

Twee steden en twee media ~ Emoties in boekstad San Francisco omgezet naar filmstad Los Angeles



De cityscape van Blade Runner.

Still uit Blade Runner

De sciencefiction klassieker *Do Androids Dream of Electric Sheep?* uit 1968 van Philip K. Dick speelt zich af in San Francisco. Er is een vernietigende oorlog geweest, de World War Terminus, en de stad is een puinhoop. In 1982 werd het boek onder regie van Ridley Scott verfilmd als *Blade Runner*. San Francisco werd Los Angeles en de puinhoop werd visueel. **[i]**

Het verhaal speelt in een toekomst: in boekstad San Francisco is het 3 januari 1992, in filmstad Los Angeles november 2019. De mensen die in de stad wonen voelen zich bedreigd door genetisch gededignde robots. Deze 'androids' uit de titel van het boek heten in de film 'replicants' omdat zij hun identiteit ontlennen aan echte mensen. Ze komen uit een gekoloniseerde nieuwe wereld op een andere planeet naar de oude maatschappij op Aarde. Ze zoeken op Aarde emoties die ze missen om zich echt mens te kunnen voelen. Ook willen ze langer leven dan de vier jaar waarmee ze zijn geprogrammeerd. De androïden van het type Nexus-6 zijn nauwelijks te onderscheiden van mensen. Voor de mensen zijn ze gevaarlijk, omdat ze rebelleren en moorden. De hoofdpersoon Rick Deckard, een zeer ervaren bonusjager van de politie, is gepensioneerd maar neemt toch de taak op zich om een groep van zes uit te schakelen. **[ii]**

Het verhaal heeft in boek en film een fragmentarische structuur. Bovendien verweeft het verschillende historische tempo's. De relatief korte geschiedenis van menselijke cultuur in steden zit tussen de lange evolutionaire geschiedenis van de homo sapiens en de zeer recente geschiedenis van moderne technologie. De aardse stad is een fase in die evolutie en het toekomstperspectief is dat deze stad geen betekenis meer heeft. De film volgt in grote lijnen het verhaal van het boek en heeft ook de meeste personages overgenomen; enkele personages kregen een andere naam. De omzetting van het medium taal naar het medium film heeft echter ook opvallende verschillen opgeleverd. Het belangrijkste verschil in de vertaling van woord naar beeld is de visualisering van de stad. De vormgeving van de *Blade Runner*-megalopolis is overweldigend rijk aan details en bedwelmt de kijker; de visualiteit overdondert. In het boek blijft de stad San Francisco meer op afstand van de lezer. Bovendien heeft de stad een emotionele tegenspeler in dieren: zij zijn het houvast van de mensen in hun ellendige stad. In de film zijn de meest emotionele scènes geprojecteerd op onzekere verhoudingen tussen mensen en androïden.

Filmstad Los Angeles als Hollywood 'ou topia'

De visuele filmstad Los Angeles in *Blade Runner* is door velen bewonderd en de film is om de vormgeving van de stad bekroond. De film presenteert de stedelijke omgeving in afgekapte scènes, en rook, lichtflarden en stromende regen maken het stadsbeeld diffuus. Gecombineerd met een mengelmoes van historische tijden en culturen, wordt de stad een schizoïde plaats en waarin de beschouwer zich moeilijk kan oriënteren. Deze gespletenheid van de stad heeft een parallel in de verhouding tussen mens en androïde: de grens tussen beide is onwerkkelijk en identiteiten zijn verbrokken.

Ook speelt de film met ogen, kijken en zien als motieven. Lenzen van ogen, fotografie en film laten mensen kijken en zien door verschillende standpunten. De film reflecteert op deze 'lens-based' visuele media en daarmee op zichzelf. De flexibiliteit van standpunten wordt letterlijk zichtbaar door beeldperspectieven: er is het vogelvluchtperspectief van de stad uit de lucht, het horizonperspectief van de mensen op straatniveau, en de close-up van mensen in binnenruimten. Licht is de voorwaarde om te kunnen zien. De vormgevers van de film bedachten ingenieuze technische oplossingen om het visuele beeld van de stad door neonreclame, straatlichten, en lampen van luchtauto's te vertekenen in een barok clair-obscur. De enige natuurlijke lichtbron is een oranjegele zon die uitsluitend schijnt achter en om het megalomane hoofdkantoor van androïdenfabrikant Eldon

Tyrell. Verder is de stad donker.

Aan het begin van de film naderen we de stad vanuit de lucht. Het is nacht en onder ons glijdt een industrieel landschap voorbij met duizenden lichtpunten, torens en rokende schoorstenen. Het lijkt een uitgestrekt raffinaderijgebied. Twee lichtbundels markeren een bouwblok dat boven het stadslandschap uittorent. Vuurexplosies, bliksemflitsen en brandjes op straat laten zien dat er iets mis is: de stad is een hel, een 'Hades landscape', een dystopia als na een kernramp. Toch is de stad niet verlaten. Hoog in de lucht, tussen en boven megahoge wolkenkrabbers, vliegen futuristische luchtauto's van de politie, de 'spinners'. Op het lage straatniveau lopen mensen met paraplu's tegen de regen en bewegen fietsende mensen, oude trams en vervreemdend hoekige auto's in chaotisch verkeer. De ontwerper Syd Mead, die verantwoordelijk was voor de vormgeving, wilde een stedelijke machine neerzetten waarin mensen wonen. **[iii]**



De Off-World Colony van Blade Runner.

Still uit Blade Runner.

De begintitel van *Blade Runner* geeft Los Angeles als stedelijke locatie, maar de vormgeving ontkent de 'cityscape' van L.A. Het horizontale profiel van L.A., dat wordt bepaald door een kuststrook, heuvels en een centraal gelegen vallei, alles doorkruist met karakteristieke hoge 'freeways' voor het autoverkeer, is opgegaan in het verticale profiel van New York met zijn wolkenkrabbers. Straatscènes zijn gedraaid in de oude New York Street-set van de filmstudio's in Burbank bij Hollywood. De enkele 'freeway' die in de film te zien is, is ondergronds en loopt over in torenhoge gebouwen boven straatniveau. Voor Amerikanen is de megalopolis in *Blade Runner* dan ook metaforisch voor de karakteristieke 'eastern city' New York aan de East Coast, terwijl Los Angeles - in grootte de tweede stad na New York - hun karakteristieke 'western city' is. Ook in de hoofdpersoon Rick

Deckard komen de steden samen. Hij is de L.A. 'private eye' in typerende trenchcoat uit Hollywood 'film noir' detectives van de jaren 1940 en 1950, maar werkt bij een politiekorps dat past bij New York.**[iv]** De gangsters die karakteristiek zijn voor Chicago, zijn de androïden.

De boekstad San Francisco is in het filmdecor verdwenen. De filmmakers wilden San Francisco en L.A. eerst samenvoegen tot een 800 mijl lange stedelijke corridor San Angeles, maar zagen hiervan af. Om een deprimerende stad in stromende regen geloofwaardig te maken, kozen ze voor de somberheid van New York en Chicago die affectief sterker werkt. Ook de filmset-straten zouden volgens regisseur Ridley Scott een veel beter effect sorteren als ze nat zijn en het nacht is, vooral omdat er veel neonlicht en lichtadvertenties in de film werden gebruikt.**[v]** L.A. bleef echter aanwezig voor decors in bestaande gebouwen en voor het belang van oriëntaalse culturen.**[vi]**

Het Los Angeles van *Blade Runner* is dan ook een Hollywood 'ou topia', een niet bestaande plaats. De vormgeving dompelt de stad onder in een indringende verleden tijd. Deze sfeer herinnert aan een verleden dat niet zozeer concreet te benoemen emoties oproept, zoals heimwee of angst, als wel een visuele aanhankelijkheid aan vroeger en aan de weemoed van nostalgie. Door de vormgeving van een verleden tijd ervaart de beschouwer de hopeloze toestand van de stad op een comfortabele afstand.

Tegelijkertijd toont *Blade Runner* de multiculturele stedelijke ruimte van het werkelijke Los Angeles en San Francisco. L.A. is weliswaar veel groter dan San Francisco, maar in beide steden leeft het verleden voort van Indiaanse culturen en Spaanse en Mexicaanse missieposten. Los Angeles, dat nu ongeveer 4 miljoen inwoners heeft, werd gesticht in 1781 door een Spaanse gouverneur en stond van 1821-1848 onder Mexicaans bestuur. San Francisco, dat ongeveer 400 mijl noordelijk van L.A. ligt en nu ongeveer 800.000 inwoners heeft, werd in 1776 gesticht door Spaanse kolonisten. In beide steden vermengde een Latino bevolking zich begin twintigste eeuw met Aziaten in Little Tokyo (L.A.), in Chinatown (L.A. en San Francisco), en in Little Saigon na de Vietnamoorlog (San Francisco). Deze wijken roepen steden en landen op van immigranten in de nieuwe stad. In de filmstad neemt een glimlachende Japanse geisha een neonbillboard in van een hele wolkenkrabberwand. Aziatisch karakterschrift en draken schijnen in felroze en groen neonlicht. Rick Deckard bestelt noedels bij een bejaarde Aziatische 'sushi-master'. Oosterse religies manifesteren zich in het

straatbeeld door Hare Krishna-aanhangers in oranje kledij. Urdu, Japans, Chinees en Duits zijn de talen die men hoort. De aanwezigheid van Azië hangt ook samen met economische ontwikkelingen vanaf de jaren 1980. Westerse en Oosterse multinationals zijn een potpourri van adverteerders in non-stop neon op een futuristisch Times Square: we zien Coca-Cola®, Budweiser, het Amerikaanse bedrijf voor computerspellen Atari, en het Japanse TDK (Tokio Elektronica en Chemicaliën). De filmstad met zijn commercie is dan ook vergeleken met megasteden in Azië.

Al met al presenteert *Blade Runner* een toekomstbeeld waarin de twintigste-eeuwse Amerikaanse stad als plaats die mensen niets meer te bieden heeft. Dit loslaten van de stad als anker wordt bevestigd door de nostalgische vormgeving. De stad heeft als centrum van een humane wereldbeschouwing afgedaan en is voltooid verleden tijd. In plaats hiervan meten mensen zich af aan plaatsloze geavanceerde technologie die post- en transhumaan van aard is. **[vii]**

De realiteit van stedelijke ruimte en plaats in boekstad San Francisco

De boekstad en de filmstad verhouden zich verschillend tot de echte steden. Het echte San Francisco en L.A. hebben allebei een grid van haaks kruisende straten langs bouwblokken dat stamt uit de negentiende en begin twintigste eeuw. Het is de grid-structuur van rechte straten. De structuur suggereert efficiëntie en doelgerichtheid, en laat de steden op papier heel ordelijk lijken. Deze orde zegt natuurlijk niets over de dagelijkse en historische realiteit; een groot deel van San Francisco werd bijvoorbeeld in 1906 door een aardbeving verwoest.



San Francisco, Plattegrond van het centrum.

<http://www.aaccessmaps.com>

Ook de stad San Francisco in het verhaal *Do Androids Dream* is verre van ordelijk. De stad komt op de lezer over als een dunbevolkte puinhoop. Het verhaal volgt echter wel een geografische realiteit. De lezer die San Francisco kent, kan de stad aflezen uit aanduidingen van plaatsen in het boek, ook al zijn dit er niet veel. En wie de stad niet kent, vindt de geografie gemakkelijk terug op een kaart. De verhaalactie vindt plaats in een relatief klein driehoekig gebied rond het centrum. Wijken, straten en de Cable Car Line die de heuvels van San Francisco verbindt zijn herkenbaar en vormen politiekhistorische, sociale en culturele stedelijke ruimten. Zo is Nob Hill de meest prestigieuze en dichtst bevolkte wijk van San Francisco. Het is een wijk voor succesvolle mensen, in tegenstelling tot de suburbs waar de domme sukkels wonen die het in het leven niet hebben gemaakt. De doomsfeer van de stad is echter overal, ofschoon de wijken verschillen in leefbaarheid. **[viii]**

In het driehoekige gebied downtown staan karakteristieke gebouwen van San Francisco die vitale instellingen markeren; elke menselijke stad heeft dergelijke monumenten. De verhaalactie hangt met deze plaatsen samen. Een gerechtsgebouw localiseert het menselijke rechtssysteem, cultuur en oorlog zitten in een opera annex herdenkingsgebouw annex museum, de financieel-economische plaatsbepaling is de Bank of America, de plaats van het gezondheidssysteem is Mount Zion Hospital, en bij het water aan de baai van San Francisco is de afvalverwerking van de Bay Area Scavengers Company, uiteraard het laagst in de rangorde.



San Francisco, het War Memorial Opera House aan Van Ness Avenue, ontworpen door Arthur Brown Jr en G. Albert Lansburgh in 1932.



San Francisco, het War Memorial Opera House aan Van Ness Avenue, ontworpen door Arthur Brown Jr en G. Albert Lansburgh in 1932.

De belangrijkste gebouwen zijn het gerechtsgebouw, de opera en het museum. De verhsaalactie hangt met deze gebouwen samen, maar hoe ze eruit zien, wordt nauwelijks beschreven. Wie San Francisco kent ziet statige architectuur in classicistische Beaux-Arts stijl die is ontleend aan een Europese ruimte en tijd uit het verleden. Zo is de koepel van het gerechtsgebouw, de Hall of Justice uit 1915 in Lombard Street, geïnspireerd op de Dôme des Invalides in Parijs. In dit gerechtsgebouw bevindt zich Rick Deckards kantoor van de San Francisco Police; het is voor hem een concrete plaats, maar de androïden ontkennen het kantoor. Ook het War Memorial Opera House in San Francisco aan Van Ness Avenue krijgt aandacht, want hier speelt zich een zeer emotionele scène af. Dit gebouw uit 1932 echoot in Beaux-Arts stijl de gevel van het Louvre.**[ix]** De locatie combineert oorlog en kunst: het is een monument voor soldaten uit de Eerste Wereldoorlog met operagebouw en museum. Rick hoort er de androïde operazangeres Luba Luft een aria repeteren uit *Die Zauberflöte* van Mozart en bezoekt met haar een tentoonstelling over Edvard Munch. Ze zien Munchs bekende schilderij *De Schreeuw* en Luba raakt geëmotioneerd door het werk *Puberteit*; zij herkent als androïde genrobot de ambiguïteit van Munchs geschilderde androgyne gedaanten en meisjes. De kunst en Luba's zang en lichamelijke - zij is een sexy blondine - doen Rick twifelen aan zijn missie. Desondanks schiet hij Luba dood (Dick 82-89, 111). Een complex pakket van emoties hangt dus samen met de stedelijk-burgerlijke 'hoge' cultuur van dit War Memorial Opera House.

De stedelijke ruimte en plaatsen in filmstad Los Angeles

De stedelijke ruimte en plaatsen zijn in filmstad L.A. heel anders gevisualiseerd. Dit blijkt al uit lokaties die samenhangen met emoties rondom seksualiteit en herinneren. De 'hoge' cultuur van de opera uit het boek is omgezet in een plaats van 'lage' cultuur die minstens zo belangrijk is in steden: een nachtclub. De verplaatsing resoneert nog wel met het boek door de wijk The Tenderloin in S.F. waar zich het vervallen appartement van boekpersonage Polokov bevindt (Dick 72-76). Tenderloin is een in sociaal-historisch opzicht befaamde wijk in downtown San Francisco. In de jaren 1920 waren er de theaters, bars, kroegen en goktenten uit de detectives van Dashiell Hammett. **[x]** Tenderloin staat ook bekend om zijn geschiedenis van homo- en transseksualiteit, een ambiguïteit tussen gender en sekse die kan worden vergeleken met de ambiguïteit tussen mens en androïde. Zonder expliciet naar San Francisco te verwijzen, stipt *Blade Runner* dit mondaine en broeierige uitgaansleven aan door scènes te situeren in een propvolle en ietwat louche nachtclub. Theatraal uitgedoste vrouwen in een waas van sigarettenrook nippen er aan cocktails en we zien feestgangers bij kaarsverlichting in hallucinerende close-ups. Ze zijn carnavaleske typen die doen denken aan de volle maskerschilderijen van James Ensor. Een androïde artieste voert een act met een neppython op; zij lijkt op een fatale Eva in SM-tenuë van debsymbolistische schilder Franz von Stuck uit München. Haar verbeelding is een filmalternatief voor de angstige fin-de-siècle kunst van Edvard Munch met operazangeres Luba uit het boek. De androïde artieste uit de film komt spectaculair aan haar einde in de stedelijke menigte: achtervolgd door Rick, loopt zij zich vast in spiegels, etalages, en modepoppen van winkels. Deze scène toont de oppervlakkige glamour van de stad als vrouwelijke winkelstad, en ontmaskert tegelijkertijd het bestaan en optreden van de androïde als echte vrouw. De scène bevestigt dat de stad onordelijk is en vol van tegenstrijdigheden.

De visuele filmstad L.A. is geografisch dan ook niet te reconstrueren. Er is geen ruimtelijke ordening van de grid-plattegrond en geen stadskern. De nostalgische vormgeving geeft de stad weliswaar een besloten sfeer, maar tegelijkertijd maken verschillende historische realiteiten en culturen de stad tot een grenzeloze ruimte. De 'global city' in *Blade Runner* wordt een postmetropolis of 'exopolis'. **[xi]** De filmstad bestaat uit verzonnen gebouwen die zijn gefilmd van miniatuurmodellen en geschilderde stadsdecors zijn door de technische 'matte' bewerking versmolten met opnamen in het echte L.A. De echte gebouwen laten lokale en nabije architectuurgeschiedenis zien, niet de Europese Beaux-Arts uit de boekstad. Opvallend is dat deze architectuur visueel leunt op alternatieve

modernistische vormgeving uit de jaren tussen 1880 en 1940, terwijl de structuur van de film als postmodern geldt. Typisch voor het modernisme zijn de Amerikaanse wolkenkrabbers. Een ervan is de ronde toren van het politiehoofdkantoor. De toren werd voor de film gemaakt, maar de gewelfde hal is die van Union Station in downtown L.A. Union station werd gebouwd in 1926 en vermengt architectuurstijlen uit Zuid-Californië: Nederlandse koloniale revivalarchitectuur, een kloosterachtige Mission revivalstijl uit het Spaanse koloniale verleden, en details van Amerikaans 'Streamline Moderne' tussen 1925 en 1940.**[xii]** In een ander kantoor, het Pan Am gebouw uit 1895 op Broadway bij Third Street, heeft androïde Leon een appartement.**[xiii]** In de film heet dit gebouw Yukon, de naam van het gebied bij de gelijknamige rivier waar zich omstreeks 1900 de Goldrush afspeelde.



Los Angeles, Bradbury Building aan 304 Broadway bij West 3rd Street. Foto door Jack E. Boucher, Historic American Building Survey, 1960. Coll. Library of Congress, Prints & Photographs Division

De kantoren en appartementen zijn verstild en afgesloten van de adrenalinerush en chaos in de straten van de *Blade Runner*-megalopolis. Ze zijn donker. Luxaflex en gordijnen filteren het neonlicht van buiten in strepen en schaduwen. De

andere lichtbronnen zijn wit flikkerende TV schermen en 'oud' geel licht van brandende kaarsen of een oude lamp.

Van alle interieurs en gebouwen in de film heeft het appartement van 'genetic engineer' J.F. Sebastian extra visuele aandacht gekregen. Hij is een belangrijk personage, een jongensachtige man die werkt met gentechologie. Hij wordt echter als een zielige dommerik beschouwd en het boek laat hem daarom wonen in een verafgelegen suburb, alleen in een gebouw van duizend appartementen op een schiereiland ten zuiden van San Francisco. Daar woont hij te midden van troep en stof dat hij 'kipple' noemt; dit neemt langzaam toe en het gebouw lijkt onder zijn ogen af te brokkelen (Dick 16, 56). De film heeft deze verrotting teruggeplaatst in de tijd en het appartement de historische stoffigheid gegeven van een bourgeois interieur met zijn vergane grandeur. Sebastian woont er met 'poppen' die lijken op oude bewegende mens- en dierpoppen, en met speelgoedvrienden die hij zelf fabriceert met gebruik van gentechologie. Het appartement bevindt zich bovendien in een van de interessantste gebouwen van downtown Los Angeles: Bradbury Building aan Broadway, in 1889-1893 door George H. Wyman ontworpen voor Louis Bradbury. Bradbury Building is geïnspireerd op de ideale stad uit het destijds nieuwe sciencefictionverhaal *Looking Backward 2000-1887* van Edward Bellamy. De stad is Boston in het jaar 2000, als rokende en vervuilende schoorstenen zijn verdwenen en er geen uitbuiting van arbeiders door industriëlen meer plaatsvindt. De buitenkant van het Bradbury-gebouw is voor de film omgeschilderd tot een bizarre wolkenkrabber. Het is alleen te herkennen aan de naam Bradbury en de kolossale gedraaide zuilenvoeten bij de ingang. De film laat vooral het atrium zien. Dit was ten tijde van de bouw het indrukwekkende futurisme van de architectuur met gietijzeren galerijen waarlangs hydraulische liften glijden en een glazen overkapping. De constructie van ijzer en het glasdak dat daglicht van boven naar binnen laat stromen vormden een symbool van stedelijke vooruitgang. In *Blade Runner* is het gebouw echter een onheilspellend en labyrintachtig karkas geworden. De galerijen rondom het atrium zijn vervallen en er liggen plassen regenwater - opnieuw is de utopie van een leefbare stad op Aarde verleden tijd. Boven het glasdak zweeft een reclameluchtschip met een glimlachende Japanse vrouw in neonlicht.



Bradbury Building



Uxmal in Yucatán, Mexico,
Piramide van de tovenaars
(Adivino)

Tegenover het vervallen Bradbury en de andere kantoorgebouwen staat het monumentale hoofdkantoor van het bedrijf met zijn stralende aura dat de gevaarlijk menselijke androïden produceert, de Tyrell Corporation. Dit is de grootste en beste fabriek van 'replicants'. Hier is geen chaos van de straat, geen regen, stof en verval, maar berekenende efficiëntie. Het gebouw is ook het belangrijkste oriëntatiepunt in de stad. Het torent imponerend boven het stadslandschap uit door twee massieve vormen die zijn ontleend aan Mayapiramiden.**[xiv]** De piramiden horen bij een pre-Columbiaanse stad, zoals Uxmal in het Mexicaanse Yucatán, een archeologisch stadsgebied dat relatief dicht bij Zuid-Californië en L.A. ligt. Ze contrasteren met de typisch Amerikaanse wolkenkrabbers. De positie en vorm van het bedrijfsgebouw bevestigen de sociale, economische en politieke macht van de firma: het bedrijf is het allerhoogst in de hiërarchie van instellingen. De twee kolossen van 700 verdiepingen lijken niet zozeer in de aardse filmstad te staan, als wel te zweven in een erboven gelegen sfeer waar een andere realiteit heerst dan in de mensenstad. Het feit dat Tyrells bedrijf de technologie van de toekomst ontwikkelt in gebouwen die oorspronkelijk functioneerden in een machtige en religieuze cultuur uit een ver verleden, bevestigt de afwijkende context ervan. De gevel lijkt echter op een circuitplaat van computers en het nabije Silicon Valley en de trap

die op de plaats zit waar zich bij de echte piramiden de middenas bevindt, is een transportbaan met liften geworden. Binnen is de ruimte hoog en kaal met massieve zuilen en pilaren, de vloer spiegelglad. In dit decor treedt de eigenaar-fabrikant Eldon Tyrell op als zakenman in smoking; hij verkrijgt zowat de autoriteit en heiligheid van een Egyptische god en heeft ook trekken van een Roomse paus. Zijn technologisch overwicht maakt hem tot een absolute heerser die zijn eigen regels opstelt vanuit zijn nieuwe technopolis gesitueerd in het hart van de oude stad. De piramide is helemaal verzonnen voor de film. Het kantoor in het boek heeft weinig bijzonderheden, behalve dat het ver benoorden San Francisco ligt, namelijk in Seattle en dat Rick Deckard er zeldzame dieren ziet (Dick 35-36, 40).



Los Angeles, Ennis House, ontworpen door Frank Lloyd Wright in 1924, met uitzicht op de stad

De laatste belangrijke plaats is het appartement van Rick Deckard. In het boek is het in een zogenoemd 'conapt' gebouw van 150 appartementen, voor het merendeel leegstaand maar relatief goed bewoonbaar in vergelijking met de meeste andere gebouwen in de suburbs. **[xv]** Rick woont er met zijn vrouw Iran, die in de film als personage niet voorkomt (Dick 5, 10). In de film wordt het appartementengebouw bereikt via een tunnel die de indruk geeft dat Rick buiten een druk centrum woont. Binnen, op de 97ste verdieping, omringt de ruimte ons in close-up. Behalve een TV-scherm is alles erin oud. Decoraties zijn geïnspireerd op dezelfde Maya-architectuur als het hoofdkantoor van Tyrell; nu komen zogenoemde 'textile block designs' met een lijndecor van de Maya uit het huis van Charles en Mabel Ennis in Los Angeles dat in 1923-1924 werd ontworpen door architect Frank Lloyd Wright. **[xvi]** Ondersteund door indringende filmmuziek,

bevestigt dit oude geometrische motief een zeer emotioneel moment in de film: Rick en de androïde Rachael beseffen hoe belangrijk het is om zich een verleden te kunnen herinneren.

San Francisco en de dieren, Los Angeles en de vrouw

De meest verrassende omzetting van tekst naar beeld betreft de emotionele gehechtheid aan dieren in de boekstad San Francisco. De mensen in San Francisco ervaren een verlies aan emotionele stabiliteit, omdat wonen in de ruïneuze stad en in voortdurende angst voor androïds een dagelijkse nachtmerrie voor ze is. In het boek compenseren ze dit verlies door een band met dieren. Zo heeft Rick het schaap uit de titel *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Het dier leeft op het overkapte dak van de wolkenkrabber waarin Rick woont en Rick verzorgt het elke dag.

Het grote probleem in het boek is dat echte dieren vrijwel uitgestorven zijn. De ramp van de World War Terminus werd in San Francisco pas duidelijk toen witte uilen dood uit de lucht vielen, zoals in middeleeuwse Europese steden de pest zich manifesteerde door de sterfte van ratten. Na de uilen stierven andere vogels, vossen en dassen. In de plaats van echte dieren kwamen bedrieglijk echte nepdieren. Ricks schaap is een elektrisch schaap dat zijn dode schaap Groucho vervangt. Zoals alle mensen verlangt Rick echter naar een echt dier; jaloersmakend is bijvoorbeeld de Percheron merrie Judy die graast op het stukje wolkenkrabberdak van zijn buurman. Een grote aantrekkingskracht op Rick en andere mensen hebben dan ook de dierenwinkels in downtown San Francisco bij Van Ness Avenue – de beste winkel aan de ‘animal row’ is Happy Dog Pet Shop op Sutter Street. In dit gebied is bovendien het Van Ness Pet Hospital dat elektrische nepdieren repareert (Dick 8, 15, 24-25, 29-30, 35-37, 48-51, 110). Ofschoon het boek dit niet expliciet aangeeft, is San Francisco vernoemd naar de heilige Franciscus van Assisi, de beschermheilige van vogels en dieren. De stichting van de stad in 1776 door Spaanse kolonisten vond plaats vanuit het fort, tevens missiepost, Sint Franciscus van Assisi. De naam van de heilige komt in het boek wel terug in hotel St. Francis in Bay Area San Francisco waar Rick tegen het einde van het verhaal met Rachael afspreekt. Dit is de beste plaats om elkaar te ontmoeten, want het is het enige redelijk functionerende hotel in een desintegrerende stad (Dick 156).



Los Angeles, Ennis House,
Detail van de “textile blocks”
ontworpen door Frank Lloyd
Wright in 1924

In de film komen de dieren uit het boek nauwelijks voor. Ricks schaap ontbreekt en het belangrijkste en eerste dier in de film is een nepuil in het hoofdkantoor van Tyrell. ‘Animal row’ is in de film een chaotische bazaarachtige markt die in een korte scène in beeld komt en niet de emotionele kracht heeft van dierenwinkels in de stad van het boek. Pas als boek en film nauwkeurig worden vergeleken, blijkt dat eigenschappen van dieren uit het boek zijn vertaald naar het uiterlijk en de kleding van de androïde Rachael in de film. Rachael is een sensuele jonge vrouw en oefent een grote fysieke aantrekkingskracht uit op Rick.

De eerste aanwijzing voor de omzetting van boekdieren naar filmvrouw is Rachael's eigen wasbeer Bill. De grijze vacht en zwart-wit gestreepte kop van een wasbeer komen overeen met Rachael's uiterlijke verandering in de film van zwart tot lichtgrijs met wit. De transformatie van dieren naar vrouw blijkt uit Rachael's filmkleding. In binnenruimten draagt ze een ‘tenue de ville’, een getailleerd vrouwelijk mantelpak met brede mannelijke ‘power-suit’-schouders en hoge pumps. **[xvii]** Als ze Rick voor het eerst ontmoet in Tyrell's hoofdkantoor is dit mantelpak van gladde zwarte stof. Als ranke zwarte gedaante met opgestoken donker haar is zij een visueel equivalent van de zwarte Nubische geit Euphemia die Rick in het boek koopt. Deze geitensoort heeft een kortharige, glanzende vacht en geldt als aristocratisch, sociaal en intelligent, wat past bij Rachael als zeer menselijke en empathische androïde. In het boek duwt Rachael Euphemia van Ricks wolkenkrabberdak af, omdat zij de geit ziet als een rivale voor Ricks aandacht en affect. De geit valt te pletter op straat (Dick 144-148, 163).



Uxmal in Yucatán,
Mexico, Paleis van de
Gouverneur met
toegangspoort aan de
noordzijde, Plaat 10
uit Frederick
Catherwood, Views of
Ancient Monuments
in Central America,
Chiapas and Yucatan
(1841)

Als de film suggereert dat Rachael buiten is in de stad of van buiten komt, draagt ze een bontjas. De jas is zwart in de eerste keer dat ze hem draagt en grijswit gestreept in een tweede scène; dan draagt ze eronder ook een grijswit gestreept mantelpak. De bontjas heeft reliëfstructuren en suggereert de zachte vacht van schapen, terwijl de hoog opstaande kraag Rachael's hoofd omhult als een verenkraag. Opgemaakt met volle rode lippen, draagt Rachael haar grijswitte kleding tegen de achtergrond van het Maya-ornament in Ricks appartement. In deze beeldcompositie weerspiegelen de kleuren en 'visuele aaibaarheid' van de jas en het mantelpak visuele eigenschappen van de Moscovy-eend uit het boek (Dick 9); deze pre-Columbiaanse eendensoort heeft zwart-witte veren en rozerode kopsnavel. De herkomst van de soort uit Mexico en Centraal- en Zuid-Amerika herinnert bovendien aan het belang van deze regio voor de stedelijke cultuur en geschiedenis van San Francisco en L.A.

In de allerlaatste filmscène lijkt Rachael in Ricks appartement te slapen onder een lichtgrijs doek. Dit tafereel kan in een religieus beeld worden omgezet, omdat het doek de typische hoekige plooien heeft van de lichtgrijze kleding van een Christus

op laatmiddeleeuwse Vlaamse schilderijen. Zo kan het Rachael, die nu los krullend haar heeft, bedekken als een onschuldig lam. Als zij vervolgens met Rick het vertrek verlaat, geeft een grijswit gespikkelde bontjas haar als gedesignde androïde de vacht van een elektrisch schaap. Met haar krulhaar en jas vertaalt zij de aabare zachtheid die affectieve gevoelens van mensen voor dieren bepaalt.

Twee steden, twee media, en emoties

De vergelijking van San Francisco in tekst en Los Angeles in beeld laat zien dat de stad San Francisco in *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de geografische realiteit heeft verplaatst naar een verwoeste stad in de toekomst. Gedesignde dieren moeten het leven van mensen in deze stad enigszins draaglijk maken. Dieren ontbreken in *Blade Runner's* Los Angeles en bovendien is de vormgeving van deze filmstad grotendeels verzonnen. Diezelfde visuele vormgeving maakt de stedelijke omgeving en de gebouwen tot een emotionele beleving voor de kijker. Ook legt het verhaal de nadruk op emoties tussen mensen en androïden. De emoties die mensen voor dieren voelen, zijn in de film gepersonifieerd in een vrouwelijke androïde. Aan het einde maakt een bontjas van de androïde een vacht (zoals die van een schaap) tot een visuele zintuiglijke ervaring in een stad die door technologie niet meer humaan is, maar post- of transhumaan. De mensen laten de stad achter.

NOTEN

[i] Kolb 133-134 en Landon 97-98; Shay. Tevens diverse interpretaties in Kerman (red.) 1997. Roberts 2005, 241-242, voor plaatsing in de geschiedenis van sciencefiction, en Hayles 1999 voor analyse van de romans van Dick. Hier is gebruikt de DVD *The Director's Cut* uit 1991 (Warner Brothers, 2006) van ongeveer 111 minuten.

[ii] Zes in het boek, alle binnen 24 uur, vier in de film gedurende vier etmalen.

[iii] Shay 8. Een bestaand 'Hades-landscape' bij Los Angeles is het industriegebied El Segundo. Shay 24-28.

[iv] Carper 186, 191-194, en noot 16. De films waren gebaseerd op boeken van Dashiell Hammett en Raymond Chandler. Chandler creëerde in de jaren 1930 de hoofdpersoon-detective Philip Marlowe.

[v] Shay 56. Ook Chandler heeft zijn detective Marlowe in een fictief San Angelo opgevoerd.

[vi] Kolb 134-33-134, 152 noot 61.

[vii] Flew 54-58, 115-137, 138-169 voor 'global', 'local' en hybriditeit in relatie tot

ontwikkelingen in media en culturen.

[viii] Belangrijke analyses door H. Lefèbvre, E. Saïd, M. Augé en E. Soja over stedelijke ruimte in romans zijn recent samengevat in Bulson 8-15, en Manzanas, Benito 1-12.

[ix] De architecten waren Arthur Brown Jr. en G. Albert Lansburgh.

[x] *The Maltese Falcon* van Dashiell Hammett (1930, verfilmd in 1931 en met Humphrey Bogart in 1941) speelde bijvoorbeeld in The Tenderloin. De wijk is rondom Third Street en Fifth Street, bij Van Ness Avenue en Market Street.

[xi] Manzanas, Benito 51-53.

[xii] Shay 11.

[xiii] De architect was Sumner P. Hunt. Leon is het personage Polokov in het boek.

[xiv] Shay 12-16. Tyrells gebouw in de film werd ontworpen door Tom Cranham.

[xv] Het woord 'conapt' is vermoedelijk een populaire afkorting voor condominiums en appartementen in één gebouw. Beide zijn gebruikelijk in Amerikaanse steden.

[xvi] Voor Deckards interieur werd het Ennis Brown-huis nagemaakt als filmset. Maya-revival architectuur komt meer voor bij Wright.

[xvii] Deze filmkleding vermengt mode uit de jaren 1980 met die uit de jaren 1940.

LITERATUUR

Bruno, Giuliana, "Ramble City: Postmodernism and *Blade Runner*", *October*, Vol. 41 (Summer 1987), 61-74.

Carper, Steve, "Subverting the Disaffected City: Cityscape in *Blade Runner*", in Kerman (red.), 185-195.

Dick, Philip K., *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Londen, Orion Books, 2001 (1968).

Flew, Terry, *Understanding Global Media*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2007.

Gebhard, David, Winter, Robert, *A guide to architecture in Los Angeles & Southern California*, Santa Barbara, Peregrine Smith, 1977.

Hayles, N. Katherine, "Turning reality inside out and right side out: boundary work in the mid-sixties novels of Philip K. Dick", in *How we became posthuman. Virtual bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago/Londen, The University of Chicago Press, 1999, 160-191.

Kerman, Judith B. (red.), *Retrofitting Blade Runner. Issues in Ridley Scott's Blade*

Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep, Madison, The University of Wisconsin Press, 1991 en 1997.

Kolb, William M., "Script to Screen: Blade Runner in Perspective", in Kerman (red.), 132-153.

- , "Blade Runner. Film Notes", in Kerman (red.), 154-177.

Landon, Brooks, "Adaptation of Science Fiction Literature into Film", in Kerman (red.), 90-102.

Manzanas, Ana M., Benito, Jesús, *Cities, Borders, and Spaces in Intercultural American Literature and Film*, New York/Londen, Routledge, 2011.

Roberts, Adam, *The History of Science Fiction*, Basingstoke Hampshire, Palgrave Macmillan, 2005.

Shay, Don, *Blade Runner: The Inside Story*, Londen, Titan Books, 2000 (heruitgave van *Cinefex... the journal of cinematic illusions* no. 9, July 1982).