” la película constituye un documento imprescindible para comprender la

⁴³ el aire de las ciudades nos hace libres.

⁴⁴ Tuan, 2003.

nueva perspectiva de los estudios críticos sobre las ciudades y las regiones y el concurrente giro espacial tan propio de ella. Tenemos la certeza que es otra forma de hacer geografía. Un camino que han defendido y potenciado algunas orientaciones epistemológicas dentro de la disciplina, como el posmodernismo, o la geografía humanística que son de gran utilidad para la exploración, el descubrimiento y la revelación de temas geográficos y territoriales que nos acercan a otras formas diferentes de pensar y caracterizar nuestra existencia y el mundo que nos rodea.

Bibliografía

AMENDOLA, Giandomenico. *La Ciudad Postmoderna. Magia y miedo de la metrópolis contemporánea*. Madrid: Celeste Ediciones, 2000. 379 p.

AUGÉ, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa Editorial, 2008. 125 p.

BATLLÉ, Jordi. *Catastrorama. Una agitada excursión por el universo de las disaster movies*. Barcelona: Glénat, 1998. 181 p.

BANHAM, Reyner. Los Angeles. *The Architecture of Four Ecologies*. New York: Pelican Penguin Books, 1971.

BENACH; Núria y ALBET, Abel. *Edward W. Soja*. Barcelona: Icaria, 2010. 285 p.

BETSKY, Aaron. Riding the A Train to the Aleph: Eight Utopias for Los Angeles. En SIEBERS, Tobin (ed.) *Heterotopia: Postmodern Utopia and the Body Politic*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1994, p. 96-121.

BORJA, Jordi. *Revolución urbana y derechos ciudadanos*. Madrid: Alianza Editorial, 2013. 373 p.

BROOKER, Will. *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*. New York: Columbia University Press. 2005.

CARRERAS, Carles. *La ciudad en la literatura*. Barcelona: Editorial Milenio, 2013, 175 p.

CRANG, Mike. *Cultural Geography*. London & New York: Routledge, 1998.

DAVIS, Mike. *City of Quartz*. New York: Vintage, 1990. 387 p.

DAVIS, Mike. *Ecology of fear Los Angeles and the Imagination of Disaster*. New York: Vintage Books. Random House, 1998. 484 p.

DAVIS, Mike. *Magical Urbanism, Latinos Reinvent The U. S. Big City*. London and New York: Verso Press, 2000. 172 pp.

DALMAU, Rafael y GALERA, Albert. *Ciudades de cine*. Barcelona: Raima, 2007. 253 p.

DEAR, Michael. Postmodernism and Plannig. In *Environment and Planning D: Society and Space* 1986

- DEAR, Michael; SCHOCKMAN, Eric y HISE Greg (eds.). *Re-Thinking Los Angeles*. Thousand Oaks: Sage Publications, 1996.
- DEAR, Michael. *The Postmodern Urban Condition*. Oxford: Blackwell Publishers, 2000. 337 p.
- DENIS, Jean Pierre y POURQUERY, Didier. *El Atlas de las Metrópolis*. Valencia: Fundación Mondiplo, 186 p.
- DICK, Philip K. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Planeta, 2001. 191 p.
- GARCÍA ESCALONA, Emilia y HERNANDO, Felipe. ¿Geoficción? Ciudades en la Galaxia. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*. 2011, vol.3, nº 2. <<http://revistas.ucm.es/index.php/ANRE/article/view/37587>>
- FRAILE, Pedro; BONASTRA, Quim; RODRÍGUEZ, Gabriela y ARELLA, Celeste. *Seguridad, temores y paisaje urbano*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2010. 176 p.
- GARCÍA, Francisco y PAVÉS, Gonzalo M. *Ciudades de cine*. Madrid: Cátedra, 2014. 534 p.
- GOTTLIEB, Erika. *Dystopian Fiction East and West. Universe of Terror and Trial*. Montreal: McGill Queen's University Press, 2001.
- HERNANDO, Felipe. La seguridad en las ciudades: el nuevo enfoque de la geoprevención. *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*. Barcelona: Universidad de Barcelona, 2008 XII, 270 (14). <<http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-270/sn-270-14.htm>>
- JENCKS, Charles. *Heteropolis-Los Angeles. The Riots & Hetero-Architecture*. London & New York: Academy Editions, 1993
- LATORRE, José María. *Blade Runner / Amarcord*. Barcelona: Libros "Dirigido", 2000. 143 p.
- LEFEBVRE, Henri. *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing, 2014. 464 p.
- LÓPEZ, Óscar y Vilaboy, Pablo. *Finales de cine. 77 películas para recordar*. Madrid: Alianza Editorial, 2011. 381 p.
- LLAMAZARES, Julio. *Escenas de cine mudo*. Madrid: Alfaguara, 2006.
- MINCA, Claudio (ed.). *Postmodern Geography. Theory and Praxis*. Oxford: Blackwell Publishers, 2001. 305 p.
- PÉREZ, Luis. *El cine de aventuras*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2001. 191, p.
- PRIETO, Miguel Ángel. *Blade Runner*. Madrid: T & B Editores, 2005. 171 p.

SIBILA, Paula. *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2005. 271 p.

SOJA, Edward W. Taking Los Angeles Apart: Some Fragments of a Critical Human Geography. 1986. In *Environment and Planning D: Society and Space*

SOJA, Edward W. *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Theory*, 1989

SOJA, Edward W. *Thirdspace. Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Oxford: Blackwell Publishers, 1996. 334 p.

SOJA, Edward W. *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions*, 2000.

SOJA, Edward W. *Seeking Spatial Justice*. University of Minnesota Press, 2010. 256 p.

TUAN, Yi-Fu. *Space and place. The perspective of experience*. London: Edward Arnold, 1977. 235 p.

TUAN, Yi-Fu. *Escapismo. Formas de evasión en el mundo actual*. Barcelona: Ediciones Península, 2003. 301 p.

TUAN, Yi-Fu. *Topofilia. Un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*. Barcelona: Ed. Melusina, 2007. 351 p.