

# Trabajo Fin de Grado

## HIGH-RISE: texto e imagen Un análisis comparativo entre la novela de J.G. Ballard y el filme de Ben Wheatley.

High-Rise: text and image. A comparative analysis between J.G.Ballard's novel and B.Wheatley's film.

Autor/es

**Pablo Magdalena Visús**

Director/es

**Luis Miguel Lus Arana**

Escuela de Ingeniería y arquitectura  
2018





## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

(Este documento debe acompañar al Trabajo Fin de Grado (TFG)/Trabajo Fin de Máster (TFM) cuando sea depositado para su evaluación).

D./D<sup>a</sup>. Pablo Magdalena Visús,

con nº de DNI 72996295E en aplicación de lo dispuesto en el art.

14 (Derechos de autor) del Acuerdo de 11 de septiembre de 2014, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los TFG y TFM de la Universidad de Zaragoza,

Declaro que el presente Trabajo de Fin de (Grado/Máster)  
Grado \_\_\_\_\_, (Título del Trabajo)

High-Rise: texto e imagen. Un análisis comparativo entre la novela de J.G.

Ballard y el filme de Ben Wheatley

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

es de mi autoría y es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citada debidamente.

Zaragoza, a 21 de septiembre de 2018

Fdo: \_\_\_\_\_

# HIGH-RISE

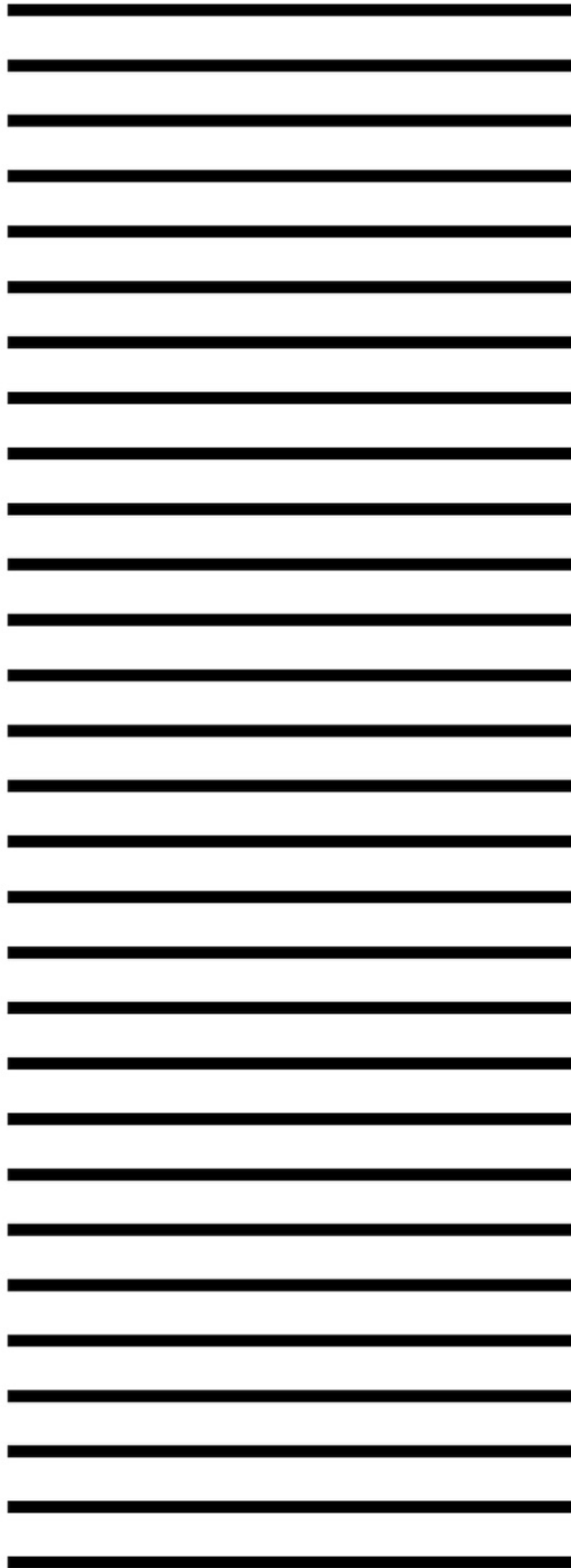
## texto e imagen

Un análisis comparativo entre la  
novela de J.G. Ballard y el filme de

**Ben Wheatley**

Pablo Magdalena Visús

Trabajo Fin de Grado







*“Tomó un ascensor hasta el piso cuarenta y como de costumbre llegó diez minutos antes, de modo que pudo pasear un rato por la terraza. Esa vista espectacular siempre recordaba a Laing los sentimientos ambivalentes que el paisaje de cemento despertaba en él. Era obvio que parte de esta seducción había que atribuirla al hecho de que éste era un ambiente construido no para el hombre sino para la ausencia del mismo”*



## Índice:

### 1 - Introducción

1.1 - Objeto y objetivos	7 - 11
1.2 - Metodología: dos lecturas paralelas	12 - 13
1.3 - Organización del trabajo	14 - 15

### 2 - Contexto histórico

2.1 - J.G.Ballard: (d)escribiendo la arquitectura	16 - 31
2.2 - La arquitectura moderna en el cine: una relación ambigua	
2.2.1 - Primer cine y temprana modernidad	32 - 37
2.2.2 - Modernidad, brutalismo, distopía	38 - 49

### 3 - Leyendo High-Rise

3.1 - High-Rise, la novela	50 - 55
3.2 - Cuarenta años de portadas	56 - 59
3.3 - Una concatenación de espacios	60 - 75

### 4- High-Rise (2015), el filme. Del papel a la pantalla

4.1 - High-Rise. Cuarenta años después	76 - 85
4.2 - Construyendo el edificio	86 - 91
4.3 - Arquitectura y espacio	92 - 107
4.4 - Espacio (d)escrito vs Espacio fílmico	108 - 109

### 5- Conclusiones

- Bibliografía	110 - 111
- Filmes	
- Créditos	



1.1

*James Graham Ballard*

# 1 Introducción

*“Creo en la luz que las grabadoras de video proyectan en las vidrieras de los negocios, en los conocimientos mesiánicos de los radiadores de los coches de showroom, en la elegancia de las manchas de aceite en los hangares de los 747 estacionados en aeropuertos”<sup>1</sup>*

## 1.1 Objeto y objetivos

El objeto de este Trabajo Fin de Grado es el de llevar a cabo un análisis comparativo entre los espacios descritos en una novela, y los que posteriormente son trasladados al cine. Recientemente, la novela del escritor inglés James Graham Ballard [1.1], *“High-Rise”*, ha dado el salto a la gran pantalla, lo que la postula como un objetivo perfecto de análisis. *High-Rise* es por el momento la cuarta adaptación al cine de Ballard, junto con *The Empire of the Sun* (1987, Steven Spielberg), *Crash* (1996, David Cronenberg) y *The Atrocity Exhibition* (2000, Jonathan Weiss). Ballard, consciente de los cambios sociales y culturales de su siglo, es capaz de escribir esta literatura, que podemos llamar de anticipación, basada en el psicoanálisis de sus personajes, que en cierta manera se dirigen a la autodestrucción en un ambiente de cemento, metal y vidrio. Se trata de un escritor proclive a despertar el interés de los arquitectos<sup>2</sup>. Ballard cuenta a través de sus personajes su visión del movimiento moderno; se muestra reticente a edificios sin ornamentar, pero a la vez desearía vivir en un Londres reconstruido con edificios del estilo del Heathrow Hilton [1.2].

*“El modernismo nunca fue popular en Inglaterra - demasiado franco para sus reprimidos nativos, excepto en las piscinas y la costa, donde la gente se quita la ropa. Las pocas casas y apartamentos modernistas se ven genuinamente raros, ¿por qué?”<sup>3</sup>*

Los objetivos, sin embargo, son múltiples. El primero, y más elemental, es el de analizar pormenorizadamente la arquitectura y los espacios de ambos, un elemento de interés dentro del contexto de un trabajo académico realizado en el ámbito de un grado en arquitectura. Ballard es, posiblemente junto con Philip K. Dick, el escritor de ciencia-ficción más reivindicado desde la arquitectura, o al menos, aquel que ha concitado mayor atención por parte de los arquitectos en el ámbito académico. Muy ilustrativo en este sentido es, por ejemplo, el curso *“Crash: Architectures of the Near Future”*, impartido por Nic Clear y Simon Kennedy en la Bartlett School of Architecture de Londres desde el curso 2007-08 hasta el

---

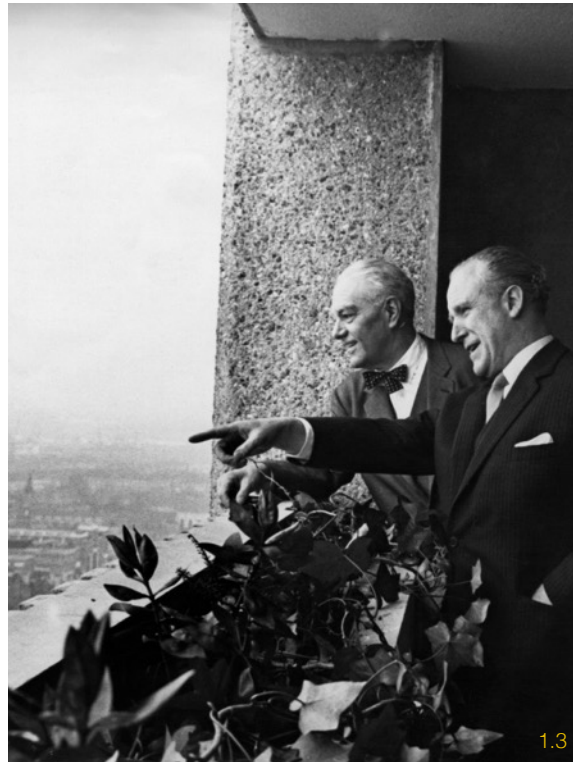
<sup>1</sup> James Graham Ballard, *Crash*, Buenos Aires: Minotauro, 1979. Prólogo.

<sup>2</sup> Interés recíproco, como demostraría Ballard en uno de sus últimos textos, el artículo *“A Handful of Dust”* para The Guardian (2006).

<sup>3</sup> James Graham Ballard, *A handful of dust*, The Guardian, 20-03-2006 [<https://www.theguardian.com/artanddesign/2006/mar/20/architecture.communities>] consultada a 15 de mayo de 2018.



Hotel Heathrow Hilton del aeropuerto London-Heathrow



Ernő Goldfinger desde lo alto de la Trellick Tower



Complejo brutalista Barbican Estate

2010-2011, cuyo punto de partida son siempre los textos de este fundador de la New Wave inglesa<sup>4</sup>. “*High-Rise*” es, por motivos evidentes, una de las obras clave en la relación de Ballard y la arquitectura, y por ello, sacar a la luz cómo es realmente la arquitectura que Ballard describe en ella, resulta de inevitable interés. Esto mismo, por extensión, podría argumentarse del filme de Ben Wheatley.

Pero, además, la traslación de “*High-Rise*” al cine es la historia de una adaptación difícil, que a lo largo de cuatro décadas, se vería jalonada de salidas en falso y una larga lista de directores. Poner imágenes a un texto es un proceso invariablemente cargado de aspectos problemáticos, y quizá aún más en un relato en el cual el espacio físico juega un papel tan fundamental. La novela de Ballard narra un descenso colectivo a los infiernos, en este caso contenidos en las entrañas de un edificio, y por ello, la visualización de estos espacios en el film resulta crucial para que la atmósfera transmitida por el relato se mantenga, o, mejor, se traduzca a la pantalla. Sin embargo, como ya explicaba Cristina Grau en su conocido “Borges y la Arquitectura”, ejemplificándolo en el relato de la Biblioteca de Babel, en ocasiones una traslación literal de lo descrito puede no ser suficiente para mantener las cualidades atmosféricas del espacio narrado. En el caso de Borges, el espacio tal cual era “escrito” por el argentino evocaba una enorme complejidad que, como se comprobaba al reconstruirlos al pie de la letra, no estaba presente en la arquitectura “real”. Es por ello que analizar cómo son estos espacios en el relato, no sólo geométrica y materialmente, sino atmosféricamente, y las estrategias que se han utilizado para trasladarlos a la pantalla, resulta tan esclarecedor.

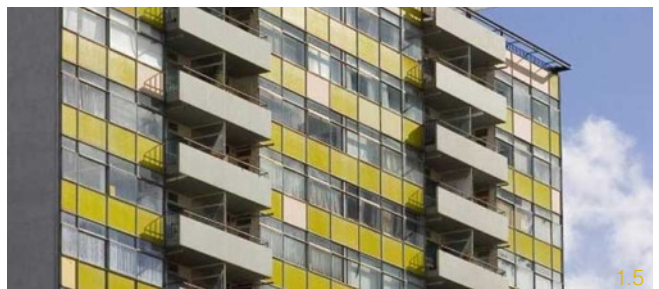
En el trabajo se analizará cómo es la descripción que Ballard hace del espacio y la arquitectura, cuál es el nivel de detalle y concreción, cuánto deja abierto a la imaginación, y cómo de fiel es la traducción a imagen real y espacio tridimensional en el film: qué elementos perduran, cuáles se sustituyen y qué efectos tiene esto sobre la atmósfera del film. Es particularmente interesante, en este sentido, la elección de un determinado tipo de arquitectura, encuadrada dentro de lo que podríamos denominar “brutalismo anglosajón”, típico de las décadas de 1960 y 1970. Por una parte, esto obedece a una cuestión contextual, tanto geográfica como temporal: Ballard escribe desde un contexto británico, y en un momento en que la Trellick Tower (Ernö Goldfinger, 1966) acaba de completarse. Se trata de una gran masa de hormigón y cristal diseñada en respuesta a las supuestas necesidades de la vida moderna. Al igual que Ernő Goldfinger, Antony Royal, el arquitecto del *high-rise*, también vive en el último piso de su obra<sup>5</sup> [1.3]. Unos años más tarde, la utópica vida en la Trellick Tower se ve aplastada por la realidad, cuando las galerías de hormigón en las alturas, y los espacios comunes de las torres, actuaban como un imán para vagabundos y camellos. Otra gran construcción brutalista entraba en la última fase de su construcción cuando Ballard escribe la novela; el Barbican Estate (Chamberlin, Powell and Bon, 1960-80) [1.4]. Una gran complejo residencial, que se ha convertido en un reconocido ejemplo de arquitectura brutalista, muy distante al estilo empleado

---

<sup>4</sup> Se pueden consultar los trabajos de dicho curso en el siguiente enlace: [<http://unitfifteen-archive.com>]. Además, en la página web del profesor Nic Clear, encontramos reflexiones sobre el espacio en la obra de Ballard [<http://nicclear.com/Ballardian-Architecture-Inner-and-Outer-Space-2010>] consultadas a 18 de mayo de 2018.

<sup>5</sup> “Real life in the “Tower of Terror” that inspired new Tom Hiddleston movie *High-Rise*”, David Woode, 26-03-2006 [<https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/real-life-tower-terror-inspired-7634416>] consultada a 4 de junio de 2018.





1.5

*El Golden Lane Estate, también de Goldfinger, luce muy distinto al Barbican*



1.6

*En este fotograma de A Clockwork Orange, un paisaje de hormigón sirve como escenario para la violencia*

por estos arquitectos veinte años atrás en su complejo residencial del Golden Lane Estate, situado en la misma calle que el Barbican<sup>6</sup> [1.5].

Pero por otra, el brutalismo también se entronca dentro de una tradición moderna en la producción cinematográfica que ha tendido a utilizar la arquitectura de la tardomodernidad como escenario predilecto de la distopía, en consonancia con el rechazo con el que esta arquitectura se ha visto confrontada por gran parte de la sociedad. *A Clockwork Orange* (1971) [1.6] de Stanley Kubrick, es quizá el ejemplo paradigmático, pero, como veremos, hay muchos otros. El trabajo pretende así utilizar la adaptación de "*High-Rise*" como medio para reflexionar sobre la relevancia de la arquitectura en la creación de atmósferas cinematográficas, y en general, sobre la cualificación del espacio fílmico y sus diferencias, no sólo con respecto a los espacios escritos, sino también con la arquitectura real. En este sentido, el trabajo explorará las libertades que el film se toma con respecto a las relaciones topológicas de los espacios, el uso de motivos recurrentes que permitan al espectador reconocer los diferentes espacios como pertenecientes a un mismo todo arquitectónico, y en general los procesos de familiarización y defamiliarización<sup>7</sup> que se suceden cuando espacios (reales) diferentes son utilizados para representar un mismo espacio fílmico, o cuando un único set es reutilizado para representar espacios fílmicos diversos.

---

6 Julian Beercroft. *For the Love of London : A Companion*. pp.107-108 Chichester: Summersdale, 2017

7 Concepto nombrado por Darko Suvin en su libro "*Metamorphoses of Science Fiction*" (1979). Se trata del proceso de considerar lo familiar como algo extraño. La historia de este término es interesante, ya que proviene de una mala traducción del alemán de la palabra *Verfremdung*, que tiene varias posibles traducciones al inglés, las más comunes son *estrangement*, *defamiliarization* y *alienation*. La especialista en cine de ciencia-ficción cinematográfica, Vivian Carol Sobchack escribe sobre este efecto en su libro "*Screening Space: The American Science Fiction Film*"(1997).

"El recorrido visual de este tipo de películas no avanza hacia la neutralización de lo ajeno y lo abstracto, sino que avanza en dirección a la alienación del espectador hacia lo familiar y lo concreto"  
Vivian Carol Sobchack. *Screening Space : The American Science Fiction Film*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1997. Cap. 2 "*The Alienation of the Familiar*" pp. 107-109.



## 1.2 Metodología: dos lecturas paralelas

Con respecto al objeto de estudio:

1- Se ha procedido a la lectura del libro, en su versión original (inglés) con el objetivo de estudiar completamente la descripción *ballardiana* del espacio. Posteriormente, se procede al análisis de la descripción de su arquitectura y espacios.

2- Igualmente, se han realizado varios visionados del filme, análisis de los espacios recreados en comparación con los descritos.

Esto se ha realizado en paralelo con una necesaria labor de documentación sobre el contexto en el que se producen ambos, completada con la lectura de libros y textos sobre Ballard y su obra ("*Concrete Island*", "*Crash*", "*Billennium*", "*The Concentration City*", "*Cronopolis*" y algunos de sus cuentos cortos), además de obras de autores relevantes por su filiación arquitectónico-urbana o sus conexiones con la obra estudiada, así como de textos y material audiovisual sobre la producción del film y sobre este en general. Igualmente, se han consultado fuentes diversas en relación con los solapes entre arquitectura y cine ("*La arquitectura en el cine. Hollywood en la edad de oro*" (Juan Antonio Ramirez, 1986), "*El cine de ciencia-ficción: historia e ideología*" (Ramón Gil Olivo, 2005), al mismo tiempo que se han visto otros filmes (ver bibliografía) en los que hay, como en *High-Rise*, un uso singular de la arquitectura como encarnación de un presente o futuro distópico.



### 1.3 Organización del trabajo

El trabajo comienza con una biografía de Ballard, necesaria para entender por qué el autor escribe como escribe; para entender el germen de sus preocupaciones, de sus obsesiones, que luego se verán plasmadas en sus relatos.

Posteriormente, se construye una breve historia de la utilización de la arquitectura moderna en el cine a través de una serie de ejemplos; desde las primeras apariciones de esta arquitectura en el cine, hasta la década de los 40. A continuación, se recogen una serie de películas distópicas que emplearán el brutalismo, o el nuevo brutalismo posterior a los 50, como estilo para representar la ciudad totalitaria y la alienación que esta produce sobre el individuo.

A continuación, tras una breve sinopsis de la obra, se realiza un análisis del “camino” que realizamos en la novela. Se trata analizar con mediante una línea temporal que analiza cómo Ballard va recorriendo su edificio a través de los personajes. Como parte fundamental en la narración, es interesante comparar la concatenación de espacios entre el libro y el filme, para ello, se realizan unos esquemas sobre los que se dibuja esta línea temporal en ambas obras, con el objetivo de tener un soporte visual de los recorridos dentro del rascacielos.

Se finaliza con el comentario sobre la adaptación cinematográfica, explicando cómo fue el proceso de diseño del rascacielos desde los primeros bocetos hasta que llegó a las salas. Tras comprobar las diferencias y similitudes en la secuencia espacial de novela y película, se procede a la comparativa del espacio propiamente dicho; cómo se ha pasado de la descripción a la figuración. Se espera pues, con este trabajo, ejemplificar el proceso de adaptación de los espacios y atmósferas descritos en una novela, abiertos a la interpretación personal de cada lector. Para ello, analizaremos los recursos cinematográficos empleados por el director para conseguir lo que se tenía como imposible desde hace cuarenta años; se estudiará cómo de fiel es la adaptación respecto a los espacios descritos en el texto original, cómo recrear un edificio en su “totalidad” y su contexto partiendo de una descripción.



Shanghai en los años 30

# 2 Contexto histórico

*"En una sociedad totalmente cuerda, la locura es la única libertad"*<sup>8</sup>

## 2.1 J.G. Ballard: (d)escribiendo la arquitectura

James Graham Ballard ha anticipado en sus novelas y relatos fenómenos que están sucediendo hoy día. La mayoría de la población vive en grandes y superpobladas ciudades, en hogares cada vez más pequeños. Ballard anticipaba este hecho, de una manera casi apocalíptica, ya en 1962, en relatos cortos como *"Billenium"*, donde describe una ciudad inundada de personas, la población vive en cuatro metros cuadrados y resulta casi imposible cruzar las calles de una gigantesca ciudad. O en *"The Concentration City"*, donde infinitas calles se cruzan en miles de niveles, conformando una megalópolis en altura. A pesar de esto, Ballard no critica de manera directa a la arquitectura, ya que, para él, es el medio donde suceden historias que derivan de los sentimientos más primigenios del ser humano.

*"Creo en la no existencia del pasado, en la muerte del futuro, en las infinitas posibilidades del presente"*<sup>9</sup>

Ballard nace el quince de septiembre de 1930 en la Shanghai ocupada [2.1], en el seno de una familia aburguesada. Sus padres emigraron desde Reino Unido en 1929, para que el padre se hiciera cargo de una empresa textil. Durante su niñez, se sentía controlado por el servicio de la familia, y cuando quería algo de libertad, se escapaba de casa en bicicleta y se dirigía al centro de la ciudad. Shanghai, que por aquel entonces contaba con una población de tres millones de habitantes y una gran mezcla étnica y cultural, estaba controlada por tres fuerzas autoritarias diferentes; los ingleses y los sijes controlaban la policía, los americanos las cárceles y la marina rusa el puerto. Este hecho, ocasionaba continuos atentados en la calle, que se quedaron registrados en la memoria del escritor. Fue entre la maraña de gente donde Ballard se empezó a interesar por lo que enunció como "el misterio del ser humano", del que buscará la solución a través de su obra literaria<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> James Graham Ballard, *Running Wild*, 1988. Traducción por Marcial Souto, Editor digital: Titivillus. p.87.

<sup>9</sup> James Graham Ballard, *Crash*, Buenos Aires: Minotauro, 1979. Prólogo.

<sup>10</sup> Entrevista a Ballard en *The South Bank Show*, 2006, en la cadena inglesa ITV. [<https://www.youtube.com/watch?v=le0tW1y609w>] consultada a 23 de mayo de 2018.





2.2

*Leys School, Cambridge*



2.3

*Suburbio de Shepperton. Lugar de residencia del escritor a partir de 1960*

En 1936, Japón invade China, y tras el ataque a Pearl Harbour en 1943, Ballard es llevado junto a sus padres y su hermana, con cientos de familias más, al campo de concentración de Lunghua, próximo a Shanghai. Ballard vivía con su familia en un “g-building”, un pequeño edificio de dos pisos, construido en madera, con otras 40 familias. A pesar de esto, Ballard asegura en varias entrevistas recordar felizmente su estancia allí, donde jugaba con los otros niños del campo de concentración, y asistía a una escuela en la que daban clase los propios prisioneros, cuyas ocupaciones eran distintas a las de maestro.

*“No creo que se pueda sufrir una guerra sin que la percepción del mundo te cambie para siempre”<sup>11</sup>*

Tras dos años preso en el campo, Ballard llega a Inglaterra, acompañado de su madre y su hermana<sup>12</sup>. Estudia durante dos años en la Leys School de Cambridge [2.2]. Se matricula en medicina, y muestra gran interés por la asignatura de anatomía, encuentra realmente interesante la manipulación de cadáveres, en estudiar y separar las capas que componen al ser humano. Interés que seguirá mostrando en su literatura, diseccionando a sus personajes mediante el psicoanálisis.

*“Estaba muy interesado en la medicina. La experiencia de diseccionar cadáveres durante dos años fue muy importante para mí, por todo tipo de razones. Creo que un novelista debería ser como un científico, diseccionando un cadáver... Me hubiera gustado llegar a ser doctor, pero el ansia por escribir era grande”<sup>13</sup>*

En 1954, Ballard se alista en la RAF y es destinado como piloto para el ejército aéreo canadiense. Ahí es donde toma contacto con la ciencia-ficción, y donde empieza a escribir “*Passport to Eternity*”, una colección de breves historias que no será publicado hasta 1962. En 1960, se establece su residencia para el resto de su vida en Shepperton [2.3], un suburbio londinense de edificios de dos plantas de ladrillo, donde nada parece pasar, conocido por los estudios de cine Shepperton donde Kubrick rodará *A Clockwork Orange* unos años más tarde.

*“En realidad no vivo aquí: de alguna manera son solo coordenadas en un mapa. (...) Un barrio como este es un auténtico campo de batalla psicológico (...) Se encuentra en la frontera con el futuro, mucho más que una zona urbana”<sup>14</sup>*

Ballard creía que, lejos de hacer a la gente feliz, esta arquitectura podía llegar a revelar psicopatologías de la gente. Tras pasar casi tres años en un campo de

---

<sup>11</sup> Entrevista a Ballard en *The South Bank Show*, 2006, en la cadena inglesa ITV. [<https://www.youtube.com/watch?v=le0tW1y609w>] consultada a 23 de mayo de 2018.

<sup>12</sup> “Cuando llegué en 1946 encontré que Londres parecía Bucarest, montañas de escombros, un pueblo exhausto, y todavía engañado por la retórica *churchilliana*, que tropezaba con el paisaje devastado de pobreza, folletos de razones y grotescas divisiones sociales”  
Entrevista a Ballard en *The South Bank Show*, 2006, en la cadena inglesa ITV. [<https://www.youtube.com/watch?v=le0tW1y609w>] consultada a 23 de mayo de 2018.

<sup>13</sup> *An Investigative Spirit: Travis Elborough talks to J.G. Ballard* impreso en: James Graham Ballard, “*Empire of the Sun*”, Australia: Haper Collins, 2008.

<sup>14</sup> *Ibidem*.



Ballard posa ante una de sus obras de arte

concentración, era consciente del efecto que puede llegar a causar la arquitectura sobre las personas.

*“Esquemas de viviendas, fábricas y bloques de oficinas diseñados por los arquitectos modernistas estaban claros, eran geométricos, sugiriendo limpias y aburridas vidas de la gente que vive en su interior”<sup>15</sup>*

Durante la década de los 50, el escritor entra en contacto con la tendencia surrealista. Dicha vanguardia, se ve reflejada en dos de sus primeras novelas, donde Ballard escribe sus historias como si tomaran lugar en espacios con geometrías de ensueño de los cuadros surrealistas. En *“The Drowned World”*, hace referencias explícitas a Paul Delvaux, Salvador Dalí y Max Ernst, mientras que *“The Drought”*, sucede en un desierto que podría haber salido de un cuadro de Dalí. Ballard, también defendía y alababa el surrealismo en su ensayo llamado *“The Coming of the Unconscious”*. Parte del dinero que ganó con la adaptación al cine de su libro *“The Empire of the Sun”*, lo empleó en contratar a la artista Brigid Marlin para que reconstruyera las obras de Delvaux *“La Violación”* y *“El Espejo”*, que habían sido destruidos en la Segunda Guerra Mundial<sup>16</sup>. Durante los años posteriores, Ballard posaba para las fotografías sentado bajo la gran copia del cuadro de Delvaux que decoraba su salón [2.4]. Como veremos en su literatura posterior, con su novela *“Crash”* como máximo exponente, las transgresiones sexuales que trataban los surrealistas, serían también temas recurrentes en Ballard.

*“El surrealismo era como Hollywood en algún sentido, fue un movimiento de una generación. Puedes referirte a artistas surrealistas en conexión con mi propia ficción, pero realmente no empleo las técnicas base del surrealismo, como por ejemplo, la escritura automática”<sup>17</sup>*

Con la publicación en 1962 de *“The Wind from Nowhere”* [2.5] y *“The Drowned World”* [2.6] Ballard comienza su carrera como escritor. Sus cuatro primeras novelas tratarán de la destrucción del mundo por elementos diferentes, el aire y el agua en las publicadas

---

<sup>15</sup> James Graham Ballard, *A handful of dust*, The Guardian, 20-03-2006 [<https://www.theguardian.com/artanddesign/2006/mar/20/architecture.communities>] consultada a 15 de mayo de 2018.

<sup>16</sup> A este respecto, Ballard comentaba en una entrevista en 1994:

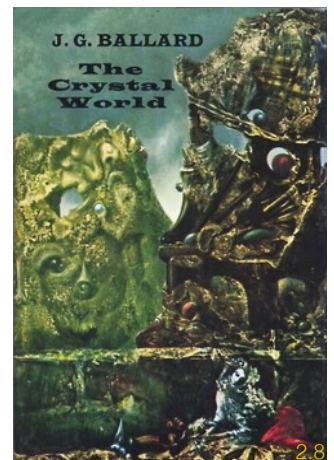
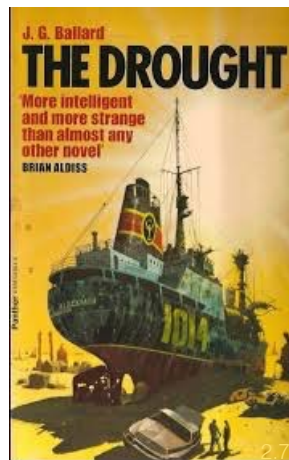
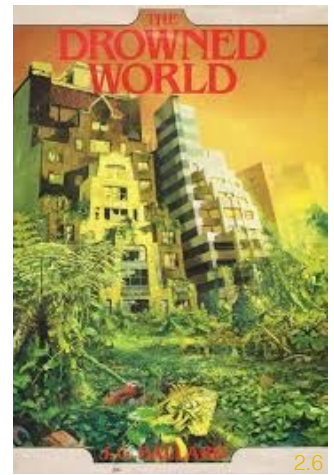
“Los cuadros originales fueron destruidos en Londres durante el Blitz (Guerra Relámpago) en 1940. Ambos fueron pintados en 1936, habían llegado a Londres mediante un coleccionista británico. Brigid, con una cierta interferencia por mi parte, tuvo que elegir los colores apropiados para la pintura. Por suerte, Delvaux empleaba una paleta limitada -por ejemplo, las mujeres rollizas tendían a llevar vestidos color bermellón- y elegimos colores consonantes con los colores existentes en sus demás pinturas. Así que creo que no hicimos lo correcto”.

“Siempre he tenido una gran admiración por el surrealista belga Paul Delvaux, y hace seis o siete años, gracias a la adaptación de *“El Imperio del Sol”*, tenía algo de dinero. Mi primer pensamiento fue comprar un Delvaux, pero descubrí, tristemente, que el precio había subido a la estratosfera. Nada bajaba del millón de libras. Así que se me ocurrió que, mejor que comprar uno, lo que haría sería pagar a un artista para que reproduzca dos pinturas de Delvaux que fueron destruidos durante la Segunda Guerra Mundial, basándose en fotografías de los mismos en blanco y negro. (...) Ella aceptó, y ahora son mis más valiosas posesiones”.

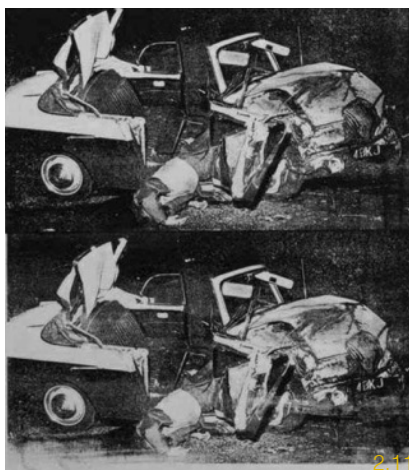
Citación de Ballard en una entrevista sin acreditar para Independent, 29-01-1994.

<sup>17</sup> Studio International Volumen 182, 1971, pp. 136–143.





Portadas de las cuatro primeras obras de Ballard



2.11

Fotografías de accidentes, Andy Warhol



2.9

Controvertida exposición de Ballard que mostraba coches accidentados

este año respectivamente. En 1964, su mujer muere a la edad de 34 años, y Ballard escribe *"The Drought"* [2.7], donde el fuego es el elemento destructor. El último de esta primera etapa apocalíptica es *"The Crystal World"* [2.8], escrito en 1966, donde esta vez la tierra, los cristales, son los elementos asociados al desastre.

*"+He escuchado que un comentarista hizo referencia a "The Drowned World" tras el desastre de Nueva Orleans. ¿Alguna vez te ha preocupado ser quizá demasiado profético?"*

*-Creo que una de las cosas que me llevo de mi experiencia con la guerra, es que la realidad es un escenario. Te lo pueden desmontar en una noche, como nos ocurrió cuando los japoneses ocuparon Shanghai y pusieron nuestras vidas del revés. Este hecho me dejó con una mirada escéptica, que ha resultado en que me refugie en un suburbio inglés (...) Parte de mi ficción intenta analizar que nos está ocurriendo al rededor, y si somos muy diferentes a los seres humanos civilizados que creemos ser. Creo que es verdad toda mi ficción"<sup>18</sup>*

En 1970 termina *"The Atrocity Exhibition"*, un texto críptico, un collage en el que se mezclan varios géneros. Se trata de un discurso poético que pone en anticipo los temas que se desarrollarán en la cultura popular, como el culto a las celebridades, el voyeurismo, la necrofilia o la fascinación por la violencia.

*"Sigo mis propias corazonadas y obsesiones (...) La violencia va a cumplir en los años 70 y 80 el mismo rol que cumplió el sexo en los 50 y 60. Por eso llamo a mi libro "The Atrocity Exhibition", la muerte de los sentimientos, la cada vez mayor alineación del ser a cualquier tipo de respuesta directa a la experiencia"<sup>19</sup>*

Dos años más tarde, Ballard organiza una peculiar exposición, se trataba de una serie de coches accidentados<sup>20</sup> [2.9]. La exhibición tuvo consecuencias; desde una borrachera colectiva el día de la inauguración, ataques a los vehículos, e incluso un intento de violación en uno de ellos. Ballard se basará en estas reacciones cuando describa el cambio de comportamiento de sus personajes en alguna de sus futuras novelas. La exposición de Ballard dará forma a la novela *"Crash"* [2.10], reconocido título, escrito ese mismo año. Donde James Ballard, tras un accidente de coche conoce al doctor Robert Vaughan, alrededor del cual se reúne un grupo de personas alienadas, que han sufrido también un accidente de coche, que buscan recrear accidentes de coches de celebridades, y emplean material ortopédico de forma fetichista. Estos hechos fueron descritos por Ballard como "una nueva sexualidad, nacida de una perversa tecnología". *"Crash"* fue la segunda novela de Ballard llevada al cine, en 1996, dirigida por David Cronenberg, con un presupuesto de alrededor de 9M de dólares<sup>21</sup>.

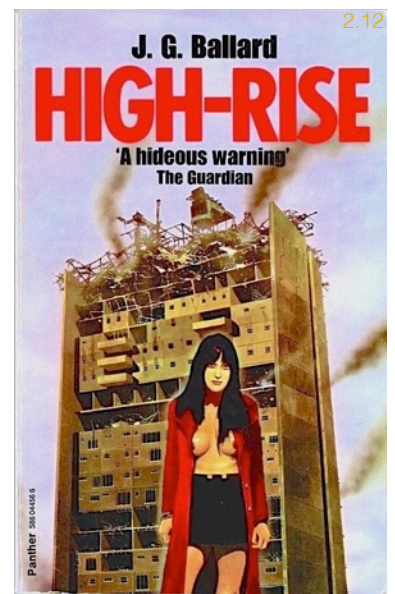
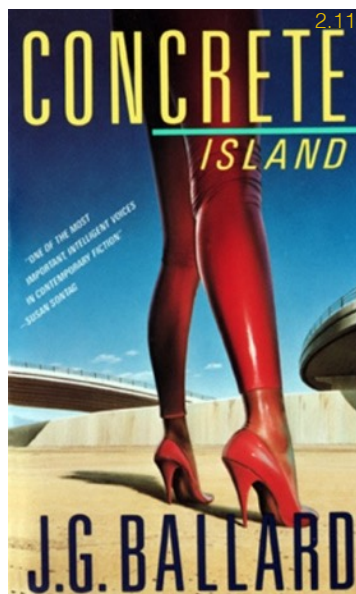
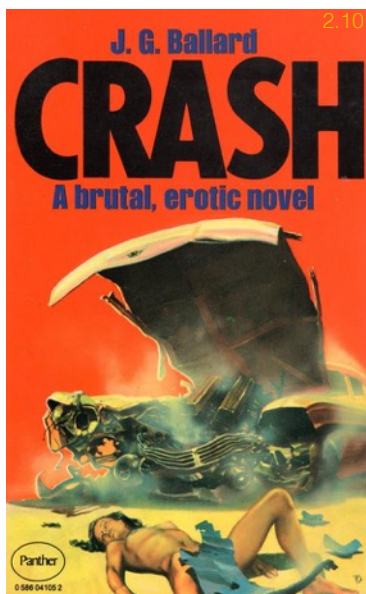
---

<sup>18</sup> *An Investigative Spirit: Travis Elborough talks to J.G. Ballard* impreso en: James Graham Ballard, *Empire of the Sun*, Australia: Haper Collins, 2008.

<sup>19</sup> Studio International Volume 182 1971, pp. 136–143.

<sup>20</sup> Cabe recordar que en 1953, The Independent Group realiza una exposición en el ICA (Institute of Contemporary Arts) de Londres, con el nombre de *Parallel of Life and Art* donde mostraban fotografías de coches accidentados. Incluso Andy Warhol, considerado uno de los mayores artistas Pop, exploró el morbo de los accidentes automovilísticos en una serie de trabajos realizados a principios del año 1962 [2.11].

<sup>21</sup> Imdb [<https://www.imdb.com/title/tt0115964/>] consultada a 30 de mayo de 2018.



Portadas de esta serie de novelas con la ciudad como escenario

Las dos siguientes novelas completarán trío de historias con la catástrofe urbana como tema principal. Se tratan de “*Concrete Island*” [2.11] y “*High-Rise*” [2.12], escritas en 1973 y 1975 respectivamente. En “*Concrete Island*”, tras un accidente de coche otra vez, el arquitecto Robert Maitland queda atrapado en el cruce de tres autopistas, una plataforma triangular de asfalto.

*“... un triángulo de doscientos metros de largo. (...) La base del triángulo era el paso que iba al sur a unos veinte metros de altura sobre unos macizos pilares de cemento (...) Detrás de Maitland se alzaba el murallón norte de la isla, el terraplén de nueve metros de altura de la autopista del oeste, por la que había venido. Frente a él, y en el límite sur, se empinaba el terraplén del camino de tres carriles, que se curvaba (...) A pesar de que no estaba a más de trescientos metros, este terraplén de hierba reciente parecía velado por el resplandor recalentado de la isla, junto a las malezas, los coches abandonados y el equipo de construcción” (...) “Dos de ellos, un hombre de mediana edad que llevaba una gabardina blanca y un joven sij<sup>22</sup> con la cabeza en un turbante, observaron a Maitland”<sup>23</sup>*

Es en “*High-Rise*”, donde Ballard lleva por primera vez hasta el extremo la alienación de la arquitectura en el ser humano. Se sitúa a las afueras de Londres, en una gran explanada de hormigón, donde se alza la primera de lo que serían cinco torres. Esta torre, que sale del terreno como la falange de una mano, se trata de una pequeña ciudad en altura, con sus 2000 habitantes atraídos hasta ahí con la promesa de un hogar a la altura de su estatus social. Podían realizar casi al completo su vida dentro del rascacielos, rodeados de sus semejantes, sin ninguna necesidad de abandonar el edificio.

*“Sí, estos amables psicópatas aparecen a lo largo de toda mi ficción. No estoy hablando de alguien como Adolph Hitler, pero hoy en día nuestro mundo es muy conformista, necesitas estos locos ogros, una personalidad agresiva que produzca el cambio. Todos mis psicópatas están socialmente integrados. ¡Y son bondadosos!”<sup>24</sup>*

La siguiente novela, se trata de “*The Unlimited Dream Company*” de 1979, en ella, deja de escribir sobre catástrofes, ya sean naturales o urbanas, pero el sexo es uno de los temas principales, además de hacer referencia a los elementos naturales de sus cuatro primeras obras. La novela se puede considerar surrealista<sup>25</sup>, el libro transcurre en forma de sueño, su protagonista puede volar y es capaz de realizar milagros. Dos años más tarde, Ballard escribe “*Hello America*”, donde retoma las catástrofes. En este caso, se sitúa varias generaciones posteriores tras un desastre ecológico, donde la mayoría de la población ha emigrado a Europa o Asia. Se trata de una crítica hacia el gobierno americano de la época, con referencias a miembros del mismo y a otros personajes de la cultura popular americana.

---

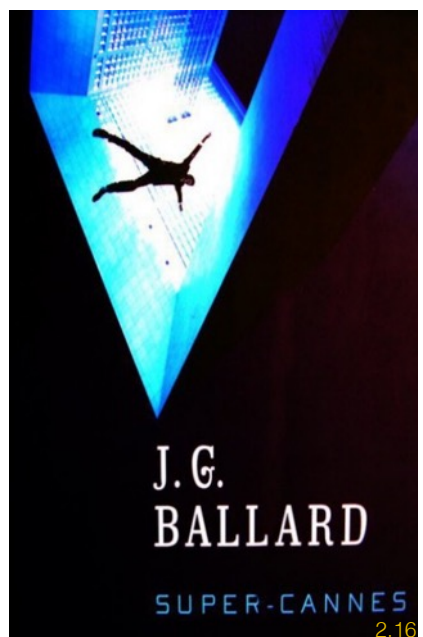
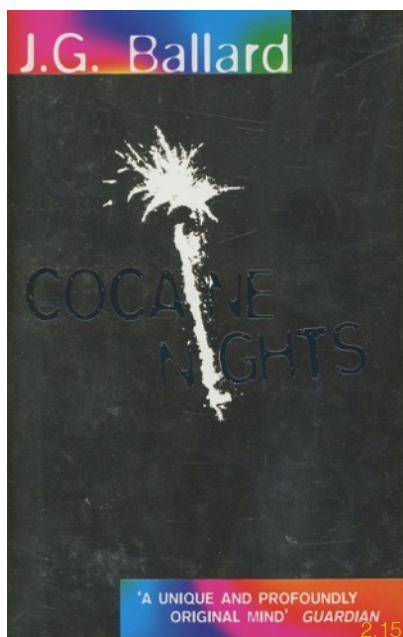
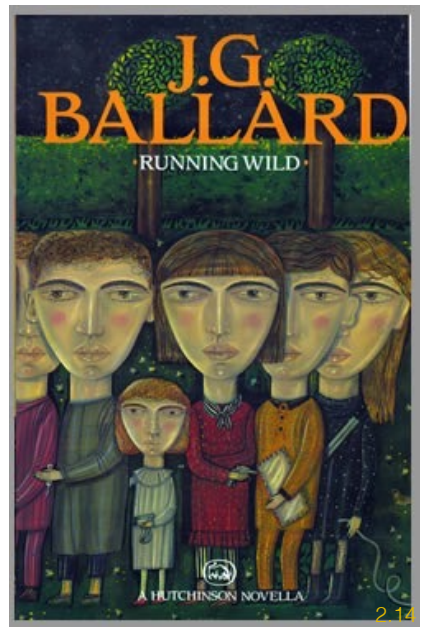
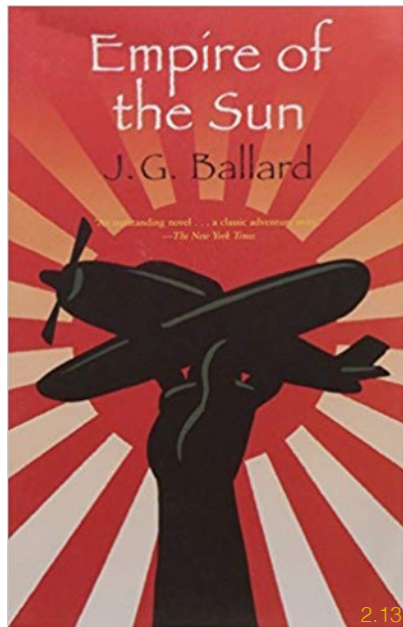
<sup>22</sup> Ballard hace referencia a su infancia al referirse a un sij. El sijismo se trataba del poder religioso y político que controlaba, entre otros, la Shanghai ocupada.

<sup>23</sup> James Graham Ballard, *Concrete Island*, 1974. Traducción por Manuel Figueroa, Editor digital: Kundalpanico. pp. 5-6.

<sup>24</sup> Sub Dee Magazine N° 5, Verano de 1997.

<sup>25</sup> Aunque este movimiento no este necesariamente ligado al mundo onírico.





Portadas de la obra de Ballard entre 1984 y 2000

En 1984, Ballard escribió una aclamada novela, que se trasladaría a la gran pantalla tres años después. “*The Empire of the Sun*” [2.13] es un libro autobiográfico, que relata la infancia del escritor en China y su experiencia en un campo de concentración. Si bien es cierto, la novela no llega a ser autobiográfica del todo, ya que se toma algunas licencias, como la trama en la que Jamie Graham tiene que sobrevivir hasta que al final se rinde ante el ejército japonés, y como sacar a sus padres de la historia. En el libro, vemos como Jamie tiene un punto de vista diferente al que se puede esperar en un principio; llega a adorar al enemigo japonés, y encuentra el campo de concentración de Lunghua como un lugar seguro.

En 1988, publica Ballard “*Running Wild*” [2.14], un libro donde, como nunca ha dejado de hacerlo, emplea el análisis en la psique del hombre para conducir una historia detectivesca que tiene lugar en un suburbio. “*The Kindness Of Women*”(1991), la novela que le sigue, se trata de la secuela de “*The Empire of the Sun*”, que continúa la historia de Jamie; empezando por su viaje a Inglaterra recorriendo otros países de Europa. Tras las traumáticas experiencias vividas en la guerra, Jamie se refugia en su mujer e hijos, pero es consciente de que la sociedad está cada vez más acostumbradas a las escenas violentas y a la falta de privacidad, debido al avance en la grabación de video. Cree que la humanidad tiene una necesidad constante de ver violencia, otras vidas, o sexo a través de la televisión. El título hace referencia a la mujer que le ayudó tras la muerte de su esposa en 1964.

En “*Cocaine Nights*”(1994) [2.15], Ballard hace uso de edificios masivos contemporáneos donde localizar la novela. Elige la Costa del Sol como escenario, donde abundan las grandes urbanizaciones, complejos hoteleros masificados o puertos deportivos. Su siguiente novela se trata de “*Rushing to Paradise*”, publicada en 1996. Como en otras novelas de esta última época, Ballard sigue tratando el ocio de las clases altas, y lo mezcla con una ideología en la que el feminismo, la ecología, y una posible catástrofe, son examinadas bajo el punto de vista material y espiritual. En el año 2000, Ballard escribe “*Super-Cannes*” [2.16], aquí refleja su obsesión en la influencia de la tecnificación en el hombre, así como una reflexión de personajes que son capaces de arrastrar a las masas. El escenario esta vez se trata de un gran complejo residencial de élite en Francia. Como en muchas otras de sus novelas, el libro comienza con un accidente de coche, donde el protagonista, un piloto, se ve envuelto.

*“Los Adolf Hitler y Pol Pot del futuro ya no vendrán del desierto, sino de los centros comerciales y complejos industriales corporativos”<sup>26</sup>*

En 2003 Ballard escribirá su penúltimo libro, “*Millennium People*”. Volvemos a ver la obsesión de Ballard por los temas que le han obsesionado durante toda su vida. Esta vez, trata de una revolución en un barrio rico londinense, cuyos vecinos son profesionales de éxito, una clase media que pretende aparentar un estatus que no poseen. Al no poder soportar el ritmo de vida que este falso estatus demanda,

---

<sup>26</sup> Entrevista a Ballard en *The South Bank Show*, 2006, en la cadena inglesa ITV. [<https://www.youtube.com/watch?v=le0tW1y609w>] consultada a 23 de mayo de 2018.



*Pabellón y patio, por Nigel Henderson, Eduardo Paolozzi y Alison y Peter Smithson para la exposición This Is Tomorrow, Londres, 1956*

empiezan las trifulcas, lideradas por un trabajador de una de las profesiones recurrentes en Ballard, un médico. A pesar de las diferencias en el contexto, esta novela se asemeja a “*High-Rise*” en la forma que los personajes evolucionan hasta su autodestrucción. El último libro que escribe Ballard es “*Kingdom Come*”, en 2006. Aquí, Ballard busca el germen de los movimientos fascistas que están ganando popularidad en Europa. Los sitúa esta vez en un gigantesco centro comercial, el Metro-Center, situado en los alrededores del aeropuerto de London-Heathrow.

Ballard mantuvo una relación dispar con la ciudad; nació en una gran urbe como Shanghai, donde convivió con distintas culturas; más tarde estuvo preso en un campo de concentración; y finalmente elige vivir en un suburbio londinense, buscando la calma que no tuvo durante los primeros treinta años de su vida. Las atrocidades de las que fue testigo durante su infancia en China, y su posterior decisión de no vivir otra vez en una gran ciudad como Londres (a pesar de tener que ir recurrentemente<sup>27</sup>), indica la posición distante que Ballard toma frente a la urbe. La ciudad pasa a ser un agente peligroso, que acaba convirtiendo al ser humano en una pieza más que ubicar en sus contenedores de cemento. Diría que la visión *ballardiana* más radical sobre la ciudad se puede leer en sus relatos cortos, donde explora de manera más potente la ciudad del futuro, totalmente aterradora, mientras las novelas se sitúan en ciudades más plausibles o reales. Es en las infinitas ciudades de cuentos como “*Billennium*”, “*The Concentration City*” o “*Cronopolis*”, donde Ballard imagina al ser humano en total alienación. Sus personajes viven en soledad, a pesar de estar rodeados de millones de personas, que solo cumplen su función dentro de la sociedad para volver a encerrarse en sus pequeños hogares. Está morfología de la ciudad recuerda a las ciudades descritas por Isaac Asimov en “*Foundation*” (1951), donde las ciudades se extienden hasta fundirse con el horizonte.

*“No pudo ver el suelo. Estaba perdido en las complejidades cada vez mayores de las estructuras hechas por el hombre. No pudo ver otro horizonte más que el del metal contra el cielo, que se extendía en la lejanía con un color gris casi uniforme, y comprendió que así era en toda la superficie del planeta (...)No se podía ver ningún espacio verde; nada de verde, nada de tierra<sup>28</sup>, ninguna otra vida más que la humana.”<sup>29</sup>*

Durante los años 50, Ballard se posiciona en contra de los modales y convenciones en los que la sociedad inglesa de aquella época se encorsetaba, al igual que hicieron otros artistas e intelectuales. El nueve de agosto de 1956 abre sus puertas la exposición de *This Is Tomorrow* [2.17], organizada mayormente por miembros del Independent Group. Es ahí donde Ballard conoce a sus integrantes, entre ellos, los Smithson<sup>30</sup> o Eduardo Paolozzi. La exposición se trataba de una recreación de espacios inmersivos de ciencia-ficción diseñados por artistas y arquitectos. Lleno de

---

<sup>27</sup> Ibídem.

<sup>28</sup> La única zona verde presente en “*High-Rise*” se trata del jardín del ático, donde vive Anthony Royal.

<sup>29</sup> Isaac Asimov, *Foundation*, 1952. Traducción por Pilar Giral, Editor digital: Batera. p.26.

<sup>30</sup> En 1970, en un documental para la BBC, Alison Smithson habla del fracaso de su proyecto Robin Hood Gardens, y describe la situación en la que se encontraran los vecinos del rascacielos en la novela de Ballard: “quizás solo había que dejar a la gente ahí, para que lo destruyan todo en abandono y felicidad”.



imágenes de robots, naves espaciales, experimentos científicos, y arquitectura moderna. Dichas obras, eran reacias a la “pureza” del arte abstracto. Muchas de las piezas expuestas se presentaban como trabajos inacabados, enseñan el proceso de experimentación, del mismo modo que Ballard no termina realmente sus ficciones, sino que deja la puerta abierta a la interpretación del lector.

“ +¿Crees que hay un trasfondo moral en tu ficción?

- No estoy seguro de ello. Me veo más como un investigador, un scout que ha sido enviado al frente para ver si el agua es o no potable.”<sup>31</sup>

Todo esto tuvo gran influencia en Ballard, cambió su perspectiva frente a la ciencia-ficción. Ballard, que había escrito sobre cómo el mundo se acababa debido a desastres naturales, empieza a especular qué va a pasar en el futuro cercano. Quizá por ello, la falta de marco temporal en sus novelas. Ballard compartía con el Independent Group el deseo de avanzar hacia una sociedad que abandone el tradicionalismo, y una mirada crítica y escéptica hacia el futuro. Buscaban provocar al público, obligarles a pensar en un futuro que pueden llegar a vivir.

“Recuerdo ir a la exhibición de *This is Tomorrow* en 1956, hace mucho tiempo. Pero si esa exposición se montara hoy, creo que sería igual de fresca y revolucionaria en muchos sentidos. En mi opinión, hay que darle a los artistas Pop todo el crédito que merece.”<sup>32</sup>

Ballard muere de cáncer en 2009, sus documentos y archivos son llevados a la British Library, se trata de una colección de postales, fotografías e imágenes de cuadros. La carrera de Ballard estuvo marcada por su traumática infancia, el contacto con diversas corrientes y artistas, y el progreso tecnológico y social de su entorno. Fue capaz de anticipar en su obra un futuro cercano y posible, donde plasmaría las obsesiones que le persiguieron a lo largo de su historia. Ballard contextualiza su obra alrededor de su vida; nace en una familia acomodada y escribe sobre los problemas que acontecen a las clases medio-altas; vio en su niñez atentados en su ciudad y estuvo prisionero en un campo de concentración, aparecen en sus novelas actos terroristas y describe el proceso del ser humano hasta su autodestrucción; estudia medicina, después se alista en el ejército aéreo, crítica a la televisión como el mal del siglo XX y se cruza con artistas y arquitectos, con lo que las profesiones de sus personajes pertenecen a los ámbitos de la medicina, de la aviación, de la televisión y de la arquitectura. Además, los nombres de los personajes se repiten en muchas de sus novelas, y algunos son variaciones de su propio nombre, o directamente el mismo<sup>33</sup>. Mirando en retrospectiva las especulaciones de Ballard, podemos decir que fue un escritor que vivió asomado a nuestro tiempo.

---

<sup>31</sup> *An Investigative Spirit: Travis Elborough talks to J.G. Ballard* impreso en: James Graham Ballard, *Empire of the Sun*, Australia: Haper Collins, 2008.

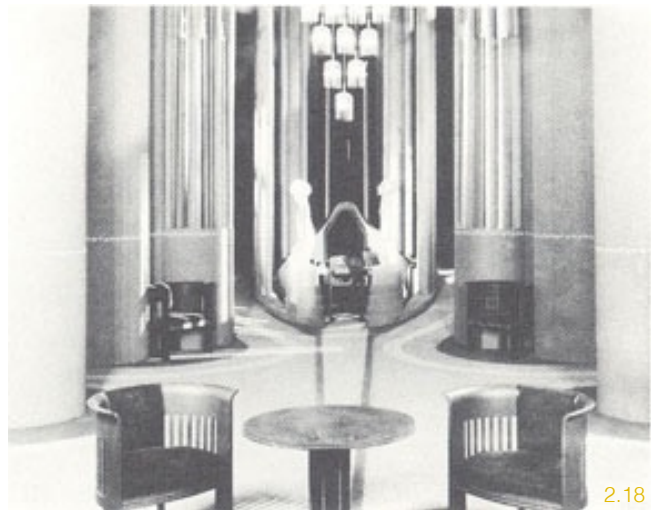
<sup>32</sup> Re/Search nº 8/9 (1984). Entrevista a James Graham Ballard.

<sup>33</sup> +En *Crash*, llamabas al protagonista por tu propio nombre, ¿por qué?

- Bueno, el libro está escrito en primera persona -estas son mis propias especulaciones y obsesiones, o como le quieras llamar. Quería enraizar el libro a mis obsesiones. Esta es mi psicopatología; el libro es un himno psicopatológico y yo estoy cantándolo. Ligar mi nombre con el del protagonista recuerda al público de donde salen esas ideas: de un ser humano real, de una realidad “real”.

Sub Dee Magazine Nº 5, Verano de 1997.





2.18

Escenario de *The Young Diana*



2.19

Primera aparición de elementos característicos de la arquitectura moderna en el cine, en el filme *L'Inhumain*

## 2.2 La arquitectura moderna en el cine: una relación ambigua

### 2.2.1 Primer cine y temprana modernidad

Desde su inicio, el cine ha estado inexorablemente ligado a la arquitectura, por ello, resulta interesante a la hora de contextualizar este trabajo, hacer un repaso de algunos filmes donde la arquitectura moderna es protagonista. Una incipiente arquitectura moderna empieza a aparecer en el cine durante los años 20<sup>34</sup>. Antes, los decorados en los set mostraban espacios extravagantes, sobreddecorados. Esto cambió por la demanda del público de material moderno y las críticas que acompañaban este exceso decorativo.

*“Avalanchas de muebles son necesarias, para demostrar que el personaje es acomodado(...) Con tal extravagancia de materiales en una película no puede haber simplicidad o contención en la composición pictórica, ningún tipo de composición”<sup>35</sup>*

Donde encontramos arquitectura moderna propiamente en el cine por primera vez es en *L'Inhumaine* (1924, Marcel L'Herbier)<sup>36</sup> [2.19], en los diseños de: los arquitectos Robert Mallet-Stevens y Fernand Leger, que levantaron los exteriores y el laboratorio respectivamente; Pierre Chareau que se encargó del diseño del mobiliario; Lalique, Puiforcat y Jean Luce diseñaron los objetos decorativos; Raymond Temple las joyas y Paul Poiret el vestuario. En el cine producido en Hollywood, no había ninguna producción que tuviera un escenario así en esas fechas. La arquitectura que mostraba era de bloques ortogonales, volúmenes interseccionados, siguiendo el estilo de la Bauhaus. La interpretación de las vanguardias en el cine europeo se inició en Francia, siendo París la ciudad donde convergían todas. A pesar de esto, Francia no recupera la hegemonía en el cine, perdida tras la primera guerra mundial. Por otra parte, en Estados Unidos, la apertura del MoMA en 1932 favorece la aceptación de estas vanguardias en la sociedad americana, y se valoran las obras de arquitectos como Neutra o Schindler. Hollywood preparó al público de la época con su cine para la expansión del estilo internacional que se producirá tras la segunda guerra mundial. Si bien es cierto, en los Estados Unidos, los grandes arquitectos cinematográficos como Joseph Urban, fueron más valorados por sus edificios dentro de las pantalla que por los construidos. En Europa, arquitectos como Poelzig, Mallet-Stevens o

---

<sup>34</sup> En *The Young Diana* (1922, Albert Capellani) [2.18] vemos una de las primeras apariciones de decorados modernos, espacios que, por otra parte, cuesta imaginar fuera de la pantalla, con destellos metálicos y formas puntiagudas. También encontramos una primera aproximación a la arquitectura moderna en los sets de películas como *Thais* (1917, Anton Giulio Bragaglia), con un decorado futurista diseñado por Enrico Prampolini o *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920, Robert Wiene) y otras películas alemanas de la época. El constructivismo ruso, tuvo su primer manifiesto cinematográfico en *Aelita* (1924), de Yakov Protozanov, con Sergei Kozlovskii a cargo del decorado. Juan Antonio Ramirez, *La arquitectura en el cine. Hollywood, la edad de oro*, Madrid: Alianza Editorial, 1993. p.264.

<sup>35</sup> Juan Antonio Ramirez, *La arquitectura en el cine. Hollywood, la edad de oro*, Madrid: Alianza Editorial, 1993, pp. 243-277.

<sup>36</sup> Donald Albrecht, *Architecture on Film*, Los Angeles: Hennessey & Ingalls, 2001, p.27.





2.20



2.21

*La arquitectura de las viviendas se muestra cada vez menos recargada*



2.22

*Las propuestas de este arquitecto van en contra de lo establecido, aventurando un futuro de altos edificios de acero, hormigón y cristal*

Lurçat, veían la arquitectura en el cine como otro un medio más para expresarse, sin dejar de lado la arquitectura construida.

La arquitectura moderna se mostraba de diferentes formas dependiendo del género en el que aparecía; en las películas de ciencia-ficción, se muestra como una arquitectura que se impone ante el personaje, normalmente para representar la opresión de la autoridad; en películas de gansters, el set moderno evocaba la frialdad de los negocios; en comedias y musicales, aparecía la arquitectura moderna en forma de casas blancas y vanguardistas, se veía una imagen positiva.

*"Para rascacielos, bancos, fábricas, almacenes y otras estructuras de naturaleza impersonal, poco ligadas al pasado, el diseño y los materiales contemporáneos están muy indicados. Cuanto más funcionales, mejor."*<sup>37</sup>

Es a partir de los años 30 cuando es posible encontrar la ortogonalidad y falta de ornamentación del Movimiento Moderno en las casas de la ficción. El arquitecto Paul Nelson fue el responsable de los diseños en la película *What a Widow* [2.20] (1930, Allan Dwan), donde se ven influencias de su profesor Perret y su amigo Le Corbusier, en el empleo de ventanas apaisadas, la planta libre, pilotis aislados, techos planos, y decoración cubista de los interiores. Seguimos encontrando influencias de Le Corbusier y la Bauhaus en el Hollywood de estos años, en casas que aparecen en películas como *Monte Carlo* (1930) y *Trouble in Paradise* [2.21] (1932), dirigidas ambas por Ernst Lubitsch, quien aseguró que la pantalla no había ofrecido hasta entonces ningún ejemplo más atractivo en la decoración hasta 1932. En 1936, encontramos otro claro ejemplo del uso de la arquitectura moderna, en el filme *Theodora goes wild* (1936, Richard Boleslawski), con un diseño de Anton Grot, donde aparecen paramentos de vidrios traslúcidos, y superficies blancas con líneas horizontales, pero se seguían viendo reminiscencias del cine anterior<sup>38</sup>.

Cuando Hollywood busca influir en la opinión pública sobre la arquitectura moderna, es en la película *Fountainhead* [2.22] (1949, King Vidor). En ella, Howard Roark es un arquitecto, interpretado por Gary Cooper, que tras acabar la carrera, se encuentra con un panorama arquitectónico donde no hay lugar para una arquitectura innovadora. Los motivos griegos, la ornamentación y el estilo clásico están presentes en la arquitectura favorita de los críticos, por tanto, favorita de la sociedad. Los proyectos presentados por Roark nos recuerdan desde los rascacielos vidriados de Mies Van der Rohe, hasta las viviendas de Frank Lloyd Wright. Estos proyectos gustan en un principio a los clientes y juntas directivas, pero les acaban añadiendo elementos clásicos, como frontones o atrios, ya que no son completamente de su agrado. El último proyecto que vemos en la película es retocado por unos arquitectos que seguían la corriente del clasicismo estancado en la época. Tras enterarse de esta traición a sus principios, Roark decide volar por los aires el edificio. Esta película agitó el panorama arquitectónico en Estados Unidos, justo antes de que el estilo internacional se tomara para los edificios oficiales.

---

<sup>37</sup> Cita de Hans Dreier en 1938, recogida en *"Homes of Tomorrow in the Movies of Today"*. Sin embargo este diseñador defendía estilos menos modernos cuando se trataba de casas.

<sup>38</sup> Juan Antonio Ramirez, *La arquitectura en el cine. Hollywood, la edad de oro* pp. 243-277, Madrid: Alianza Editorial, 1993.



2.23

Uno de los diseños de Roark en Fountainhead

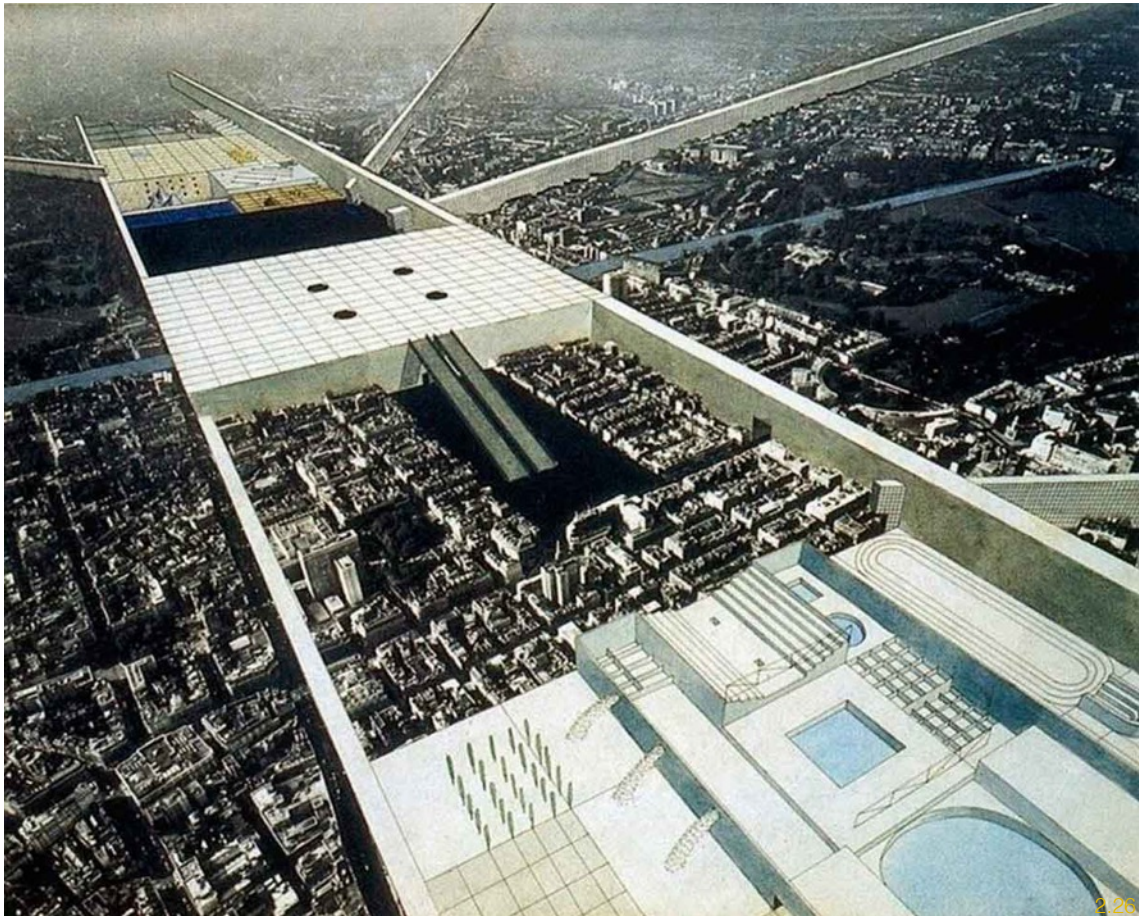


2.24



2.25

Antonioni nos enseña una ciudad que aliena a sus habitantes, que se pierden entre el tráfico y runas modernas



2.26

Dibujo del colectivo italiano SuperStudio



El arquitecto austriaco Victor Gruen aseguró que, tras el estreno de *Fountainhead*, algunos arquitectos en Los Ángeles colgaron letreros en sus despachos como: “La dinamita para la integridad artística será pagada por el cliente”<sup>39</sup>.

Lo interesante de esta película, es cómo traslada su director, Edward Carrere, la arquitectura vagamente descrita en la novela a la pantalla. Las influencias que pudo tomar fueron Frank Lloyd Wright, Mies Van der Rohe o Erich Mendelsohn. Los proyectos que exhibe Roark es un claro muestrario de arquitectura moderna [2.23], sin ornamento, que va desde los pequeños proyectos como gasolineras, granjas o viviendas, hasta rascacielos y planes urbanísticos.

El director italiano Michelangelo Antonioni reflexionó sobre el impacto de la arquitectura y la ciudad sobre sus personajes. Ya desde sus inicios, aun con influencias del neorrealismo, estudiaba como la rápida modernización en la Italia de la posguerra influía en la sociedad. El paisaje para el director, servirá como medio que acompaña los sentimientos del personaje. Es en sus dos filmes, *La Notte* [2.24] (1961) y *L'Eclisse* [2.25] (1962) donde este paisaje pasará a estar conformado por la ciudad y la arquitectura.

*“Intento capturar no tanto la relación del individuo con el ambiente, sino el individuo en sí, con toda su compleja e inquietante verdad.”*<sup>40</sup>

En *La Notte*, durante la primera mitad de la película, Antonioni filma a Lidia en un paseo a través de la ciudad de Milán. Lidia es una mujer harta y aburrida de su matrimonio, de la falta de comunicación con su esposo. Durante su camino por Milán, va recorriendo distintas partes de la ciudad; edificios en ruinas, calles donde conviven edificios clásicos, edificios modernos y vacíos en la ciudad que se enfrentan a los macizos edificios racionalistas. Estas imágenes representan el pensamiento anti-italiano de ciudad<sup>41</sup>. Antonioni utiliza planos donde la arquitectura se impone sobre la protagonista, convirtiéndola en algo diminuto frente a la urbe. De esta manera, tras conocer los problemas personales de Lidia, este paisaje creado por la arquitectura, acentúa los sentimientos de la protagonista, que deambula entre sus edificios. En su siguiente filme, *L'Eclisse*, Antonioni trata la ciudad de forma similar. Aquí, Vittoria, tras el fracaso de sus dos últimas relaciones, comienza a vagar por Roma, encontrándose calles abarrotadas, que no por ello dejan de alienar a la protagonista. Aquí, el director emplea al principio de la película el paisaje para representar el aislamiento y la falta de comunicación, como vemos en las escenas donde Vittoria aparece rodeada de maleza y vegetación. En el final del filme, durante su paseo por la ciudad, aparecen estructuras rotas o inacabadas, calles vacías, que acentúan la soledad y la alienación en el personaje.

---

<sup>39</sup> Ibidém.

<sup>40</sup> Michelangelo Antonioni, Para mí, hacer una película es vivir, trad. de Josep Torrell, Barcelona: Paidós, 2002, p. 47.

<sup>41</sup> Durante los años que Antonioni realizaba estas películas mostrando el efecto de la ciudad en la sociedad, intelectuales de la época realizaban trabajos donde se veía el sinsentido de la nueva modernidad en el urbanismo, como lo fueron grupos Archizoom o Superstudio [2.26], o trabajos como “Ciudades invisibles”, de Italo Calvino.



2.27

*Construyendo Metropolis*



2.28

*La ciudad superior*



2.29

*La cabaña del científico*



2.30

*La ciudad inferior*

## 2.2.2 Modernidad, brutalismo, distopía

### Modernidad y distopia

Sin embargo, no todo fueron miradas embelesadas a la arquitectura de la modernidad. Junto con las promesas de un mundo fascinante y veloz, de capacidades y escala multiplicadas, la ciudad moderna y la arquitectura que traía consigo también suscitaban ansiedades en un individuo que se veía fagocitado por una ciudad apabullante, un mecanicismo que parecía reducirlo a la categoría de mero autómatas, y una arquitectura abstracta, impersonal y alienante. *Metropolis* (1927), de Fritz Lang (Viena, 1890), sería uno de los primeros retratos en que la modernidad aparecería de manera tan protagonista en las pantallas [2.27]. Lang estudió arquitectura en la Technische Hochschule y pintura en la Wiener Akademie der Graphischen Künste, pero tendría que esperar hasta los veintisiete años hasta ver su primera película. Empezó su andadura en el cine como guionista de Joe May. Conoció a Thea von Harbou, una guionista con la que se casaría en 1922, y escribiría el guión de la película de culto *Metropolis*<sup>42</sup>. La película transcurre en 2026, en una ciudad donde los obreros viven y trabajan, durante diez horas al día, en el subsuelo, totalmente ajenos a la vida de lujos que acontece en la parte superior de la ciudad.

*“Los elementos totalmente novedosos para aquella época pertenecen hoy al modelo corriente del género. Se nos presenta una utopía negativa; el estado del futuro es una sociedad de clases: mientras que en los sombríos subterráneos de la ciudad se agolpan los trabajadores que viven como esclavos y trabajan diez horas al día, los hombres de la ciudad exterior viven en un mundo de lujo y tedio”<sup>43</sup>*

Lang marca una clara distinción entre ambas ciudades. La ciudad superior [2.28], está influenciada por el viaje que realiza Lang a Nueva York en 1924<sup>44</sup>. La arquitectura que se muestra es un *collage* arquitectónico y presenta una estética *art decó* que podíamos encontrar en la Nueva York de la época. Por otra parte, la ciudad de los trabajadores la conforman bloques de viviendas racionales [2.30], sin ningún tipo de decoración, además de las grandes máquinas que dan energía a la ciudad. Encontramos también en escenarios la influencia del expresionismo alemán, en la casa del científico Rotwang [2.29] y la capilla donde se reúnen los trabajadores. Lang estuvo en contacto con esta tendencia durante su inicio en el cine, en sus colaboraciones con otros directores.

Lang inaugura el uso de la ciudad como protagonista omnipresente de la historia en el cine de ciencia-ficción. En este caso, para marcar una separación de clases, que conlleva la opresión de la clase trabajadora. Será a partir de entonces, cuando las megalópolis se conviertan en el lugar idóneo para situar las distopías.

---

<sup>42</sup> Documental *Conversation with Fritz Lang* (1975). William Friedkin. Estados Unidos.

<sup>43</sup> Michael Töteberg, Colección (Lo esencial) de... )Fritz Lang, Madrid: T&B Editores, 2006, p.14.

<sup>44</sup> “Al llegar por mar y de noche a Manhattan y divisar la arquitectura de sus rascacielos, sin duda sorprendente para cualquier europeo, Lang empezó a concebir las líneas visuales de Metrópolis”  
Quim Casas, Fritz Lang, Madrid: Ediciones Cátedra, 1991, p. 110.



2.31

*La ciudad utópica de Everytown*



2.32

*En A nous la liberté, el brutalismo es el estilo arquitectónico que representa el control*

*“Las visiones prospectivas que sobre el futuro de nuestro planeta ha mostrado la ciencia ficción se conciben en su mayor parte como la hipertrofia de las grandes megalópolis”<sup>45</sup>*

Una película que aborda la distopía de una forma distinta fue *Things to come* (1936) [2.31] dirigida por William Cameron Menzies, basada en la novela de H.G. Wells “Esquema de los tiempos futuros” (1933). Aquí, la ciudad EveryTown (que se planteaba como una utopía en un principio), se construye tras la guerra y se presenta con grandes espacios abiertos, edificios construidos en vidrio y acero pintados de blanco. La ciudad se presenta de manera similar a la de Lang, abarrotada de gente y con grandes edificios. La diferencia es que en *Things to come*, dichos edificios han dejado de lado totalmente el *art déco* y la ciudad no es una alegoría a la diferencia de clases.

En 1939, la película francesa *A nous la liberté* [2.32] dirigida por René Clair, empleará la arquitectura moderna para representar la opresión, en este caso, al principio de la película en una cárcel, y después en la fábrica, convirtiéndose en una crítica a la alienación y a la deshumanización de la era industrial.

### Brutalismo y distopia

Son muchas las películas que se han servido de la estética brutalista para acompañar la narración distópica, convirtiendo eventualmente este estilo en canon. Esta sección recorre a través de una selección de películas las distintas formas de interpretar la arquitectura brutalista y su traslado al cine. La libertad formal de este tipo de edificios ofrece un vasto abanico de ejemplos, pero que guardan una estética común, marcada por los materiales y formas. Hubo directores que encontrarían en edificios construidos los escenarios idóneos donde grabar; otros directores no se conformaron con lo que la arquitectura construida les ofrecía, y tuvieron que diseñar sus propios sets donde poder proyectar su visión de la ciudad moderna. Para ello, algunos se ayudaron con técnicas que se desarrollan a lo largo de la Historia del Cine, como el *matte painting*<sup>46</sup> o las imágenes CGI's<sup>47</sup>.

*“It’s our intention in this building to have the structure exposed entirely, without internal finished.”<sup>48</sup>*

---

<sup>45</sup> Francisco Juan García Gómez, *La ciudad en el cine: entre la realidad y la ficción*, Madrid: Ediciones Cátedra, 2014, p. 21.

<sup>46</sup> Técnica por la cual se proyecta un dibujo sobre la escena. Está realizado en un cristal, el cual se coloca en primer plano. Esta técnica ha sido ampliamente empleada en la historia del cine.

<sup>47</sup> Computer Generated Image- Consiste en aplicar una infografía generada por ordenador sobre, en este caso, un plano cinematográfico.

<sup>48</sup> “La segunda definición del OED (Online Etymology Dictionary) cita el siguiente comentario de los Smithson: “es nuestra intención para este edificio mostrar completamente la estructura, sin acabados interiores”. Por tanto es evidente por su descripción que el Nuevo Brutalismo, como estética, está relacionado con la exposición de la estructura y el proceso constructivo. asociando más allá, por la propia etimología, con la construcción rústica, la sensualidad, el animismo, la falta de refinamiento y la inhumanidad, faltando la inteligencia y la razón”. David Fortin, *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home*, Estados Unidos: Routledge, 2011.





Fotograma de Alphaville



Decorado de Playtime



La "Tatville" construida para el rodaje

Es en los años 60 cuando empiezan a llevarse al cine de manera más continuada novelas distópicas. Algunos ejemplos serían *Fahrenheit 451* (1966, François Truffaut), *1984* (1984, Michael Radford), *Planet of the Apes* (1968, Franklin J. Schaffner), *The lord of the flies* (1990, Harry Hook), o *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Cution*. Esta última, dirigida en 1965 por uno de los miembros más importantes de la vanguardia francesa la *nouvelle vague*, Jean-Luc Godard. Nos presenta una sociedad bajo un régimen totalitario que elimina la libertad y sentimientos de las personas buscando el beneficio común. La misión de Lemmy Cution es localizar a un agente desaparecido y eliminar al fundador de la ciudad y creador de la máquina que la dirige, Alpha 60. En este caso, se rueda en escenarios reales (el París de los años 70), en esta película, no es la arquitectura la que recrea ciudades gigantescas y futuristas que acompañan a la distopía, sino la historia y el guión. Debido a donde se sitúa la acción, al uso de la voz en off que acompaña la trama, recursos cinematográficos como la iluminación a través de persianas venecianas, o la estética misma de los personajes, esta película tiene más en común con el cine negro que con la ciencia-ficción, a pesar de basarse en una sociedad distópica. Aun así, los pocos exteriores de edificios que vemos se tratan de estilo internacional o brutalistas [2.33].

El director francés Jacques Tati rueda *Playtime* en 1967. No es exactamente una distopía, pero la forma de representar la ciudad y la sociedad se asemeja a otros filmes que sí lo son. En *Playtime* Tati nos enseña un mundo donde las grandes ciudades modernas están constituidas por edificios de estilo internacional<sup>49</sup>, y cada bloque parece la sede de una gran multinacional. Para ello, junto con su arquitecto y diseñador de arte Eugene Roman, construyen un espectacular set, que, en palabras del director fue "la auténtica estrella de la película"<sup>50</sup> [2.34/35]. Obtiene una imagen de ciudad donde las corporaciones se han hecho con el control de la urbe. Este mismo decorado le habría valido para situar el argumento en cualquier otra ciudad del mundo, ya que en esta distopía, todas las ciudades son prácticamente iguales [2.37], con la misma tipología arquitectónica, los mismos autobuses, e incluso las mismas farolas. El set creado por Tati adquiere tal presencia que pasará a ser conocido como Tativille, refiriéndose a la Alphaville de su compatriota Godard de dos años antes<sup>51</sup>. Para poder explorar su idea de la ciudad moderna, y poder grabar planos donde la arquitectura se mostrara con toda su dureza, Roman construye una calle falsa para rodar, y un set móvil como fondo, en un descampado en Joinville,

---

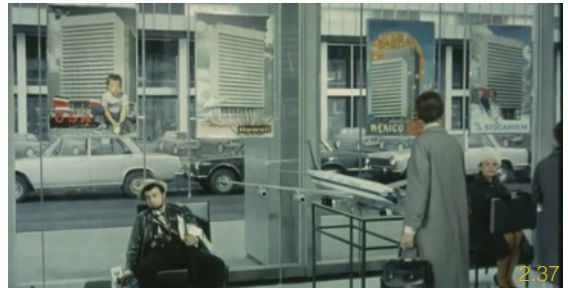
<sup>49</sup> "El arquitecto que construye dentro del estilo internacional busca reflejar el verdadero carácter de su construcción y expresar claramente cómo ha resuelto las necesidades funcionales. Prefiere una organización de la composición general, un empleo de materiales y un manejo de detalles tales que aumenten el efecto básico de superficie de volumen en vez de contradecirlo"

Henry-Ruseell Hitchcock; Philip Johnson, *El estilo internacional; Arquitectura desde 1922*, Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia, 1984. Edición original de 1932.

<sup>50</sup> No era la primera vez que Jacques Tati diseñaba completamente el plató donde se iba a grabar su película. En su anterior película *Mon oncle* (1958), ya recreó su imagen de París en un estudio en Niza.

<sup>51</sup> "Los principios de este nuevo estilo se expresan en términos formales (...) respecto del cumplimiento o desviación de unos simples reglas: Una concepción de la arquitectura como volumen más que como masa; la regularidad sustituye a la simetría como medio fundamental para ordenar el diseño, se proscriben la decoración aplicada arbitrariamente".

Henry-Ruseell Hitchcock & Philip Johnson, *El estilo internacional; Arquitectura desde 1922*, Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia, 1984. Edición original de 1932.



La arquitectura racional en Playtime como la única presente en la ciudad del futuro



Thamesmead South, Londres

Francia. Este espectacular plató convirtió a esta película en la más cara del cine francés hasta la fecha, y cuyo mantenimiento durante los tres años de rodaje supondrá prácticamente la bancarrota para el director, a pesar de haber utilizado fotografías impresas<sup>52</sup> para revestir alguna de sus maquetas de fondo para ahorrar gastos<sup>53</sup>.

Tras un año preparando el set de rodaje, en 1965 empieza la grabación<sup>54</sup> de esta película, donde se cruzan constantemente los caminos de Bárbara, una turista americana y Monsieur Hulot<sup>55</sup>, perdido entre la modernidad parisina [2.36]. Pronto Bárbara se dará cuenta de que la ciudad donde ha aterrizado con su grupo es igual que desde la que despegó. Tati hace una sátira de la tendencia arquitectónica que trae consigo la modernidad; Hulot se muestra totalmente perdido en los rígidos interiores [2.38], se golpea con los vidrios que separan las estancias, se resbala en el pavimento encerado, o ha de esperar a que su acompañante recorra el inmenso pasillo que los separa<sup>56</sup>. Esta sátira sobre la ciudad moderna llega a mostrar cómo sería este estilo arquitectónico si llegase al ámbito doméstico, para hacer ver lo poco útil que esto resulta [2.39].

Stanley Kubrick filma en 1971 *A Clockwork Orange*, un paradigma de como la distopía se refleja en la corriente brutalista inglesa. Nos presenta un futuro cercano, donde la calle "ha muerto" y ahora la vida (y la violencia) tiene lugar en los espacios intersticiales; escaleras, callejones, túneles, ascensores etc. Uno de los escenarios se trata de Thamesmead South, un barrio al este de Londres, junto al río Támesis. Fue construido en los años 60, el masterplan fue propuesto por el Greater London Council. El proyecto era ambicioso. y proponía una solución capaz de albergar al menos 60.000 personas. Constaba de distintos tipos de edificios donde distintas clases sociales pudieran convivir, desde las torres de alta densidad donde vive el protagonista, hasta las casas aterrazadas de una densidad menor. El muelle que vemos cuando Alex pasea con su grupo y el lago se construyen debido a la inundabilidad del terreno. Este riesgo de inundación hace que las primeras plantas deban elevarse, originando rampas y calles en altura que separan el tráfico peatonal y rodado, que le confieren su estética brutalista [2.40]. Otro escenario brutalista en la película es la sede de las Instalaciones

---

<sup>52</sup> Tenían la ventaja de no reflejar la luz ni la cámara.

<sup>53</sup> FUGA, Budapest Center of Architecture. [<http://en.fuga.org.hu/playtime-1967-jacques-tati-dir/>] consultada a 13 de junio de 2018.

<sup>54</sup> Se graba en formato panorámico 70mm, que combinados con las largas secuencias, consigue no centrar la acción en un único sitio del plano, y que no centremos la atención solo en el protagonista, consiguiendo que lo perdamos de vista varias veces, resaltando la sensación de perderse en ese espacio  
Mallet-Steven Melies, *Cinema & Architecture*, Londres: British Film Institute, 1997, pp. 62-68.

<sup>55</sup> Personaje que Tati interpreta en varias de sus películas.

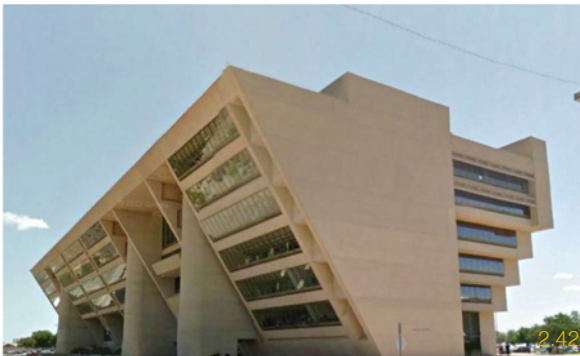
<sup>56</sup> Durante la segunda parte de la película, tiene lugar en la planta calle del edificio corporativo una feria de inventos y mobiliario; desde aspiradoras con luces, puertas que aíslan cualquier ruido, hasta muebles de diseño moderno.





2.41

Sede de las Instalaciones Médicas Ludovico



2.42



2.43

Con un matte painting, Verhoeven consigue levantar una torre sobre el ayuntamiento de Dallas



2.44

Las escenas en la tierra se filman en edificios brutalistas, en México.



2.45

Grandes volúmenes de hormigón que empuñeñecen al protagonista



2.46



2.47

El ambiente en Marte es muy diferente al terráqueo

Médicas Ludovico, que se rueda en el Lecture Center de la Brunel University<sup>57</sup> [2.41], construido por Richard Sheppard<sup>58</sup>. Construido en los años 60, se trata de un gran volumen de hormigón, con volúmenes que se proyectan hacia el exterior. Al igual que haría Godard en *Alphaville*, Kubrick vuelve en esta película a rodar arquitectura contemporánea bajo el prisma del futuro. Despoja a Londres, como Godard a París, de cualquier arquitectura histórica, alejando iconos o edificios identificables para el espectador.

Esta tendencia se continuaría en los años 80, en filmes como *Robocop* (1987, Paul Verhoeven). En la cinta, vemos una Detroit de un futuro cercano, donde la corporación OCD [2.42] controla los servicios de una ciudad sumida en una gran depresión económica. Los crímenes no paran de crecer lo que aleja a la corporación de la creación de Ciudad Delta, su utopía. La realidad es que la sociedad sufre de una gran separación entre clases, consecuencia de la privatización de prácticamente todos los servicios. Las clases altas llevan una vida cómoda mientras la mayoría de la población vive hacinada en ambientes degradados. Para la sede de este poder autoritario, el director Paul Verhoeven filma el ayuntamiento de la ciudad de Dallas. Un gran volumen inclinado de hormigón y cristal, el cual se completa con un prisma de hormigón añadido mediante *matte painting* [2.43].

*Total Recall* (1990), dirigida al igual que la anterior por Paul Verhoeven, y adaptando el relato corto de Philip K. Dick “*We can remember it for you Wholesale*” 1966 trasladaría la acción a Marte, siguiendo a Doug Quayle, un trabajador de la construcción en la Tierra. Sueña recurrentemente con ir a Marte, planeta cuyo propósito es el de proveer a la Tierra de turbinio. Este otra vez sobrepoblado futuro, mantienen a la población viviendo en espacios reducidos, mientras la arquitectura del poder se alza en una escala monumental, en grandes volúmenes de hormigón y acero. Las pocas escenas ambientadas en la Tierra recurrirían nuevamente a edificios brutalistas para representar la distopía [2.44-46]. La película está grabada en su totalidad en la Ciudad de México excepto los parajes de Marte que se ruedan en el Valley of Fire State Park de Nevada, en Estados Unidos<sup>59</sup>. Se tratan de edificios monumentales sin más decoración que el tratamiento del hormigón, que evocan una gran distancia con el pueblo, debido a la gran escala de sus interiores, donde se amontona la masa anónima. En Marte por otro lado, los asentamientos se aposentan alrededor de los cráteres del planeta; los espacios públicos tienen una escala menor, al igual que sus edificios y calles. Todo ello, atrapado entre vidrios que separan la zona habitable del peligroso entorno [2.47]. La estética futurista de la colonia, conseguida a través de los

---

<sup>57</sup> El poder vuelve a ser representado por un edificio brutalista. El impacto en el público inglés fue mayor. En 1968, cuatro personas murieron y veintidós resultaron heridas en una explosión de gas que demolió una parte del edificio “Ronan Point”. Este hecho, generó desconfianza en la población, que dudaba de la necesidad del hormigón como un requisito aparente de la arquitectura moderna.  
Tony Monk, *HLM50+ Towards a Social Architect*, Routledge, 2007.

<sup>58</sup> Lawrence Webb, *The cinema of urban crisis: seventies film and the reinvention of the city*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2014.

<sup>59</sup> Internet Movie Data Base [<https://www.imdb.com/title/tt0100802/>] consultada a 4 de julio de 2018.



*Puente Nanpu en Shanghai, construido en 1988*



*Terraformador del planeta rojo, influenciado por los dibujos de Hugh Ferriss*

revestimientos metálicos y neón, consigue un entorno más humano en comparación con la rigidez y frialdad que encontramos en la Tierra. Curiosamente, la máquina de terraformación marciana mostrada al final del filme, se construiría con la imagen de una Nueva York basada en los dibujos de Hugh Ferriss: es decir, según el art decó postmoderno de principios del siglo XX [2.49].

El brutalismo continúa en el siglo XXI como el estilo representante de las distopías, como vemos en filmes como *Code46* (2003) dirigida por Michael Winterbottom. Se trata de un distopía moderna, donde las personas viven recluidas en algunas ciudades y solo pueden salir de ellas si tienen “papeles”<sup>60</sup> un documento que otorga la Compañía Esfinge y sirve como medio para controlar a la población. Dicha organización, se encarga que haya diversidad genética, con lo que no permite embarazos de padres que compartan al menos el 25% de su genoma. Esto hace que haya una total mezcla cultural en las gigantescas ciudades, donde en todas se habla una mezcla de seis idiomas; principalmente el inglés, empleando palabras del castellano, y saludos en italiano, árabe, francés, chino o incluso vasco. La película transcurre prácticamente hasta el final en esta Shanghai futurista, a la que se llega mediante unas gigantes y desiertas autopistas. Los escenarios exteriores se filman en Shanghai y Dubai [2.48], pero es en Londres donde encuentran la estética brutalista que acompaña a los edificios que ya por canon, representan la autoridad y la opresión. Algunos de los interiores de los edificios gubernamentales fueron grabados en el Lloyd’s Buildings o la Canary Wharf Station<sup>61</sup>.

Con estos antecedentes, no es de extrañar que el brutalismo fuera el estilo escogido para *High-Rise*. La arquitectura del poder, la que se impone, es una arquitectura moderna, racional, sin alardes decorativos, que busca alienar a sus personajes, que se empequeñecen ante estas construcciones. Posteriormente, con la llegada del brutalismo, los directores encontrarían en los edificios de este estilo el set donde localizar sus narraciones distópicas. La ciudad nos suele ser mostrada en su contexto; rodeada de gigantescas autopistas e infraestructuras que se funden con el gris de la urbe.

---

<sup>60</sup> “papeles” es una de las palabras en castellano que se utilizan recurrentemente en el idioma de la película.

<sup>61</sup> Internet Movie Data Base [[https://www.imdb.com/title/tt0345061/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0345061/?ref_=fn_al_tt_1)] consultada a 8 de julio de 2018.





# 3 Leyendo High-Rise.

## Ballard y la producción del espacio

*"Estuve bromeando sobre el tomar los muros muy enserio, pero de hecho, el tipo de espacios que habitamos son enormemente importantes- son muy potentes. Si toda la raza humana se "desvaneciera", nuestros sucesores de otro planeta podrían reconstruir la psicología de las personas de este planeta desde su arquitectura. La arquitectura de los apartamentos modernos, digamos que radicalmente diferente a la de un palacio barroco"*<sup>62</sup>

### 3.1 High-Rise, la novela

La novela comienza *in media res*, con el doctor Robert Laing asando un perro en su terraza, rodeado de basura y cadáveres en los pasillos de un lujoso edificio en ruinas. Con esta premisa, anticipa una historia que empleando el cemento como escenario, promete.

La historia comienza cuando Robert Laing, un fisiólogo, se muda a un rascacielos situado en las afueras de Londres tras su divorcio. Este rascacielos de los cinco en ser terminados del proyecto. Se trata de un lujoso edificio que ofrece a sus inquilinos el ocio y las necesidades que alguien de su nivel social merece. Laing pronto se dará cuenta que las tres clases sociales básicas están también dentro de esta ciudad en altura. La clase alta; banqueros, empresarios, directores de televisión, vive en los últimos cinco pisos del bloque, los apartamentos más lujosos, separados del resto por el piso 35 de equipamientos. La clase media; en la parte central del edificio, donde viven presentadores de informativos, médicos, pilotos de avión, contables, entre otros profesionales que han tenido cierto éxito profesional. También separados de la parte baja del edificio por la gran galería comercial del piso 10. En los piso más bajos, la clase "baja"; donde viven cámaras de televisión, enfermeras, azafatas, auxiliares, profesionales de un nivel medio-bajo que viven de las apariencias, y no les importan los inconvenientes de habitar los bajos de este rascacielos; los fallos eléctricos, el ruidoso aire-acondicionado, las tuberías rotas, con tal de poder decir que viven en un edificio lujoso, donde se pueden codear con personajes importantes. Es probable que los vecinos del rascacielos estén basados en el tipo de personas que se mudaron al Barbican Center durante esos años<sup>63</sup>. Estos inquilinos, presos de un mundo en el que no pasa nada, aburridos, no se niegan a la diversión primitiva del caos y la violencia.

El defectuoso diseño del bloque empieza a revelar sus problemas: los ascensores están constantemente fuera de servicio, los cortes de luz y agua empiezan a ser cada vez más frecuentes, el conducto de la basura se colapsa, con lo que se empieza a amontonar en los rellanos y los servicios comunes. Las pequeñas discusiones

---

<sup>62</sup> Graeme Revell, J.G. Ballard: *Conversations Excerpt*, 1984 p.44.

<sup>63</sup> Oliver Wainwright, *A long way down: the nightmare of JG Ballard's towering vision*, 13-03-2016, The Guardian [<https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/mar/13/high-rise-jg-ballard-towering-vision-film-tom-hiddleston>] consultada a 27 de julio de 2018.



vecinales provocadas por los molestos niños de los pisos inferiores, y las sucias mascotas de las vecinas que viven en los más altos, cada vez son más acaloradas. Los vecinos son cada vez más conscientes de su decadente entorno y tardan poco en entender que cualquier acto dentro de su edificio no tendrá ninguna repercusión fuera de él, con lo que es cuestión de (poco) tiempo que el caos reine.

*“Con cuarenta pisos y mil apartamentos, supermercado y piscinas, banco y escuela —todo virtualmente abandonado en el cielo—, había en el edificio oportunidades más que suficientes para la violencia y la confrontación. Sin duda el apartamento-estudio del piso veinticinco era el último lugar que Laing habría escogido como campo de batalla inicial. Esta celda demasiado costosa, insertada casi al azar en la fachada vertical del edificio, la había comprado después de divorciarse, atraído sobre todo por la tranquilidad y el anonimato del lugar.”<sup>64</sup>*

El personaje de Robert Laing actúa como elemento neutral entre ambas partes del edificio. Es mirado con inferioridad por los poderosos, y como traidor por los que viven por debajo de él, ya que conoce a Anthony Royal, juega con él al squash y ha sido invitado a sus fiestas en el ático. Solitario, cada vez menos capaz de sentir ningún tipo de sentimiento o empatía, pronto descubre lo fácil que le resulta el convivir con sus criminales vecinos. El conflicto de esta historia está en los otros dos personajes principales, Richard Wilder y Anthony Royal. Wilder trabaja como cámara de televisión, vive en el segundo piso junto a su familia. Al principio, está trabajando en un documental sobre el rascacielos y sus vecinos, pero una vez el desgobierno se hace con el edificio, su único objetivo será el de ascender desde las profundidades hasta la cima, haciendo todo lo que sea necesario. Anthony Royal, vive en uno de los dos áticos<sup>65</sup>, y fue uno de los arquitectos del proyecto, que a causa de un accidente con una hormigonera durante la construcción del rascacielos, arrastra una cojera permanente<sup>66</sup>. Pese a su poca participación en él, Royal se siente como el auténtico creador de, cómo el define, ese zoo en vertical, y es visto a su vez por un cínico y envidioso Wilder, como el responsable directo de la situación en la que se encuentran. Es egocéntrico, y se cree superior al resto de personas que tienen que vivir bajo sus pies en las celdas que ha colocado colgando de la fachada.

La novela podría ser la versión adulta de *“The lord of the flies”*, de William Golding, publicada en 1954. En esta isla de cemento, aislada de la ciudad, se nos presenta un entorno *a priori* idílico, donde nada malo parece que pueda pasar. Cuando los adultos, que no dejan de ser niños mayores, se aburren de la monotonía diaria, buscan diversión de otro modo; surgen orgías y fiestas a lo largo de todo el

---

<sup>64</sup> James Graham Ballard, *High-Rise*, 24ª ed. Londres: Fourth State, 2004. p.5.

<sup>65</sup> En el otro vive el joyero.

<sup>66</sup> Esta novela es un ejemplo paradigmático de como Ballard introduce en sus historias elementos relacionados con su biografía. Las profesiones de casi todos los personajes pertenecen a los campos con los que él estuvo en contacto durante su vida. El coche está siempre presente incluso el arquitecto sufre un accidente (temas que durante esta época fascinaban a Ballard).



*Derrumbamiento de el Ronan Point en 1968*



*Núcleo de comunicaciones verticales de la Trellick Tower*

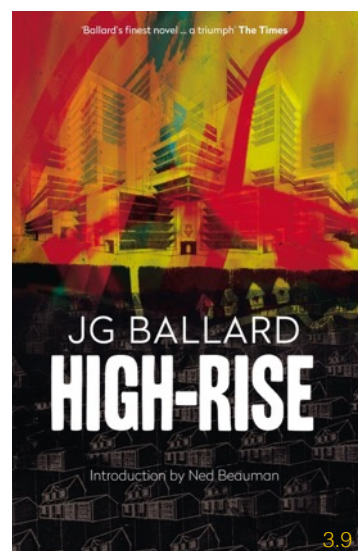
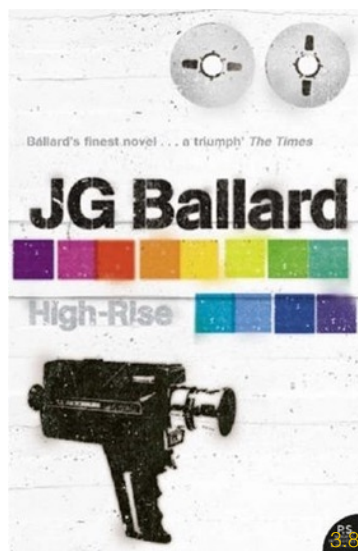
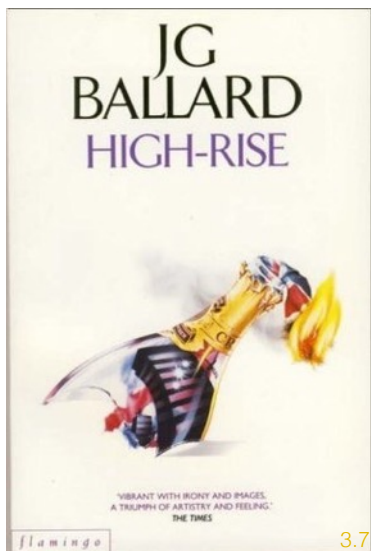
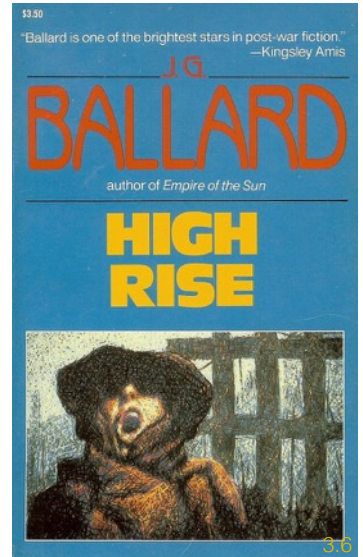
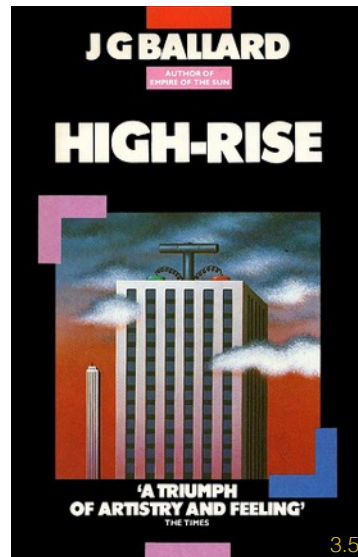
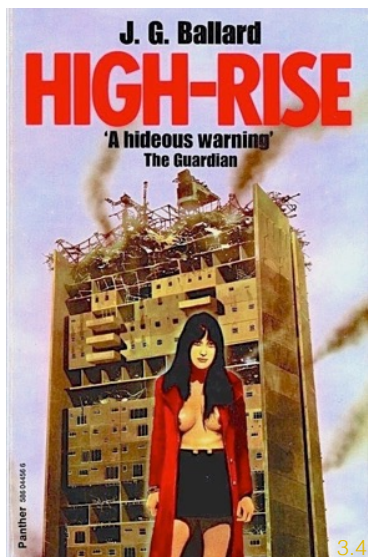
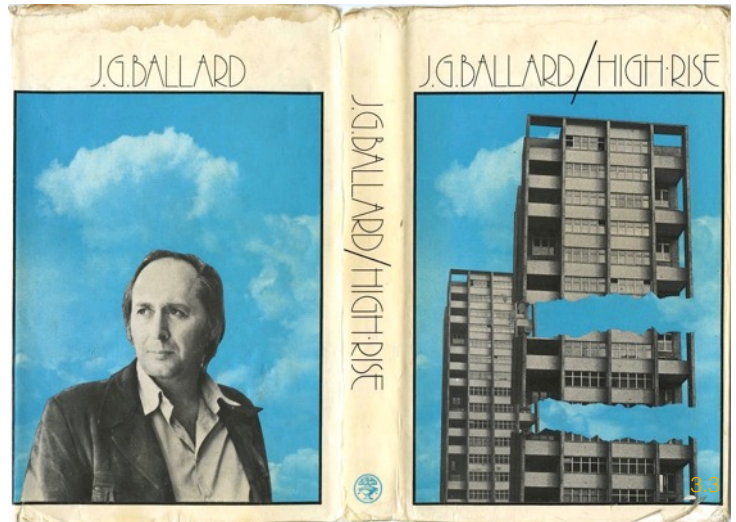
rascacielos, donde los niños acaban borrachos y los adultos se drogan. A lo que le sigue la guerra de clases, el conflicto interno, y la anarquía total. Los niños de la isla han crecido y se han ido a vivir a un rascacielos en las afueras de Londres.

“*High-Rise*” es un relato muy de su tiempo. Es conocida la relación de Ballard con artistas, arquitectos y diseñadores. Esto se refleja en su conocimiento sobre el modo de vida en los rascacielos a principio de los 70. La novela fue escrita en 1975, años en los que durante el comienzo de esta década, y las dos anteriores, Inglaterra experimenta un boom en la construcción de viviendas, de estilo brutalista en muchos casos. Esta novela se puede explicar mediante proyectos contemporáneos, que parecen ser las fuentes principales de inspiración de Ballard cuando escribe la novela. Uno de ellos es la Trellick Tower (1972) [3.1], diseñada por el arquitecto Ernő Goldfinger<sup>67</sup>, quién viviría ahí durante dos años. Recordemos que en 1968, un edificio de veintidós pisos se derrumbó y murieron cuatro personas [3.2], con lo que la opinión pública se volvió en contra de los apartamentos en los rascacielos y la imagen de este edificio fue manchada por la prensa antes de que se hubiera terminado. El edificio fue sabotado antes de inaugurarse, y al poco de ello, las historias de violaciones en los ascensores, asaltos a niños, conflicto racial y tráfico de drogas rodeaban el rascacielos. Ballard nunca se ha pronunciado sobre si la Trellick Tower se trata realmente de su rascacielos, pero si se conoce que frecuentaba la zona de North Kensington durante los años 70, y en su novela habla de un paisaje de hormigón, de balcones que dan al cielo. La Trellick Tower comparte ciertos aspectos con el rascacielos de Ballard, ambos tienen conductos por donde va el aire-acondicionado, ascensores, y conductos de basura<sup>68</sup>.

---

<sup>67</sup> “Construyo rascacielos para que la gente viva ahí, y ahora lo han destrozado. Asqueroso”  
Cita de Ernő Goldfinger, The Open University [<http://www.open.edu/openlearn/history-the-arts/history/heritage/trellick-tower>] consultada a 24 de julio de 2018.

<sup>68</sup> Fosco Lucarelli & Mariabruna Fabrizi, *The Trellick Tower: the fall and rise of a modern monument*, San Rocco Magazine Volumen 5, Otoño de 2012, Scary Architects.



Portada de las ediciones inglesas de "High-Rise"



### 3.2. Cuarenta años de portadas

El diseño de la portada de la primera edición [3.3] del libro lo realiza Craig Dodd<sup>69</sup>, en 1975. La compañía Jonathan Cape se encarga de su publicación. Vemos dos rascacielos de estética brutalista, con la marcada verticalidad de su estructura de hormigón. El primero de ellos, está destruido en tres partes, enseñan como el edificio se fragmentará en las tres clases sociales que lo habitan, o muestra el inminente colapso. La edición de 1977 [3.4] fue publicada por la editorial Panther Books, y el diseño realizado por el artista Chris Foss,<sup>70</sup> aquí, el edificio, también en ruinas, está atrapado entre dos grandes parapetos de hormigón, con una fachada heterogénea en ventanas y salientes. Como en la edición anterior, el edificio se encuentra también destruido, en ruinas, y en primer plano vemos un dibujo al estilo pulp de una mujer con el torso al descubierto. La misma editorial se encargó de la publicación de 1985 [3.5]. El diseño por primera vez no muestra un rascacielos destruido. Ahora se trata de un rascacielos “canónico” en primer plano, con un detonador en la cubierta, entre las nubes. También vemos otro rascacielos, sin detonador en el fondo. La composición de la portada, con esos contrastes de colores, y diagonales, recuerda al estilo pop. Carroll & Graf’s diseña la portada de la edición de 1989 [3.6]. La portada es completamente diferente a las tres anteriores, vemos una retícula oscura en el fondo, que recuerda a la fachada de un rascacielos. El primer plano es dominado por una figura que me remite a “El Grito” de Munch”. El protagonista ahora es el personaje, no el edificio. Además, esta edición sale tras la publicación de “*The Empire of the Sun*”, novela que otorgó gran fama y reconocimiento a Ballard, quizá por ello, el nombre del autor es más grande y se impone sobre el título de la novela. La editorial Flamingo es la encargada de la publicación de 1993 [3.7], donde el rascacielos ha perdido todo el protagonismo. Vemos un cocktail molotov, con la bandera inglesa ardiendo, y reflejado en su cristal un rascacielos.

Las dos últimas han sido publicadas por 4th Estate. En 2006 [3.8], ya no aparece ningún edificio, sino una cámara de video antigua, unas bobinas de cine, y un pantone de colores. Todo ello dibujado con el estilo de plantillas de graffiti, acorde a la estética de inicios de los 2000. El diseño de la por el momento última edición [3.9] fue realizado por Stanley Donwood en 2004, el cual ha dibujado la portada de 21 novelas de este escritor. En estas portadas, trabajó con científicos, empleando novedosos métodos de representación: combustiones, quemaduras de ácido, rayos-x, cromatografía. En la portada de “*High-Rise*”, trae de vuelta su visión del rascacielos, unos bloques de hormigón, con anchas aberturas horizontales, que se amontonan de forma piramidal, y se mezclan tras los colores vivos del primer plano. Esto ocupa la mitad superior de la portada, la mitad inferior, contiene el nombre del autor y el título, es negra y se ve una casa unifamiliar grabada que se repite formando una matriz. Esta “ciudad” se va fundiendo hacia arriba, y tras cruzar un río, llegamos al rascacielos.

---

<sup>69</sup> *The Avery Review*, Franceso Sebrengondi [<https://averyreview.com/issues/17/a-future-now-exhausted>] consultada a 14 de agosto 2018.

<sup>70</sup> Chris Fross Art [<https://www.chrisfrossart.com/2011/08/jg-ballard>] consultada a 14 de agosto de 2018.

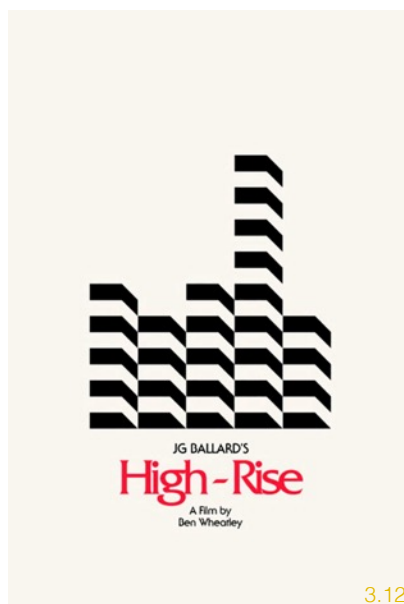




Póster oficial



Diseño de Jay Shaw



Fan art



Fan art

Como vemos, la tendencia en el diseño de las portadas de la novela a cambiado; desde los primeros diseños, que sitúan al rascacielos como protagonista, hasta las ediciones a partir de los años 90, que lo mantienen en un segundo plano, o enseñan otros temas de la novela.

A diferencia de lo que ocurre con los libros, solo hay una primera “publicación” en una película. El póster oficial del filme [3.10], como es lógico, tiene como protagonista al elenco de actores. Vemos tres triángulos superpuestos, y a Laing rodeado de sus violentos vecinos, mientras Royal, que está por encima de todos, le vigila. Del edificio, vemos una parte de la CGI, y el hall principal, con los característicos pilares angulares de hormigón texturizado. Debido a que solo hay un póster oficial, que sigue unas reglas, es interesante ver algunos *fan arts*, donde los artistas no tienen restricciones a la hora de plasmar el rascacielos. Uno de los diseños más populares es el de la figura 3.11, realizado por el artista Jay Shaw, el cual se trata de una esbelta torre, que recuerda a un rascacielos que abrió sus puertas el mismo año del estreno del filme, el edificio de Rafael Viñoly en Nueva York. En el diseño de Shaw, la base del edificio es una fachada lisa de hormigón, donde encontraríamos encerrados a los vecinos más pobres, mientras la clase alta disfruta en su “propio” edificio. También encontramos diseños más abstractos, pero también interesantes, como los de las figuras 3.12 y 3.13.



### 3.3 Una concatenación de espacios

Cómo recorreremos el edificio acompañando a los personajes en la novela es crucial para crear la atmósfera de degradación en la que se va hundiendo el edificio. Para ello, Ballard nos coloca junto a tres personajes distintos, cada uno perteneciente a un estatus social. Vemos como el caos llega a todas las clases por igual, empezando por abajo pero subiendo hasta arriba. Cada uno de los protagonistas, pertenece a una determinada parte del rascacielos, y aunque pudiendo moverse libremente por el edificio, en un principio no la abandonan. A excepción de Laing, ubicado en la parte central del edificio, el personaje neutral. Está en medio de este conflicto de clases representado por Wilder y Royal, con lo que es la persona indicada para presentarnos todo el edificio durante los primeros capítulos. Durante el resto de la novela, Laing tiene una trama propia, alejada del conflicto principal, pero inevitablemente afectada por el mismo. Esta trama se desarrollará en el libro en las alturas intermedias del edificio, donde viven Laing, su hermana Alice y Charlotte.

Tras los primeros capítulos siguiendo al médico, vemos como el recorrido de Wilder es mucho más limitado al principio, únicamente abandonando los pisos bajos para acudir a la piscina común del piso 10 y a fiestas en los pisos intermedios. Esto cambia cuando en el capítulo 6, decide emprender el ascenso hasta la cima del rascacielos, que se ve frustrado en el rellano del piso. Tras un primer intento fallido, Wilder tratará de proveer a su familia de provisiones recolectadas en los pisos inferiores, para después abandonarla en pos de cumplir su misión, llegar hasta el ático del arquitecto para poner fin a su batalla personal.

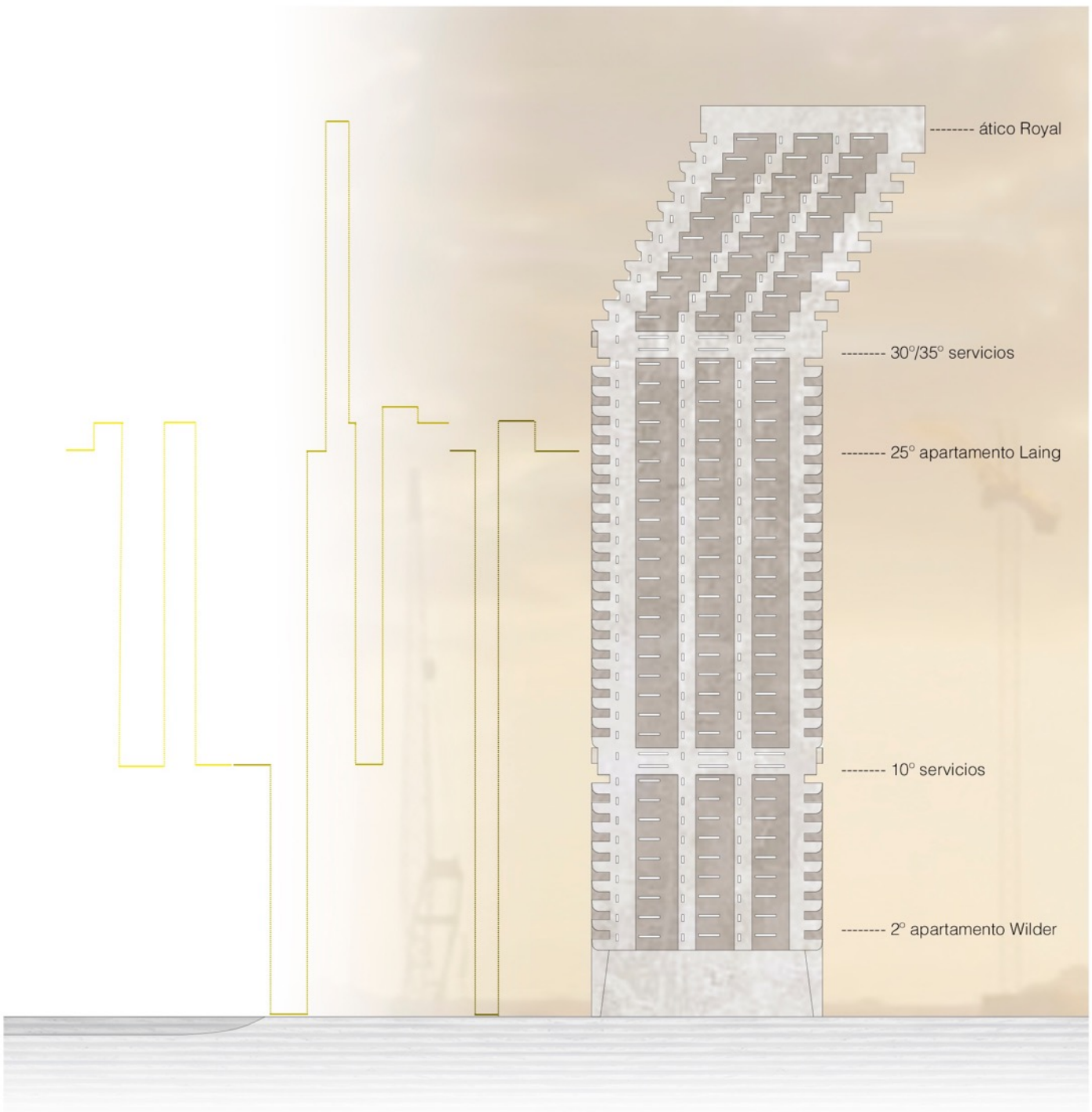
Como cabe imaginar, el arquitecto-creador de la torre no abandona su puesto de poder sobre el resto de los vecinos, solo sale de su refugio cuando ha de buscar a su mujer en la planta de servicios en el piso 10, donde tiene una pelea con Wilder. Tras esto, Royal permanecerá en las alturas, esperando a Wilder para resolver el conflicto.

Resulta interesante comparar cómo Wheatley sintetiza todos estos recorridos y situaciones para poder llevarlo a la pantalla. Para ello, emplearemos una serie de esquemas que ilustran los recorridos de cada personaje en sus respectivos capítulos, para después ver de qué manera Wheatley es capaz de presentar el edificio, y recrear las partes de la novela que le sirvan para narrar su historia.

1- Masa Crítica

2- Tiempo de fiesta

3- Muerte de un residente



## Robert Laing

1- La novela empieza en la terraza de Laing, al final de la historia. Tres meses antes, el doctor se muda al edificio. A los pocos días de llegar, Laing se encuentra en la terraza tomando el sol, cuando cae una botella a su balcón desde una fiesta en un piso superior. Cuando mira hacia arriba, ve a Charlotte en el balcón, y sube a su casa. Laing recuerda la discusión vecinal de unos días atrás en la galería comercial de piso 10. Volvemos al apartamento de Laing, que va camino del gimnasio en la planta 10 cuando sucede el apagón en el edificio. Se esconde en un aula de la escuela mientras vuelve la luz, y cuando esto pasa se reúne con sus vecinos en el hall del piso 10.

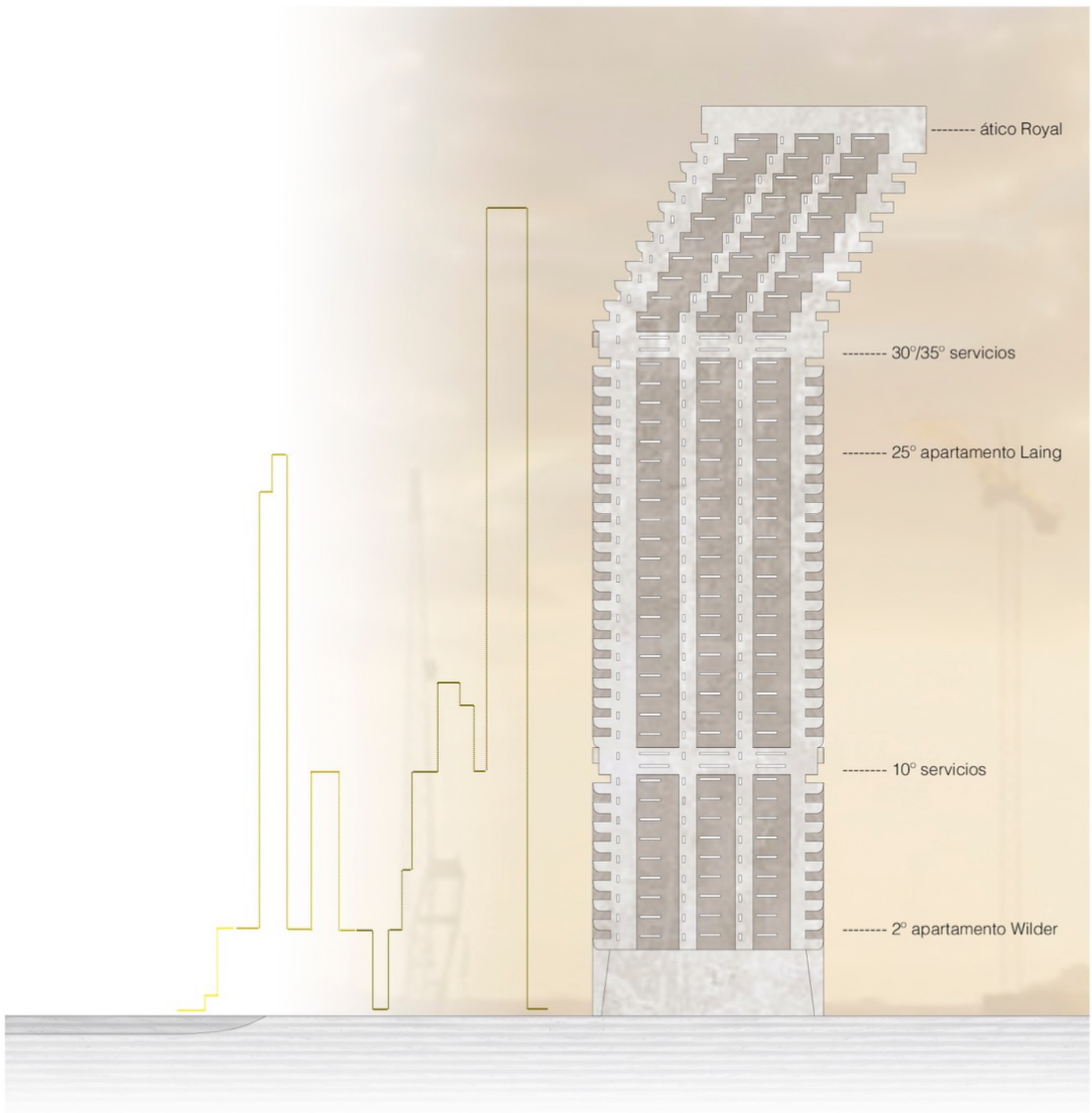
2- Estamos en el hall del piso 10, Laing va a la piscina por primera vez con Charlotte. Más tarde, Laing se marcha a su trabajo, en un hospital universitario de la ciudad. Vuelve del trabajo, atraviesa el parking para entrar por el vestíbulo principal. Sube al piso 25, le para un enviado de Royal que le lleva hasta el piso 40, donde Laing había quedado con Royal para jugar al squash. Royal no acude y Laing va a la terraza del edificio. Cuando Royal no se presenta definitivamente, Laing baja al apartamento de Charlotte. Al día siguiente, Laing acude a la licorería del piso 10, para comprar bebidas para la fiesta del piso 27 que tendría lugar ese día. Tras terminar la fiesta, van a la siguiente un piso más abajo. Entre los cortes de luz, aparece un perro ahogado en la piscina.

3- El capítulo comienza en el apartamento de Laing, que va al parking a por su coche y se encamina a su puesto de trabajo. Laing vuelve al edificio tras salir de su trabajo en el hospital. Al ir a tirar la basura por el conducto, se encuentra con su vecino obsesionado con constantes atascos en dicho tubo, y critica a los demás por el tipo de cosas que tiran. Hay una fiesta en ese mismo piso, y durante el evento, Laing sale a la terraza y ve caer desde arriba el cuerpo del joyero, que vive en uno de los dos áticos del edificio.

4- ¡Arriba!

5- La Ciudad Vertical

6. Peligro en las calles del cielo



## Richard Wilder

4- Wilder regresa a su casa tras pasar tres días fuera debido a un rodaje. Cuando dejó el edificio, no se había llegado a la masa crítica (no estaban todos los apartamentos ocupados) y no se había producido ningún incidente vecinal, más allá de pequeñas disputas por las mascotas de los vecinos de la parte superior y los niños de los de la inferior. Tras atravesar el vestíbulo, toma el ascensor para ir a su casa, en el segundo piso.

5- En este capítulo, se produce el primer intento de Wilder de ascender en la torre, mientras filma un documental que empezó queriendo filmar la vida en el rascacielos, y termina siendo un *reality gore*<sup>71</sup>, con Royal como objetivo. Wilder le culpa de lo que está ocurriendo en el edificio, y de ser el responsable directo de sus propias frustraciones. Tras salir de su apartamento, Wilder llega hasta el piso 23, donde dejan de funcionar los ascensores y tiene que usar la escalera, bloqueada por los vecinos de la parte alta del edificio en el rellano del piso 25. Al ver su intento frustrado, Wilder regresa a su apartamento, donde se cambia para ir a la piscina del décimo piso.

6- Tras regresar del trabajo, Wilder se prepara para su segundo intento de llegar hasta el ático de Royal. Su camino se verá interrumpido pronto, tres pisos más arriba, por la primera barricada vecinal. Cuando consigue llegar al hall del piso 10, una vecina le enseña donde están los montacargas. Consigue, a través de los diferentes ascensores del edificio, llegar hasta el piso 37, donde le acorralan los vecinos pudientes, le noquean y le devuelven otra vez al vestíbulo de la planta baja.

---

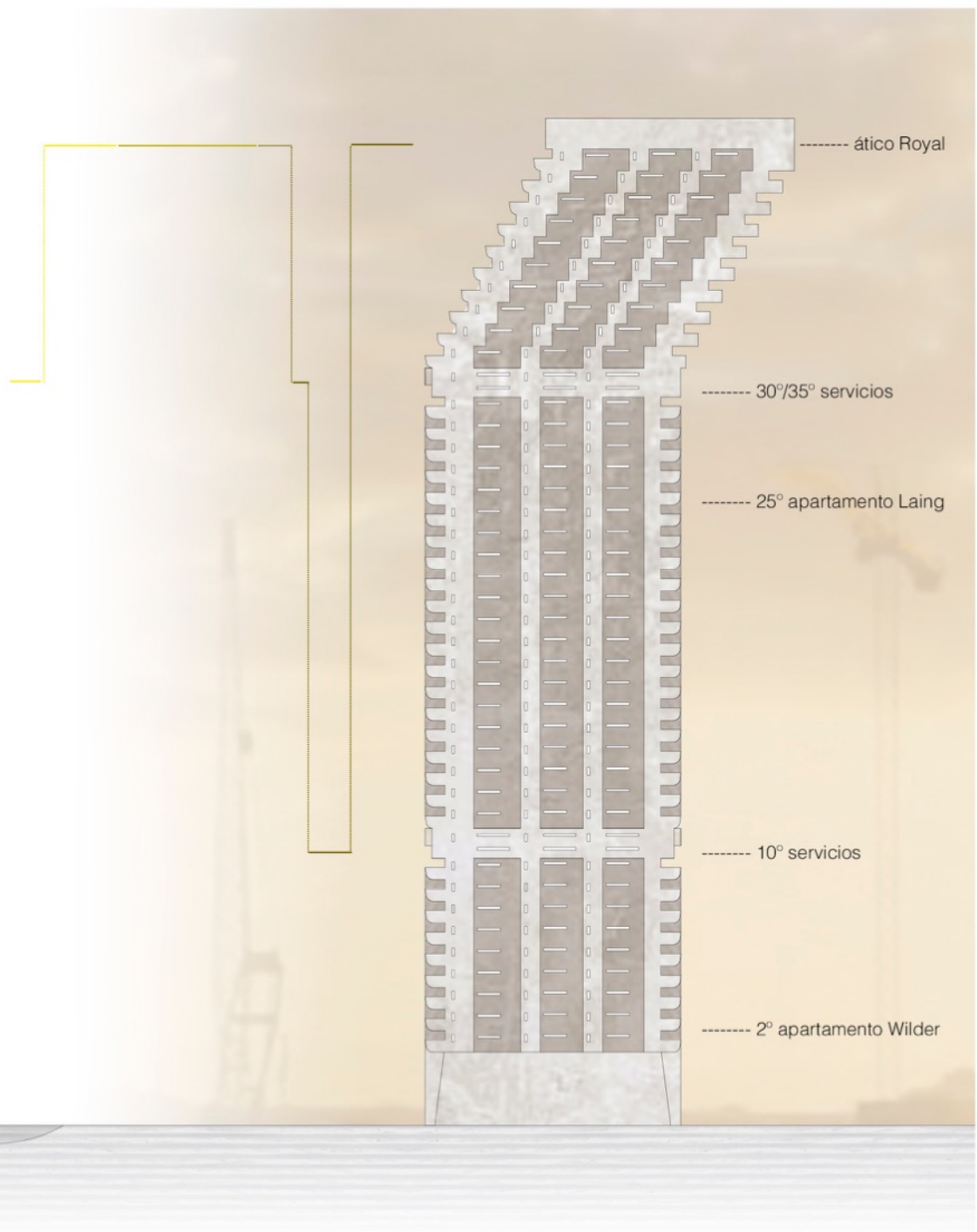
<sup>71</sup> Algunos vecinos hacen como Wilder, y se filman cometiendo atrocidades a otros vecinos, para luego recrearse en su sadismo viendo las grabaciones.



7- Preparando la partida

8- Las aves predatorias

9- En la zona de combate



### Anthony Royal

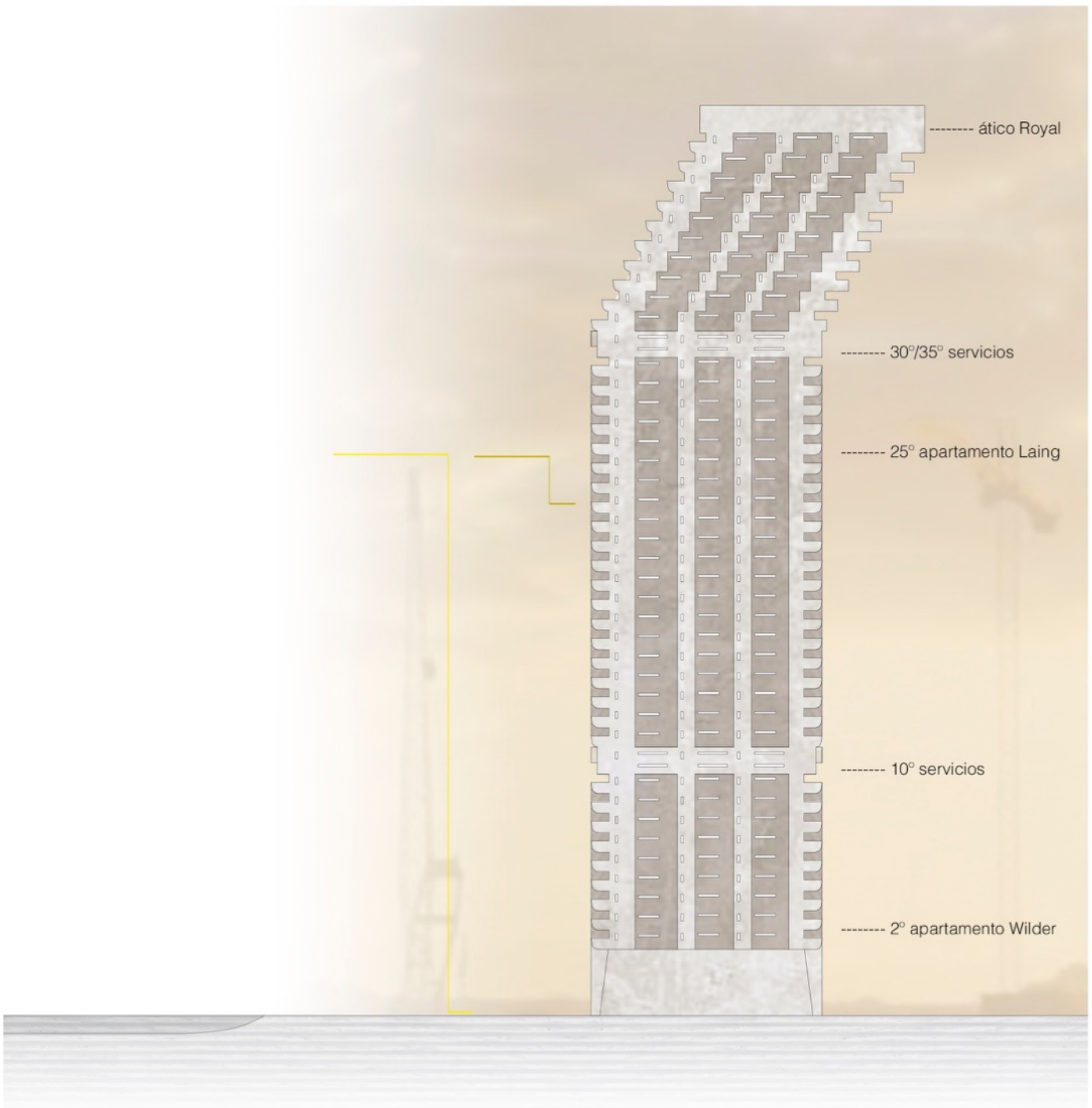
7- El arquitecto permanece durante prácticamente toda la novela en su ático, solo lo abandona para visitar a algún vecino de los últimos pisos y para bajar al restaurante en el piso 35.

8- Ballard sigue presentando a Royal; cuál es su trasfondo, qué opina de su proyecto y de sus vecinos, sin que el personaje abandone el ático.

9- La mujer del Royal decide ir con una amiga al supermercado del décimo para buscar algún resto para comer, ajenas al peligro que eso supone. Es por esto, que Royal se ve obligado a abandonar su preciado ático para marchar en su búsqueda. El arquitecto tiene que buscar por todos los pisos, ya que su mujer se fue sin decirle donde, con lo que confirma lo que le contaban sus amigos, todo el edificio estaba sumido en el caos. Cuando llega finalmente al supermercado, tiene una primera pelea con Wilder. Tras esto, Royal regresa a su *penthouse* con su mujer y la amiga.

10- El lago seco

11- Expediciones punitivas



## Robert Laing

10- Laing no se involucra directamente en la batalla entre Wilder y Royal. Ha sido el personaje que nos ha presentado el edificio y a las dos facciones. Poco a poco, y sin ningún problema, Laing se adapta a la creciente violencia vecinal.

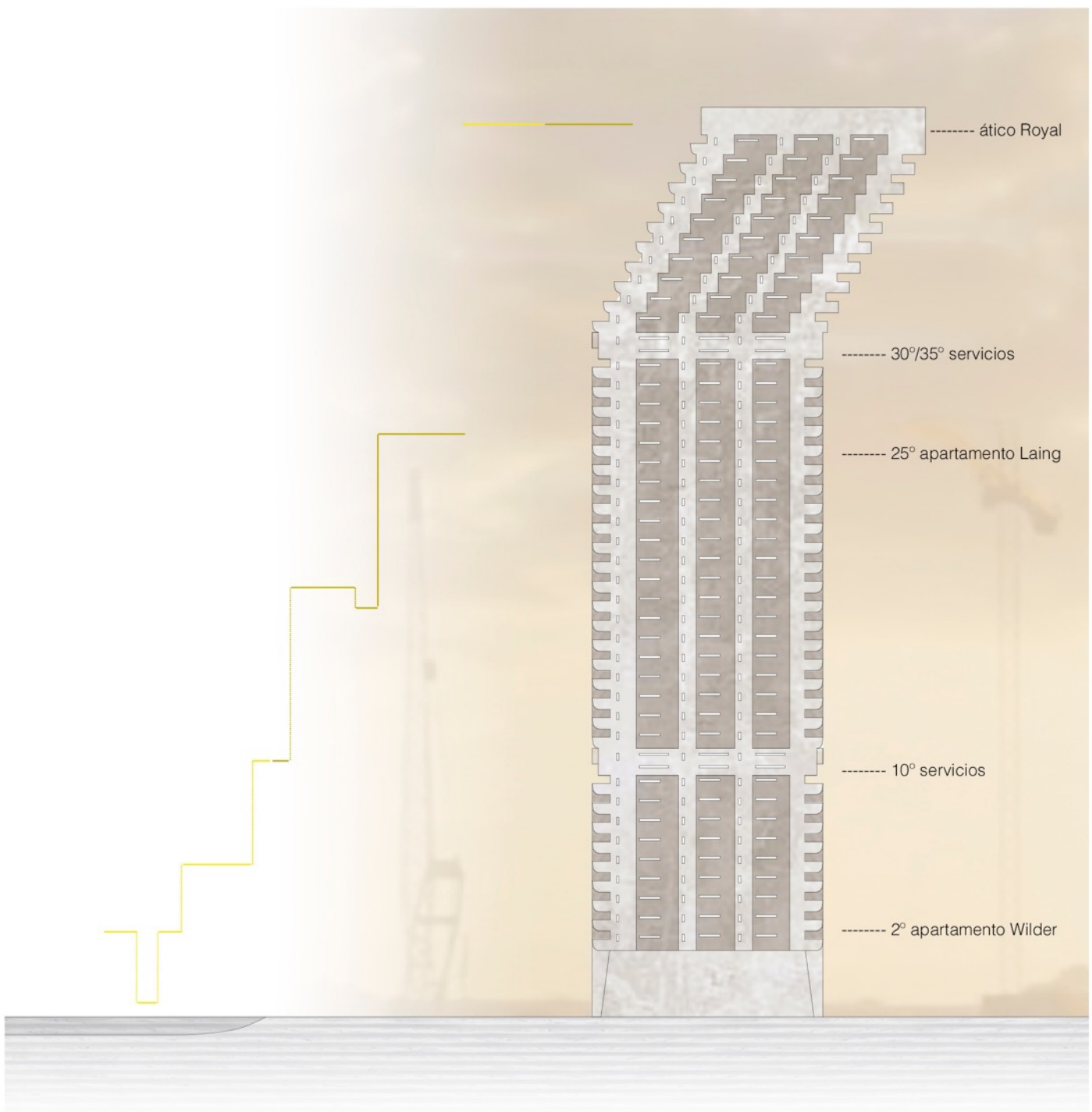
11- Su hermana Alice se muda con él, huyendo de las palizas de su marido, y ambos acuden a una fiesta de un vecino de planta. Tras la fiesta, Laing escolta a su hermana de vuelta al piso 22, para que recogiera sus cosas, y moverse definitivamente. A partir de aquí, la hermana esta con Laing hasta el final del libro.

12- Hacia la cima

13- Trazos en el cuerpo

14- Triunfo final

15- Pasatiempo al anochecer



### Richard Wilder

12- Tras un tercer intento fallido, donde llega al piso 25, Wilder baja al vestíbulo para rebuscar entre la basura suministros para su familia, antes de abandonarla, en un intento más estratégico, pero igualmente violento, de trepar hasta la cima. El capítulo termina con Wilder en el décimo piso, entrando en el elevador, empezando el ascenso.

13- El ascensor no sube más del piso 17. Wilder encuentra en este piso un apartamento desprotegido, donde decide instalarse por unos días junto a una familia antes de continuar la subida. Cuando la retoma, se dirige al apartamento de Charlotte, en el piso 26, donde secuestra y viola a la propietaria durante unos días.

### Anthony Royal

14.15- Como cabría esperar, Royal no abandona la seguridad de su ático, y se pasea por sus dominios tranquilo, a salvo de la realidad de unos pisos más abajo.

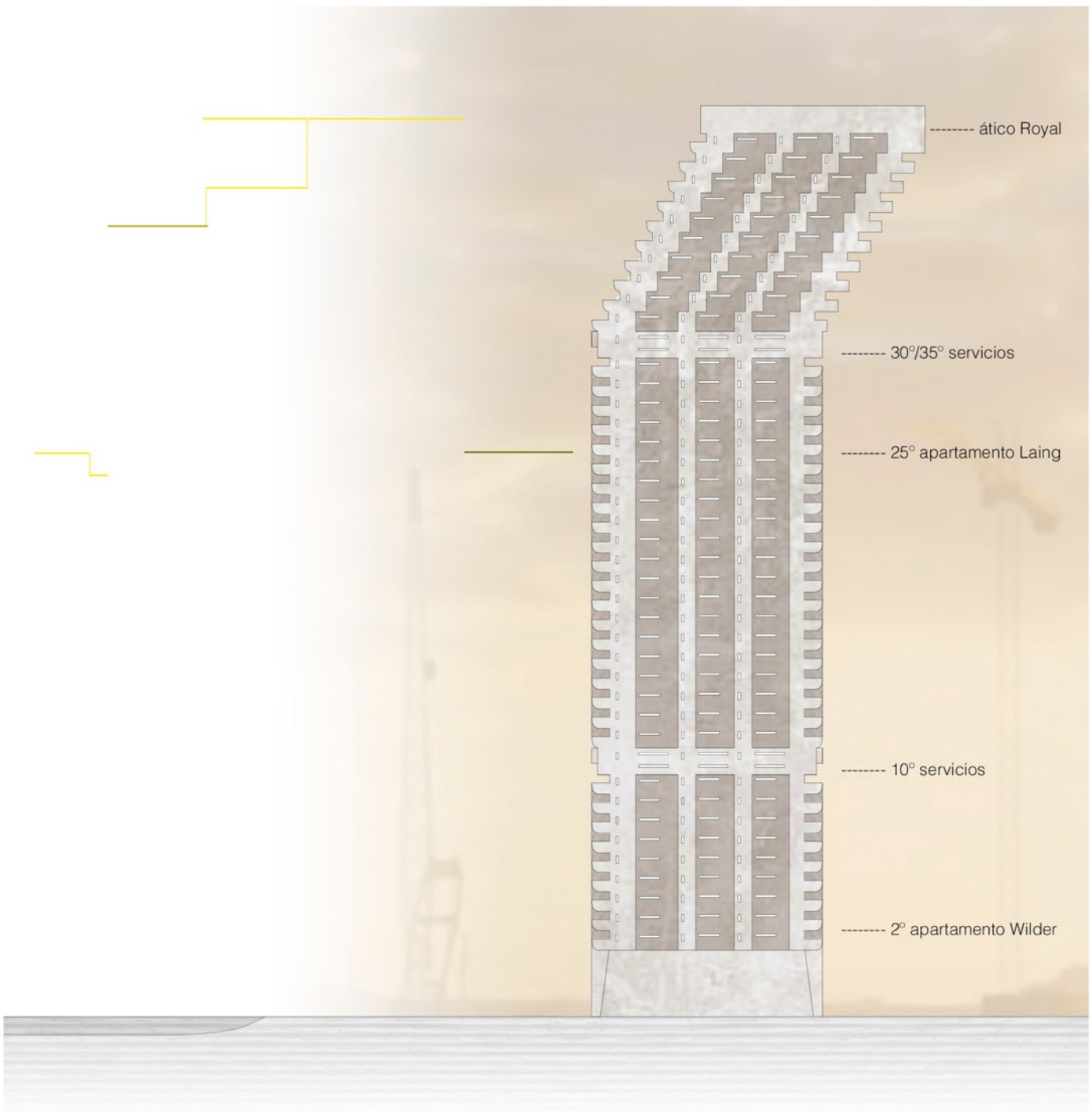


16- Un acuerdo sensato

17- El pabellón junto al lago

18- El jardín de sangre

19- Juegos nocturnos



### Rober Laing

16- Laing y su hermana reflexionan sobre lo que está pasando en el edificio, desde su apartamento en el piso 25. No tienen ninguna necesidad de salir, más que esporádicamente para encontrar suministros.

### Richard Wilder

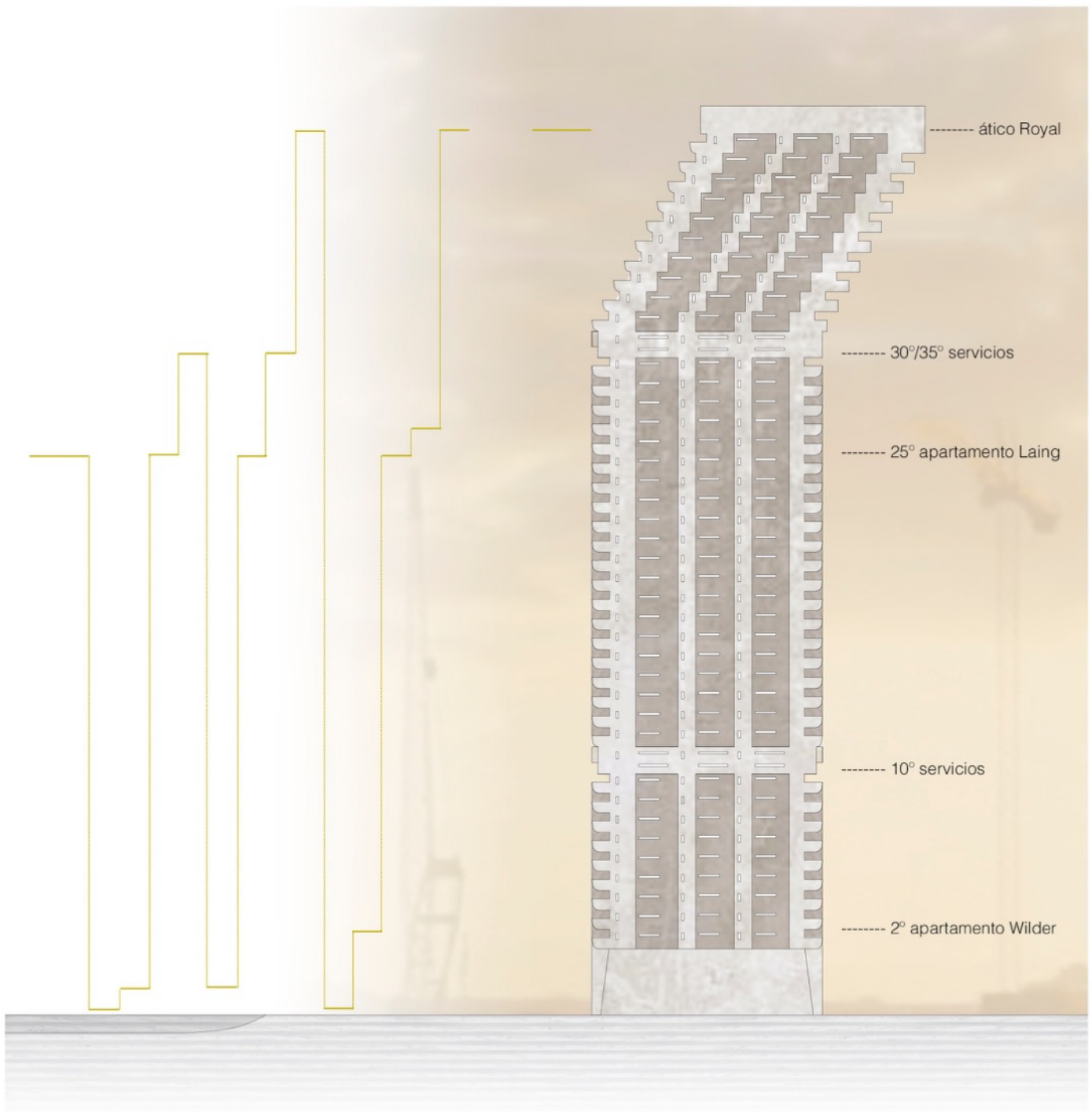
17- En este capítulo Wilder continúa con su ascenso, pero se detiene de nuevo en el piso 37, donde vuelve a encontrar un apartamento donde puede acabar con sus reservas y violar a la dueña.

### Richard Wilder & Anthony Royal

18- Royal continúa esperando su inminente final en su terraza, mientras Wilder por fin alcanza la cima. Tras una pelea, Wilder mata a Royal con la pistola que había le había robado a su anterior víctima. Creyéndose vencedor, entra al ático donde le esperan las mujeres que vivían con el arquitecto para matarlo.

### Rober Laing

19- El libro termina en el mismo lugar que donde empezó, con Laing y su hermana en su apartamento, deseosos de mudarse al rascacielos recién inaugurado.



## El filme

Al igual que la novela, y otras obras del director Ben Wheatley, *High-Rise* (2015) empieza también con Laing comiéndose el perro, y mostrando lo que será el estado final del edificio, casi en ruinas y lleno de basura y sangre.

Tras esta presentación, volvemos tres meses atrás, cuando Laing se muda al edificio, y el director aprovecha para enseñarnos distintos espacios del edificio que aparecerán en el filme: el parking, el vestíbulo principal, el gimnasio, piscina, sauna y supermercado del piso 30, y el propio apartamento de Laing.

Una vez que conocemos el edificio, tanto por fuera como por dentro, Wheatley recorre el edificio con un constante subir y bajar en las escenas donde se desarrolla la trama, mostrando el resto de espacios en escenas más cortas que crean el contexto. El filme se centra únicamente en el drama interno de Laing y el conflicto Wilder-Royal, sin llegar a profundizar en estos del mismo modo que hace el libro.

La versión de Wheatley termina de forma distinta a la novela. Mientras que Ballard propone un final donde Laing y su hermana están esperando una nueva oportunidad para repetir lo acontecido los tres últimos meses, el director corta con Laing viviendo en el ático, acompañado de Charlotte y su hijo.



4.1

*Ben Wheatley*

# 4 *High-Rise* (2015), el filme.

## Del papel a la pantalla

*“Pero la tecnología en el campo de las cámaras de vídeo, hace posible que tengamos una alternativa en forma de experiencia directa (...) Puedes reproducirlo hacia atrás y a cámara lenta, o si lo quieres ver en infrarrojos, o si lo quieres de esta o de aquella manera (...) La tecnología hace posible tener una respuesta constante en forma de información. Ahora, estamos hambrientos de de información. Creo que la mayor necesidad de un pintor, o un escritor, es la información.”<sup>72</sup>*

### 4.1 “*High-Rise*” Cuarenta años después

La adaptación de “*High-Rise*” ha tardado cuatro décadas en llegar a la gran pantalla. Jeremy Thomas<sup>73</sup> compró los derechos de la novela tan pronto fue publicada, e inmediatamente después se puso en contacto con el director Nicolas Roeg, pero el proyecto no sale adelante. En el año 2000, Jeremy Thomas retoma su intento y contacta con Vincenzo Natali, que no quiso hacer una adaptación directa de la novela<sup>74</sup>. Ambos directores, querían situar la historia en el futuro cercano que imaginaba Ballard. Esta decisión, chocaba con los intereses del Thomas, que sí aceptó una versión de la novela ambientada en los 70, tras casi cuarenta años con los derechos en su poder<sup>75</sup>.

El salto a la gran pantalla llega de manos de Ben Wheatley(1972) [4.1], director inglés que empezó su carrera como cineasta en el 2009. Anteriormente, Wheatley había dirigido algunos capítulos de distintas series, algo que continúa haciendo. Algunas de estas series son: *Modern Toss* (2008), *Ideal* (2009), *Doctor Who* (2014) o la más reciente, *Strange Angel* (2018)<sup>76</sup>. Las películas de Wheatley muestran en muchos casos personajes que se ven llevados al extremo, carentes de empatía, y que realizan

---

<sup>72</sup> Cita de J.G. Ballard  
Studio International, Volumen 182, 1971, pp. 136–143.

<sup>73</sup> Productor de una gran cantidad de películas desde los 70 hasta ahora. “*High-Rise*” sería la segunda novela de Ballard que llevaría al cine, tras “*Crash*” en 1997.

<sup>74</sup> “Así que hice de aquella historia el *background* de mi película. La novela es como el transfondo de la película. Y todos aprendimos mucho más del Royal, el arquitecto. Y también íbamos a aprender un poco más sobre experimentos fallidos anteriores a este. Todo esto se ataba a este rascacielos, que esta muy aislado. Está en una isla en algún lugar del Pacífico”

Matt Goldberg, *Splice director Vincenzo Natali talks High-Rise and Neuromancer*, Collider, 10-05-2010 [<http://collider.com/vincenzo-natali-high-rise-neuromancer/>] consultada a 14 de agosto de 2018.

<sup>75</sup> “Le dijimos a Jeremy que queríamos situar la película en los años 70 y hacerla una obra de época, no como otras versiones que había intentado hacerla futurista. Regresamos al libro”

Michael Rosser, *Ben Wheatley talks building “High-Rise”*, ScreenDaily, 07-09-2015 [<https://www.screendaily.com/features/ben-wheatley-talks-building-high-rise/5095140.article>] consultada a 04 de agosto de 2018.

<sup>76</sup> Internet Movie Data Base [[https://www.imdb.com/title/tt2375574/?ref=nm\\_film\\_dr\\_9](https://www.imdb.com/title/tt2375574/?ref=nm_film_dr_9)] consultada a 04 de julio de 2018.





Inicio del filme in media res

un proceso, más o menos brusco, hacia la locura y a la violencia extrema. Wheatley no solo dirige, sino que también realiza el montaje de sus filmes. Es un director hábil con el montaje, capaz de montar con un ritmo rápido, como requiere una comedia como *Sightseer* (2012), y de montar utilizando planos largos y lentos, planos más experimentales como en *A field in England* (2013). Su esposa, Amy Jump, ha escrito la mayoría de sus guiones y colaborado en el resto.

Es interesante mencionar los filmes anteriores a *High-Rise*, ya que el contexto de su obra permite entender mejor porqué esta adaptación ha llegado de la forma en que lo ha hecho. Wheatley es conocido por las escenas *gore* de sus películas, su filmografía contiene varias películas catalogadas de género de terror-psicológico, que rebuscan en la psique humana. En *Kill list* (2011), la violencia y la muerte son el *leitmotiv* de la historia. Jay es un hombre acomodado, con una familia, y que aparentemente a ojos de la sociedad tiene una vida perfecta. La película empieza *in media res* y nos muestra una fuerte discusión por temas económicos con su mujer. Debido a estos problemas en la familia, Jay decide volver a retomar su trabajo como asesino, y se encamina en un proceso de enajenación que le llevará a matar de manera cada vez más retorcida y sangrienta. La película está dividida en capítulos, cada uno de ellos dedicado a una víctima. A pesar de que la novela de Ballard también tiene una separación de capítulos dedicados a diferentes protagonistas, Wheatley no repetirá esta fórmula, y se centra en la figura de Robert Laing.

Su siguiente película es *Sightseers* (2012), obra que le acreditó ante Jeremy Thomas como un director capaz de adaptar a Ballard<sup>77</sup>. Esta comedia también comienza *in media res*, donde la violencia extrema y la muerte se banalizan hasta el extremo. La sucesión de asesinatos, que una vez más llega de manos de un personaje que en un principio se nos presenta como inofensivo, también incluye escenas *gore* que caracterizan el cine de Wheatley.

Su cinta anterior a *High-Rise* se trata de *A field in England* (2013). Película realizada con muy poco presupuesto, ambientada en el siglo XVII durante la Guerra Civil. En medio de la batalla, el alquimista Whitehead se cruza con un soldado que le salva, y con dos desertores del otro ejército. El salvador sirve al alquimista O'Neil, rival de Whitehead, y le toma como prisionero para que le señale donde se encuentra escondido el tesoro en el campo. Como sus dos predecesoras, esta película también comienza *in media res* [4.2]. Al igual que en *High-Rise*, ambas se sitúan en un único escenario, lo que lo convierte en un protagonista más de la historia. Mientras que en *High-Rise* la psicosis llega a los vecinos por el aislamiento, en *A field in England*, la enajenación en el alquimista llega tras abandonar la protección del castillo, y descubrir la verdadera condición humana.

---

<sup>77</sup> "La vi [la novela] en mi librería y me pregunté porque no se había convertido en película. Un poco de exploración me llevo a la puerta de Jeremy Thomas y las estrellas se alinearon. Aquella semana había visto *Sightseers*, con lo que un día o dos de diferencia y esto podría ser una historia totalmente diferente".

Michael Rosser, *TIFF 2015: Ben Wheatley reveals the story behind High-Rise*, ScreenDaily, 13-09-2015 [<https://www.screendaily.com/features/tiff-2015-ben-wheatley-reveals-the-story-behind-high-rise/5093017.article>] consultada a 04 de julio de 2018.



4.3

*CGI exterior del rascacielos*

Desde el primer fracaso en la adaptación, *High-Rise* pasó a ser una de las historias tildadas de imposible de realizar, hasta que en 2013 el director Ben Wheatley lee la novela, y su siguiente paso es acudir al despacho de Jeremy Thomas con un guión<sup>78</sup> escrito por Amy Jump, su esposa<sup>79</sup>. Ben Wheatley acababa de rodar dos episodios para la serie *Doctor Who*, un proyecto que le preparó para rodar en un corto periodo de tiempo, aunque no contaría con los mismos medios<sup>80</sup>.

La película, que se distribuyó previamente en Reino Unido y Francia, tuvo su premier mundial en el Toronto International Film Festival el trece de septiembre de 2015<sup>81</sup> y llegó por primera vez a los cines el dieciocho de marzo de 2016<sup>82</sup>. A pesar de su bajo coste, el filme no recuperó sus costes de producción<sup>83</sup>.

La versión de Wheatley en esta historia toma ciertas licencias, por economía de personajes y espacios, o por la propia economía del filme. El limitado presupuesto es de apenas 6 millones de libras<sup>84</sup>, pero le fueron suficientes para poder rodar su película en una ciudad al norte de Belfast, que luego completaría con una genial CGI [4.3].

La estructura en la novela es clara. Hay tres personajes principales, y los capítulos tienen como protagonista uno. Sin embargo, la película nos cuenta la versión de Robert Laing, el personaje situado entre los dos bandos, que vive en mitad del edificio y tiene un pie en ambas partes. Esto, hace que el punto de vista de Wheatley sea también neutral, y no se posiciona a favor de ninguna facción. De esta manera,

---

<sup>78</sup> "Llegó a nuestros oídos que ya se habían escrito y desarrollado guiones, pero no miramos ninguno de ellos"

Michael Rosser, *Ben Wheatley talks building "High-Rise"*, ScreenDaily, 07-09-2015 [<https://www.screendaily.com/features/ben-wheatley-talks-building-high-rise/5095140.article>] consultada a 04 de agosto de 2018.

<sup>79</sup> Tara Brady, *High-Rise ambition: why super-produces Jeremy Thomas brought JG Ballard to Belfast*, The Irish Times, 21-03-2016 [<https://www.irishtimes.com/culture/film/high-rise-ambition-why-super-producer-jeremy-thomas-brought-jg-ballard-to-belfast-1.2574470>] consultada a 04 de agosto de 2018.

<sup>80</sup> Jon, *High-Rise director Ben Wheatley talks Hiddleston, Kubrick, and Doctor Who*, Space, 20-05-2016 [<https://www.space.ca/high-rise-director-ben-wheatley-interview/>] consultada a 06 de agosto de 2018.

<sup>81</sup> Toronto International Film Festival [<https://web.archive.org/web/20151222110033/http://tiff.net/festivals/festival15/platform/high-rise>] consultada a 06 de agosto de 2018.

<sup>82</sup> Anna Russell, *High-Rise: Filming the "Unfilmable" Ballard*, The Wall Street Journal, 05-05-2018 [<https://www.wsj.com/articles/high-rise-filming-the-unfilmable-ballard-1462469027>] consultada a 04 de agosto de 2018.

<sup>83</sup> Box Office Mojo [<https://www.boxofficemojo.com/movies/?page=intl&id=highrise.htm>] consultada a 27 de julio de 2018.

<sup>84</sup> Aún así, se trata del mayor presupuesto con el que había contado hasta la fecha - *Ibidem*

- *Down Terrace* (2009) \$20,000

- *Kill List* (2011) \$1.25M

- *Sightseers* (2012) \$2M

- *A Field In England* (2013) \$500,000

- *High-Rise* (2015) \$9M.



*Laing al final de una secuencia que culmina en una catarsis, pintando su apartamento de gris*

recorremos el edificio acompañando a Laing, que comparte escenas con los otros dos protagonistas. También hay escenas donde vemos las tramas de Wilder y Royal, que nos ayudan a conocer y contextualizar los personajes.

Ben Wheatley y Amy Jump adaptan de forma bastante fiel la novela, con alguna licencia aquí y allá, pero que no son realmente relevantes en el trasfondo de la narración. Por ejemplo, Robert Laing se muda al rascacielos tras la muerte de su hermana, mientras que en la novela, la causa de su mudanza es el recién divorcio de su esposa. La hermana de Laing vive en el rascacielos, en el piso veintidós, y es ella la que le sugiere que se mude ahí. La presencia de la hermana es omitida en la película, este cambio si es algo relevante. En la novela, la hermana de Laing vive tres pisos por debajo de él, y le acompaña durante la segunda mitad del libro. Cuando el caos empieza a reinar en el edificio se marcha a vivir con él. Al final al contrario que en el libro, Laing no está solo esperando para mudarse al siguiente rascacielos, sino que termina viviendo con Charlotte, su vecina de arriba, en el ático donde antes vivía Royal. El setentero ático del arquitecto, antes con las paredes de color crema, está pintado de gris, color que representa a Laing en el filme [4.4].

La película no corta su trama principal para mostrar las partes de la novela más enrevesadas, los recorridos donde los personajes tardan varias páginas en llegar a su destino, ya que se ven obligados a detenerse en prácticamente todos los rellanos para enfrentarse a un conflicto vecinal. Estas escenas laterales que escribe Ballard, enriquecen el contexto del rascacielos, y muestran que la decadencia ha llegado hasta el último rincón del edificio. En la película, Wheatley no puede recrear todos los apartamentos distintos por los que pasan los personajes. Tampoco muestra el gran hall del piso 10, donde encontramos el banco, la peluquería, y la licorería que escribe Ballard, ya que no estamos ante un *blockbuster hollywoodiense*. Esta economía, tanto de espacios como de personajes, hace que la figura femenina que acompaña a Laing no es su hermana, sino que es la mujer de Wilder la que pasa a desempeñar ese papel.

En medio de la locura, Wheatley introduce escenas que no aparecen en la novela. Se tratan de escenas catárticas, exageradas. Por ejemplo, tras una fiesta en un apartamento vecino, Laing vuelve a dormir a su apartamento, y sueña que baila con cinco azafatas en el vestíbulo. No hay mención de esto en el libro, pero Ballard describe a Laing como una persona activa sexualmente, con lo que esta escena refuerza este aspecto de la personalidad del doctor. Se genera este contexto con la narración audiovisual.

*"...estamos en la misma planta, eso es lo que importa, al menos hasta que esto explote."*<sup>85</sup>

Al contrario que en la novela, el filme de Wheatley apenas se detiene en la lenta guerra de clanes que Ballard describe y otorga un contexto, al principio social, en la trama. En la cinta, el declive del edificio es más brusco que en la novela. Se va acumulando basura en los pasillos, y aparecen imágenes donde se muestra la presión psicológica que ejerce el edificio. De pronto, el deterioro se acelera, la locura en los personajes principales escala desde asesinatos a mascotas, orgías

---

<sup>85</sup> Diálogo entre un vecino y Laing, minuto 65 del filme.





4.5



4.6

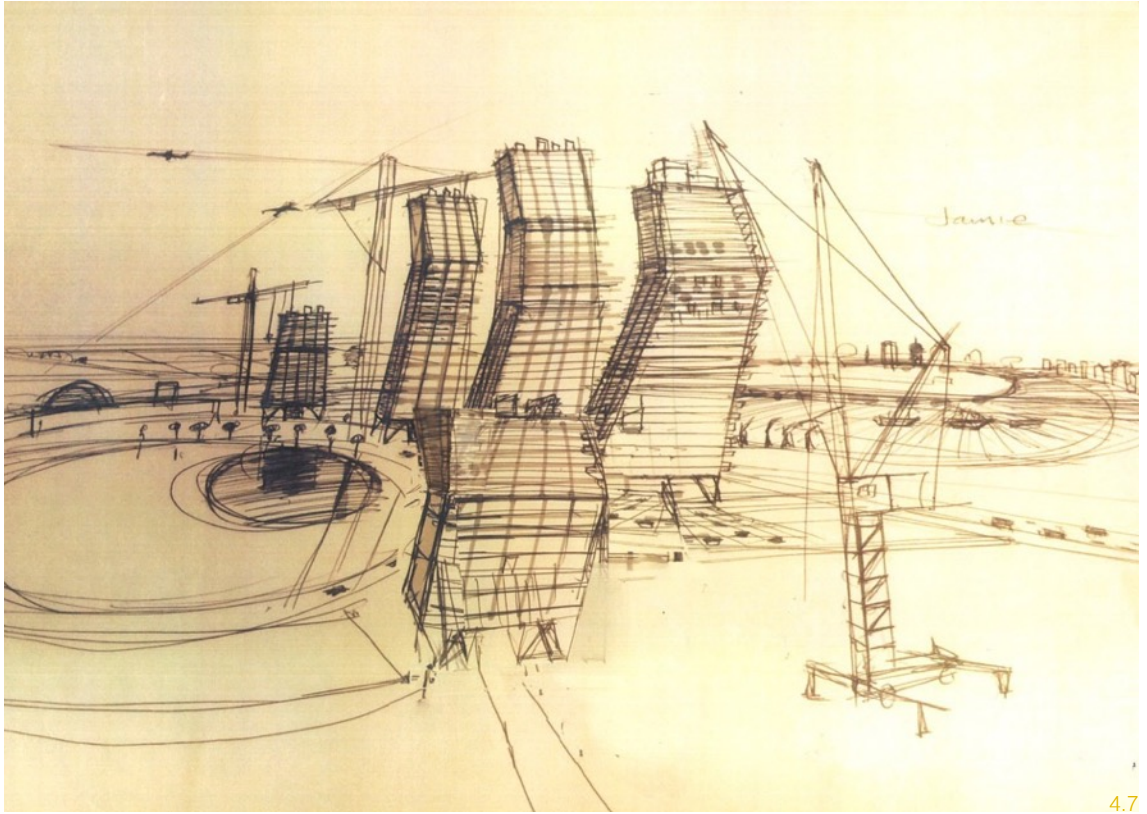
*Narrativa audiovisual que escenifica el camino a la locura que Laing experimenta*

multitudinarias y la demencia sádica. Se forman los distintos clanes en el edificio, y la parte superior es dominada por el ginecólogo Pangbourne. Tras la muerte del joyero, empieza una sucesión de imágenes que nos muestra a Laing intentando seguir con su rutina mientras el edificio sucumbe poco a poco en la anarquía. La comida empieza a estropearse en el supermercado, se corta el suministro de agua y el edificio empieza a hacer efecto en Laing, que tiene una pelea con otros vecinos cuando se encuentra en el ya desvalijado supermercado cogiendo los últimos botes de pintura. Cuando regresa a su apartamento, lo hace en una escena con un *travelling*<sup>86</sup> donde la cámara gira 360 grados en *slow motion*, reflejando la enajenación que está sufriendo el protagonista [4.5/6]. La escena final de esta secuencia se trata de la catarsis de Laing pintando su apartamento de gris. Esta parte marca el punto de inflexión en el declive del edificio, a partir de ahora, se presenta una imagen del edificio totalmente en ruinas, coincidiendo con la descripción de Ballard del rascacielos hacia el final del libro.

Bajo mi punto de vista, la película es una buena adaptación de Ballard. Los cambios introducidos por Wheatley no diluyen el argumento, sino que lo simplifican para poder resumirlo en los 114 minutos que dura el filme. *High-Rise* es la sexta película dirigida por Wheatley, y deja su firma con escenas abstractas e imágenes *gore*. Su filmografía gira en torno a la violencia, la muerte, así como el análisis de los personajes, y como cambian a lo largo de la historia, para llegar en la mayor veces de los casos, a un éxtasis de violencia injustificada. Estas aptitudes le convierten en el director ideal para interpretar las ideas *ballardianas*. Si bien es cierto, pienso que hay demasiada simplificación del proceso que lleva al edificio a la ruina. Ballard explica en un gran número de situaciones la atmósfera del edificio; como poco a poco el edificio va fallando y provocando mal estar entre los vecinos, que van adquiriendo un comportamiento cada vez menos empático, para llegar a un clímax de locura y violencia donde no importan los actos ni las consecuencias, ya que nunca van a abandonar el rascacielos.

---

<sup>86</sup> Desplazamiento horizontal de la cámara sobre la superficie en que se desarrolla la acción.



4.7  
*Primeros bocetos donde ya aparece la inclinación característica del rascacielos*



4.8  
*Maqueta del diseño de los apartamentos*

## 4.2 Construyendo el edificio

En el filme de Wheatley, el rascacielos se trata de un personaje más. El cuidado del detalle, junto a las impactantes imágenes generadas por ordenador de las torres dota a la película de una estética propia. Junto con el director de fotografía Laurie Rosie<sup>87</sup>, decidieron filmar la película en digital, ya que ambos habían desarrollado su carrera rodando de este modo, y les permitía una grabación más rápida. El set estaba iluminado 360 grados, lo que les permitía una total libertad a la hora de moverse en el rodaje<sup>88</sup>.

*"Tenemos que emprender ese recorrido del edificio desde que se ve prístino hasta que está destruido"*<sup>89</sup>

El diseño de producción estaba a manos de Mark Tildesley, que ha trabajado en películas como *The Phantom Thread* (Paul Thomas Anderson, 2017), *T2: Trainspotting* (Danny Boyle, 2017) y *Code 46* (Michael Winterbotton, 2003), entre otras. Sus dos colaboradores principales fueron los artistas gráficos Michael Eaton y Felicity Hickson<sup>90</sup>. Este equipo fue el encargado de convertir un centro deportivo y una nave industrial en un puerto en el rascacielos de Ballard. Tuvieron que diseñar todo lo que aparece en pantalla; desde la alcachofa de la ducha y los cigarrillos que fuman sin parar, hasta cada producto que aparece en el supermercado, y obviamente, el exterior del rascacielos, ya que Wheatley les pidió un portfolio donde apareciera cada detalle del edificio<sup>91</sup> [4.8].

*"Empezamos con la obra de Le Corbusier, observando la Unité d'habitation de Marsella - una preciosa obra de arquitectura. Y al Barbican, que empezó en los 60 pero se siente de los 70"*<sup>92</sup>

---

<sup>87</sup> Ya había colaborado con Wheatley en *Kill list* (2011), y lo haría en la película posterior a *High-Rise*, *Free Fire* (2016).

<sup>88</sup> Jenelle Riley, *How High-Rise director Ben Wheatley got Tom Hiddleston, his other actors to take high risks*, Variety, 29-04-2018 [<https://variety.com/2016/film/features/high-rise-ben-wheatley-challenges-tom-hiddleston-1201763236/>] consultada a 27 de julio de 2018.

<sup>89</sup> Thomas Page, *Retromania: Dentro de "High-Rise": la pesadilla brutalista de JG Ballard*, CNN, 16-03-2016 [<https://cnnespanol.cnn.com/2016/03/16/retromania-dentro-de-high-rise-la-pesadilla-brutalista-de-jg-ballard/>] consultada a 04 de agosto de 2018.

<sup>90</sup> "Inside High-Rise" Entrevista a Michael Eaton y Felicity Hickson por el grupo *Creative Review* [<https://architexturez.net/pst/az-cf-177541-1457767722>] consultada a 25 de julio 2018

<sup>91</sup> El equipo de diseño de producción abrió una página web para la promoción de la película [<http://www.anthonroyalarchitecture.co.uk/>], donde se avanzaban diseños e imágenes. La página se encuentra cerrada actualmente.

<sup>92</sup> Dominic Preston, *Film + Entertainment - Interview*, Candid Magazine 18-03-2016 [<https://candidmagazine.com/mark-tildesley-interview/>] consultada a 25 de julio de 2018.





4.9

Torre Woermann



4.10

Storyboard

La impactante imagen del exterior del rascacielos es quizá la que se queda en la memoria del espectador<sup>93</sup>. Una trabajada CGI nos muestra un rascacielos que se inclina hacia dentro en su cuarto superior, cuya oscura y amenazante silueta se recorta delante del atardecer. Quien haya leído la novela, se dará cuenta que la forma exterior del rascacielos dista de corresponder a la descripción de Ballard de su edificio, como veremos más tarde en el análisis comparativo entre la descripción y la figuración.

Wheatley tenía claro como quería que fuera la estética general del edificio, realizó unos 700 dibujos que conformaron el *storyboard* [4.10], y después se reunió con Tildesley, que le comentó su idea de tener pilares inclinados en los espacios, que le diera una imagen común a todas las plantas del edificio<sup>94</sup>. Las directrices que Wheatley dio a su equipo de diseño a la hora de dar forma al edificio permitían un diseño más libre, que aunque no reflejara fidedignamente el edificio *ballardiano*, causara impresión al público. Parafraseando al escritor, Wheatley buscaba cinco bloques megalíticos que formaran una mano hundida en la tierra. Ballard repite cuatro veces la palabra “grada” para referirse a la fachada, además de describir situaciones que suceden entre balcones que únicamente pueden tener lugar en un graderío, con lo que los primeros bocetos del proyecto muestran piezas que nacen inclinadas y se doblan hacia el otro lado en los últimos pisos [4.7]. Antes de realizar la CGI, Wheatley les pidió los planos de los diferentes pisos para ver como se verían juntos. Tildesley trabajó con un joven arquitecto para poder levantar la torre.

*“Se trata de un edificio CG, no nos escondemos de eso. Esto rompe mi regla sobre los CG, que es un 70% real, 30% aumento. Pero luce excelente”<sup>95</sup>*

A la hora de escoger un lugar para grabar los interiores, Wheatley visitó edificios donde pensó que podría ubicar la distopía de Ballard, como el Red Road estate en Glasgow, el Barbican Centre de Londres, o la Librería Central de Birmingham pero todos eran inaccesibles de algún modo u otro.<sup>96</sup> Fue en Bangor, una pequeña ciudad muy próxima a Belfast, en Irlanda del Norte, donde encontraron tres localizaciones cercanas entre sí perfectas para el rodaje. Se tratan del Jardín amurallado del Castillo de Bangor, la terminal Stena, en el puerto de Belfast y el Bangor Leisure Center, donde poder recrear todos los escenarios necesarios.

---

<sup>93</sup> Aunque ni el director ni nadie del equipo se ha pronunciado sobre esto, la Torre Woermann [4.9] (Ábalos y Herreros, 2005) en Gran Canaria parece el referente más directo del diseño final del rascacielos.

<sup>94</sup> Anna Winston, *High-Rise is “not a criticism of post-war architecture” says director Ben Wheatley*, 25-03-2016 [<https://www.dezeen.com/2016/03/25/high-rise-movie-not-a-criticism-of-post-war-architecture-interview-director-ben-wheatley/>] consultada a 04 de agosto de 2018.

<sup>95</sup> Michael Rosser, *Ben Wheatley talks building “High-Rise”*, ScreenDaily, 07-09-2015 [<https://www.screendaily.com/features/ben-wheatley-talks-building-high-rise/5095140.article>] consultada a 04 de agosto de 2018.

<sup>96</sup> *Retromania: Inside High-Rise. Ballard’s Brutalist nightmare* Publicado por Thomas Page, CNN, 15-03-2016 [<https://edition.cnn.com/style/article/high-rise-film-ben-wheatley/index.html>] consultada a 24 de julio de 2018.





Jardín Amurallado



Puerto de Belfast



Bangor Leisure Center

*“Buscamos a lo largo del país edificios brutalistas, pero la mayoría habían sido destruidos o engalanados, aquellos que eran adecuados estaban ocupados todo el día. Pero encontramos este centro deportivo en Bangor (...) que tenía piscina, pistas de squash y espacio para construir el set”* <sup>97</sup>

Las escenas donde vemos el jardín de la terraza, están rodadas en este jardín amurallado [4.11], completadas mediante CGI para elevar este remanso verde a cuarenta pisos de altura. El jardín es un cuadrado dividido en cuatro secciones, cada una con sus propios tipos de plantas. Fue construido durante la década de 1840<sup>98</sup>.

El resto de la película se rueda en interiores. La antigua terminal de pasajeros del puerto de Belfast, sirvió gracias a su gran luz como estudio donde construir los decorados.. Su vasto aparcamiento sirvió como el propio del rascacielos, y el edificio de la terminal contaba con un gran espacio interior con el techo alto, que le permitió construir los sets como del vestíbulo, el ático, y el supermercado<sup>99</sup> [4.12].

El resto de escenarios en la película son filmados en el Bangor Leisure Center, situado en la misma calle que el Jardín amurallado. Se trata de un edificio brutalista diseñado por el arquitecto Hugo Simpson en 1970 [4.13]. El complejo contaba con pistas de squash y una piscina [4.14], que se adaptaron para el rodaje. Las escenas en los apartamentos también se grabaron aquí. Wheatley se encontró con un reto a la hora de tener que recrear tantos apartamentos diferentes con el presupuesto que tenía, para ello, junto con el equipo de diseño de producción, decidieron que seguirían con la separación en tres clases sociales de Ballard, y que identificarían a cada una de ellas con código de colores. El escenario creado por las distintas tipologías de apartamentos y los pasillos era movable, y permitían separarlos y juntarlos de diferente manera<sup>100</sup>.

---

<sup>97</sup> Michael Rosser, *Ben Wheatley talks building High-Rise*, ScreenDaily, 07-09-2015 [<https://www.screendaily.com/features/ben-wheatley-talks-building-high-rise/5095140.article>] consultada a 04 de agosto de 2018.

<sup>98</sup> Visit Ards and North Down: [<https://www.visitardsandnorthdown.com/things-to-do/bangor-castle-walled-garden>] consultada a 11 de agosto de 2018.

<sup>99</sup> Belfast Harbour: [<https://www.belfast-harbour.co.uk/news/from-high-seas-to-high-rise-68/>] consultada a 11 de agosto de 2018.

<sup>100</sup> Dominic Preston, *Film + Entertainment - Interview*, Candid Magazine 18-03-2016 [<https://candidmagazine.com/mark-tildesley-interview/>] consultada a 25 de julio de 2018



### 4.3 High-Rise: Arquitectura y espacio

Cuando nace el cine, la literatura era la fuente cultural y de creación más relevante, y estaba dirigida a las clases con alto nivel que eran capaces de leer. Por el contrario, el cine surge en la ciudad, en las ferias, en el espacio social, fuera de los ámbitos artísticos y para el pueblo. Hasta los años 70, el cine no logra el reconocimiento social e intelectual que tiene la literatura, cuando el séptimo arte trasciende la transparencia narrativa del cine clásico. Tras unas primeras generaciones de cineastas que, salvo excepciones, no contaban con una cultura literaria sólida, los directores que comenzaron su carrera en la década de los 70, como Martin Scorsese, Mel Brooks, Michael Cimino o Steven Spielberg entre una larga lista, rodaron cine con un bagaje literario mayor<sup>101</sup>.

La adaptación de una novela al cine es siempre un ejercicio complicado. No hay reglas pautadas para el éxito, y excepto en algunos casos, lo común es rechazar las adaptaciones, bien porque la película simplifica o resume demasiado las tramas, bien porque la interpretación no está ligada al espíritu que quiere transmitir la novela, o bien porque se tratan de adaptaciones más libres, que solo toman el texto como base. La crítica de cine tradicional, y el público general, cataloga de buena adaptación aquella que es fiel a la novela, ya que el espectador abandona la sala con la sensación de haber visto en la gran pantalla el libro que le gusta.

Esta es la tarea a la que hicieron frente Wheatley y su equipo de producción a la hora de construir el rascacielos. Las descripciones de Ballard del rascacielos no son concretas a la hora de *construir* el edificio, no define una forma específica para el edificio, ni detalla los colores de ninguna habitación, pero sí establece una secuencia de espacios a lo largo del edificio que ayudan a configurar la imagen real del mismo, y como se relacionan unos con otros.

El objetivo es el de analizar cómo es la descripción que Ballard hace del espacio y la arquitectura, cuál es el nivel de detalle y concreción, cuánto deja abierto a la imaginación, y cómo de fiel es la traducción a imagen real y espacio tridimensional en el filme: qué elementos perduran, cuáles se sustituyen, cuáles se modifican y qué efectos tiene esto sobre la atmósfera del film. Para ello, se acompañaran las descripciones de Ballard, tanto arquitectónicas, como atmosféricas de los espacios con un fotograma correspondiente en el filme, con el fin de analizar la interpretación de Wheatley.

---

<sup>101</sup> -José Luis Sánchez Noriega, Comunicar, Vol 17, 2001, Revista Científica de Comunicación y Educación, Madrid: Grupo Comunicar pp. 65-69

-José Luis Sánchez Noriega, De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación, Barcelona: Paidós Ibérica, S.A. 2000.

## High-Rise (2015)<sup>102</sup>



<b>Director:</b>	Ben Wheatley
<b>Guión:</b>	Amy Jump
<b>Duración:</b>	1 hora, 59 minutos
<b>Elenco:</b>	Tom Hiddleston Jeremy Irons Luke Evans Sienna Miller Elisabeth Moss
<b>Equipo:</b>	
Montaje	Ben Wheatley
Diseño de producción	Mark Tildesley
Dirección de fotografía	Laurie Rose
Música	Clint Mansell
Decoración	Paki Smith
Vestuario	Odile Dick
<b>Producción:</b>	Jeremy Thomas
<b>Distribuidora:</b>	Magnolia
<b>Fecha de estreno:</b>	13-09-2015 (TIFF)
<b>Estreno en salas:</b>	18-03-2016 (Inglaterra)
<b>Idioma:</b>	Inglés



fotograma inicial del filme

<sup>102</sup> Box Office Mojo [<https://www.boxofficemojo.com/movies/?page=intl&id=highrise.htm>] consultada a 27 de julio de 2018.

Internet Movie Data Base [<https://www.imdb.com/title/tt0462335/>] consultada a 04 de julio de 2018.

## Los espacios descritos en *High-Rise*

*“With its forty floors and thousand apartments, its supermarket and swimming-pools, bank and a junior school -all in effect abandoned in the sky- the high-rise offered more than enough opportunities for violence and confrontation” p.1*

---

Este archivo cataloga los espacios recreados por Ben Wheatley, y relaciona las descripciones *ballardianas* del espacio arquitectónico con fotogramas del filme, para realizar un análisis comparativo. Las descripciones han sido citadas de la novela en inglés, ya que considero importante estudiar esta comparación con el texto en el idioma original.

Versión inglesa:

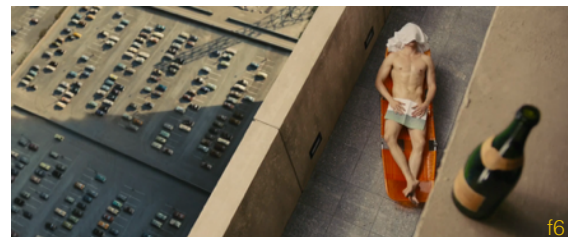
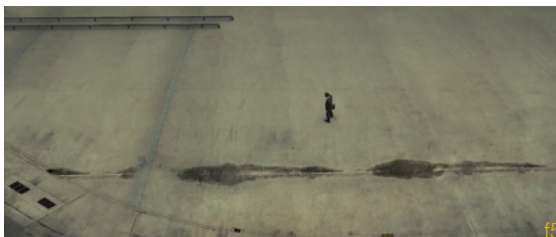
James Graham Ballard, *High-Rise*, 24ª ed. Londres: Fourth State, 2004.





1- "...one of the five identical units in the development project and the first to be completed and occupied. Together they are set in a mile-square area of abandoned dockland and warehousing along the north bank of the river. The five high-rises stood on the eastern perimeter of the project, looking out across and ornamental lake -at present an empty basin surrounded by parking-lots and construction equipment. On the opposite shore stood the recently completed concert-hall, with Laing's medical school and the new television studios on either side. The massive scale of the glass and concrete architecture, and its striking situation on a bend of the river, sharply separated the development project from the rundown areas around it" pp.3-4

2- "Laing lay back on his balcony, watching the dusk fall across the façades of the adjacent blocks. Their size appeared to vary according to the play light over their surfaces. Sometimes, when he returned home in the evening from the medical school, he was convinced that the high-rise had managed to extend itself during the day. Lifted on its concrete legs, the forty-storey block appeared to be even higher, as if a group of off-duty construction workers from the television studios had casually added another floor. The five apartment buildings on the eastern perimeter of the mile-square project together formed a massive palisade that by dusk had already plunged the suburban streets behind them into darkness" p.9



3- "Anthony Royal and the architects who had designed the complex could not have foreseen the drama of confrontation each morning between these concrete slabs and the rising sun" pp.19-20

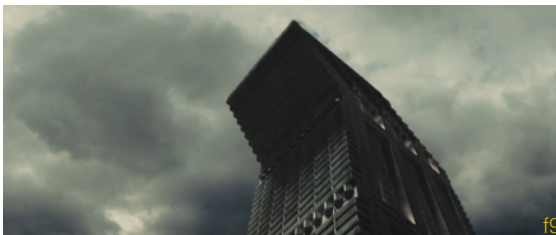
4- "The spectacular view always made Laing aware of his ambivalent feelings for this concrete landscape. Part of its appeal lay all too clearly in the fact that this was an environment built, not for man, but for man's absence" p.28

5- "At first Laing found something alienating about the concrete landscape of the project -an architecture designed for war, on unconscious level if no other. After all the tensions of his divorce, the last thing he wanted to look out on each morning was a row of concrete bunkers. However, Alice soon convinced him of the intangible appeal of life in a luxury high-rise" p.5

## Contexto y exterior

Ballard describe el área donde se sitúan las torres de manera precisa. Emplea medidas exactas, para crear la imagen de esta gran extensión de hormigón vacía, de donde surgen estos edificios como dedos de una mano. Es únicamente en los fotogramas 1 y 2 donde vemos el rascacielos en su contexto, ambas escenas utilizan la misma CGI, con distinto zoom e iluminación.

En la novela vemos los pensamientos de Ballard sobre la arquitectura brutalista, la alienación y el atractivo del hormigón en partes iguales (4,5). Wheatley consigue reflejar esta ambigüedad, nos enseña a Laing perdido en este mar de cemento (f5), pero a la vez la elegancia de estas torres de concreto (f4), y el glamour de este material (f15-f18).



6- "This over-priced cell, slotted almost at random into de cliff face" p.1

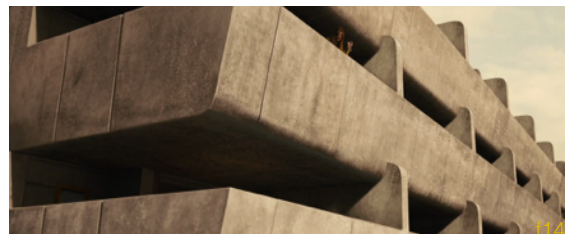
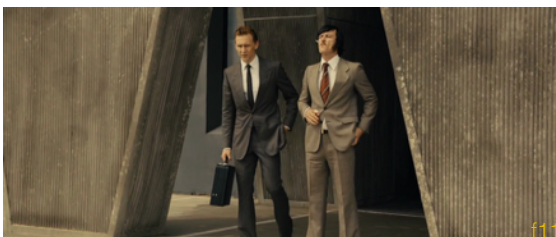
7- "The entire 10th floor was given over to a wide concourse, as large as an aircraft carrier's flight-deck, which contained a supermarket, bank and hairdressing salon, a swimming-pool and gymnasium, a well-stocked liquor store and a junior school for the few young children in the block. High above Laing, on the 35th floor, was a second, smaller swimming-pool, a sauna and a restaurant" p.4

8- "The tier of balconies rose through the clear sunlight, potted plants thriving behind the railings" p.54

9- "He would build his dwelling-place where he was, with this woman and in this cave in this cliff face" p.138

10- "Their real opponent was not the hierarchy of residents in the heights far above them, but the image of the building in their own minds, the multiplying layers of concrete that anchored them to the floor" p.77

11- "The lobby was blocked by a barricade of furniture, and he turned into the corridor that served the ten apartments in the northern wing of the building" p.214



12- "Strong winds circulated around the open plazas of the development project, buffeting the lower floors of the apartment building as they swirled through the concrete legs" p.65

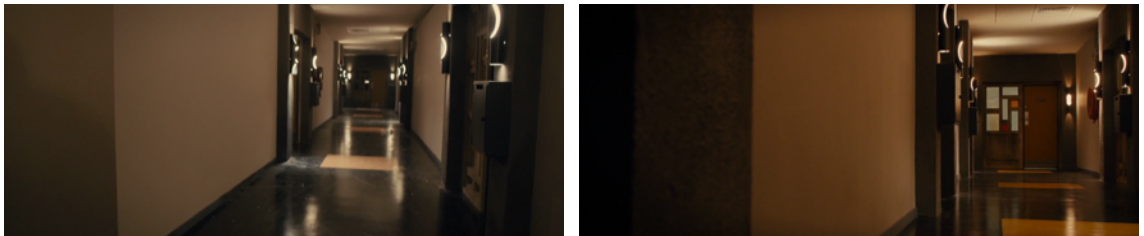
13- "Lowering his eyes from the roof, he saw that his wife, fifty feet above him, was watching from the balcony of their apartment p.92

14- "Looking up at the endless tiers of balconies, he felt uneasily like a visitor to a malevolent zoo, where terraces of vertically mounted cages contained creatures of random and ferocious cruelty" p.143

## El edificio

Es a la hora del diseño del propio edificio donde Wheatley y su equipo se toman una mayor libertad. Si comparamos el edificio descrito por Ballard, con la imagen exterior de la CGI, y cómo es el edificio por dentro, encontramos que no se corresponden entre sí. Ballard habla de dos plantas de servicios, una en el piso 10, y otra en el piso 35. En los fotogramas 1, 2 y 7 vemos como el edificio rompe su ritmo de balcones para situar estas plantas con los equipamientos. En la CGI del filme, desde el exterior apreciamos tres plantas de servicios, situadas en los pisos 10, 20 y 35 (a pesar de esto, como vemos en el fotograma 44, 51 y 53, Wheatley sitúa la planta de servicios en el piso 30). Esta decisión, es meramente estética, ya que divide el edificio en una serie de bloques con una marcada separación. Esto afecta al sentido que se tiene del edificio en cuanto a las tres clases sociales que lo habitan, ya que en la novela, el rascacielos está dividido en tres partes únicamente, una para cada estrato social.

Para situarnos en corredores de distintos pisos, Wheatley utiliza el mismo *set* pero emplea una iluminación diferente, suave y con colores apagados para los pisos inferiores, y más viva cuando estamos en los pisos superiores.



*Ballard no detalla en ningún momento cómo son estos corredores, más allá de la moqueta en el suelo en los pasillos de los pisos superiores, que no aparecen en el filme.*

En la cita 7, Ballard enumera los servicios del edificio en la planta 10. Este tipo de espacios de conexión no queda retratado en el filme, ya que la acción de la película, al contrario que en muchas partes de la novela, ocurre en estancias cerradas, dejando los corredores únicamente como zonas de llegada a estos espacios.

Con respecto al tamaño del edificio de Wheatley, es sustancialmente más pequeño de lo que debería, no en altura, sino en planta. La novela habla de 1000 apartamentos, basándonos en la CGI, se podría decir que el edificio podría albergar alrededor de 600. Habla de 10 apartamentos por cada ala del edificio (11). En el rascacielos de la película, vemos como puede haber dos pasillos, pero cada fachada del edificio tiene 7. De nuevo, la decisión es estética, para albergar el número que Ballard dicta para el edificio, el edificio perdería su huella cuadrada y esbeltez.

No vemos las barandillas metálicas de Ballard (8), ya que no responde a la estética del edificio de Wheatley, e implicaría diseñar que pasa entre los barrotes (f14).

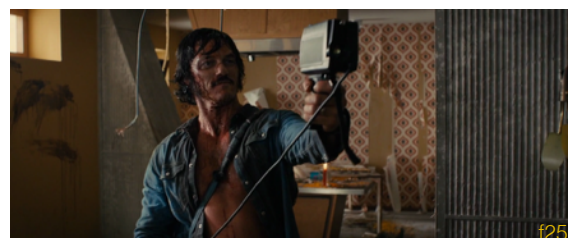




15- "The living-room carpet was speckled with foam and broken glass" p.2

16- "Here, on the other hand, the dimensions of his life were space, light and the pleasures of a subtle kind of anonymity" p.4

17- "The apartment has been expensive, its studio living-room and single bedroom, kitchen and bathroom dovetailed into each other to minimize space and eliminate internal corridors" p.5



# Apartamentos

Sobre la distribución de los apartamentos, únicamente encontramos una descripción morfológica (17) sobre cómo las estancias están encajadas unas con otras para eliminar los pasillos. Wheatley y su equipo deciden entregar al espectador un folleto con las normas del uso del edificio, donde vemos en la portada el plano del apartamento (f21). Al ver este plano, es cuando vemos que no tiene ninguna relación el edificio de la CGI con el edificio "real". La fachada del rascacielos sugiere unos pisos regulares, unas pastillas que se disponen a lo largo de un pasillo, siguiendo un esquema similar a la Unidad de Habitación de Le Corbusier. En el plano del apartamento vemos una cosa totalmente distinta. Una tipología de apartamento imposible de repetir en una serie, y que mucho menos daría una fachada como la que vemos desde los primeros fotogramas exteriores.

Los otros apartamentos que vemos son el de Wilder (f22,f23) y el de Charlotte (f24, f25). Se trata del mismo escenario donde se rueda el apartamento de Laing, pero que mediante la decoración adquieren atmósferas diferentes. El hecho de ver sólo una única tipología de apartamento, refuerza lo comentado anteriormente; la falta de relación entre la imagen generada por ordenador y la imagen capturada por la lente.

Los fotogramas f24 y f25 son una muestra de como Wheatley acelera en su película, Entre ambos, hay diez minutos de diferencia. En estos diez minutos, vemos una secuencia donde Wilder rapta a Charlotte, y otra donde los miembros de la clase alta del edificio mantienen una decisión. Al volver al apartamento de Charlotte, ha pasado de estar en buenas condiciones a estar como el resto del edificio; el espectador debe suponer que han debido de suceder una serie de eventos que han terminado con la casa en ese deplorable estado.

Debido al limitado presupuesto, es lógico que solo veamos un tipo de apartamento. Esta serie de apartamentos, aunque imposible si lo trasladamos al exterior, no contradice a Ballard, ya que no habla en ningún momento de que existan diferentes tipologías de viviendas, excepto los dos *penthouses* del ático.





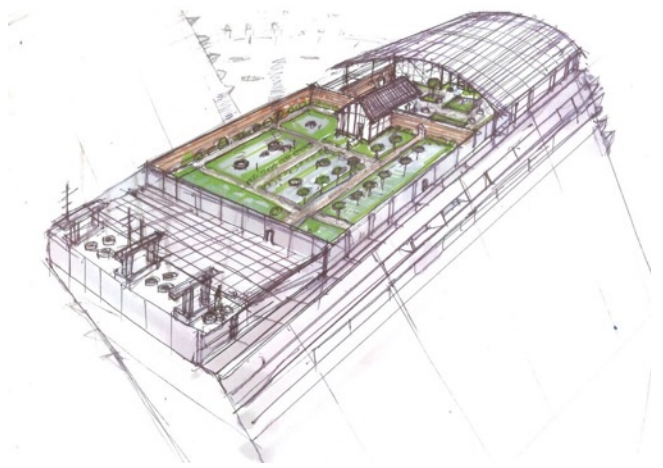
- 18- "At either end of the floor were two penthouse apartments, the north corner occupied by Anthony Royal, the other by the jeweler and his wife" p.54
- 19- "The french windows swung in the early evening air. The Alsatian had escaped, hunting by itself on the five-hundred-feet-long observation deck" p.109
- 20- "Royal sat back as Mrs Wilder served him. Since his own kitchen lacked any equipment all his meals were prepared in the apartment next door" p.191.
- 21- "Twenty yards away, children were playing in the sculpture garden. The doors, chained for so long to exclude them, were now wide open, and Wilder could see the geometric forms of the play-sculptures, their vivid colors standing out against the white walls" p.238
- 22- "He pushed back the rusty gates of the sculpture-garden. (...) Royal began to scatter the grains among the concrete tunnels and geometric forms of the play-sculptures" p.111
- 23- "For all his professional identification with the high-rise as one of its architects, Royal's contribution had been minor, but sadly for him had concerned those very sections which had borne the brunt of the residents' hostility -the 10th floor concourse, the junior school, the observation roof with its children's sculpture-garden, and the furnishing and design of the elevator lobbies. Royal had gone to immense care in the choice of wall surfaces, now covered with thousands of aerosolized obscenities" p.95
- 24- "Through the windows he watched the light fading across the curtain-walling of the nearby high-rises" p.99



- 25- "From the drawing-room windows Royal looked down into the parking-lot" p.104



- 26- "His apartment was empty, the high-ceilinged rooms deserted" p.195
- 27- "Between the bedrooms a private staircase led upwards to another chamber, and a small suite of rooms overlooking the roof" p.236



## Ático y jardín terraza

Es en el último piso donde encontramos la mayor diferencia respecto a la descripción *ballardiana*. En la novela, en el piso 40 hay dos viviendas, una donde vive Royal, y en la otra el joyero (18). La terraza mirador, es para el uso de todos los vecinos, y hay una jardín con esculturas pintadas con colores vivos donde los niños suelen subir a jugar (21).

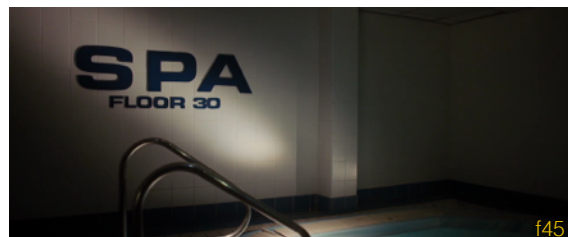
En el filme, el diseño de toda esta terraza es diferente. Para empezar, solo hay un un apartamento en esta planta, de una sola altura, a diferencia del ático dúplex descrito en la novela (27). El personaje del joyero, no es relevante en la película, y de compartir terraza con Royal, el diseño del equipo de producción habría sido muy diferente al actual. En la película, la terraza no es de acceso público. De serlo, el ascensor no podría subir directamente a casa de Royal (f26), sino que se requería un primer vestíbulo que diera acceso a la terraza y al apartamento (o apartamentos si hubieran querido ubicar aquí la vivienda del joyero). Tampoco existe en la película el jardín con esculturas, pero sí aparece un largo y estrecho mirador que corona la fachada del rascacielos.

El estudio de Royal se trata de un pequeño edificio de tradición rural (f29), que recuerda a la casa del científico Rotwang, en la *Metropolis* de Fritz Lang; un pequeño edificio rústico que destaca en el contexto de la modernidad. No hay ninguna descripción en la novela de cómo es este estudio, pero su ubicación en esta planta difiere con la que establece Ballard. En la novela, ha de estar situado en un lateral, ya que sus ventanas miran al parking (24-25). En el filme, las ventanas de esta pequeña cabaña miran a la propia terraza y al huerto (f27-f31). El interior del despacho de Royal es totalmente aséptico, y encontramos trabajando a este arquitecto-dios que vive en la cima de su obra en un espacio blanco, que representa el arquetipo de la modernidad (f30). Los dibujos que nos enseña Wheatley del proyecto no corresponden al modelo final del rascacielos que vemos en la CGI, sino que vemos un rascacielos con las cuatro fachadas iguales (f32), que se podría asemejar más al descrito por Ballard, si tenemos en cuenta los 1000 apartamentos del edificio. Estos dibujos efectistas (f33), hacen parecer a Royal cómo el auténtico arquitecto del conjunto, pero en realidad, su intervención en el diseño de las torres es mínima (23).





28- "Usually deserted at this hour, the swimming-pool was packed with residents playing the fool in the water, pushing each other to the tiled verge and splashing the changing stalls" p.72  
 29- "Through the windows around the swimming-pool he could see the towers of the four high-rise blocks nearby, suspended like rectilinear clouds within the afternoon sky" pp.228-229



## Servicios

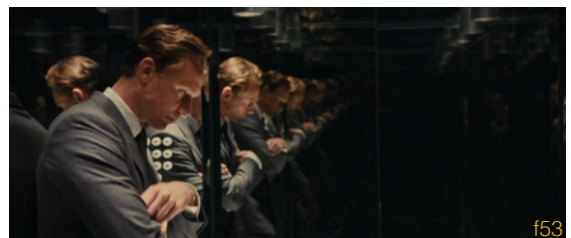
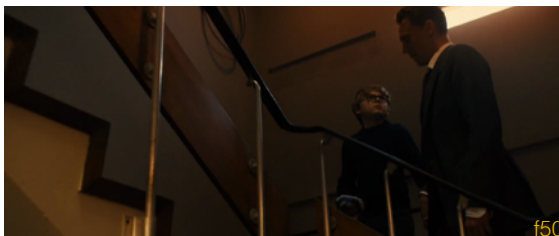
El rascacielos original tiene dos plantas de servicios y equipamientos que le permiten a Ballard más flexibilidad a la hora de crear situaciones, también acentúa más la diferencia entre las clases, ya que el piso 10 están los servicios comunes, como el supermercado, el banco, la licorería, la piscina, la peluquería, mientras que en el 35 encontramos el spa, una piscina más exclusiva, o el gimnasio. Wheatley reúne muchos de estos equipamientos en la planta 30 (no señala a que altura encontramos el supermercado), ya que no puede levantar tantos escenarios diferentes.

En la novela, aparece este gran hall desde el cual llegamos a la piscina. En la cinta, esta piscina se trata de la piscina cubierta del Bangor Leisure Center, y el acceso se produce a través de unas escaleras imposibles en el edificio de Wheatley (f38,f39). Por otra parte, sí que sitúa los vestuarios al lado de la piscina, del mismo modo que se encuentran en la novela (28, f36).

El resto de equipamientos que vemos en la película, no están descritos en el libro, sino que se tratan de espacios donde suceden acciones. Wheatley y su equipo mantienen la misma estética en estos para darle sentido de conjunto a todas las localizaciones. En el supermercado, vemos de nuevo la estructura angular con este hormigón texturizado. Tanto las paredes del supermercado como del gimnasio están pintadas con el color crema empleado en el resto del edificio, y mantienen la estética setentera de todos los sets.



30- "When he woke he was lying outstretched on a sofa in the ground-floor entrance lobby. Fluorescent lights shone around him, reflected in the glass ceiling-panels (...) he wandered away from the sofa towards the entrance and steadied himself against the glass doors" p.91



31- "He massaged his bruised arm. At least three or four people were waiting for him, ostentatiously tapping their clubs on the metal railing" p.85

32- "Wilder waited as the elevator descended cumbrously down its shaft. The size of a carrier's aircraft lift, it had been designed to carry kitchen-appliance islands, bathroom units, and the huge pop-art and abstract-expressionist paintings favored by the residents of the high-rise. As he pulled back the steel grille he noticed a thin-shouldered young woman hiding behind the control panel" pp.86 - 87

33- "Wilder looked up at the skylight sixty feet above his head. The rectangle of white sky became more and more unreal as it drew closer, like the artificial ceiling of a film set" p.223

34- "The staircase was carpeted, muffling the tread of his boots, and he was too distracted by the sounds of his own breathing to notice that the walls around him had been freshly painted, their white surfaces gleaming in the afternoon sunlight like the entrance to an abattoir" p.229

35- "The only access to them was through the private outside entrance to which Wilder did not have a key" p.66

## Hall principal

Ballard únicamente habla del material de este espacio. Lo describe como un espacio que debería estar muy iluminado por el reflejo de la luz en sus superficies acristaladas. Al ser un decorado, no vemos el techo, pero de hacerlo, dudo que viéramos los paneles de cristal de los que habla el escritor, ya que sería de hormigón, posiblemente con la misma textura de líneas verticales que vemos a lo largo de todo el edificio, y le dan una sensación de relación a todos los espacios del filme.

## Comunicación vertical

Wheatley no desarrolla la acción en las escaleras, rellanos y corredores del edificio, como sí haría Ballard. En la novela hay tres tipos de ascensores: los de los pisos 1 al 35, los ascensores privados para los que viven en la parte más alta, y los montacargas (32). Aquí Wheatley reduce el número de ascensores en relación al tamaño de su edificio, ya que en la novela Ballard habla de una segunda entrada reservada para la clase superior, desde la que se llega a sus propios ascensores. En el filme, vemos el montacargas cuando llega la mudanza de Laing (f52), y el único ascensor que Wheatley recrea para todos los vecinos (f53).





#### 4.4 Espacio (d)escrito vs Espacio fílmico

El edificio descrito por Ballard es un edificio de gran tamaño, complejo, con distintos accesos, y un sistema de corredores que sirven a 1000 apartamentos. Recrear este edificio al pie de la letra hubiera requerido un presupuesto mucho mayor, y resulta innecesario para situar la trama en la que decide centrarse la película. Wheatley, además, no disponía de toda la información necesaria para levantar el rascacielos, ya que Ballard consigue el protagonismo del edificio no definiéndolo al detalle, sino creando una atmósfera de presión psicológica a través de él.

Con los medios de los que disponía, Wheatley toma las indicaciones del escritor, pero no vemos que esto le restrinja a la hora de diseñar el edificio, ya que toma decisiones en pro de la estética. La elección de los colores, tono claros, apagados, que funcionan perfectamente al lado del gris del hormigón es realmente importante a la hora de darle una imagen única al edificio. El uso de pilares angulares fue decisión del director de producción Mark Tildesley. Esta extraña estructura, que encontramos en muchos de los escenarios, consigue ubicar al espectador dentro del edificio, esto se ve claro en las escenas del supermercado, donde la presencia del gran pilar triangular nos dice que estamos dentro del rascacielos (f41).

A pesar de la diferencia en el ritmo, la película refleja perfectamente el paso de la utopía a la distopía a través del escenario. Vemos la diferencia entre el edificio al que se muda Laing, reluciente, donde todo parece ir bien, y el escenario dantesco del final. El hecho de rodar la película en escenarios que han diseñado y construido previamente les da libertad para hacerlo, ya que tienen a su disposición edificios abandonados donde filmar el caos.

Las localizaciones del rodaje no se imponen en la película, ya que Wheatley las emplea como contenedores de sus propios escenarios; excepto cuando vemos las escaleras reales e imposibles en el edificio de Ballard y Wheatley, del Bangor Leisure Center. El Jardín amurallado del castillo de Bangor resulta ser un lugar perfecto para emplazar la terraza, si nos centramos únicamente en el rascacielos de Wheatley. La muralla que lo rodea acentúa la sensación de aislamiento dentro del edificio, y crea imágenes impactantes al recortar la grabación con una CGI que sitúa a este jardín en el piso 40.

En definitiva, Wheatley consigue filmar un edificio que consigue lo mismo que el descrito por Ballard. Un edificio que se impone a sus ocupantes, los cuales sienten la presión de cada lámina de cemento por encima suyo.



## 5. Conclusiones

El trabajo trata de estudiar mediante un ejemplo cómo recrear en una adaptación al cine los espacios descritos en una novela. Para ello, se ha procedido en paralelo a un exhaustivo análisis de la novela y el filme, y a una labor de investigación sobre el contexto de ambas obras.

Resulta conveniente conocer la biografía de Ballard para poder entender el por qué de "*High-Rise*". La novela de Ballard es a mi modo de ver un estudio psicológico del ser humano, de cómo la sociedad puede sucumbir al caos si se dan las condiciones necesarias. En este caso las condiciones, o dicho de otra forma, el contexto que describe Ballard, será la inevitable lucha de clases que se acentúa al separar a la sociedad en alturas y el aislamiento provocado por el modo de vida que trae consigo la modernidad. Es interesante advertir que este contexto proviene en su totalidad de las experiencias vitales del escritor y se trata únicamente del escenario donde transcurre la narración.

La novela nos presenta un futuro cercano y distópico. Existe un amplio catálogo de películas que se sitúan en estos ambientes distópicos, con lo que el estudio de cómo se ha plasmado la arquitectura de la distopía a lo largo de la Historia del Cine resulta esclarecedor. El brutalismo resultó ser el escenario perfecto para localizar este tipo de filmes, debido a la imponente imagen de sus grandes construcciones, la frialdad de sus materiales, y a su vez, a su innegable atractivo. Es por ello por que Ballard, y por lo tanto Wheatley, colocan su edificio en un vasto paisaje de hormigón, donde los personajes son anónimos al resto de la sociedad, y no les afectan sus leyes.

A la hora de conseguir una imagen mental del edificio y sus espacios en el lector, es crucial la manera de presentar dicho espacios; cómo los recorreremos y observamos. Por ello, se ha procedido a recorrer el rascacielos en la novela y el filme, advirtiendo las diferencias entre ambos "caminos". La novela, como es lógico, tiene la libertad de ampliar su contexto contando las distintas situaciones que se dan en todos los pisos. El director y la guionista tuvieron que ser selectivos, ya sea por tiempo o presupuesto, a la hora de adaptar estas situaciones. No ver en el filme el edificio de Ballard en su totalidad no quita que la película funcione perfectamente por sí misma.

Si pasamos a la comparación explícita entre texto-espacio recreado, vemos como Wheatley consigue recrear con maestría la atmósfera *ballardiana* en sus escenarios; un clima de tensión constante entre los vecinos, que pronto desencadena una espiral de violencia y destrucción que llega a todas las zonas de la torre. En cuanto al espacio *per se*, Wheatley y su equipo se toman ciertas libertades a la hora de su diseño. El rascacielos está levantado expresamente para aparecer en la pantalla, para buscar el deleite visual del espectador ante las impactantes CGI's.

Las licencias en el diseño arquitectónico de los espacios de una novela son muchas veces obligadas, ya sea por la imposibilidad de trasladarlos a la pantalla, o por la falta de concreción a la hora de detallarlos. Si analizamos en profundidad la arquitectura de Wheatley, vemos que se trata de una arquitectura imposible, más efectista que efectiva, en contraposición a la arquitectura más masiva y plausible del escritor.

## - Bibliografía

- 1- Beercroft, Julian, For the Love of London : A Companion. Chichester: Summersdale, 2017.
- 2- Sobchack, Vivian Carol, Screening Space : The American Science Fiction Film. New Brunswic: Rutgers University Press, 1997.
- 3- Ballard, James Graham, Crash, Buenos Aires: Minotauro, 1979.
- 4- Ballard, James Graham, Empire of the Sun. Australia: Haper Collins, 2008.
- 5- Isaac Asimov, Foundation, Traducción por Pilar Giralt, Editor digital: Batera. 1952.
- 6- Juan Antonio Ramirez, La arquitectura en el cine. Hollywood, la edad de oro, Madrid: Alianza Editorial, 1993.
- 7- Albrecht, Donald, Architecture on Film. Los Angeles: Hennessey & Ingalls, 2001.
- 8- Antonioni, Michelangelo, Para mí, hacer una película es vivir, trad. de Josep Torrell, Barcelona: Paidós, 2002.
- 9- Töteberg, Michael, Colección (Lo esencial) de... )Fritz Lang, Madrid: T&B Editores, 2006.
- 10- García Gómez, Francisco Juan, La ciudad en el cine: entre la realidad y la ficción, Madrid: Ediciones Cátedra, 2014.
- 11- Fortin, David. Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home, Estados Unidos: Routledge, 2011.
- 12- Hitchcock Henry-Ruseell; Johnson, Philip. El estilo internacional; Arquitectura desde 1922, Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia, 1984.
- 13- Melies, Mallet-Steven, Cinema & Architecture, Londres: British Film Institute, 1997,
- 14- Webb, Lawrence The cinema of urban crisis: seventies film and the reinvention of the city, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2014.
- 15- Revell, Graeme J.G. Ballard: Conversations Excerpt, 1984
- 16- Orte, Jesús María; de Santiago, Pablo, El cine en 7 películas, Madrid: Inversiones Editoriales Dossat, 2002.
- 17- Sánchez Noriega, José Luis, De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación, Barcelona: Paidós Ibérica, S.A. 2000.
- 18- Ballard, James Graham High-Rise, 24ª ed. Londres: Fourth State, 2004.

## - Revistas consultadas

- 1- Studio International Volumen 182, 1971
- 2- Sub Dee Magazine N° 5, Verano de 1997.
- 3- Re/Search n° 8/9 (1984)
- 4- Tony Monk, HLM50+ Towards a Social Architect, Routledge, 2007.
- 5- Fosco Lucarelli & Mariabruna Fabrizi, The Trellick Tower: the fall and rise of a modern monument, San Rocco Magazine Volumen 5, Otoño de 2012, Scary Architects.
- 6- José Luis Sánchez Noriega, Comunicar, Vol 17, 2001, Revista Científica de Comunicación y Educación, Madrid: Grupo Comunicar

## - Sitios web

- 1- James Graham Ballard, A handful of dust, The Guardian, 20-03-2006 [<https://www.theguardian.com/artanddesign/2006/mar/20/architecture.communities>] consultada a 15 de mayo de 2018.
- 2- Real life in the “Tower of Terror” that inspired new Tom Hiddleston movie High-Rise”, David Woode, 26-03-2006 [<https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/real-life-tower-terror-inspired-7634416>] consultada a 4 de junio de 2018.
- 3- Oliver Wainwright, A long way down: the nightmare of JG Ballard's towering vision, 13-03-2016, The Guardian [<https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/mar/13/high-rise-jg-ballard-towering-vision-film-tom-hiddleston>] consultada a 27 de julio de 2018.
- 4- Matt Goldberg, Splice director Vincenzo Natali talks High-Rise and Neuromancer, Collider, 10-05-2010 [<http://collider.com/vincenzo-natali-high-rise-neuromancer/>] consultada a 14 de agosto de 2018.
- 5- Michael Rosser, Ben Wheatley talks building “High-Rise”, ScreenDaily, 07-09-2015 [<https://www.screendaily.com/features/ben-wheatley-talks-building-high-rise/5095140.article>] consultada a 04 de agosto de 2018.
- 6- Michael Rosser, TIFF 2015: Ben Wheatley reveals the story behind High-Rise, ScreenDaily, 13-09-2015 [<https://www.screendaily.com/features/tiff-2015-ben-wheatley-reveals-the-story-behind-high-rise/5093017.article>] consultada a 04 de julio de 2018.



- 7- Tara Brady. High-Rise ambition: why super-produces Jeremy Thomas brought JG Ballard to Belfast, The Irish Times, 21-03-2016 [<https://www.irishtimes.com/culture/film/high-rise-ambition-why-super-producer-jeremy-thomas-brought-jg-ballard-to-belfast-1.2574470>] consultada a 04 de agosto de 2018.
- 8- Jon, High-Rise director Ben Wheatley talks Hiddleston, Kubrick, and Doctor Who, Space, 20-05-2016 [<https://www.space.ca/high-rise-director-ben-wheatley-interview/>] consultada a 06 de agosto de 2018.
- 9- Anna Russell, High-Rise: Filming the “Unfilmable” Ballard, The Wall Street Journal, 05-05-2018 [<https://www.wsj.com/articles/high-rise-filming-the-unfilmable-ballard-1462469027>] consultada a 04 de agosto de 2018.
- 10- Jenelle Riley, How High-Rise director Ben Wheatley got Tom Hiddleston, his other actors to take high risks, Variety, 29-04-2018 [<https://variety.com/2016/film/features/high-rise-ben-wheatley-challenges-tom-hiddleston-1201763236/>] consultada a 27 de julio de 2018.
- 11- Thomas Page, Retromania: Dentro de “High-Rise”: la pesadilla brutalista de JG Ballard, CNN, 16-03-2016 [<https://cnnespanol.cnn.com/2016/03/16/retromania-dentro-de-high-rise-la-pesadilla-brutalista-de-jg-ballard/>] consultada a 04 de agosto de 2018.
- 12- “Inside High-Rise” Entrevista a Michael Eaton y Felicity Hickson por el grupo Creative Review [<https://architexturez.net/pst/az-cf-177541-1457767722>] consultada a 25 de julio 2018
- 13- Dominic Preston, Film + Entertainment - Interview, Candid Magazine 18-03-2016 [<https://candidmagazine.com/mark-tildesley-interview/>] consultada a 25 de julio de 2018.
- 14- Unitfifteen [<http://unitfifteen-archive.com>] consultada a 10 de mayo de 2018
- 15- Internet Movie Data base [<https://www.imdb.com/>] consultada a 30 de mayo de 2018.
- 16- FUGA, Budapest Center of Architecture. [<http://en.fuga.org.hu/playtime-1967-jacques-tati-dir/>] consultada a 13 de junio de 2018.
- 17- The Open University [<http://www.open.edu/openlearn/history-the-arts/history/heritage/trellick-tower>] consultada a 24 de julio de 2018.
- 18- The Avery Review [<https://averyreview.com/issues/17/a-future-now-exhausted>] consultada a 14 de agosto 2018.
- 19- Chris Fross Art [<https://www.chrisfrossart.com/2011/08/jg-ballard>] consultada a 14 de agosto de 2018.

20- TIFF, Toronto International Film Festival [<https://web.archive.org/web/20151222110033/http://tiff.net/festivals/festival15/platform/high-rise>] consultada a 06 de agosto de 2018.

21- Box Office Mojo [<https://www.boxofficemojo.com/movies/?page=intl&id=highrise.htm>] consultada a 27 de julio de 2018.

22- Visit Ards and North Down: [<https://www.visitardsandnorthdown.com/things-to-do/bangor-castle-walled-garden>] consultada a 11 de agosto de 2018.

23- Belfast Harbour: [<https://www.belfast-harbour.co.uk/news/from-high-seas-to-high-rise-68/>] consultada a 11 de agosto de 2018.

## - Documentales

1- Entrevista a Ballard en The South Bank Show 2006, en la cadena inglesa ITV. [<https://www.youtube.com/watch?v=le0tW1y609w>] consultada a 23 de mayo de 2018.

2- Conversation with Fritz Lang (1975). William Friedkin. Estados Unidos.

## - Film citados y visionados para realizar el trabajo<sup>104</sup>

- *High-Rise* (2015, Ben Wheatley)
- *The Empire of the Sun* (1987, Steven Spielberg)
- *Crash* (1996, David Cronenberg)
- *The Atrocity Exhibition* (2000, Jonathan Weiss)
- *A Clockwork Orange* (1971, Stanley Kubrick)
- *L'Inhumaine* (1924, Marcel L'Herbier)
- *The Young Diana* (1922, Albert Capellani)
- *Thaïs* (1917, Anton Giulio Bragaglia)
- *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920, Robert Wiene)
- *Aelita* (1924, Yakov Protozanov)

---

<sup>104</sup> Los títulos subrayados son los que se han visionado para la realización del trabajo.

- *What a Widow* (1930, Allan Dwan)
- *Monte Carlo* (1930, Ernst Lubitsch)
- *Trouble in Paradise* (1932, Ernst Lubitsch)
- *Theodora goes wild* (1936, Richard Boleslawski)
- *Fountainhead* (1949, King Vidor)
- *La Notte* (1961, Michelangelo Antonioni)
- *L'Eclisse* (1962, Michelangelo Antonioni)
- *Metropolis* (1927, Fritz Lang)
- *Things to come* (1936, William Cameron Menzies)
- *A nous la liberté* (1939, René Clair)
- *Fahrenheit 451* (1966, François Truffaut)
- *1984* (1984, Michael Radford)
- *Planet of the Apes* (1968, Franklin J. Schaffner)
- *The lord of the flies* (1990, Harry Hook)
- *Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Cution* (1965, Jean-Luc Godard)
- *Playtime* (1967, Jacques Tati)
- *Robocop* (1987, Paul Verhoeven)
- *Total Recall* (1990, Paul Verhoeven)
- *Code46* (2003, Michael Winterbottom)
- *Kill list* (2011, Ben Wheatley)
- *Sightseer* (2012, Ben Wheatley)
- *A field in England* (2013, Ben Wheatley)
- *Free Fire* (2016, Ben Wheatley)

- **Créditos de las imágenes** (Los fotogramas son capturas realizadas por el autor)

1.1- [<https://www.signature-reads.com/2014/12/the-future-we-hated-to-see-coming-inside-the-mind-of-j-g-ballard/>]

1.2- [<http://www.manser.co.uk/architecture/heathrow-hilton>]

1.3- [<https://architexturez.net/pst/az-cf-177572-1458215966>]

1.4- [[https://es.wikipedia.org/wiki/Barbican\\_Estate#/media/File:Barbican\\_towers.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Barbican_Estate#/media/File:Barbican_towers.jpg)]

1.5- [[https://en.wikipedia.org/wiki/Golden\\_Lane\\_Estate](https://en.wikipedia.org/wiki/Golden_Lane_Estate)]

2.1- [<https://alexaraeburk.wordpress.com/2014/02/24/the-new-urban-culture-out-of-1930s-shanghai/>]

2.2- [[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Leys\\_School](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Leys_School)]

2.3- [<https://en.wikipedia.org/wiki/Shepparton>]

2.4- [<http://www.ballardian.com/brigid-marlin-on-j-g-ballard>]

2.5- [<https://images.gr-assets.com/books/1330051830l/262359.jpg>]

2.6- [<https://www.flickr.com/photos/thehaggerstonian/8395605427>]

2.7- [<https://gr.pinterest.com/pin/491103534337008966/?lp=true>]

2.8- [<http://www.ballardian.com/biblio-the-crystal-world>]

2.9- [<http://www.ballardian.com/crash-and-the-aesthetics-of-disappearance>]

2.10- [<http://www.eyemagazine.com/feature/article/crash-covers>]

2.11- [<http://www.eyemagazine.com/feature/article/crash-covers>]

2.12- [<https://www.bleedingcool.com/2013/08/29/ben-wheatley-to-adapt-jg-ballards-block-war-novel-high-rise/>]

2.13- [<https://www.iberlibro.com/9780743265232/Empire-Sun-G-Ballard-0743265238/plp>]

2.14- [[https://en.wikipedia.org/wiki/Running\\_Wild\\_\(novella\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Running_Wild_(novella))]

2.15- [<https://www.calibanbooks.com/pages/books/s00025985/j-g-ballard/cocaine-nights>]

- 2.16- [<https://www.librosantimateria.com/producto/super-cannes-j-g-ballard/>]
- 2.17- [[https://www.researchgate.net/figure/View-of-Patio-and-Pavilion-by-Nigel-Henderson-Eduardo-Paolozzi-and-Alison-and-Peter\\_fig4\\_233233332](https://www.researchgate.net/figure/View-of-Patio-and-Pavilion-by-Nigel-Henderson-Eduardo-Paolozzi-and-Alison-and-Peter_fig4_233233332)]
- 2.26- [<http://www.cronoslab.com/archigram-archizoom-y-superstudio/>]
- 2.27- [<http://www.youtube.com>]
- 2.34/2.35- Mallet-Steven Melies, Cinema & Architecture, British Film Institute 1997
- 2.42- [<https://www.alamy.es/imagenes/dallas-city-hall.html>]
- 2.49- Dibujo de Hugh Ferriss [<https://arctect.net/2007/11/24/future-city-2021-new-york-modern-exhibition/>]
- 3.2- [<https://averyreview.com/issues/17/a-future-now-exhausted>]
- 3.3- [<https://www.themodernhouse.com/sales-list/trellick-tower/>]
- 4.1- [<http://www.dailymars.net/etrange-festival-2015-forum-des-images-la-programmation-est-la/>]
- 4.7- [<https://www.dezeen.com/2016/03/25/high-rise-movie-not-a-criticism-of-post-war-architecture-interview-director-ben-wheatley/>]
- 4.8- [<https://cnnespanol2.files.wordpress.com/2016/03/160311175323-high-rise-apartment-mock-up-exlarge-169.jpg?quality=100&strip=info>]
- 4.9- [<http://ealpgc.ulpgc.es/torre-woermann/>]
- 4.10- [<https://cnnespanol2.files.wordpress.com/2016/03/160311180211-high-rise-ben-wheatley-robert-laing-sketch-super-169.png>]
- 4.11- [<https://www.bbc.co.uk/programmes/p02gll3x/p02glkrf>]
- 4.12- [<https://www.belfast-harbour.co.uk/news/from-high-seas-to-high-rise-68/>]
- 4.13- [<http://www.childrensleisure.co.uk/bangor-castle-leisure-centre-i4819.html>]
- 4.14- [<https://www.geograph.ie/photo/3888406>]
- Póster oficial de la película- [<https://archinect.com/features/article/149944932/devastation-is-in-the-details-a-review-of-high-rise#&gid=1&pid=6>]
- Croquis de la terraza, página 103- [<https://www.dezeen.com/2016/03/25/high-rise-movie-not-a-criticism-of-post-war-architecture-interview-director-ben-wheatley/>]





