

¿Cómo se representan los efectos de la modernidad en el discurso cinematográfico de *Blade Runner*? En estas páginas se aborda la problemática de las ciudades y las identidades contemporáneas en relación con el filme clásico de ciencia ficción, dirigido por el británico Ridley Scott.

El objetivo es pensar el espacio urbano y sus personajes frente a las consecuencias intensificadas de nuestra modernidad: las rearticulaciones del tiempo y del espacio, la creación de escenarios de fiabilidad y riesgo, la expansión del pensamiento crítico y la crisis de sentido, así como los procesos de hibridación. Por su estética y su visión del futuro, *Blade Runner* ha conquistado un sitio relevante en la historia del cine y sigue estimulando interpretaciones y debates de diversa índole.



Selección Anual para el Libro Universitario



Universidad Autónoma de Baja California  
Mexicali, Baja California, MÉXICO

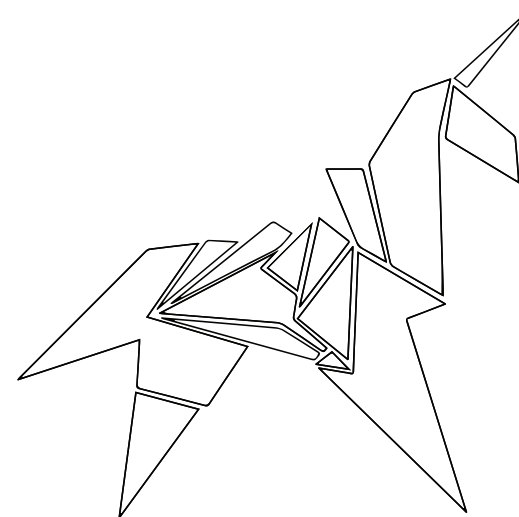


Fernando Vizcarra

BLADE RUNNER. MODERNIDADES MÚLTIPLES EN EL CINE FUTURISTA



Fernando Vizcarra



# BLADE RUNNER

MODERNIDADES  
MÚLTIPLES  
EN EL CINE  
FUTURISTA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA





**Universidad Autónoma de Baja California**

Dr. Juan Manuel Ocegueda Hernández  
**Rector**

Dr. Alfonso Vega López  
**Secretario general**

Dra. Blanca Rosa García Rivera  
**Vicerrectora Campus Ensenada**

Dr. Ángel Norzagaray Norzagaray  
**Vicerrector Campus Mexicali**

Dra. María Eugenia Pérez Morales  
**Vicerrectora Campus Tijuana**

Dr. Hugo Edgardo Méndez Fierros  
**Secretario de Rectoría e Imagen Institucional**



**Universidad Autónoma de Baja California**

Esta investigación fue dictaminada por pares académicos.

Vizcarra, Fernando, 1961-

Blade Runner : modernidades múltiples en el cine futurista / Fernando Vizcarra. -- Mexicali, Baja California : Universidad Autónoma de Baja California, 2015.

160 p. : il. ; 21 cm. -- (Selección Anual para el Libro Universitario)

ISBN 978-607-607-294-3

1. Blade Runner (Película). 2. Películas de ciencia ficción -- Historia y crítica. 3. Futurismo en el cine. I. Universidad Autónoma de Baja California. II. t. III. s.

**PN1997.B596 V59 2015**

**© D.R. 2015 Fernando Vizcarra**

Las características de esta publicación son propiedad de la  
Universidad Autónoma de Baja California.

Departamento de Editorial Universitaria. Av. Reforma 1375.  
Col. Nueva. Mexicali, Baja California, México. C.P. 21100.

Teléfono: (686) 552-1056.

Correo electrónico: [editorial@uabc.edu.mx](mailto:editorial@uabc.edu.mx)  
[www.uabc.mx](http://www.uabc.mx)

**ISBN: 978-607-607-294-3**

Coordinación editorial: Laura Figueroa Lizárraga.

Diseño de portada: Rosalba Díaz Galindo.

Formación: Palmira Gaxiola Espinoza.

Edición: Tomás Di Bella Martínez.

Fernando Vizcarra

*Blade Runner*  
Modernidades  
múltiples en  
el cine futurista



*Para Sofía y Araceli,  
mis fundamentos.*

*Para mi hermana Corinne,  
con amor y gratitud.*





## NOTA INTRODUCTORIA

¿Cómo se representan los efectos de la modernidad en el discurso cinematográfico de *Blade Runner*? Este libro se propone explorar algunas dimensiones del espacio urbano y las identidades en este filme futurista del británico Ridley Scott, estrenado en 1982. El objetivo es pensar la ciudad y sus personajes frente a las consecuencias intensificadas de nuestra modernidad: las rearticulaciones del tiempo y el espacio, la creación de escenarios de fiabilidad y riesgo, el avance de la reflexividad y la crisis de sentido, y los procesos de hibridación.

El texto se compone esencialmente de cuatro capítulos. En el primer apartado examino los tipos de representaciones cinematográficas del futuro, a la luz de algunos planteamientos que sobre la modernidad y la posmodernidad se han producido desde las ciencias sociales y las humanidades. Presento un esbozo sobre ciertos aspectos históricos de la modernidad y posteriormente abordo las mediaciones cognitivas del cine futurista. Por último, incluyo algunos trazos en torno a las estéticas contemporáneas de la ciencia ficción.

En el capítulo II, denominado “*Blade Runner*. Sinsabores y esplendores de su producción”, entrego una crónica abreviada del sinuoso proceso de gestación de esta película. En el capítulo III identifico un conjunto de rasgos esenciales de nuestra modernidad en la representación fílmica de la ciudad. Desarrollo aquí cinco ejes de análisis que recorren la trama y el argumento: 1) las presencias de lo sagrado y lo utópico; 2) la contaminación y degradación ambiental; 3) la multiculturalidad en el espacio urbano; 4) el discurso de la publicidad y, 5) el acceso y reciclaje de las tecnologías.

En el capítulo IV reflexiono sobre las formas cómo se representan las modernidades múltiples en los perfiles de identidad de este largometraje. ¿Qué elementos simbólicos se movilizan en *Blade Runner* para connotar ciertos rasgos de nuestra modernidad contemporánea? Se analizan aquí una serie de códigos identitarios revelados en el desenvolvimiento de la trama y el argumento: 1) mortalidad; 2) memoria y poder; 3) anomia y sentido; 4) solidaridad y, 5) ironía.

Para concluir, recupero los planteamientos centrales de este trabajo y expongo algunas consideraciones finales a manera de texto abierto.

# CAPÍTULO I

## REPRESENTACIONES DE LA MODERNIDAD EN EL CINE FUTURISTA

### UN PREÁMBULO SOBRE MODERNIDAD Y POSMODERNIDAD

En este primer capítulo examino los tipos de representaciones fílmicas del futuro, a la luz de algunos planteamientos que sobre la modernidad se han producido desde las ciencias sociales y las humanidades. Inicio el texto con un breve panorama sobre algunos aspectos históricos de la modernidad. Posteriormente, abordo las mediaciones cognitivas del cine futurista, y expongo, por último, algunos atributos en torno a las estéticas contemporáneas de la ciencia ficción.

Cualquier discusión sobre las condiciones actuales de nuestra modernidad y sus diversas relaciones con los contenidos producidos por el cine futurista, debe considerar el problema medular de la conformación de la racionalidad contemporánea y de cómo, a partir de ésta, los sistemas sociales han entroncado el tiempo y el espacio, han construido entornos de fiabilidad y a la vez de riesgo, y han producido simultáneamente condiciones de reflexividad y crisis de sentido. Pero ¿cómo es que dichas va-

riables fueron modificando la cotidianidad de las sociedades y determinando su devenir histórico? Se dice que la modernidad tuvo su génesis en la antigua Grecia. Una civilización donde el ejercicio de la razón lógica comenzó a extenderse en el horizonte de lo humano, debilitando así la arcaica presencia del pensamiento mítico. Paulatinamente, la gente empezó a cuestionar las verdades establecidas y el razonamiento crítico se convirtió en un hecho constitutivo de los procesos históricos. Jesús Ibáñez afirma que cuando “los seres de una cultura van perdiendo la fe en el mito, empiezan a analizarlo” (Ibáñez, 1997, p. 145). Allí donde la perspectiva mágica encumbra divinidades, destinos implacables, fuerzas cósmicas y poderes sobrenaturales, la razón emprende la búsqueda de las causas, quiere descubrir las verdades que los mantos de la realidad ocultan, aspira a comprender y a transformar el entorno. Las obras de Homero pueden situarse como el referente más elevado y fiel de aquel universo mítico. En *La iliada* y *La odisea* (Homero, 2007), la acción de los hombres está determinada continuamente por la voluntad de los dioses, entidades volubles y arbitrarias que juegan con el destino humano como si se tratase de una partida de ajedrez. En cambio, Aristóteles (1963) instituye su discurso de lo verdadero en la correspondencia lógica del pensamiento y el objeto. Más aún, en su entusiasmo por la razón, Platón (1966) no admite a los poetas en su república, no obstante su fascinación por esa cosa alada hecha de palabras. Lo poético, esa otra mirada en las fronteras del lenguaje, significaba una amenaza para los propósitos racionales del hombre nuevo. En la compleja fragua de la sociedad racional, Michel Foucault (1979) nos remite a la constitución histórica de una voluntad de verdad que, bajo el principio de exclusión, va estableciendo

eficientes sistemas de nominación, clasificación y jerarquización en las distintas sociedades. Se van fundando instituciones consagradas a encumbrar lo verdadero y lo falso, lo legal y lo ilegal, lo moral y lo inmoral, lo científico y lo profano, a separar la cordura y la locura. Con el paso de los siglos, las formas de la razón lógica recorrerán el tejido social mezclándose en ciertas épocas con el pensamiento mágico, y en otras, situándose en mutua oposición.

El proyecto civilizatorio de la ilustración, por su parte, le confiere a la razón y sus realidades institucionalizadas (el Estado, el arte y la ciencia), la tarea de salvar a los individuos de la barbarie, de su ignorancia y superstición. Este proceso, intensificado durante el ocaso del Estado absolutista y la ascensión de la burguesía europea, posibilitó la consolidación de la esfera pública. La propagación del protestantismo y el auge de las filosofías liberales de los siglos XVII y XVIII, le dieron un lugar central a la razón civilizatoria como soporte de un nuevo modelo cultural y comunicacional. Dicha transición estuvo fuertemente vinculada con el crecimiento de un público letrado, que a principios del siglo XVIII conquistaba gradualmente mayores espacios de incidencia política y cultural. Esta naciente burguesía se fortaleció como actor político y comenzó a ejercer una intensa crítica del absolutismo. Se divulgaron los textos de filósofos e ideólogos liberales, y fueron discutidos ampliamente en las casas de café en Inglaterra, en los salones de París y en las sociedades de mesa de Alemania, lugares determinantes en la conformación de diversos frentes de opinión. Así lo relata Jürgen Habermas:

El proyecto de la modernidad formulado en el siglo XVIII por los filósofos de la ilustración consistió en sus esfuerzos para desarrollar una ciencia objetiva, una moralidad y leyes universales y un arte autónomo acorde con su lógica interna. Al mismo tiempo, este proyecto pretendía liberar los potenciales cognitivos de cada uno de estos dominios de sus formas esotéricas. Los filósofos de la ilustración querían utilizar esta acumulación de cultura especializada para el enriquecimiento de la vida cotidiana, es decir, para la organización racional de la vida social cotidiana [...] (Estos pensadores) aún tenían la extravagante expectativa de que las artes y las ciencias no sólo promoverían el control de las fuerzas naturales, sino también la comprensión del mundo y del yo, el progreso moral, la justicia de las instituciones e incluso la felicidad de los seres humanos (Habermas, 1988, p. 28).

Asociado a lo anterior, la nueva filosofía política le otorgaba al Estado una tarea armonizadora en las relaciones de conflicto entre los ciudadanos, con base en un gobierno constituido a través de la elección regular y el plebiscito. Según esta óptica, las nacientes instituciones de la modernidad, legales y objetivas, serían los instrumentos mediante los cuales la sociedad alcanzaría sus más elevados anhelos. La creencia generalizada en los poderes de la razón, en esa verdad que produce el conocimiento institucionalizado, se amparaba en una de las fábulas fundadoras de la hegemonía europea: la superioridad de la cultura occidental. Gracias a esta perspectiva, nuestra civilización se encaminaba al progreso material y espiritual. La modernidad, de esta forma, se convierte en el tiempo de las utopías. Es posible, desde esta visión, diseñar y construir aquella realidad ambicionada. Surge entonces una mirada colectiva sobre el fu-

turo: el porvenir como posibilidad y voluntad humana, visión casi negada en el mundo antiguo. Sobre esto, dice Zygmunt Bauman:

Una utopía es ante todo una imagen de otro universo, diferente del que se conoce por experiencia directa o por haber oído hablar de él. La utopía, además, prefigura un universo enteramente creado por la sabiduría y la devoción humanas. Pero la idea según la cual los seres humanos pueden sustituir el mundo-que-es por otro diferente, construido por ellos, apenas estaba presente en el pensamiento antes de la llegada de los tiempos modernos [...] Las utopías nacieron al mismo tiempo que la modernidad y sólo pudieron respirar en la atmósfera moderna (Bauman, 2008, pp. 134, 138).

Se trataba, en esencia, de la introducción de nuevos paradigmas en la conformación cultural de Occidente que modificaron con el tiempo la noción misma del individuo, del Estado y de la naturaleza. Aceleraron estas transformaciones, entre diversos acontecimientos y procesos, la invención de la imprenta y el consiguiente incremento de la lectura y la escritura, las revoluciones sociales e industriales, la expansión del capitalismo, la constitución de Estados laicos y, a partir de los siglos XIX y XX, el advenimiento de la sociedad de masas, los movimientos migratorios, la urbanización, el creciente poder de las industrias mediáticas, la centralidad de las tecnologías de información y los procesos de globalización.

El mundo social siempre ha estado en transformación. Sin embargo, lo que determina nuestra modernidad es la profunda aceleración del cambio social, tanto en términos de ritmo



como de ámbito. Según Anthony Giddens (1999), estas transformaciones se producen mediante tres factores. El primero consiste en una tendencia sociocultural que separa el tiempo y el espacio. El segundo, lo constituye la creación de entornos de fiabilidad y riesgo por efecto del desanclaje que los individuos experimentan sobre los sistemas sociales. Y el tercero se asocia al carácter reflexivo de la modernidad, que pone en permanente dinamismo el pensamiento y la acción.

Vayamos al primer factor: en la antigüedad, el tiempo se encontraba conectado con el espacio mediante la articulación inalterable de lo presente con lo ausente. Es decir, la hora y el lugar se fusionaban en cada presencia y en cada interacción social. La modernidad se va instaurando en la medida en que, gradualmente, la gente va desarrollando relaciones de ausencia a través de la lectura y la escritura, y mediante la socialización de los horarios, del calendario, la cartografía y el dinero, entre otros dispositivos de separación, estandarización y programación del tiempo y del espacio. Para los economistas, por ejemplo, el establecimiento y socialización de la moneda como instrumento de intercambio y crédito, modifica los ciclos cerrados de la producción, la distribución y el consumo de bienes en la Europa ancestral. En este escenario, dicha separación se fue profundizando a partir del siglo XIX (hasta la fecha) por la presencia fundamental de los medios de comunicación y sus dispositivos tecnológicos. De la fotografía al audiovisual y del telégrafo al Internet, los medios han desempeñado un rol central en el engrazamiento de lo local y lo global, alterando las concepciones tradicionales sobre la temporalidad social y humana. El cine ha sido un protagonista privilegiado en este proceso de dislocación y rearticulación del tiempo y del espacio. Mediante imágenes

en transición, los espectadores pueden experimentar diversas situaciones e interactuar con presencias, entornos y visiones heterogéneas en un plano próximo a la simultaneidad. Pueden asistir a la reconstrucción de distintos escenarios históricos y también a la representación audiovisual del futuro.

El segundo factor que determina la aceleración del cambio institucional es lo que Giddens (1999) denomina “el desanclaje de los sistemas sociales”. Condicionados por el desarrollo de sistemas abstractos (tanto expertos como simbólicos), los sujetos quedan implicados en redes de relaciones sociales (profesionales y laborales en su mayoría) cimentadas en un conjunto de experiencias y saberes más o menos especializados, a través de los cuales se organizan determinadas áreas del entorno material y social. Es lo que en algún sentido Pierre Bourdieu (1990) reconoce como *campo*. Así, el hombre moderno se desenvuelve en escenarios creados que, sin embargo, no puede controlar de forma directa debido a los distintos niveles de complejidad y especialización con que han sido concebidos. Por ello, el individuo actual puede definirse como experto en algo y neófito en casi todo. Por una parte, domina un oficio y, por otra, aprende a adaptarse a los diversos contextos, a maniobrar en circunstancias concretas, a manejar objetos y situaciones en su nivel más funcional, mediante la puesta en escena de la razón práctica. De allí que las personas, desancladas e integradas a los sistemas abstractos, fundamenten su relación con el entorno a través del principio de *fiabilidad*. Asumida como confianza básica (que también supone ciertos grados de escepticismo, cautela o reserva), la fiabilidad en las instituciones modernas responde al cumplimiento de compromisos anónimos basados en la correlación del saber de aquellos especialistas y la ignorancia

de los no expertos. De esta forma, mediante la ratificación y sustentación de los compromisos institucionales y personales, aquellos asentados en la integridad como valor colectivo, los sujetos experimentan *reanclajes* continuos con el sistema social. Fiabilidad, en el sentido más humano del término, significa coherencia y reafirmación constante de la realidad, seguridad, arraigo y sentimiento de continuidad de las cosas. Un principio de constitución de lo social que Lucien Goldmann (1969) explica como la coherencia entre las visiones del mundo y las estructuras globales de la sociedad.

No obstante, si bien es cierto que las instituciones modernas están fundadas en los mecanismos de fiabilidad de los sistemas abstractos, también lo es que la contingencia y el riesgo siempre están presentes en los diversos ámbitos de la cotidianidad (Luhmann, 1997). Esto es debido a los efectos azarosos que provoca, justamente, el entramado de la separación del tiempo y del espacio, el desanclaje de los sistemas sociales y la reflexividad institucionalizada. Estos factores imposibilitan la previsión y el control del universo de variables emergentes que suscita la aceleración de las dinámicas sociales. La imprevisibilidad de los resultados de la acción humana conlleva a la creación de ambientes de riesgo: crisis ecológicas, epidemias, alteraciones psicológicas, tensiones políticas y sociales, inestabilidad financiera, amenaza armamentista, guerras industrializadas, inseguridades diversas y accidentes varios. Cada vez que las sociedades se acercan al umbral de sus utopías, éstas se revelan en sus formas más adversas y desconcertantes.

En esta trama, los medios de comunicación en general y el cine en particular, participan activamente como instrumentos de desanclaje y *reanclaje* de los entornos sociales en la medida

que forman parte de los sistemas abstractos dedicados a la producción simbólica. En muchos sentidos, lo que nos narra el cine es la expresión de las insondables tensiones humanas provocadas por las dualidades confort/miedo; confianza/riesgo; seguridad/peligro; ansiedad/sosiego; ignorancia/conocimiento; razón/pasión; poder/resistencia; orden/caos; amor/odio. Todos atributos inherentes a la modernidad, agudizados sin duda en nuestros contextos de crisis y transformaciones vertiginosas.

Por último, el tercer factor de aceleración del cambio social, según Giddens (1999), es precisamente la “naturaleza reflexiva de la modernidad”. En el curso de la historia, la reflexión se introduce en la base del sistema social transmutándolo a partir del movimiento del pensamiento y la acción. El dinamismo que imprimen (diacrónica y sincrónicamente) las formas modernas de racionalidad en la esfera institucional y humana es extraordinario. Aquellos principios de razonamiento lógico que postularon los griegos hace apenas unos 2 500 años, hoy se han convertido en Estados nacionales, capitalismo postindustrial, revolución tecnológica, industrias culturales, armamentismo, globalización y mundialización, reordenamiento permanente de las relaciones sociales y productivas, transformación de las identidades y las intimidades, nuevas agendas ciudadanas, escenarios de fiabilidad y riesgo. Las diversas perspectivas teóricas sobre la modernidad y la posmodernidad, entendidas como proyecto inconcluso (Habermas, 1988), como fin de los metarrelatos (Lyotard, 1985), como paradoja de la crítica del sistema dentro del sistema (Luhmann, 1997), como pluralismo y crisis de sentido (Berger & Luckmann, 1997), como contingencia y riesgo (Beck, 2006), como crítica de las corporeidades (Haraway, 1995), como advenimiento de las culturas híbridas

(García Canclini, 1989) o como reencantamiento del mundo (Maffesoli, 2007), se llame *sobremodernidad* (Augé, 2008) o *modernidad líquida* (Bauman, 2006, 2008), sitúan en el centro del debate la cuestión de la *racionalidad*. Ya sea para anunciar su crisis y el agotamiento de los espacios del *mundo de la vida* (Habermas, 2003), su decadencia y el retorno de la fuerza de los sentimientos (Maffesoli, 2004, 2007), o la reinención de la naturaleza mediante acoplamientos inéditos (Haraway, 1995). Tal como lo establece Giddens: “La modernidad no sólo es inquietante por el hecho de la circularidad de la razón sino porque en última instancia, la naturaleza de esa misma circularidad es enigmática. ¿Cómo justificar nuestro compromiso con la razón en nombre de la razón?” (Giddens, 1999, p. 55).

¿Cuáles son las consecuencias principales de este cambio vertiginoso? La mayoría de las teorías sociales y filosóficas acerca de la modernidad y la posmodernidad, coinciden en que somos testigos del desvanecimiento de las grandes narrativas que forjaron las identidades dominantes y dieron, a la vez, una fuerte cohesión a los sistemas sociales. Hoy están en declive aquellos *metarrelatos* (Lyotard, 1985) evolucionistas que nos proveían de un pasado coherente y un futuro previsible. La modernidad actual ha multiplicado y profundizado las dimensiones de lo humano y lo social, debilitando aquellas visiones providenciales que articulaban el devenir de las instituciones y las sociedades en su conjunto. En esta *edad* del tiempo, la gente comienza a descubrir que la historia no es una sucesión lineal de acontecimientos, ni conduce necesariamente a alguna parte. Igualmente, se experimenta una insuficiencia de la noción de progreso, una creciente disparidad con el pasado y una notable disolución de la idea de futuro. Disolución que en ocasiones

es desilusión. En efecto, la índole reflexiva de la modernidad ha abierto puertas al pensamiento crítico y éste, a su vez, ha contribuido a derrumbar continuamente las certidumbres del mundo. Como lo revela Octavio Paz:

[...] la revolución proletaria, la selección de las especies y la subversión de los valores son operaciones de orden crítico: niegan a esto para afirmar aquello. La diferencia con la antigüedad es impresionante: la analogía funda por la unión o correspondencia de los contrarios; la crítica, por la eliminación de uno de los términos. Pero aquello que eliminamos por la violencia de la razón o del poder, reaparece fatalmente y asume la forma de la crítica. La época que ahora comienza es la de la revuelta de las realidades suprimidas (Paz, 1998, s/p).

Estas son algunas relaciones paradigmáticas que se imprimen en los filmes futuristas. Sin duda, la modernidad ha gestado el fenómeno cinematográfico y ha permeado al mismo tiempo los discursos de la ciencia ficción. Pero también, desde una doble hermenéutica, el fenómeno cinematográfico está implicado en la construcción de nuestra modernidad, o mejor dicho, de las modernidades múltiples. El cine ha demostrado su potencial para diseminar visiones y representaciones capaces de incidir en la conformación de las identidades sociales, entendidas como procesos de adscripción (complejos, contradictorios y cambiantes) a determinados universos simbólicos que condicionan el pensamiento y el comportamiento de los sujetos. Igual que en la vida cotidiana, en el cine las biografías se cruzan con los contextos y ambos se fraguan en ese relato que nos nombra y nos identifica. El cine habla en su nivel sintagmático y es

hablado en su nivel paradigmático. Es un dispositivo de mediación cognitiva y estructural que actúa entre lo que sucede en el mundo y las formas cómo se perciben y valoran dichos sucesos.

Con base en la teoría de las mediaciones de Manuel Martín Serrano (1985, 1986), una película puede analizarse como un producto de mediación cognitiva que se orienta a la construcción de modelos de representación del mundo, en la medida que intercede entre los acontecimientos de la realidad y los sistemas de valores de las audiencias. Asimismo, dicha película puede estudiarse como un dispositivo de mediación estructural que apunta al establecimiento de formatos discursivos (que pueden ser géneros y estéticas), en la medida que interviene entre la dinámica social y un sistema institucionalizado de producción audiovisual. Así, las mediaciones cognitivas y estructurales de la industria cultural, a través de sus películas, producen mitos y rituales respectivamente. Entremos, pues, a este tema.

#### MODERNIDAD Y MEDIACIONES COGNITIVAS DEL CINE FUTURISTA

A lo largo de su historia, el cine de ciencia ficción ha desplegado por lo menos cinco modelos o tipos de representaciones sociales del futuro (véase cuadro 1): 1) cine de contacto; 2) cine de contingencia; 3) cine de rebelión; 4) cine de exploración y, 5) cine de alteridades. Más que tipos concluyentes, deben comprenderse como tendencias representacionales con énfasis temáticos. Por lo tanto, una película podría combinar varios modelos. Veamos qué alusiones caracterizan a cada tipo. El cine de contacto está conformado por películas con temas que van

desde las invasiones hasta los encuentros fraternales con seres extraterrestres.

En el primer grupo, el arribo de entes transgalácticos que pretenden conquistar la Tierra (o controlar las naves y las bases espaciales), apoderarse de los recursos naturales y exterminar a los humanos, provoca el pánico generalizado y, regularmente, la intervención del ejército estadounidense (o algún tipo de comando especial), que al final recobra el control del planeta o de las instalaciones amenazadas. La confrontación con seres de otros mundos pone en riesgo no sólo los patrimonios esenciales de la humanidad, sino también la existencia de nuestra especie. Habrá guerra (abierta o secreta) contra los intrusos, que en principio parecen invencibles. El protagonista (normalmente, un hombre común convertido en héroe) y sus aliados, llevarán la carga mesiánica de combatir a los extraños, recuperar nuestro hábitat y salvar a la humanidad.

En el segundo grupo, la trama se invierte: se verifican encuentros entre humanos y extraterrestres que, luego de superar ciertos problemas de entendimiento, logran un vínculo incluso fraternal. Aquí, los extraterrestres vienen a aprender y a enseñar. Hay un intercambio de saberes y de emociones. Se cumple el reto y la aspiración del diálogo, la inclusión y la interculturalidad. Salvo algunas excepciones, el cine de contacto involucra tramas y argumentos bastante simples. Por una parte, “o los matamos o nos matan” y, por otra, “después de todo son confiables”. Es un tipo de ficción futurista que parece agotarse en su propio modelo, y audiovisualmente depende cada vez más de la espectacularidad de los recursos digitales. Algunos ejemplos del primer grupo son: *El enigma de otro mundo* (*The thing*, Hawks, 1951), *La guerra de los mundos* (Naskin, 1953), *Los*



*visitantes del espacio* (Sears, 1956), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the body snatchers*, Siegel, 1956), *Alien* (Scott, 1979), *El día de la independencia* (Emmerich, 1996), *Invasión* (*Starship troopers*, Verhoeven, 1997), *Signos* (Shyamalan, 2002), *Transformers* (Bay, 2007) e *Invasión del mundo: batalla Los Angeles* (*Battle: Los Angeles*, Liebesman, 2011), *Prometheus* (Ridley Scott, 2012), *Titanes del Pacífico* (*Pacific Rim*, Del Toro, 2013), *Oblivion* (Kosinski, 2013), y *Al filo del mañana* (*Edge of tomorrow*, Liman, 2014). Entre las ficciones ejemplares del segundo grupo encontramos: *El día que la tierra se detuvo* (Wise, 1951), *Encuentros cercanos del tercer tipo* (Spielberg, 1977), *E.T. El extraterrestre* (Spielberg, 1982), *Enemy mine* (Petersen, 1985), *Cocoon* (Howard, 1985), *Contacto* (Zemeckis, 1997), *Misión a Marte* (De Palma, 1999), *K-Pax* (Softley, 2001) y *Avatar* (Cameron, 2009).

El cine de contingencia, por su parte, aborda esencialmente dos temáticas: las múltiples amenazas causadas por los trastornos de la naturaleza (incluyendo la crisis ambiental) y los efectos imprevistos de la innovación científica y tecnológica. Por un lado, tenemos los implacables poderes de la naturaleza que provocan hecatombes y caídas de meteoritos apocalípticos, así como las repercusiones nocivas del desarrollo científico, industrial y atómico que ocasionan la aparición de una fauna colosal que incluye arañas, hormigas, escorpiones, reptiles y otros animales agigantados, además de sujetos mutantes y diversas alteraciones fatales del medio ambiente. Este tipo de cine futurista da cuenta de las pesadillas colectivas alrededor de un entorno natural trastornado. Por otra parte, las consecuencias azarosas del avance tecnológico ocasionan la insurrección de las máquinas, ya sean computadoras, robots, androides o sistemas

virtuales. De este modo, la tecnología se alza contra la sociedad e intenta derrocarla. Se incluyen en esta variante aquellos relatos donde las tecnologías estratégicas caen en manos de indeseables, lo que provoca una crisis de seguridad que reclama la presencia del héroe. El cine de contingencia es una metáfora amplificada del patrón de racionalidad amenazada que permea a las instituciones modernas. Esta modalidad, concebida como una forma cultural compleja, connota la obsesión de las instituciones modernas por predecir y controlar tanto los fenómenos naturales como sociales. Una visión del mundo, por demás, paranoica. Tal como lo afirma Giddens: “La modernidad está totalmente constituida por la aplicación del conocimiento reflexivo, pero la ecuación conocimiento-certidumbre resultó ser un concepto erróneo” (Giddens, 1999, p. 47). El cine de contingencia nos recuerda que la persecución de las utopías ha tenido, en diversos frentes históricos, efectos catastróficos. Utopías convertidas en distopías. José Ángel Bergua dice que a lo largo de la historia “los modernos sólo pudieron ponerse de acuerdo entre sí y alcanzar la paz social declarando la guerra, además de a los otros Estados nacionales... a la naturaleza” (Bergua, 2005, p. 28). De modo que las cláusulas implícitas del contrato social moderno condujeron no sólo a la dominación entre los individuos, sino también a la profanación del medio ambiente y, en consecuencia, a la conformación de la actual sociedad del riesgo. Algunas alegorías que muestran la naturaleza trastornada son: *El hombre invisible* (Whale, 1933), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Fleming, 1941), *La humanidad en peligro* (*Them!*, Douglas, 1953), *La mosca* (Newmann, 1958), *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent green*, Fleischer, 1973), *Mimic* (Del Toro, 1997), *Godzilla* (Emmerich, 1998), *El día después de mañana* (Emme-

rich, 2004), *Los 4 Fantásticos* (Story, 2005), *A sound of thunder* (Hyams, 2005), *Children of men* (Cuarón, 2006), *I am legend* (Lawrence, 2007), *Presagio* (*Knowing*, Proyas, 2009), *2012* (Emmerich, 2009) y *Splice* (Vincenzo Natali, 2009). Algunas películas que aluden a la insurrección de las máquinas son: *Alphaville* (Godard, 1965), *2001: odisea del espacio* (Kubrick, 1968), *Terminator* (Cameron, 1984), *The matrix* (Wachowski, 1999), *I, robot* (Proyas, 2004), *Capitán Sky y el mundo del mañana* (Conran, 2004), *Iron man* (Favreau, 2008), *Terminator: La salvación* (Mc Ginty Nichol, 2009), *Tron: Legacy* (Kosinski, 2010) y *Ex máquina* (*Ex-machina*, Garland, 2015).

El cine de rebelión comparte igualmente dos directrices. En primer lugar, aquellos relatos que sitúan en su centro la urgencia de los sujetos por escapar hacia un exterior idealizado. En esta vertiente, se representan entornos cerrados y altamente custodiados, proyectados por instituciones represivas que despiertan en los individuos hondos cuestionamientos sobre su condición y destino. En segundo orden, se encuentran los filmes que abordan las diferentes emancipaciones de sujetos y contingentes sometidos por la tiranía de imperios, Estados autoritarios y grupos esclavizadores. En esta saga, el héroe conduce la sublevación de los más débiles contra los poderes absolutos. Se trata de un cine que reiteradamente posee reminiscencias del fascismo. En su centro está el tema de las libertades frente a la vigilancia y control de los sistemas totalitarios. Sus relatos tienden a reproducir la fórmula *control-sufrimiento-emancipación*. Posiblemente este tipo de ficción futurista evoque con mayor insistencia el fracaso de las utopías políticas de los últimos dos siglos. Sobre esto, Bauman apunta: “[...] el movimiento llamado *progreso* casi siempre fue un esfuerzo por alejarse de las

utopías fallidas [...] Las realidades que se declaraban como realizaciones de las utopías solían ser horribles caricaturas de los sueños, y no el paraíso soñado” (Bauman, 2008, p. 136).

Identificadas con el cine de rebelión que alude a la necesidad de escapar hacia algún tipo de paraíso, podemos mencionar las siguientes obras: *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966), *THX 1138* (Lucas, 1971), *Logan's run* (Anderson, 1976), *Escape de Nueva York* (Carpenter, 1981), *Brazil* (Gilliam, 1985), *Escape de Los Ángeles* (Carpenter, 1996), *El cubo* (Natali, 1997) y *La isla* (Bay, 2005). Entre las películas que evocan la revuelta y sublevación de los dominados y perseguidos encontramos: *Metrópolis* (Lang, 1926), *El planeta de los simios* (Schattner, 1968), *La guerra de las galaxias* (Lucas, 1977), *Dunas* (Lynch, 1984), 1984 (Radford, 1984), *Total recall* (Verhoeven, 1990), *Ciudad en tinieblas* (*Dark City*, Proyas, 1998), *Crónicas de Riddick* (Twohy, 2004), *El precio del mañana* (*In time*, Niccol, 2011), *Los juegos del hambre* (Ross, 2012), *Elysium* (Blomkamp, 2013) y *Divergente* (Burger, 2014).

El cine de exploración, por su parte, lo constituyen relatos de viajeros estelares y de exploradores de territorios recónditos de nuestro planeta. En esta filmografía de travesías y misiones, los protagonistas viven intensas aventuras y peligros, sacrifican algunas vidas, e incluso tienen contacto con criaturas y seres de otros mundos. Es un cine de colonizadores que, en escenarios futuristas, nos remite a empresas como las de Alejandro Magno, Marco Polo, Cristóbal Colón, Fernando de Magallanes, Neil Armstrong y otros. Cabe mencionar que la historia del cine futurista (y los orígenes de la cinematografía misma) inicia a través de esta vertiente: *Viaje a la Luna*, (Meliés, 1902) y *La mujer en la Luna* (Lang, 1928). Otros ejemplos de esta

saga son: *Un mundo desconocido* (Morse, 1951), *Viaje al centro de la Tierra* (Levin, 1959), *Viaje a las estrellas* (*Star Trek*, Wise, 1979), *Perdidos en el espacio* (Hopkins, 1998), *Misión a Marte* (De Palma, 2000), *Planeta rojo* (Hoffman, 2000), *Sunshine* (Boyle, 2007), *Prometheus* (Scott, 2012), *Interestelar* (Nolan, 2014) y *El marciano* (Scott, 2015).

Por último, el cine de alteridades muestra los desafíos que experimentan las sociedades complejas frente a las dinámicas de la diversidad, la interculturalidad y la emergencia de lo instituyente. En este rubro, la presencia del extraño en las redes de interacciones sociales (el androide que adquiere conciencia de sí mismo, el marginado que subvierte el orden, el mutante que lucha por el respeto a la diferencia o el extraterrestre que busca un lugar entre los humanos), se convierte en un factor de tensión y transformación del entorno. Por sus tramas y argumentos, este tipo de ficción es evidentemente posmoderna: en su centro está el debate sobre la migración de las identidades. Sin duda, tiene las propiedades del cine de contacto, pero sus narraciones son de mayor complejidad, porque involucra el debate moral. El encuentro con el *otro* no se resuelve con la aniquilación, tampoco con un apretón de manos. La interacción entre extraños supone no sólo una metamorfosis de las identidades, sino un conflicto ideológico permanente que obliga a la negociación y al reconocimiento de la diversidad. Es por lo tanto, un cine de matices ideológicos, éticos e incluso políticos. Ejemplos que se inscriben en esta modalidad son: *El hombre bicentenario* (Columbus, 1997), *Gattaca* (Niccol, 1997), *X Men* (Singer, 2000 y 2003), *Código 46* (Winterbottom, 2003), *X Men, la batalla final* (Ratner, 2006), *El planeta de los simios* (Burton, 2001), *Solaris* (Soderbergh, 2002), *The final cut* (Naim, 2004), *Avatar*

CUADRO 1. TIPOS DE REPRESENTACIONES FÍLMICAS DEL FUTURO

Cine de contacto		Cine de contingencia		Cine de rebelión		Cine de exploración	Cine de alteridades	
Invasión y confrontación	Encuentro e interacción	La naturaleza trastornada	Insurrección de las máquinas	Escape al paraíso	Revuelta y sublevación	Viajeros del más allá	El problema del otro	Virtualidad y cyborgs
Seres extraterrestres invaden la Tierra, quieren colonizarla y exterminar a los humanos. Interviene el ejército de EU, o algún héroe que representa el ideal del ciudadano común, y vencen a los invasores.	Seres de otros planetas hacen contacto con humanos. Hay conflictos de adaptación y de entendimiento. Al final es posible la interacción, e incluso la convivencia y la fraternidad.	Los efectos no previstos de la ciencia, el desarrollo industrial y atómico, alteran el equilibrio natural. Aparecen animales gigantes, mutaciones humanas, o variaciones fatales del medio ambiente.	Las consecuencias azarosas de la innovación tecnológica ocasionan que las máquinas (computadoras, robots, androides y sistemas virtuales) se amotinen contra la sociedad humana.	En sociedades planificadas, sistemas totalitarios y entornos devastados, los individuos se cuestionan sobre su lugar en el mundo. El objetivo es huir hacia el exterior.	La tiranía de los imperios, los Estados autoritarios y el dominio de unos sobre otros, provoca diversas emancipaciones. El héroe encabeza la lucha de los más débiles contra los poderes absolutos.	Los exploradores recorren tanto los mundos exteriores como las regiones inalcanzables de nuestro planeta. En medio de aventuras y peligros en ocasiones hacen contacto con criaturas y seres transgalácticos.	En las sociedades complejas, los conflictos y luchas por el respeto a la diversidad, a la diferencia, se vuelven factores de tensión y cambio.	En un mundo apocalíptico subvertido por los de abajo (androides, replicantes, hackers y ciberterroristas), las ciudades se convierten en territorios de la virtualidad.
Ejemplos: <i>La guerra de los mundos</i> (Naskin, 1953). <i>La invasión de los ladrones de cuerpos</i> (Siegel, 1956). <i>El día de la independencia</i> (Emmerich, 1996). <i>Invasión (Starship troopers)</i> , Verhoeven, 1997). <i>Signos</i> (Shyamalan, 2002). <i>Battle: Los Angeles</i> , (Liebesman, 2011). <i>Titanes del Pacífico</i> (Del Toro, 2013).	Ejemplos: <i>El día que la tierra se detuvo</i> (Wise, 1951). <i>Encuentros cercanos del tercer tipo</i> (Spielberg, 1977). <i>Enemy mine</i> (Petersen, 1985). <i>Cocoon</i> (Howard, 1985). <i>Contacto</i> (Zemeckis, 1997).	Ejemplos: <i>El hombre invisible</i> (Whale, 1933). <i>La humanidad en peligro (Them!)</i> , Douglas, 1953). <i>La mosca</i> (Newmann, 1958). <i>Mimic</i> (Del Toro, 1997). <i>El día después de mañana</i> (Emmerich, 2004). 2012 (Emmerich, 2009). <i>Splice</i> (Natali, 2009).	Ejemplos: <i>2001: odisea del espacio</i> (Kubrick, 1968). <i>Terminator</i> (Cameron, 1984). <i>The matrix</i> (Wachowski, 1999). <i>El piso 13</i> (Rusnak, 1999). <i>I, robot</i> (Proyas, 2004). <i>Terminator: La salvación</i> (McG, 2009). <i>Tron: Legacy</i> (Kosinski, 2010).	Ejemplos: <i>Fahrenheit 451</i> (Truffaut, 1966). <i>THX 1138</i> (Lucas, 1971). <i>Escape de Nueva York</i> (Carpenter, 1981). <i>Brazil</i> (Gilliam, 1985). <i>La isla</i> (Bay, 2005).	Ejemplos: <i>Metrópolis</i> (Lang, 1926). <i>La guerra de las galaxias</i> (Lucas, 1977). <i>Dunas</i> (Lynch, 1984). <i>Total recall</i> (Verhoeven, 1990). <i>Crónicas de Riddick</i> (Twohy, 2004). <i>Los juegos del hambre</i> (Ross, 2012).	Ejemplos: <i>Viaje a la Luna</i> (Meliés, 1902). <i>Viaje al centro de la Tierra</i> (Levin, 1959). <i>Star Trek</i> (Wise, 1979). <i>Perdidos en el espacio</i> (Hopkins, 1998). <i>Misión a Marte</i> (De Palma, 2000). <i>Planeta rojo</i> (Hoffman, 2000). <i>Sunshine</i> (Boyle, 2007). <i>El marciano</i> (Scott, 2015).	Ejemplos: <i>El hombre bicentenario</i> (Columbus, 1997). <i>Gattaca</i> (Niccol, 1997). <i>X Men, la batalla final</i> (Ratner, 2006). <i>The final cut</i> (Naim, 2004). <i>Solaris</i> (Soderbergh, 2002). <i>District 9</i> (Blomkamp, 2009).	Ejemplos: <i>Blade Runner</i> (Scott, 1982). <i>Días extraños</i> (Bigelow, 1995). <i>Nirvana</i> (Salvatores, 1996). <i>El Piso 13</i> (Rusnak, 1999). <i>The matrix</i> (Wachowski, 1999). <i>Inteligencia artificial</i> (Spielberg, 2001). <i>Ex machina</i> (Garland, 2015)

(Cameron, 2009), *Sector 9* (*District 9*, Blomkamp, 2009) y *Ex máquina* (*Ex-machina*, Garland, 2015). Sin embargo, dentro de esta vertiente, el cine de anticipación que explora con mayor énfasis la problemática de las alteridades y sus transformaciones críticas, es el *cyberpunk*. Y, en esta metáfora, el personaje que mejor representa la condición híbrida de nuestra contemporaneidad es el *cyborg*, al que dedicaremos las siguientes líneas.

#### CYBERPUNK, VIRTUALIDAD Y CYBORGS. LAS FRONTERAS TRANSGREDIDAS

La posmodernidad supone una serie de disparidades o discontinuidades de la vida social con respecto al pasado. Consiste en una sensación colectiva de *extrañamiento* frente al mundo, una especie de clima cultural cargado de escepticismos que el *cyberpunk* ha traducido con fuertes dosis de paradoja, incertidumbre y desilusión. Según Donna Haraway (1995), dichas disparidades o discontinuidades se expresan en la disolución de las fronteras entre lo humano y lo animal, lo biológico y lo tecnológico, y entre la realidad física y la realidad virtual. Es una directriz que yo llamo *migraciones o desplazamientos múltiples de la identidad*. Nos remite a una idea de movimiento sin control, de cambio no programado, de aquello que se transforma en distintas direcciones. También tiene una connotación periférica, de lo asentado, de lo que permanece, hacia lo esquivo, hacia lo fugaz. Estas disoluciones producen acoplamientos inéditos, hibridaciones y nuevas asociaciones que son el resultado de una conciencia emergente de nuestra evolución. La primera disolución apunta a una vuelta de la conexión humana con otras es-

pecies. La creciente conciencia de nuestro vínculo con el reino animal es —además de una negación de la tradición judeo-cristiana—, una proclama de carácter político. Sobre esto, dice Haraway (1995):

Ni el lenguaje, ni el uso de herramientas, ni el comportamiento social, ni los acontecimientos mentales logran establecer la separación entre lo humano y lo animal de manera convincente... Los movimientos de defensa de los derechos de los animales no son negaciones irracionales de la unicidad humana, sino un reconocimiento claro de la conexión a través de la desacreditada ruptura entre la naturaleza y la cultura (Haraway, 1995, p. 257).

La segunda disolución de fronteras consiste de la fusión de lo biológico y lo tecnológico, es decir, del organismo y la máquina, y se representa socialmente a través de la identidad del *cyborg*. A diferencia del robot tradicional, cuyo alzamiento contra lo humano connota la dualidad entre materia y espíritu, entre civilización y cultura (*Metrópolis*, Lang, 1926; 2001: *Odissea del espacio*, Kubrick, 1968), el *cyborg* es representado como un ser autónomo, en busca de una identificación y un lugar en el mundo: *Blade Runner* (Scott, 1982), *Inteligencia artificial* (Spielberg, 2001), *En la Luna* (Moon, Jones, 2009), *Ex-máquina* (*Ex-machina*, Garland, 2015)). En los filmes *cyberpunk*, tanto los androides como los sujetos virtualizados, poseen el principio de autor. Son creadores y destructores del sentido, como todos nosotros. Haraway (1995) lo define así:



Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción [...] Las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas (Haraway, 1995, pp. 253, 258).

En este sentido, las prácticas sociales contemporáneas están intervenidas por las lógicas del *cyborg*. No sólo la producción industrial, sino la idea misma del trabajo están asociadas a los acoplamientos del humano y la máquina. En la actualidad, la computadora ha configurado nuestra identidad laboral y es una extensión de nuestro pensamiento y acción. La identidad profesional y la práctica de un médico, por ejemplo, están articuladas a la implementación de tecnologías específicas. La integración del soldado y su equipo bélico lo convierte en un *organismo cibernético* modelado para eliminar al enemigo. Es decir, el médico no es médico sin su equipamiento. Ya no digamos la adaptación de diferentes prótesis en los cuerpos de las personas, que traslada la identidad del *cyborg* más acá de la metáfora. Los dispositivos ortopédicos, los marcapasos en el corazón, los replazos de extremidades: el término en los años setenta era *biónico*. En este vector, el arte contemporáneo, según Roman Gubern (1992), es resultado de la revolución tecnológica actual. La música industrial está mediada por tecnologías cada vez más virtualizadas por efectos del *software*. La información, la comunicación y el ocio, por citar otros ejemplos, son ya inconcebibles sin la mediación de las máquinas. Pero esta perspectiva, a diferencia del determinismo tecnológico, no sitúa al

sujeto frente al aparato, sino que lo sintetiza. La tecnología se vuelve una dimensión y componente de lo humano, y es capaz de mediar las interacciones sociales y sus sentidos.

La tercera disolución de fronteras está conformada por la síntesis de la realidad física y la realidad virtual. Posiblemente, a partir de la invención de la imprenta en el siglo XV, se aceleró el proceso de rearticulación del tiempo y del espacio, originándose un efecto *migratorio* en las identidades. A las relaciones sociales presenciales se fueron añadiendo aquellas no presenciales, fundadas por la experiencia colectiva de la escritura y la lectura. Los medios de comunicación e información modernos precipitaron aún más este proceso. Como ya lo había comentado, la modernidad instauró un tiempo separado del espacio: globalizado, estandarizado y planificado. La posmodernidad, entendida como radicalización de los efectos mismos de la modernidad, ha ido más allá. El *chip*, la Internet y el desarrollo del *software* están transformando los lugares físicos de la realidad (dónde dos cuerpos no pueden ocupar el mismo espacio a la vez) en territorios de la simultaneidad. Por efectos de la disolución de estas fronteras, lo social se configura hoy en múltiples dimensiones que transitan de la escala material a la virtual, y viceversa. Es decir, esta condición no suprime la calle o la plaza, sino que las incorpora a un ámbito de interacción donde los sujetos experimentan los lugares físicos y los virtuales como ámbitos de la propia cotidianidad.

Un tipo de representación fílmica de la cibernsiedad sugiere, por un lado, un orden cerrado, hipervigilado e intervenido por dispositivos de control de la voluntad y la memoria social. Un orbe apocalíptico subvertido por los de abajo (androides, replicantes, hackers y ciberterroristas), donde las ciudades se convier-

ten en territorios de la virtualidad: tiempo y espacio dislocados, dimensiones empalmadas. Pero, desde otra perspectiva, podría tratarse de un mundo donde la gente no teme a la flexibilización de las fronteras humanas y a la negociación permanente de las identidades. Esta clase de interrogantes son las que nutren las historias *cyberpunk* (más apocalípticas que esperanzadoras), y así lo demuestran cintas como la pionera *Blade Runner* (Scott, 1982), *Cuerpos invadidos* (*Videodrome*, Cronenberg, 1982), *Brazil* (Gilliam, 1985), *Tetsuo: the iron man* (Tsukamoto 1988), *Total recall* (Verhoeven, 1990), *Free Jack* (Murphy, 1992), *Días extraños* (Bigelow, 1995), *Fugitivo del futuro* (*Johnny mnemonic*, Longo, 1995), *Virtuosity* (Leonard, 1995), *Nirvana* (Salvatores, 1996), *12 monos* (Gilliam, 1996), *Abre los ojos* (Amenábar, 1997), *Ciudad en tinieblas* (*Dark City*, Proyas, 1998), *El piso 13* (Rusnak, 1999), *Existenz* (Cronenberg, 1999), la saga de *The matrix* (Hermanos Wachowski, 1999, 2003), *Inteligencia artificial* (Spielberg, 2001), *Vanilla sky* (Crowe, 2001), *Avalon* (Oshii, 2001), *Minority report* (Spielberg, 2002), *Equilibrium* (Wimmer, 2002), *Natural City* (Byung-Cheon Min, 2003), *Immortal* (Bilal, 2004), *The final cut* (Naim, 2004), *2046* (Wong Kar Wai, 2004), *Serenity* (Whedon, 2005), *El pago* (*Paycheck*, John Woo, 2006), *Los recolectores* (*Repo men*, Sapochnick, 2010) y *Elysium* (Blomkamp, 2013).

#### MEDIACIONES ESTRUCTURALES. ESTÉTICAS CONTEMPORÁNEAS DEL CINE FUTURISTA

A la luz de las aportaciones de Manuel Martín Serrano (1985, 1986), podemos afirmar que los rituales de producción cine-

matográfica que producen modalidades discursivas, es decir, géneros y estilos, regulan la tensión entre la ficción futurista, asumida como referente sociocultural, y su adaptación a un relato fílmico, entendido como soporte comunicacional. Según David Bordwell (2004), las películas de hoy siguen adhiriéndose a los principios de la cinematografía clásica en lo referente a la representación del espacio, el tiempo y las relaciones narrativas. Contra lo que podría considerarse una ruptura del lenguaje cinematográfico actual frente a las formas narrativas de los primeros cuarenta años del cine, Bordwell sostiene que existe una continuidad intensificada de dichas técnicas de narración. Lo que predomina, entonces, es una potenciación de los recursos estéticos del cine estadounidense de gran audiencia. Algunas de estas tácticas provienen, incluso, de la época del cine mudo. Desde su perspectiva, son cuatro los procedimientos de manejo de cámara y de montaje que actualmente determinan el estilo de *continuidad intensificada*: 1) una edición más rápida; 2) combinación de lentes largos y cortos; 3) encuadres más cercanos y, 4) movilidad de la cámara.

Con respecto al primer punto, cabe mencionar que entre 1930 y 1960, la mayoría de las películas de Hollywood contenían de 300 a 700 tomas, con una duración promedio por toma (DPT) de entre ocho y once segundos. Según Bordwell (2004), a partir de los años setenta, las películas comenzaron a cortarse más rápido, de manera que en ese decenio la DPT era de entre cinco y ocho segundos, con un promedio de 1 000 tomas por filme. Al terminar la década de los ochenta, muchas películas tenían más de 1 500 tomas. La duración de los encuadres se volvió sumamente corta. Al agonizar el siglo, Hollywood producía películas hasta con 4 000 tomas. *Ciudad en*

*tinieblas* (*Dark City*, Alex Proyas, 1998), por ejemplo, arroja un promedio de 1.8 segundos por toma. Influido por el lenguaje publicitario, la historieta, el videoclip y el arte digital, el cine contemporáneo reclama una mirada cada vez más veloz, capaz de decodificar las continuas fugacidades de la imagen.

Por otra parte, el segundo procedimiento se refiere al uso de lentes largos y cortos como recurso de intensificación del lenguaje filmico actual. De 1910 a 1940, el lente utilizado en las producciones de Hollywood tenía una longitud focal de 50 milímetros. A partir de los años cuarenta se implementó el lente de 35 mm. Pero es durante la década de los setenta cuando los directores comienzan a combinar lentes con distinta profundidad. “De ahí en adelante, los cineastas utilizaron objetivos gran angular para proporcionar planos de ubicación profusos, planos medios con una fuerte interacción entre fondo y primer plano, y primeros planos grotescos” (Bordwell, 2004, p. 17). De este modo, en la actualidad se mezclan libremente lentes estandarizados, de gran distancia (telefoto, teleobjetivo, zoom) y gran angular, a fin de obtener mayores extremos de longitud focal. Algunas películas que ejemplifican el uso de este recurso son: *Encuentros cercanos del tercer tipo* (Spielberg, 1977), *Parque jurásico* (Spielberg, 1993), *12 monos* (Gilliam, 1996), *Mimic* (Del Toro, 1997), *El planeta de los simios* (Burton, 2001) y *Capitan Sky y el mundo del mañana* (Conran, 2004).

El tercer procedimiento de lo que Bordwell denomina *continuidad intensificada*, es la ejecución de encuadres más cercanos en escenas de diálogo. De 1930 a 1960, el encuadre predominante era el plano americano, que corta a los actores a la altura de las rodillas. A partir de los años sesenta, el plano americano (que normalmente incluía a dos actores a cuadro) fue sustitui-

do por planos medios o primeros planos (*close up*) que muestran a un sólo actor o detalle. El acercamiento exige al actor una mayor naturalidad en la expresión de sus emociones, construyendo de este modo una intensidad constante. Al mismo tiempo, este recurso estético permite al espectador una mejor comprensión del personaje. Sin duda, esta táctica representa también un regreso a las estrategias visuales de los formalistas rusos, cuyas indagaciones sobre las propiedades y estructuras de lo poético condujeron a una perspectiva interior, autónoma y *autorreferida* del discurso cinematográfico. Entre los formalistas, la búsqueda de una especificidad del lenguaje fílmico (el montaje, el ritmo, el primer plano y el detalle) se entrecruza con un riguroso esteticismo (la *artisticidad* del objeto), como puede observarse en *El acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925). Elementos de esta estética, como la reiteración del *close up*, quedaron plasmados en películas como *Blade Runner* (Scott, 1982), *Contacto* (Zemeckis, 1997), *Gattaca* (Niccol, 1997), *El piso 13* (Rusnak, 1999), *La isla* (Bay, 2005) y *Avatar* (Cameron, 2009).

Por último, se encuentra el recurso de movilidad de la cámara como potenciación de una tradición visual iniciada en la década de los veinte. Lo que distingue al cine de hoy es el movimiento, a veces frenético, de una cámara (y por lo tanto de una mirada) cada vez más incierta. Bordwell (2004) sostiene que gracias al desarrollo de

[...] cámaras más ligeras y estabilizadores como el *steadycam*, la toma que persigue a uno o dos personajes a lo largo de corredores, a través de una y otra habitación, dentro y fuera, y de regreso, se ha vuelto ubicua. Lo mismo sucede con el plano de grúa, que antes marcaba el clímax dramático de una película

y que ahora sirve como una forma casual de embellecimiento (Bordwell, 2004, p. 18).

Algunos ejemplos de esta táctica son: *Días extraños* (Bigelow, 1995), *Nirvana* (Salvatores, 1996), *El quinto elemento* (Luc Besson, 1997), *Armagedon* (Bay, 1998), la saga de *The matrix* (Hermanos Wachowski, 1999, 2003) y *Minority report* (Spielberg, 2002), *Sector 9 (District 9)* (Blomkamp, 2009), *Invasión del mundo. Batalla Los Angeles* (Liebesman, 2011) y *Al filo del mañana* (*Edge of tomorrow*, Doug Liman 2014).

En síntesis, la estética cinematográfica actual se caracteriza por un montaje más rápido, la explotación de los extremos bipolares de longitud focal, el predominio de los primeros planos individuales y la ostentosa movilidad de la cámara. Deben añadirse a este cuadro, algunos otros elementos externos que participan en la *intensificación de la continuidad*: el desarrollo de la imagen digital (un factor que multiplica lo visual), la hibridación de los géneros (por ejemplo, fusiones entre ciencia ficción y género negro), el hiperrealismo (la desteatralización de la violencia, por ejemplo), y la composición de encuadres impuros (empalme de actores y otros elementos que permite asomos a la complejidad).

Específicamente, la sintagmática de *Blade Runner*, ubicada en el plano de lo patente, se compone de 19 secuencias, 62 escenas y 1 197 tomas. La duración promedio por toma es de 10.23 segundos. Cada secuencia tiene entre dos y cinco escenas. Su narrativa posee una estructura lineal y son recurrentes los encuadres de la ciudad (imágenes aéreas y a nivel de las calles) como recurso de delimitación de secuencias y escenas. Su configuración estética recurre a las tendencias formales del cine

actual: un montaje más rápido con relación al ritmo de edición de décadas anteriores, combinación de lentes largos y cortos en la composición de los planos, encuadres cercanos, y movimiento constante de la cámara

¿Existen conexiones entre las estéticas cinematográficas y las formas en que experimentamos los efectos radicalizados de la modernidad? ¿Qué lazos se tejen entre lo que percibimos como realidad y las formas cómo representamos lo vivido? Velocidad, intensidad, fragmentación, movilidad, levedad, simultaneidad, hibridación y flexibilidad.

#### CINE Y MODERNIDAD. LA TRAMA CIRCULAR

En este apartado, abordé algunos tópicos esenciales que entrelazan el discurso del cine futurista, producido principalmente en Hollywood, y aquellas condiciones generales que reconocemos como características de nuestra modernidad, según la óptica de las ciencias sociales y las humanidades. Comprendidas como mediaciones cognitivas, identificamos por lo menos cinco tipos de representaciones sociales del futuro: cine de contacto, cine de contingencia, cine de rebelión, cine de exploración y cine de alteridades. Y, en el marco del cine de alteridades, dedicamos más espacio a la variante *cyberpunk*, porque es una metáfora que revela con mayor fuerza las implicaciones extremas de la modernidad; específicamente, la crisis y reconfiguración de las múltiples fronteras de lo humano. Por último, introduje un apunte sobre ciertos aspectos visuales de la ciencia ficción, concebidos como mediaciones estructurales del discurso cinematográfico.



El cine futurista es un retrato esquivo de nuestra modernidad intensificada. Nos muestra las construcciones sociales del miedo y de la incertidumbre, la permanente sospecha sobre el *otro* y las dificultades de las sociedades contemporáneas para lidiar con la *diferencia*, con la diversidad étnica, ideológica, religiosa, sexual, cultural y política. De allí que se trate de un cine en que está presente, casi por norma, la violencia. En efecto, civilización y barbarie han confluido, sin límites, en las utopías de nuestro tiempo. La violencia, en todas sus formas, sigue siendo la agenda pendiente del proyecto civilizatorio de la modernidad. Las instituciones han sido incapaces de construir una disciplina identitaria que lleve a las personas y a los Estados a contenerse frente a los *otros*. Incluso, para algunos autores (Adorno y Horkheimer, 1996), la guerra, el terror, la tortura y el crimen forman parte de las lógicas constitutivas del mundo moderno. Los efectos perversos de la racionalidad instrumental del Estado y del mercado, lejos de exorcizar la violencia colectiva, la afirmaron como un instrumento legal encaminado a pacificar al mundo, pero la gente no ha dejado de matarse. Y el cine, de nombrar todos los miedos, riesgos, amenazas y esperanzas. ¿Son los contenidos de las industrias audiovisuales los más eficientes dispositivos del imaginario social? Sin duda, el cine ha sido un actor eficaz en la construcción y reforzamiento de modelos y representaciones del mundo.

Este debate es uno de los que sitúa a la industria audiovisual contemporánea en el centro de los estudios sobre la modernidad y la globalización. Se globalizaron la dislocación del tiempo y el espacio, los entornos de fiabilidad y riesgo, y las dinámicas del pensamiento y la acción, con su consecuente crisis. Todo ello, en cierta medida, gracias al desarrollo e impacto de

las tecnologías de información y de las industrias audiovisuales, en donde el cine ha tenido sus propios alcances. No obstante, ni fin de las ideologías, ni fin de la historia. La modernidad aún encierra múltiples encrucijadas, unas manifestas y otras latentes, en las cuales el cine futurista abreva y se transforma.



## CAPÍTULO II

### BLADE RUNNER. SINSABORES Y ESPLENDORES DE SU PRODUCCIÓN

#### UN PARTO DIFÍCIL

Con la proyección de *Blade Runner, the final cut*, el Festival de Venecia en su edición 2007, celebró su 75 aniversario. Se trata, como sabemos, de la versión definitiva del filme clásico de ciencia ficción del británico Ridley Scott. En primicia mundial, y luego de una labor de restauración, dicha película fue reestrenada en uno de los foros más importantes del cine internacional. No es accidental que la *Mostra*, como comúnmente se le denomina al Festival de Venecia, haya incluido en su programa a esta obra exhibida por vez primera en 1982. El prestigio de este legendario festival de cine se ha mantenido gracias a que el jurado ha puesto, hasta ahora, un mayor énfasis en la valoración de la figura del autor, por encima de la industria. Como otras películas celebradas en dicho festival, *Blade Runner* es producto de la visión de un autor y, a la vez, de las lógicas de entretenimiento de Hollywood. Es, al mismo tiempo, un producto artístico y masivo, cuya trama y argumentación siguen provocando *lecturas* de diversa índole.

Entrego en el presente apartado una crónica abreviada en torno a su sinuoso proceso de producción. La historia de la realización de *Blade Runner* comienza en 1977, cuando Hampton Fancher, un actor secundario y guionista, adquiere por la suma de diez mil dólares los derechos de la novela de ciencia ficción del estadounidense Philip K. Dick (1928-1982), titulada ¿Sueñan los androides con *ovejas eléctricas*?, con la intención de llevarla a la pantalla grande. Ya en 1969, el joven realizador Martin Scorsese y el guionista Jay Cocks (*Días extraños*, 1995) intentan sin resultados su adaptación al cine, y en 1974 la productora Herb Jaffe Associates Inc. pospone la realización de la película hasta la caducidad del contrato. Una vez que logran convencer a Phillip K. Dick para que les venda los derechos de esta novela, publicada en 1968, Hampton Fancher y su socio Brian Kelly escriben una primera versión del guion, entusiasmados con las posibilidades visuales del relato. Fancher lo recuerda así:

[...] nunca había obtenido financiación para los proyectos que había escrito o para los que quería poner en escena. Con el paso de los años había acabado por comprender que el único medio de conseguirlo era concebir algo que fuera realizable comercialmente y, sobre todo, asociarme. [...] Decidí conseguir una opción sobre el libro. Pero Philip K. Dick se mostraba ilocalizable, ni siquiera su propio agente sabía dónde estaba. Un día, por azar, cuando ya había renunciado a meterme con la novela, me encontré con Ray Bradbury, quien me dio el número de teléfono de Dick. Le telefoneé, pero comprobé que el escritor no confiaba nada en Hollywood ni en mí (Latorre, 2000, p. 18).

A partir de ese momento, Fancher inicia una travesía en pos de la materialización de su proyecto. Invita al director Robert

Mulligan a incorporarse a la empresa, pero al no compartir las ideas centrales del guion pronto se retira. Los Estudios Universal, que muestran cierto interés en el relato, comienzan a imponer sus criterios exigiéndole a Fancher que agregue un final feliz, a lo que en un principio el guionista se niega. A los pocos meses, envía una copia del guion al director británico Ridley Scott, quien entonces acababa de tener un enorme éxito con su segunda película *Alien, el octavo pasajero* (1979). Scott lo rechaza de inmediato, argumentando su desinterés por regresar a los filmes de ciencia ficción.

Por su parte, Brian Kelly consigue que el experimentado productor británico Michael Deeley, quien había producido *El francotirador* (*The deer hunter*, Michael Cimino, 1978), se interese en el libreto. Entonces, Hampton Fancher y Michael Deeley se abocan a escribir una segunda versión del guion titulada *Android*, sin quedar plenamente satisfechos. Fancher redacta una tercera versión llamada *Mechanismo* y una cuarta denominada *Dangerous days*. Por su parte, Deeley presenta el proyecto a los ejecutivos de CBS Films, quienes muestran cierto interés, pero pronto desisten y se apartan. A punto de abandonar el objetivo, Deeley envía la segunda versión del guion, *Android*, a Ridley Scott, nuevamente. Después de meses de espera, el director de *Los duelistas* (1977) responde a Deeley expresándole su agrado por lo que considera un relato con enormes posibilidades. Luego de revisar la última versión del guion *Dangerous days*, Ridley Scott firma un contrato con Deeley en febrero de 1980 para dirigir el filme.

En los siguientes meses, durante el proceso de reelaboración del guión, Fancher y Scott entran en una relación cada vez más desgastante. El guionista apuesta por una historia más románti-

ca, mientras el director se empeña en un relato más áspero. Por petición de Deeley, Hampton Fancher se aparta de las siguientes enmiendas del argumento para dar paso a un joven guionista, David Peoples. Entre los pocos acuerdos que tuvieron Scott y Fancher, destaca el cambio del título a *Blade Runner*, tomado de una novela de William Borroughs. Por su parte, Peoples se adapta rápidamente a las exigencias de Ridley Scott y el proceso de preproducción se acelera.

En tanto, Philip K. Dick, ya para entonces reconocido como un clásico de la literatura de ciencia ficción por obras como *Tiempo desarticulado* (1959), *El hombre en el castillo* (Premio Hugo 1962) y *Tiempo de Marte* (1964), entre una treintena de novelas y libros de relatos, acentúa su desconfianza en los métodos de la industria del cine, a raíz de la insistencia de los productores para que él mismo *novelizara* la versión cinematográfica de ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?, lo anterior con el propósito de alcanzar la mayor rentabilidad posible. Dick consideró esto como una falta de respeto a su obra original. A pesar de la suma de 400 mil dólares que su agente calculaba por concepto de regalías si accedía a la oferta de los productores, Philip K. Dick se negó y decidió finalmente reeditar su novela. Así lo confiesa:

Yo estaba disgustado con Hollywood, y a la inversa. Mi insistencia en querer reeditar la novela y negarme a escribir una adaptación del guión del filme los puso furiosos. Pero acabaron admitiendo que mi actitud estaba completamente justificada, aunque eso les costara dinero. La mía fue una victoria no solamente de las obligaciones contractuales sino también de los principios teóricos. Critiqué duramente el primer guión de

Hampton Fancher, me mostró tan franco que el estudio sabe bien que mi presente actitud no es para hacerles publicidad (...) (Posteriormente) me remitieron una copia del guión modificado. Lo leí sin saber que habían contratado a un nuevo guionista. ¡No llegaba a creer lo que estaba leyendo! Todo era sensacional. Se trataba del guión de Fancher, pero había sido milagrosamente transformado, rehecho de una forma fundamental. Después de leer el guión he vuelto a leer mi novela. Los dos se complementan tan bien que a cualquiera que haya leído el libro le gustará el filme y a cualquiera que vea el filme le gustará el libro (Latorre, 2000, p. 32).

Cabe mencionar que las recientes ediciones de esta novela han aparecido con el título de *Blade Runner ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (2000, 2001), una solución que, sin duda, ha beneficiado a ambas partes (industria y herederos de Dick), y que demuestra el poder de gestión y asimilación de la industria cultural estadounidense. Philip K. Dick nunca permitió la novelización de la película de Ridley Scott. Sin embargo, la adición del título *Blade Runner* al nombre original de su obra, revela las estrategias que implementa la industria mediática para expandir sus mercados.

Pero, sigamos con la historia. Mientras tanto Ridley Scott y Michael Deeley buscan al protagonista idóneo para esta película. Se especula sobre Robert Mitchum, Tommy Lee Jones, Christopher Walken y Dustin Hoffman. Finalmente, por recomendación de Steven Spielberg, quien entonces se encontraba dirigiendo *Los cazadores del arca perdida* (*Raiders of the lost ark*, 1981), se deciden por Harrison Ford. Ante la magnitud del proyecto, Deeley decide incorporar a otros productores e invi-



ta a la recién formada Ladd Company, la productora de Alan Ladd Jr., quien ya había colaborado con Ridley Scott en *Alien, el octavo pasajero*, Tandem Productions y la poderosa firma asiática Run-Run Shaw. Cada una de estas empresas aporta la cantidad de 7.5 millones de dólares para la producción (Gorostiza & Pérez, 2002, p. 24).

Para entonces, Ridley Scott recorre las calles de Atlanta, Boston, Chicago y Nueva York, buscando los escenarios naturales apropiados para el filme. Pero, por motivos de presupuesto, finalmente se decide por los estudios de Warner Brothers. Al respecto, dice:

Por razones financieras, la mejor manera de hacer y controlar la película era rodarla en los decorados exteriores de la Warner Brothers, donde tienen construida una gran calle con todos sus edificios. Así que la visitamos, hicimos fotografías aéreas y corregimos y ampliamos lo que nos interesaba mediante enormes paneles. Luego Syd (Mead) pintó todo cuanto podría suceder en esa calle en los próximos años. Llegamos a la conclusión de que se tenderá a sacar sus tripas al aire, de que el aire acondicionado y la electricidad serán más baratos y más fáciles de reparar instalados en el exterior de los edificios. También nos pareció lógico concebir estas estructuras cuidando su estética (Boissiere, 2001, p. 129).

El rodaje de *Blade Runner* inicia el 8 de marzo de 1981 y se desarrolla bajo un ambiente de permanente tensión entre el director y los inversionistas, el director y los actores, y entre el director y todo el *staff*. Así lo recrea Ridley Scott:

Mis recuerdos del rodaje de *Blade Runner* no son buenos porque estuve bajo una fortísima presión al ser mi primera película para Hollywood [...] Hubo muchos problemas ya que el estudio trataba de ajustarse a mí y yo a ellos. De aquel rodaje sólo quería salir entero (Sartori, 2001, p. 152, citado en Gorostiza & Pérez, 2002, p. 26).

Obsesivo con los detalles de la filmación, Scott fue creando un clima de aversión que algunos interpretaban como una estrategia del director para que todos entraran en las lógicas del mundo infeliz. Lawrence Paul, el diseñador de producción, recuerda: “Yo diría que el 40 por ciento de quienes tenían pareja al trabajar en *Blade Runner* se separaron o divorciaron durante la producción. La presión era increíble” (Loud, 1993, p. 12).

La insistencia de Ridley Scott por la *forma lograda*, terminó por exceder el presupuesto y agotar la tolerancia del elenco y de su equipo de producción. Al respecto, la actriz Sean Young rememora: “La primera escena en que me filmaron fue en la que Rachel conoce a Deckard. Mi primera línea era: ‘¿Te gusta nuestro búho?’ Pero Ridley me dijo que yo no pronunciaba bien la palabra ‘búho’. Me hizo 26 tomas diferentes de esa línea” (Loud, 1993, p. 13). Por su parte, la productora asociada, Kate Haber, confiesa:

La gente aquí no entendía a Ridley —él es un director profundamente controlado y concentrado. Todo lo que podía ver era lo que él quería. Cuando se iba al final del día, no tenía la costumbre estadounidense de palmear a la gente en la espalda y decir: ‘¡Estuvo muy bien, vamos a emborracharnos!’ Cuando Ridley se iba, los dejaba a todos parados con las caras mugrosas y agua escurriendo por sus cabezas (Loud, 1993, p. 13).

Incluso Vangelis, quien un año atrás había obtenido un Oscar por la musicalización de *Carros de fuego* (Hugh Hudson, 1980), se encuentra molesto por la forma en que trabaja Scott. Así lo cuenta Kate Haber:

Ridley encargó la música a Vangelis. Pero durante la producción le enviaba a Vangelis —que vivía en Europa— escenas completas del filme para musicalizar. Cada vez que Vangelis terminaba de musicalizar una escena, Ridley cambiaba algo en ella, desarmando el ‘tempo’ de la música. Vangelis tenía que rehacer todo. Eso lo molestó tanto que eventualmente se negó a publicar el *soundtrack* comercialmente como un álbum (Loud, 1993, p. 13).

Los desacuerdos entre los inversionistas y Ridley Scott, agudizados por la extralimitación de gastos de producción y por los decepcionantes resultados del preestreno, realizado el 5 de marzo de 1982 en Denver, inducen a la productora a efectuar algunos cambios en el contenido del filme. Entre éstos, las inclusiones de una voz en *off* y de un final feliz que Scott tanto había rechazado. Finalmente, el 25 de junio de 1982 se estrena *Blade Runner*, el tercer largometraje de Ridley Scott. En un principio, los resultados en taquilla no son los esperados y la mayoría de la crítica especializada procede con suspicacia. La industria cinematográfica expresa así sus formas de conflicto. El campo de producción cinematográfica, comprendido como un espacio multidimensional y jerarquizado de relaciones de poder y de toma de posiciones, encuentra en el testimonio del guionista Hampton Fancher, el iniciador de este sueño colectivo, su propia sustancia:

En junio de 1982, asistí a la premier de *Blade Runner* esperando odiarla. Aunque escribí el primer guión y tenía un crédito como productor de la película, deserté durante la preproducción –ya había sobrellevado demasiadas reescrituras y me desligué del proyecto. Sabía que *Blade Runner* excedía el presupuesto asignado y estaba atrasada en relación con lo programado, y que hacia el término de la postproducción, Ridley Scott había perdido el poder sobre el filme y los dueños habían agregado una narración con voz en *off* y le habían adosado un final “por-siempre-felices”. Pero la noche del estreno, tan pronto como la pantalla se iluminó con la frase “Los Ángeles 2019” y la grabación de Vangelis hizo su primer impacto, al tiempo que aparecía un paisaje futurista estilo Hieronymous Bosch, la gente empezó a gritar y el corazón se me salió por la garganta. La inmensa calidad de la película sobrepasó sus imperfecciones. Pero siempre hay un precio por la grandeza y nosotros definitivamente lo pagamos (Loud, 1993, p. 13).

A pesar de la escasa recaudación en taquilla y del vituperio de la crítica internacional durante las semanas de su primer estreno, *Blade Runner* obtiene el premio de la Academia Británica de Cine en 1982 a la mejor fotografía (Jordan Cronenweth), mejor diseño de producción (Lawrence G. Paull) y mejor vestuario (Michael Kaplan y Charles Knode), y dos nominaciones para los premios de la Academia de Hollywood (Oscars), también en 1982, en dirección artística y efectos especiales. Así como el Premio Hugo en 1983, a la mejor representación dramática. Reconocimientos, estos, combinados con reseñas y críticas fulminantes como la de Diego Galán, publicada en el diario *El País*, el 2 de febrero de 1983:

Una historieta pretenciosa, [...] el edulcoramiento de la vulgar peripecia del protagonista y la confusión con que está rodada convierte en monótono cartón-piedra lo que quizá estuviera concebido como estrella de la película. [...] *Blade Runner* más parece en ocasiones un *spot* televisivo que una película hecha seriamente. Debería costar menos la entrada. [...] Fueron escasos los críticos que no supieron apreciar la dificultad que tiene Scott para narrar con sencillez una historieta tan simple (Galán, 1983).

Sin embargo, en las siguientes décadas este largometraje reclutará a admiradores y estudiosos en todo el mundo hasta convertirse en un punto de referencia de la ciencia ficción especulativa y en una obra pionera de la estética *cyberpunk*. En México, su primera exhibición (y su posterior reestreno) despertó de inmediato el interés de periodistas y escritores como Nelson Carro, Gustavo García, Ignacio Herrera Cruz, Tomás Pérez Turrent, Mauricio Molina, Leonardo García Tsao, Ysabel Gracida, Roberto Jovel, Jorge Ayala Blanco, Iván Ríos Gascón, Álvaro Enrigue, David Huerta, Ricardo Pohlenz, José Xavier Návar, Fernando García Rivas y Emilio García Riera, quien después de una primera reseña con tintes de escepticismo, volvió a escribir:

Los esplendores visuales de la cinta sirven a un sentimiento agónico que hacen obligadas las evocaciones de Wagner o de Fritz Lang, y creo que sus personajes centrales —unos robots más humanos que los humanos y un triste detective privado perdido en el futuro— componen una de las más impresionantes galerías poéticas que haya propuesto el cine. *Blade Runner* nació con vocación de intemporalidad, lo que lo salva de las servidumbres de la moda (García Riera, 1983).

Diez años después de su primera exhibición y ya convertida en una obra de culto, Scott reestrena la película bajo el título de *Blade Runner, el montaje del director* (*Blade Runner, the director's cut*, 1992). Para ello, efectúa algunas modificaciones que al final resultan mínimas: suprime la voz en *off* del protagonista, Rick Deckard (Harrison Ford); inserta un plano ralentizado de un unicornio atravesando un bosque luminoso, tomado de su siguiente filme *Legend* (1985), y elimina la secuencia del final feliz, reforzando la atmósfera de incertidumbre y pesimismo que envuelve la película. Para tal efecto, los responsables de Warner Brothers facilitaron todos los medios para que Scott alterara el filme a su gusto, ante la inminencia de la nueva comercialización del producto, sustentado ya en su propio prestigio. Aunque dichos cambios no transforman el sentido general de la película, parece que en el fondo se trata de la resolución de un conflicto de fronteras entre los reclamos de la industria del entretenimiento y las prioridades expresivas de un creador. Esto implica un permanente estado de negociación, a veces ardua, que reconoce las prioridades del sistema de producción industrial de cine y, al mismo tiempo, sitúa al creador en un margen de libertad definido por su posición y legitimidad en el campo del arte cinematográfico. Sobre esto, Ridley Scott añade:

[...] dos consideraciones absolutamente esenciales son críticas para el éxito de una así llamada película de Hollywood. La primera es que el motivo final de una película es la comunicación con su audiencia. Y la segunda es lo más importante de la película, el presupuesto [...] (Sammon, 1996, p. 380, citado en Gorostiza & Pérez, 2002, p. 26).

En las siguientes décadas, la presentación de *Blade Runner* en diversos formatos revela el enorme poder de comercialización que la industria cultural estadounidense puede imprimir a sus productos, tanto en su propio mercado como en el ámbito internacional: *Blade Runner* en novela impresa, en cinco versiones cinematográficas, en carteles, en video doméstico VHS, en *soundtrack* de Vangelis (disco de vinil, cassette, CD e Internet), en formato HD, DVD y *Blu-ray*, en videojuego y en historieta. En septiembre de 2007, el Festival de Venecia reestrenó la versión definitiva de *Blade Runner, the final cut*. Luego de una labor de restauración que imprimió mayor calidad a la imagen y al sonido, su relanzamiento mundial fue celebrado en la *Mostra*, una de las plataformas más importantes del cine internacional.

Los valores de arte y del mercado se conjugan en esta obra ya clásica del cine futurista. En un juego de complejas tensiones, los intereses de la industria se fraguan en las aspiraciones del autor. Al respecto, John B. Thompson sostiene que “lo que define a nuestra cultura como moderna es el hecho de que, desde fines del siglo XV, la producción y la circulación de las formas simbólicas han estado creciente e irreversiblemente atrapadas en procesos de mercantilización y transmisión que ahora poseen un carácter global” (Thompson, 1998, p. 185).

A este panorama debe añadirse la vasta producción bibliográfica y hemerográfica dedicada a estudiar, desde diversos ángulos, el contenido y forma de esta obra. Destacan los trabajos de Judith B. Kerman, *Retrofitting Blade Runner* (1991); el libro colectivo de Argullol, Cabrera Infante, Savater y otros, *Blade Runner* (1996); la biografía de Santiago Sánchez, *Ridley Scott* (1996); la detallada crónica de Paul M. Sammon, *Future noir. The making of Blade Runner* (1996); de Scott Bukatman, *Blade*

*Runner* (1997); de José María Latorre, *Blade Runner/Amacord* (2000); de Jorge Gorostiza y Ana Pérez, *Ridley Scott. Blade Runner* (2002); el interesante trabajo de Mike Davis, *Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo* (2002); de José Javier Marzal y Salvador Rubio, *Guía para ver y analizar Blade Runner* (2003); de Will Broker, *The Blade Runner experience. The legacy of a science fiction classic* (2005); de María Josefa Erreguerena, *Resistencia al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense* (2011); de Ignacio Herrera Cruz, *Ridley Scott: la transparente visualidad del cine* (2012); de Timothy Shanahan, *Philosophy and Blade Runner* (2014), y de Amy Coplan, *Blade Runner. Philosophers on film* (2015), entre otros.

## RIDLEY SCOTT. ARTESANO DE LA IMAGEN

Considerado como un cultivador de lo visual, Ridley Scott (South Shields, County Durham, Inglaterra, 1937) llega al cine a través de la publicidad. Durante esta etapa, realiza alrededor de tres mil anuncios publicitarios, principalmente para la BBC. Es así como va asimilando el rol esencial de lo visual en las estrategias de persuasión. Mediante el lenguaje publicitario, ese discurso de los objetos, Scott aprende y desarrolla el oficio de la seducción a través de las imágenes en movimiento. Ese saber, que se propone cautivar la mirada del espectador para inducirlo al consumo, será puesto en práctica a lo largo de su filmografía. Y, sin duda, Hollywood sabrá recompensarlo. Pero su interés por la iconografía se remonta a la etapa de su formación escolar. Estudia dibujo y arte en el Royal College of Arts de Londres y posteriormente, fotografía, teatro y cine en Nueva York. Para



ganarse la vida funda una agencia de producción audiovisual y consigue contratos en Gran Bretaña y Estados Unidos. Los insumos formales de la estética industrial (la publicidad) y del arte, servirán a Scott para desarrollar proyectos cinematográficos apegados a los intereses comerciales de Hollywood. Así, desde un punto de vista sociológico, pueden entenderse sus filmes como resultado de una homologación estructural entre el realizador y la industria. En efecto, Scott pertenece a esa generación de cineastas británicos que provienen del teatro, la televisión o la publicidad: John Boorman (Londres, 1933), Adrian Lyne (Cambridgeshire, 1941), Mike Leigh (Salford, 1943), Alan Parker (Londres, 1944), y su hermano Tony Scott (North Shields, 1944), entre otros. Sin embargo, Scott será uno de los realizadores que asuma, con mayor pasión, la problemática de la imagen en el centro del quehacer cinematográfico.

Su primer largometraje, *Los duelistas* (*The duellists*, 1977), recibe el Premio Especial del Jurado en el Festival de Cannes de ese mismo año. Pero es su segunda película, *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979), la que muy pronto le abre puertas a las grandes producciones. *Blade Runner* (1982) es su tercer filme y el primero realizado en Hollywood. A continuación, Scott tiene una carrera descendente con obras menores como *Legend* (1985), *La sombra del testigo* (*Someone to watch over me*, 1987) y *Black rain* (1989). Con *Thelma y Louise* (1991), recupera temporalmente el favor de la crítica, pero lo vuelve a perder con *1492. La conquista del paraíso* (1992), *Tormenta blanca* (*White squall*, 1996) y el film de tono intervencionista *La teniente O'neil* (*G. I. Jane*, 1997). A partir de aquí, con alguna excepción, se instalará en las grandes producciones comerciales: *Gladiador* (1999), *Hannibal* (2001), *Black Hawk derribado* (2002), *Los impostores*

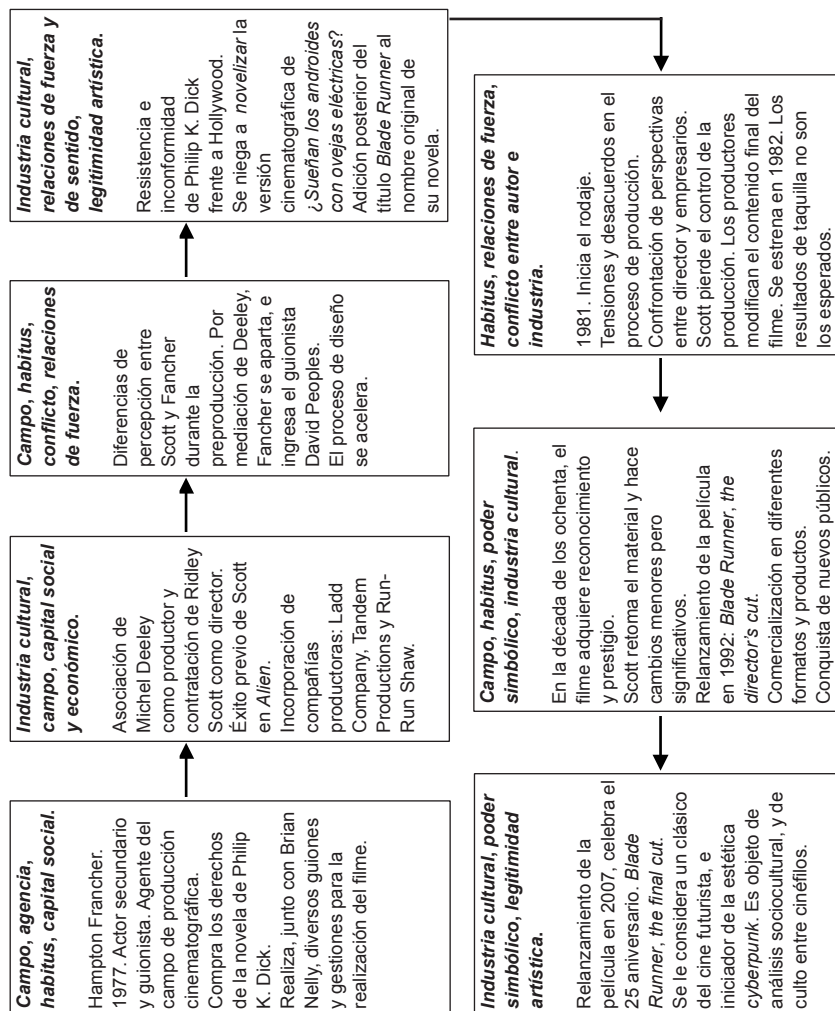
(*Matchstick Men*, 2003), *Cruzada* (*Kingdom of Heaven*, 2005), *Un buen año* (2006), *Gangster americano* (2007), *Red de mentiras* (*Body of lies*, 2008), *Robin Hood* (2010), *Prometheus* (2012), *El abogado del crimen* (*The counselor*, 2013), *Exodus* (2014) y *El marciano* (2015).

Sin duda, su filmografía expresa el itinerario de un creador que a lo largo de tres décadas se ha legitimado en ese mundo cinematográfico anclado en Hollywood. En la medida en que Scott ha desarrollado un proyecto estructuralmente articulado a las estéticas predominantes de la industria fílmica estadounidense, lo convierte en un realizador muy confiable para los inversionistas del ramo. Seguramente, para la labor del cineasta, esto debe traducirse en una mayor libertad con respecto a la toma de decisiones (más aún cuando asume el rol de productor), en comparación con los años de formación y afianzamiento en el campo fílmico. Libertad creadora frente a los intereses comerciales de los productores, significa que el círculo entre arte e industria queda cerrado en ese espacio delimitado por el autor, su obra y la industria cinematográfica.

Sin embargo, en el contexto de su ya amplia filmografía, *Blade Runner* instituye el mito de la obra inalcanzable, el objeto de creación que trasciende a su autor y lo convierte en penumbra. Como *Una temporada en el infierno* e *Iluminaciones* a Rimbaud; como *El nacimiento de una nación* a Griffith; como *Sin novedad en el frente* a Remarque; el *Ciudadano Kane* a Orson Welles; *Casablanca* a Michel Curtis; *Pedro Páramo* a Juan Rulfo y *Muerte sin fin* a Gorostiza; *El padrino* a Ford Coppola; como *Sgt. Pepper's* a los Beatles y *So* a Peter Gabriel; como *El perfume* a Patrick Süskind: todos se vuelven sombras de sus propias obras irrepetibles.

Una representación estructural del proceso de realización de *Blade Runner* (véase cuadro 2), permite comprender que en sus distintas etapas de gestación, esta película se encuentra inmersa en las lógicas de producción del *star system* y del *studio system* estadounidense. Asimismo, responde tanto a las premisas del campo artístico (espacio de innovación) como de la industria audiovisual (espacio de reproducción). Así lo expresan las múltiples tensiones, las relaciones de fuerza y de sentido, y los roles que ocupan los sujetos en este proyecto. Finalmente, en *Blade Runner* quedan impresos, aunque no de manera evidente, los códigos sociales e institucionales que portan sus creadores, guionistas, intérpretes, productores, inversionistas, comercializadores y otros muchos agentes inscritos en la industria de Hollywood. Pero no sólo eso, en *Blade Runner* están tatuados, también, los códigos estéticos y temáticos del género futurista, y de la evolución histórica del lenguaje cinematográfico.

CUADRO 2. REPRESENTACIÓN ESTRUCTURAL DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN DE *BLADE RUNNER*





### CAPÍTULO III

## LOS ÁNGELES 2019. DISTOPÍA, ANOMIA E HIBRIDACIÓN

#### LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA. MODERNIDADES MÚLTIPLES Y CRISIS DE LA RAZÓN

En este capítulo analizo la configuración del espacio urbano en *Blade Runner*. Específicamente, me propongo identificar algunos rasgos de nuestra modernidad en la representación filmica de la ciudad. Desarrollo cinco ejes de análisis que permean la trama y el argumento: 1) las presencias de lo sagrado y lo utópico; 2) la contaminación y degradación ambiental; 3) la multiculturalidad en el espacio urbano; 4) el discurso de la publicidad y, 5) el acceso y reciclaje de las tecnologías<sup>1</sup>. La idea central es que la ciudad recreada por Ridley Scott enfatiza la imagen de la ciudad-mundo, de acuerdo con Marc Augé, entendida como el lugar de las contradicciones y tensiones de la sociedad global.

<sup>1</sup> Para una explicación del modelo de análisis véanse los anexos II y III.

Durante los dos últimos siglos, la expansión urbana ha constituido uno de los fenómenos más significativos de lo que hoy puede denominarse *agudización de los efectos de la modernidad* (Giddens, 1999). La ampliación de la racionalidad y la crisis de sentido, las múltiples rearticulaciones del tiempo y del espacio, la creación de diversos escenarios de fiabilidad y riesgo, los procesos de hibridación (entre lo humano y lo animal, lo biológico y lo mecánico, lo corpóreo y lo virtual), la decadencia y el retorno de lo sagrado, entre otras realidades, son expresiones socioculturales que competen a las dinámicas de lo urbano. La ciudad actual, ese territorio concreto y simbólico donde se verifican complejas interacciones sociales en torno a los ámbitos económicos, políticos y culturales, se ha convertido no sólo en el espacio predominante de la construcción global de sentidos, sino también en el proscenio azaroso de la modernidad.

El mundo se configura hoy desde la lógica de lo urbano. La ciudad es el ámbito de la especialización y, por lo tanto, el lugar donde confluyen los sujetos y los sistemas expertos. Concentra industria, comercio, administración, información, educación, arte, religión, ocio, etcétera. Es el entorno creado por las dinámicas de la racionalidad y sus procesos de institucionalización, es decir, de exclusión, selección y jerarquización. Allí todo queda tramado: energías, tecnologías, equipamientos, infraestructuras, magnitudes, diseños y paisajes, etnias, clases, sistemas simbólicos, imaginarios, lenguajes, estrategias de comunicación, hegemonías y subalteridades, poderes y conflictos, modos y estilos de vida, y en el corazón de todo, la gente. La ciudad contemporánea constituye a la sociedad global y al mismo tiempo el planeta es un extenso tejido urbano. Así lo explica Marc Augé:

[...] la urbanización responde a dos aspectos contradictorios, pero indisociables, como las dos caras de una misma moneda: por un lado el mundo constituye una ciudad (la metaciudad virtual a la que se refiere Virilio), una inmensa ciudad en la que sólo trabajan los mismos arquitectos y en la que existen, de forma única, algunas empresas económicas y financieras, los mismos productos... Por otro lado, esta gran ciudad constituye un mundo que reúne todas las contradicciones y conflictos del planeta, [...] Asimismo, la ciudad-mundo y la ciudad mundial parecen estrechamente ligadas la una a la otra, aunque de manera contradictoria: la ciudad mundial representa el ideal y la ideología del sistema de la globalización, mientras que en la ciudad-mundo se manifiestan las contradicciones (o dicho de otro modo, las tensiones históricas) que ha engendrado este sistema (Augé, 2007, pp. 38-39).

Desde mediados del siglo XIX, el apogeo de la ciudad moderna coincide, entre otros síntomas, con la decadencia de lo sagrado, esa condición antigua que da un cierto sentido a la existencia. Es la experiencia, quizás diluida, de lo que algunos llaman *ensoñación*. Emerge, en cambio, la promesa del futuro conquistado, que en el terreno de las ideologías adquirió el rostro de la utopía. No es extraño que la idea misma de *revolución* haya convertido este mito en programa político: cambiar el futuro para volver al origen, a la originalidad, un valor supremo que se perdió en algún momento de la historia y que es necesario recobrar, pues de esto depende la emancipación de la sociedad. La utopía inculca que esa verdad extraviada, verdad esencial y primigenia, no necesariamente se encuentra en el pasado, sino en el porvenir (Milán, 1994). Y será el Estado nación (con sus rostros liberales o autoritarios) el que asumirá la conducción de la sociedad hacia el futuro anhelado.



En el dominio de la *voluntad de verdad* (Foucault, 1979), entendida como ese sistema de exclusión y jerarquización puesto en práctica, valorado, distribuido y atribuido, lo sagrado fue sustituido por la utopía: un *no lugar* fundado por la razón lógica, cuyo despliegue alimenta sueños y expectativas, organiza la lucha y el conflicto, y conduce también a la institucionalización de las visiones providenciales. En nombre de la razón, disfrazada en el discurso de lo verdadero, las utopías ideológicas del siglo XX justificaron y extendieron hacia límites nunca imaginados la violencia y el exterminio en el mundo entero. Fascismo, segregación y persecución, tortura, genocidio, guerra, totalitarismo y polarización de los estados nacionales, cancelaron por décadas cualquier tentativa de restauración de las relaciones humanas y sociales basadas en el reconocimiento de las alteridades. Las ciudades, sus calles, sus plazas y habitantes, encarnaron las más altas aspiraciones y logros de los sistemas ideológicos, pero también sus peores pesadillas. Sobre esto, Bauman señala:

Las utopías han desempeñado el papel de las liebres mecánicas, perseguidas ferozmente pero jamás alcanzadas por los perros de carreras. [...] el movimiento llamado “progreso” casi siempre fue un esfuerzo por alejarse de las utopías fallidas, en vez de un esfuerzo por alcanzar utopías todavía no experimentadas; un escaparse de lo “no tan bueno como se esperaba”, en vez de partir de lo “bueno” para llegar a lo “mejor”; un esfuerzo espoleado por las frustraciones pasadas más que por las dichas futuras. Las realidades que se declaraban como “realizaciones” de las utopías solían ser horribles caricaturas de los sueños, y no el paraíso soñado. (Bauman, 2008, p. 136).

De las utopías a las distopías: escenarios desastrosos imaginados a partir de las condiciones del presente<sup>2</sup>. Estas *realizaciones* de lo utópico que invariablemente terminaron en el desencanto, y que se plasman en la imagen urbana de *Blade Runner*, fueron por momentos agotando la fe en el programa civilizatorio de la modernidad, no sin antes haber trastocado el campo de producción artística y cultural. Pocas expresiones revelan con tal fuerza el ocaso de lo sagrado y el fulgor de las utopías, como el arte y la arquitectura modernos. Durante la primera mitad del siglo XX, algunas vanguardias estéticas como el surrealismo, enarbolaron la idea del arte como un vehículo de transformación social. La creación del *nuevo* hombre, desde esta óptica, sólo es posible en función del desarrollo de un tipo de conciencia histórica que articule el todo con las partes, aunque dicha conciencia se configure bajo un procedimiento de circularidad discursiva, tal como se constituye el pensamiento moderno: una racionalidad que sin duda se expande pero que termina justificándose en los límites de su propia racionalidad. De este modo, el programa estético-político de las vanguardias, con sus respectivas dosis de intolerancia, fue una tentativa de creación e imaginación al límite, y de rupturas y transformaciones de códigos orientados hacia la recuperación de lo insólito. Pero fracasaron. Sus lenguajes vivos en los márgenes del mundo se trasladaron hacia el centro muerto de las instituciones y el poder. Y la revolución social terminó siendo la revolución de las comunicaciones. La crisis de los sistemas ideológicos en el siglo XX (objetivados en la composición misma de las ciudades actuales y sus periferias), revelaron un porvenir incierto que, al parecer, se precipita en el presente del mundo urbano.

<sup>2</sup> Para profundizar en el concepto de *distopía*, véase Erreguerena (2011).

La ciudad contemporánea mira principalmente hacia el futuro: una suerte de territorio por colonizar y a la vez de zona de turbulencia. El pasado pertenece al discurso del patrimonio cultural, los museos, las academias y la melancolía. La tradición es, en cierta medida, una invención de las instituciones modernas (Luhmann, 1997; Giddens, 1999), cuyas imágenes del mundo, secularizadas, han abandonado toda pretensión de retorno mítico, llámese infancia, origen o paraíso perdido, diseminando así lo que algunos pensadores han denominado *la privación del sentido* (Noël, 1996). Se dice que hubo un tiempo en que Dios concentraba todos los sentidos, los recuperaba y los devolvía desde una centralidad tan absoluta que dificultaba cualquier ruta hacia la periferia, hacia lo alterno. Hoy el panorama parece ser otro. Esta periferia, frontera lejana o región hostil que el arte moderno se propuso explorar con una voluntad relativamente soberana, “como un acto de transgresión de las propias imposibilidades” (Milán, 1994, p. 71), y que las vanguardias llevaron a la parálisis de lo instituido deslumbradas por la quimera de una poética empeñada en *modificar* el mundo, ahora se define, en un sentido, por el dominio de los símbolos institucionalizados que permean las diversas lógicas de aceptabilidad y, en otro, por el vacío ideológico y la transitoriedad.

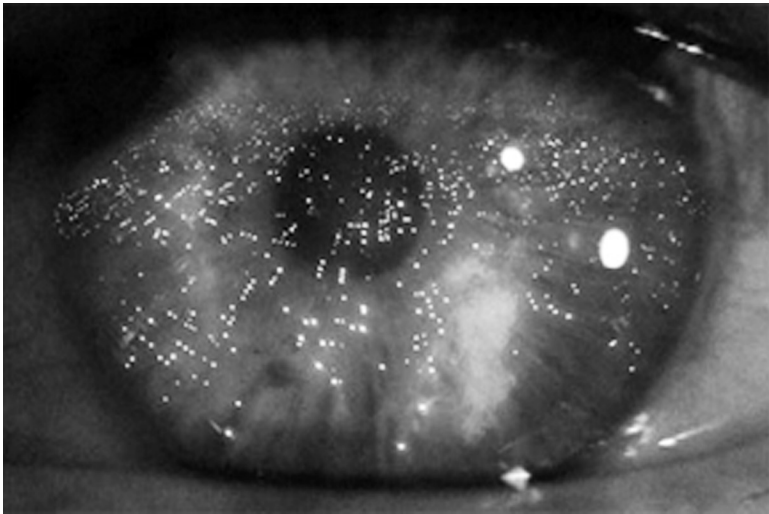
El fin de las utopías como proyecto movilizador es uno de los síntomas capitales de la crisis de la modernidad. El retorno de lo sagrado, de la razón mítica, en cambio, anuncia para varios autores (Maffesoli, 2004, 2005, 2007; Noël, 1996; Lyotard, 1985) el advenimiento de la posmodernidad. Un reencantamiento del mundo que se levanta sobre las cenizas de lo global mediante la redención de lo local, la solidaridad, el ludismo, la imaginación y la recomposición de lo comunitario. Cier-

tamente, se trata de una interpretación de lo contemporáneo donde se diluyen las estructuras, los mecanismos del poder, lo instituido, lo hegemónico y todas sus formas simbólicas. Al suponer que se pueden separar los sujetos de sus trayectorias, y que existen espacios y prácticas socialmente indeterminados, algunos enfoques posmodernos se tornan inconsistentes. Sin embargo, nos revelan una propuesta inquietante: el sentido común (delimitado por la norma) es al mismo tiempo un polvorín. Lo social (o por lo menos algunas de sus dimensiones) está en permanente ebullición, se boicotea a sí mismo, subvierte sus propias verdades. Los posmodernos nos recuerdan que lo social no se puede controlar, ni predecir del todo. Por eso las instituciones nos muestran, por una parte, un rostro de control, de seguridad y certeza (*fiabilidad*, según la expresión de Giddens), y por otra, de insuficiencia, de ambigüedad e incertidumbre. Nos convencen de que saben lo que están haciendo y a la vez generan desconfianza, suspicacia.

Al parecer, los nuevos escenarios que la posmodernidad ofrece (representados en la fragmentación urbana, la vuelta de las religiones, los esoterismos, la reinención del *yo* y los diversos fundamentalismos) se caracterizan por carecer del sentido de totalidad, de integración argumentativa y de fortaleza ideológica necesarias para liberar a las sociedades actuales de las nuevas incertidumbres y temores. Vuelve lo sagrado, con el fervor que produce la posesión de la *verdad*, pero sin su centralidad medieval. Aparecen, en cambio, muchos epicentros. De allí que los nuevos mesías y salvadores, potenciados por las omnipresentes plataformas mediáticas, recurran a retóricas híbridas e intercambiables para afinar sus estrategias discursivas. En el retorno mítico que nos propone esta *nueva edad media*, según la expre-

sión de Umberto Eco (2004), la verdad original es un producto permutable. Como sugiere Octavio Paz: “Nadie tiene fe, pero todos se hacen ilusiones. Sólo que las ilusiones se evaporan y no queda entonces sino el vacío: nihilismo y chabacanería. La historia del espíritu laico o burgués podría intitularse, como la serie de Balzac: Las ilusiones perdidas” (Paz, 1984, p. 222).

*Figura 1.* El ojo frente a la inmensidad de Los Ángeles en 2019.



#### *BLADE RUNNER*: UNA ESTÉTICA DEL DESENCANTO

En *Blade Runner*, la utopía ha quedado reducida a la imagen de un unicornio, un sueño antiguo e incomprensible que Rick Deckard (Harrison Ford) habita esporádicamente. En este filme futurista, Los Ángeles del 2019 se ha convertido en una

megalópolis congestionada y oscurecida por la contaminación. Es un firmamento parduzco, opresivo, invadido por chimeneas industriales que emanan fuego. Ciudad sobrecargada, desbordada, a la deriva, envuelta por un manto permanente de lluvia ácida. Un caudal de vehículos aéreos circula por angostos pasajes, esquivando la saturación de rascacielos y pantallas publicitarias donde una asiática, con atuendo tradicional, anuncia una especie de gragea o tableta mentolada. El ojo refleja un horizonte avasallado de infinitos puntos luminosos. Grises edificios como pirámides truncas, torres inclinadas o cilindros babélicos, abigarrados, sometidos a un funcionalismo extremo que ha puesto al aire todas las entrañas de acero, cemento, materiales sintéticos: estructuras, tuberías, conductos, elevadores externos que surcan los muros y permiten la contemplación de postales lúgubres creadas a partir de nuestras más finas pesadillas. Una estética con préstamos del expresionismo alemán (*El gabinete del Dr. Caligari*, Wiene, 1919 y *Metrópolis*, Lang, 1926), una de las vanguardias más radicales del siglo XX.

En calles y aceras, la luz del día, secuestrada por los altos edificios, la contaminación y los densos vapores que emergen del alcantarillado, es sustituida por los artificios del neón, lámparas fluorescentes y mercuriales, incandescencias preñadas de turbiedad. Ciudad de arterias sucias atravesadas tanto por eficientes vehículos voladores como por destartalados Cadillacs de los años cincuenta. Territorios de agobio y soledad, las vialidades pasan del tumulto, del movimiento febril, de la procesión desordenada de paraguas resplandecientes, al abandono y la desolación, calles despobladas, oscuras e inhóspitas, apenas surcadas por algún vehículo, donde la inseguridad se acrecienta y hace que los sujetos giren en grupos (indigentes, asaltantes, pandi-

*Figura 2. El tránsito aéreo entre rascacielos y publicidad.*



llos enanos, ciclistas) bajo la vigilancia orweliana de patrullas aéreas. La policía está en todas partes, es el sistema de control objetivado. Grandes pantallas publicitarias, algunas flotantes, se despliegan anunciando el sueño postergado del ciudadano común: abandonar el planeta, recuperar la vida, salvar algunas migajas del tiempo: “Una nueva vida le espera en las colonias espaciales. Podrá volver a empezar en una tierra dorada, llena de oportunidades y aventuras. ¡Vamos a las colonias! Este anuncio llega a ustedes por Shimago Domínguez S. A. Ayudándole a América a llegar al nuevo mundo”.

Pero ¿no había sido América el nuevo mundo? No será el mensaje publicitario quien anime el interés por la historia social. En *Blade Runner* no hay memoria: la ciudad de Los Ángeles del siglo XXI carece de la noción de pasado. Y las coloridas pantallas que venden el anhelo imposible de una vida mejor en las colonias espaciales, connotan la quiebra de toda moralidad. No se trata

*Figura 3.* Exterior del Edificio Bradbury. El corazón de la ciudad también es periferia.



del discurso autista y celebratorio que se empeña en negar u ocultar un entorno humano y social en franca descomposición. Aquí lo publicitario es precisamente lo contrario: un enunciado estratégico, siempre oportunista, que se trepa en la fatalidad de los muchos y obtener utilidades para los pocos. No podían faltar en este paisaje las marcas multinacionales dispuestas a patrocinar la era del desencanto: Coca Cola, Budweiser, TDK, Pan Am, RCA, etcétera. En este filme, el presente urbano está desarraigado, circula sobre su propio eje que es la vacuidad, su propia instantaneidad lo abisma. Algo parecido experimentan las sociedades contemporáneas, con sus contextos particulares. Eduardo Milán sostiene que “en la sociedad actual estamos todos diferidos, dislocados de un centro primigenio o mítico que no es ya el centro cultural o de hegemonía cultural. Es un desplazamiento de nosotros mismos, una toma de distancia respecto de nuestra identidad profunda” (Milán, 1994, p. 38).



En *Blade Runner* atestiguamos una ciudad y un mundo cuya mutación acelerada aparentemente ha quedado suspendida. El ritmo de cambio que la recomposición del tiempo y del espacio, la especialización y el razonamiento lógico imprimieron en lo social (Giddens, 1999), sobre todo a partir de la revolución industrial, parece agotado en este retrato fílmico del porvenir. El cambio institucional en este universo se muestra estancado en la medida que los sujetos se desenvuelven a partir de una racionalidad circular, sin salidas, inmersa en las condiciones de riesgo extremo que ella misma ha creado y acumulado históricamente. Los Ángeles, de Ridley Scott, es una ciudad de sonámbulos, sin niños, sin árboles, desprovista de sentido del humor y de placer. Jesús Ibáñez afirma que, en contraposición a una ciencia ficción de derechas (Assimov, Heinlein, Clarke) que sostiene que: “puesto que nos llevan a un final tan feliz, dejemos las cosas como están”, se erige una ciencia ficción de izquierdas (Dick, Brunner, Pohl) que sostiene que: “puesto que nos arrastran al desastre, tratemos de imaginar un estado de cosas diferente” (Ibáñez, 1994, p. 145). Y ahonda:

Sólo quedan dos soluciones: retroceder o avanzar. Moscovici opone las revoluciones utópicas (que inventan Estados que no han existido) a las revoluciones tópicas (que hacen revivir Estados que han existido ya). La mayor parte de la ciencia-ficción de izquierda toma el camino tópico. (Ibáñez, 1994, p. 156).

Un camino que en sí mismo revela la actual extinción de las utopías. Un sendero tópico que también nos muestra, en *Blade Runner*, una realidad estructurada a partir de los acoplamientos de la tradición y del desarrollo tecnológico: lentas bicicletas

y máquinas voladoras; pescaderías donde una anciana oriental analiza por medios tecnológicos una escama de serpiente artificial con un código incorporado; un periódico impreso que Deckard lee mientras espera turno en la barra de *sushi* y *noodles-soup*, bajo una enorme pantalla flotante que anuncia las maravillas de las colonias espaciales; un sucio, ruidoso y aglomerado autobús urbano, rearmado con viejas piezas de tranvía; puestos para lustrar calzado junto a un laboratorio de genética ocular; mercados atiborrados con atmósferas medievales donde se venden animales (artificiales algunos de éstos): serpientes, búhos, avestruces, mapaches, caballos enanos. Imaginado en el escenario de una posible devastación ecológica y humana, este tratado futurista bien podría representarse en la ciudad de México, Sao Paulo, Río de Janeiro, Bogotá, Buenos Aires, Londres, Tokio o Pekín. En algunas de estas ciudades, sus habitantes poseen marcados desniveles de acceso a las tecnologías y, a la vez, disponen de una gran inventiva para el reciclaje de manufacturas (en México decimos *chicanada*). Es así como el espacio urbano de *Blade Runner* reproduce dos códigos insistentes del capitalismo contemporáneo: la publicidad y el reciclaje. Todo ello integrado a un paisaje de individuos solitarios y de atmósferas crudas. El propio Scott afirma: “Si observas ciudades como Chicago o Nueva York en una cruda tarde de invierno, se tiene esa sensación de ciudad sobrecargada. Incluso al pasar por los barrios modernos que acaban de ser levantados se ve basura junto a los rascacielos en construcción” (Scott, 2001, p. 135).

En el filme, los espacios interiores no son esencialmente distintos a los exteriores. Más aún, pueden observarse como una continuidad de éstos: contornos saturados, castigados por luces mortecinas, siempre insuficientes, luz brumosa que se vuelve

Figura 4. La habitación del *blade runner*. La interiorización de lo urbano.



muro o se quiebra por el efecto de persianas, tragaluces y lentas aspas de ventiladores. Podemos ver retazos de la *Ennis House*, del arquitecto estadounidense Frank Lloyd Wright: estéticas del mundo maya, reminiscencias de lo antiguo y lo sagrado en la ciudad del futuro. Vemos también recintos incoloros que ostentan las formas tradicionales del *art déco*, la primera estética funcional del siglo XX, muebles convencionales de madera, lámparas de vitral, decorados íntimos que se amalgaman con los fríos elementos del utilitarismo, paredes de cemento con relieves, lámparas fluorescentes que endurecen la percepción y revelan la degradación de las formas naturales. Refugios densos, casi irrespirables. Aposentos de sombras, siluetas y voces apagadas, los interiores en este universo se vuelven contra el ánimo de los personajes: tedio, zozobra, cavilación. *Blade Runner* inaugura así una estética que niega los entornos plastificados y diáfanos de la ciencia ficción de los años sesenta y setenta. Es una visión distante de los pulcros y dilatados interiores de *2001: odisea del espacio* (Kubrick, 1968), *THX 1138* y *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1971 y 1977) o *Star Trek, la película* (Robert Wise, 1979).

Figura 5. La ciudad y el colapso de la estética industrial.



En la quietud de la noche, Rick Deckard (Harrison Ford) se asoma por el balcón de su apartamento, cobijado con una manta y portando un vaso con licor. Desde lo alto del piso 97, contempla la angosta avenida surcada por un vehículo policiaco. Hasta él llegan los rumores lejanos de motores y sirenas de patrullas y ambulancias. ¿Qué es lo que Deckard nos permite ver desde su palco? Una postal de la desolación urbana, magnitud y soledad, un paisaje enclaustrado, esculpido con las formas del desasosiego y las notas melancólicas de Vangelis que conjuga los sonidos lejanos de un saxofón sintetizado, reminiscencias del jazz parisino, con la levedad de la música electrónica. Síntesis de la belleza y el horror. La ciudad que los antiguos forjadores de la modernidad concibieron como espacio de trabajo, vivienda, consumo, recreación y tránsito, en *Blade Runner* se nos muestra como una prisión sin límites, territorio de la degradación y de las *ilusiones perdidas*. La ciudad como gran morada de los sueños, de la memoria y la lucha, del amor y la invención, del placer y la desdicha, como lugar para proyectar y emprender, se consume a sí misma conforme avanza este filme. Por ello, Rafael Argullol nos dice:

De ahí que Los Ángeles-2019, al contrario de tantas escenografías de ciencia ficción, nos resulte eficazmente íntimo. Está todavía lejano, pero lo sentimos próximo. Es todavía futuro, pero ya es presente. No es una fantasía propuesta contra nuestra realidad, sino una realidad largamente imaginada durante siglos. Un depósito de sedimentos que cada pasado ha ido precipitando sobre el espejo del porvenir. Este escenario nos es verosímil porque nos muestra un futuro que tiene grabadas las imágenes de esos pasados, a pesar de que la tempestad del tiempo ha desfigurado sus huellas, distorsionándolas y mezclándolas en un laberinto de incertidumbre (Varios autores, 2001, p. 18).

## LOS ÁNGELES 2019. ESPACIOS DE LA HIBRIDACIÓN

Uno de los tópicos esenciales de nuestra modernidad es el complejo entramado identitario que producen las sociedades multiétnicas. *Blade Runner* puede apreciarse como una metáfora convincente de lo que es y será la diversidad étnica y cultural en el mundo urbano. En 2019, Los Ángeles es un lienzo saturado de asiáticos, hispanos, negros, anglosajones, árabes, etcétera, que estructuran desigualmente las interacciones sociales. Tanto el jefe del escuadrón policiaco, Bryant (M. Emmet Walsh), como los dos *blade runners*, Deckard (Harrison Ford) y Holden (Morgan Paull), son de origen anglosajón. El agente Gaff (Edward James Olmos), en cambio, resulta ser un estilizado hispano (con tintes asiáticos) sin indicios de resistencia cultural o política, es una versión futurista del pachuco que habla un chicano incomprensible. ¿Es esa la llamada *tercera hispanidad*, distante de la surgida en Latinoamérica a raíz de la conquista

y más lejana aún de la hispanidad forjada en la España de los reyes católicos? ¿Es esa hispanidad personificada en el escritor mexicano Ilan Stavans, que tradujo al *spanglish* el primer capítulo de *Don Quijote de la Mancha*, profundizando así el debate y la reflexión sobre lo que podría ser nuestra lengua en el futuro próximo?: “In un palacete de La Mancha of wich nombre no quiero remembrearme, vivía not so long ago uno de esos gentlemen who always tienen una lanza in the rack, una buckler antigua, a skinny caballo y un grayhound para la chaze...” (Stavans, 2003). Un mestizaje verbal que parece borrar las fronteras del castellano y del inglés para producir una versión híbrida, no sólo de nuestro idioma, sino del mundo representado mediante el lenguaje.

Todos los replicantes, por su parte, son anglosajones. Incluso, Roy Batty (Rutger Hauer), quien encarna la síntesis de la perfección y lo efímero, es un androide de perfil ario, una pieza de colección para cualquier *skin head* radical. Los asiáticos, representados en Hollywood como inofensivos desde el fin de la segunda guerra mundial, aparecen recluidos en sus fondas de comida barata iluminadas con dragones de neón, en pequeños abarrotes, misceláneas y pescaderías, salvo el genetista Chew (James Hong), quien diseña ojos. Los árabes, egipcios e indios se ocupan de los aglomerados pasajes del mercado callejero, un azaroso submundo que tiene un pie en el reciclaje y otro en la clandestinidad. Rostros vivos de la antigüedad situados en el porvenir. ¿Cuántos mercados como este hemos recorrido en Guadalajara, El Cairo, Caracas, Río de Janeiro, Shangai o Nueva Delhi? Los negros, por el contrario, no desempeñan roles específicos en el filme, sólo se asoman para ilustrar el enjambre urbano.

Diversos grupos y diferentes estéticas se entremezclan en las aceras: hare krishnas, judíos ortodoxos, musulmanes, punks, cholos y pachuchos, asiáticos envueltos en kimonos, egipcios con turbantes, extrañas sectas uniformadas, tribus urbanas, paseantes con atuendos de los años treinta y cuarenta, y otros andantes que cruzan fugazmente sus miradas en los corredores húmedos y congestionados. Todos portan una *desatención cortés*, que supone la ausencia de intenciones hostiles: “el tipo más básico de los compromisos de presencia que se dan en los encuentros con extraños en las circunstancias de modernidad” (Giddens, 1999, p. 83).

Las calles en *Blade Runner* son un estrépito de corazones y miradas solitarias que entretejen la ilusión de la movilidad: un ir y venir hacia ninguna parte. Y detrás de esta diversidad étnica, lingüística, religiosa, estética, ¿existe algo semejante a la interculturalidad o son muchos rostros configurados desde un mismo centro? Frente al edificio Bradbury, detrás de la marquesina del legendario Million Dollar, una especie de Teatro Blanquita sanangelino, que anuncia a “Los Mimilocos”, “Mazacote y orquesta”, “Perchelo Gilbe” y “Valenzuela”, junto a la fachada de la “Librería México. Libros, diarios y revistas en español”, ¿existe todavía algún espacio para la diversidad cultural? O sólo se trata de máscaras múltiples que ocultan la unidimensionalidad que tanto combatió Marcuse (1985) desde el pensamiento y la acción política. *Blade Runner* es un filme en los límites del desasosiego, portador de un tipo de pesimismo que suscribirían en el acto los filósofos de la Escuela de Frankfurt. Pone la mirada en el centro de las identidades, en contextos urbanos determinados por la migración, la multiculturalidad, la desigualdad y la exclusión. Como Serge Gruzinski lo observa:

En Los Ángeles, en 2019, se persigue a los “replicantes”, arguyendo la inhumanidad de esos esclavos androides, como cinco siglos antes los conquistadores sometieron y masacraron a los indios sosteniendo que éstos no tenían alma. Pero eso no es lo esencial. Lo esencial se encontrará en la metrópoli titanésca, [...] percibida como uno de los desenlaces lejanos de una historia esbozada desde 1492 (Gruzinski, 1994, p. 215).

Se puede afirmar que *Blade Runner* es la alegoría de la ciudad-mundo que Marc Augé (2007) concibe como el lugar de las contradicciones y tensiones de la sociedad global. Aunque, con menor intensidad, también está presente la evocación de la ciudad mundial, a través de las entidades industriales y financieras representadas por la Corporación Tyrel y en las retóricas de la publicidad. Como representación fílmica del espacio urbano, esta película se inscribe en un tipo de ciencia ficción que podemos denominar *cine de contingencia*, donde se recrean ambientes sociales definidos por la crisis ambiental y por los efectos imprevistos del desarrollo tecnológico. Las consecuencias azarosas del diseño genético ocasionan la insurrección de los androides, llamados aquí replicantes. Es así que las creaciones tecnológicas se alzan contra la sociedad e intentan subvertirla. Puede decirse que el cine de contingencia es una metáfora *aggravada* de la crisis de racionalidad que permea a las instituciones modernas y se materializa en el mundo urbano. Crisis de racionalidad que supone a la vez una evanescente visión colectiva del porvenir. Hoy, las grandes ciudades son la objetivación de la cada vez más incierta idea del futuro. De la ciudad anhelada por los administradores de las utopías del siglo XX a la ciudad postergada desde la cotidianidad de las calles y las aceras, Ridley Scott sentencia:



*Blade Runner* describe una carretera por la que descendemos actualmente —separación de clases, el abismo creciente entre ricos y pobres, la explosión demográfica— y no ofrece soluciones. Cuando filmamos enfrente del edificio Bradbury en el centro de L. A., vestimos la calle llenándola de basura. Recientemente, fui de nuevo a ese lugar, y la calle real se ve como yo quería que se viera para la película en 1982 (Scott citado en Loud, 1993, p. 14).

A diferencia de los discursos apologistas de la modernidad que celebran los alcances de la democracia, las libertades, la sociedad informacional y el bienestar de amplios sectores de población, los personajes y escenarios de esta película cargan una suerte de fatalidad interiorizada, aquella que a fuerza de repetirse termina siendo imperceptible. Esta fatalidad se objetiva en la degradación del paisaje urbano, en la crisis de reflexividad frente al desarrollo tecnológico, en el agobio de los actores ante la debacle general de sus condiciones de vida, en la anomia y *encapsulamiento* de las identidades frente de los sistemas policíacos, y en el encumbramiento de la sociedad del riesgo. Es así que el largometraje despliega, a través de cierta representación del espacio urbano, una mirada desencantada en torno a la radicalización de los efectos de la modernidad.

## CAPÍTULO IV

### MODERNIDADES MÚLTIPLES Y DESPLAZAMIENTO DE LAS IDENTIDADES

#### CIRCULARIDAD Y DESPLAZAMIENTO DE LAS IDENTIDADES

En este apartado me propongo explorar algunas formas cómo se representan los efectos radicalizados de la modernidad en la construcción de las identidades en *Balde Runner*. ¿Qué elementos de representación de lo social se movilizan en esta película para expresar, mediante la ficción futurista, las consecuencias críticas de la modernidad en las sociedades contemporáneas? Ciertos componentes de la modernidad y la posmodernidad (que aquí trato como modernidades múltiples), tales como la expansión de la racionalidad y la consecuente crisis de sentido, las rearticulaciones del tiempo y del espacio, la creación de entornos de fiabilidad y riesgo, y los procesos de hibridación, se exploran aquí a la luz de un conjunto de códigos identitarios que se revelan en el desarrollo de la trama y el argumento de este filme: 1) mortalidad; 2) memoria y poder; 3) anomia y sentido; 4) solidaridad y, 5) ironía.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Véanse los anexos II y III para la comprensión del modelo de análisis.

Las identidades se construyen y son cambiantes, están en permanente mutación. Son *migratorias* por definición. Nómadas, dirían algunos posmodernos. En el contexto radicalizado de la modernidad, los procesos mediante los cuales los sujetos se representan la vida y se identifican con determinados universos simbólicos, adquieren mayor vértigo y complejidad gracias a los efectos socioculturales de la migración, la expansión urbana, la presencia cotidiana de los medios masivos, los usos sociales de las tecnologías de información, y los fenómenos de hibridación generados por la expansión de géneros impuros (García Canclini, 1989). Los símbolos nunca viajan solos. Llevan consigo las claves esenciales de su traducción. Movilizadas por gente que se desplaza en diferentes circunstancias y diseminadas por medios audiovisuales y otros dispositivos tecnológicos, las formas simbólicas atraviesan de manera desigual y desnivelada los diversos espacios de la sociedad. De este modo se crean, se refuerzan y se transforman las redes de identificación y de distinción entre los sujetos y los grupos.

En un intrincado movimiento, nuevos perfiles van emergiendo, adquieren rostros y formas singulares en la cotidianidad de los individuos. Otros se disuelven en el olvido, desaparecen. Ciertos rasgos de las identidades, en cambio, permanecen en lo profundo, resisten, se agazapan en añejos rituales, en valores y cosmológicas remotas, y desde allí esperan su tiempo de resurrección. A veces, dichos rasgos constituyen el último lazo con el mundo de las generaciones pasadas. Así, las identidades oscilan entre los extremos de lo profundo y de lo emergente, en un tramado en que la modernidad parece profundizar la distancia entre ambos.

Pero también, las identidades son relativas, las definen sus contrapartes, aquello ajeno y distinto que nos demarca y, sin

duda, nos transforma: las alteridades. En un vaivén incesante, ambas constituyen el motor del comportamiento individual y social. Además, debe añadirse que están configuradas a partir de lo complejo. La complejidad, entendida como metáfora de lo que se constituye a partir de múltiples elementos, es quizás la cualidad fundamental de las identidades. Éstas se componen de lo heterogéneo, de lo diverso, de las influencias de lo *otro*, de distintos ordenamientos de carácter sociohistórico que confluyen y luchan por imponerse entre las verdades del presente. De allí que las identidades también sean contradictorias. Sus propiedades no tienen necesariamente correspondencia entre sí, ni se comportan obligadamente de acuerdo con sus premisas fundacionales. Más aún, muchos rasgos identitarios de orígenes disímiles y hasta opuestos, parecen articularse y transformarse en el horizonte cultural de las sociedades contemporáneas. De este modo, las identidades son construcciones simbólicas cambiantes, complejas, relativas, heterogéneas y contradictorias, que se sustentan en la producción social de sentido, es decir, en aquellas orientaciones significativas que se representan a través de formas simbólicas dispuestas en determinado tiempo y espacio social.

## MORTALIDAD

Debe reconocerse que la modernidad ha suscitado relaciones inéditas entre lo temporal y lo espacial, recomponiendo así el orden de la percepción, la acción y la memoria colectivas. Esta urdimbre se revela con mayor intensidad, por ejemplo, en las concepciones sobre la muerte que han desarrollado las

sociedades contemporáneas, como resultado de la construcción histórica de cierta racionalidad. Tal como lo comenta Fernando Savater:

La muerte es la frontera natural de toda ambición, todo fervor y toda rapacidad, la pura y simple derrota del amor que quisiéramos invencible. De todos los proyectos que nos conciernen, el único que sin falta ni excusa habremos de cumplir es aquél en el que nada de propio hemos puesto, el que nos trata con mayor impersonalidad y menos miramientos. [...] De modo que la muerte nos une a la naturaleza, pero la conciencia de la muerte nos distancia de ella (Savater, 2001, pp. 96-97).

*Figura 6.* Leon y Holden. Déjame contarte acerca de mi madre.



En todo caso, la conciencia de la muerte es una conciencia social. Morir es un acto natural, pero el significado de la muerte es sociocultural, y por lo tanto, una construcción identitaria.

En *Blade Runner*, la identidad de los protagonistas está atada a la idea de la muerte. Los replicantes quieren más vida, no por instinto, sino porque se han apropiado de lo que se significa socialmente estar vivo. En la primera escena, Leon Kowalski es sometido a la prueba de empatía denominada Voight-Kampff, para identificar a los replicantes. Leon ingresa con parsimonia en una oficina gris, brumosa, penetrada por columnas de luz artificial que vienen del exterior. El agente Holden lo espera fumando y bebiendo café. Parece un examen de rutina. Leon, visiblemente nervioso, interpela continuamente al agente que se mantiene atento al emplazamiento del artefacto y le pide que no se mueva. Fija el lector ocular y se dispone a interrogarlo en torno a la imagen de una tortuga volteada en medio de un desierto calcinante. Leon, quien no ha dejado de interrumpir a Holden, comienza a mostrar signos de ansiedad. El agente lo tranquiliza asegurándole que se trata tan sólo de una prueba “diseñada para provocar una reacción emocional”. Entonces le pide que describa las cosas agradables que recuerda sobre su madre:

—¿*Mi madre?* —pregunta Leon.

—*Sí* —insiste Holden.

—*Déjame contarte acerca de mi madre.*

Entonces Leon dispara el arma que ha escondido debajo de la mesa y el policía es despedido contra una pared con dos balas en el cuerpo. *Blade Runner*, en efecto, es una película sobre la temporalidad humana y sobre el lugar que ocupa la memoria en la configuración de las identidades. Su eje central es la mortalidad, el drama de la conciencia del ser que se niega a su propia extinción, que no logra aceptar cabalmente su regreso

inevitable a la nada. La odisea de los replicantes no se agota en su reclamo de mayor tiempo, sino que revela la honda problemática de lo vivido y lo experimentado. La percepción de la fugacidad humana adquiere otros significados en el contexto radicalizado de la modernidad, cuyos mecanismos de desanclaje y recomposición de lo temporal ha gestado un presente *fantasmagórico*, esquivo, inasible. Nuestro presente está empeñado en ganar tiempo, es un devorador de horas, veloz, redundante y volátil, que también nos muestra el rostro vacío y neurótico del “just on time”. De ahí la interrogante de Octavio Paz en torno al hombre moderno y su posibilidad de acceder al presente como un recurso de abolición de la muerte. Recurso transitorio que gravita en gran medida en el oficio cotidiano de colonizar el sentido:

El presente no nos proyecta en ningún más allá [...] sino en la médula, el centro invisible del tiempo: aquí y ahora. Tiempo carnal, tiempo mortal: el presente no es inalcanzable, el presente no es un territorio prohibido. ¿Cómo tocarlo, cómo penetrar en su corazón transparente? No lo sé y creo que nadie lo sabe [...] (Paz, 1998, s/p).

Se dice que en la antigüedad el promedio de vida de las personas oscilaba alrededor de los 30 años. Defunciones de parto, enfermedades, epidemias, violencia y guerras no necesariamente generaban una perspectiva del mundo como algo efímero o de corto plazo. La vida duraba lo que tenía que durar. El tiempo no era propiedad de las personas, sino de los dioses, del destino o de los ciclos fatales del retorno. En las sociedades tradicionales, la relación entre fiabilidad y riesgo estaba filtrada por una

visión mítica de la realidad. Sólo los *gobiernos* sobrenaturales podían conjurar el peligro y sus temores e, inexorablemente, fijaban el tiempo de vida de cada sujeto. La función central de las ritualidades, y su vínculo con lo sagrado, consistía en otorgar un sentido colectivo a lo desconocido, al miedo y a la incertidumbre. De este modo, el acto de morir estaba determinado por las representaciones colectivas de la muerte y, por ende, del más allá: la muerte como ofrenda, la muerte honorable, digna y heroica. La muerte del patriota, del mártir, del abnegado. La del enfermo, del anciano, de la víctima. La muerte no como fin, sino como transición, es decir, como continuidad de una condición de vida, constituía una identidad social. Quizás, la más profunda de sus dimensiones. En *Blade Runner*, por su parte, ni los humanos ni los replicantes creen en esta muerte. La modernidad se representa en la desacralización de la experiencia de fenecer: es una lección inservible de soledad, un trastrocamiento brutal del sentido. Morir es el fin de la paradoja. Así lo muestra el asesinato de Tyrell, el creador de los replicantes, en manos de su hijo predilecto. También el homicidio del agente Holden; de Chew, el genetista de ojos, y de Sebastian, el hacedor de juguetes *vivos*. Será, sin embargo, un replicante el que recupere el sentido premoderno de la muerte. Roy Batty, el Nexus 6, convertirá su agonía en un ritual de persecución que concluirá en un acto de perdón y en una confesión cargada de humanidad. El *cyborg* anuncia, así, el regreso de lo sagrado, el reencantamiento del mundo, el advenimiento de la posmodernidad.

Si la muerte, concebida como designio divino, es un rasgo de la tradición, la longevidad, en contraparte, es un proyecto de la modernidad. Se deriva de la evolución del pensamiento cientí-



fico y tecnológico, de la invención de la salud pública y de la progresiva aparición de la individualidad. Gracias a la medicina moderna, el promedio de vida ha aumentado extraordinariamente en todo el planeta, reconociendo los desniveles de desarrollo en cada región. En México, por ejemplo, la esperanza de vida actualmente es de 72.2 años, en Estados Unidos es de 76.5 años y en Canadá es de 78.5 (Varios autores, 2001, p. 342). Hoy comenzamos a lamentar la muerte *prematura* de personas de 65 años. No debemos sorprendernos si en el futuro cercano interpretamos el deceso de un octogenario como una desgracia. Sin embargo, a este cuadro se suman escenarios de riesgo globalizado que el mundo antiguo nunca imaginó: desigualdad extrema, desempleo, crisis ecológica, nuevas epidemias, terrorismo, guerras industrializadas, amenaza nuclear, etcétera. La sociedad nunca había vivido en entornos tan seguros y, al mismo tiempo, de tal riesgo (Beck, 2006). Y sobre todo, de acuerdo con algunos pensadores contemporáneos (Marcuse, 1985; Noël, 1996), las personas nunca habían vivido tanto y experimentado tan poco. Rafael Argullol y Eugenio Triás se refieren al hombre moderno como un individuo *encapsulado* que en el contexto de una sociedad tecnificada y masificada, tiene las siguientes características:

- 1) [...] es capaz de acumular muchas vivencias, pero carece de experiencia; 2) es capaz de acumular muchas redes complejas de “información”, pero carece de formación, de Bildung; 3) sólo reconoce la alteridad en la medida en que define su propia forma de ser y de sentir; es incapaz, por tanto, de un genuino encuentro con el otro (Argullol & Triás, 1993, p. 51).

La propuesta de Ridley Scott en torno a la construcción psicológica de los replicantes, apunta hacia el descubrimiento del sentido como un impulso que cierra la distancia entre lo vivido y lo experimentado. Los replicantes quieren vivir más porque se han abierto al sentido, ese espesor que sitúa la mirada en el centro y que nutre y pone en movimiento la esfera de los significados. La paradoja central del filme radica en que son precisamente los replicantes (*cyborgs*) quienes recuperan la imaginación y la pasión por *el sentido* que, según se dice, caracterizó al hombre del renacimiento. Vienen a la Tierra en busca de ese presente que los proyecte hacia *la médula, el centro invisible del tiempo*.

## MEMORIA Y PODER

Concebidos como herramientas de trabajo, de guerra y de placer, los replicantes dejan de ser una extensión de los sentidos del hombre, recordando la metáfora de McLuhan (1980), para convertirse en *hombres* ávidos de sentido. Son andróides (un término que Scott rechaza) contruidos mediante ingeniería genética a imagen y semejanza de sus creadores. Han sido diseñados sin memoria, sin emociones y con una duración de cuatro años de vida. Están programados para realizar labores de exploración y colonización del espacio que resultan peligrosas para los humanos. Funcionan también como unidades de combate y, en el caso de Pris, como objetos de placer. A partir de este planteamiento, la trama introduce algunas variables por demás sugerentes. Como consecuencia de lo vivido, los replicantes comienzan a desarrollar emociones y afectos. Es decir, amor,

odio, celos, miedo, envidia, tristeza, etcétera. Pero, fundamentalmente, adquieren una conciencia de sí mismos que los trae de regreso a la Tierra en busca de una prolongación de sus tiempos de vida. Rachael, por su parte, es un prototipo avanzado que posee implantes de memoria para resolver, según Tyrell, el dislocamiento entre sus vastas emociones y su breve experiencia. Es aquí donde se borran las fronteras entre los humanos y sus máquinas. La memoria de la sobrina del Dr. Tyrell, implantada en la replicante Rachael, es una alegoría de la construcción colectiva del pasado. Se trata de un eje medular de *Blade Runner*, igual de importante que el de la mortalidad. El discurso sobre la historia ha sido el instrumento integrador y movilizador de las instituciones modernas. Su visión de los acontecimientos busca proveer a la sociedad de un pasado colectivo que permita operacionalizar las estrategias del poder en el presente y proyectar el futuro. Es el sedimento de las identidades nacionales, por ejemplo. Pero en el contexto crítico de la modernidad, la historia como *gran relato* está perdiendo coherencia y, sobre todo, está dejando de ser el instrumento cultural de las élites en pos de la organización del futuro. Ya no hay Historia, sino historias. Ya no hay un centro latente de lo acontecido, sino diversas centralidades que fluyen y se transforman en nuevos pasados.

En los inicios de su pesquisa, Rick Deckard se dirige a la Corporación Tyrell para reunir información sobre los replicantes sulevados. Por petición del Dr. Tyrell, el *blade runner* aplica la prueba Voight-Kampff a la hermosa asistente Rachael, quien dibuja una breve sonrisa por la extraña decisión de su jefe. Ella responde con seguridad los cuestionamientos de Deckard, como si conociera las preguntas de antemano. Ocasionalmente, el *blade runner* observa el artefacto que registra los cambios oculares:

—Hojeando una revista, se topa con una foto de una muchacha desnuda...

—¿Está comprobando si soy replicante o lesbiana, señor Deckard?

—Sólo conteste la pregunta, por favor.

Figura 7. Rachael. El descubrimiento de la memoria implantada.



Tyrell observa con atención la entrevista y revela una sonrisa de satisfacción por la aguda inteligencia de Rachael, su obra maestra. Al final de una larga sesión de más de cien preguntas, el *blade runner* evalúa los resultados de la lectura ocular y queda absorto. En un instante, Rachael ha perdido su andamiaje interno, su silencio y su mirada devastada la delatan. Una mezcla de tristeza profunda y confusión se imprimen en su bello rostro. Sin decir palabra, se levanta y abandona el lugar por petición de Tyrell.

—Rachael es un experimento. Y nada más —sentencia el Dr. Tyrell—. Empezamos a percibir en ellos extrañas obsesiones;

después de todo, son inexpertos emocionalmente, con unos años para almacenar las experiencias que usted y yo damos por hecho. Si les obsequiamos un pasado, creamos un apoyo para sus emociones y, consecuentemente, podemos controlarlos mejor.  
—Recuerdos..., usted habla de recuerdos —concluye Deckard.

De allí que las fotografías sean objetos recurrentes en este filme. Son imágenes de familia, principalmente. Las colecciona Leon Kowalski (sus *preciadas fotos*, según la expresión de Roy Batty). También Rachael trae consigo una fotografía de infancia con su madre. Es evidencia de su pasado y, por lo tanto, de su humanidad. Aunque la verdad sea otra. Y el mismo Deckard, quien exhibe retratos familiares encima del piano (fotos color sepia, rostros fantasmales), parece guardar un vínculo muy ambiguo con su pasado. La fotografía representa aquello que permanece en ese mundo de evanescencias, vertiginoso. Funciona como un dispositivo de anclaje y de afirmación de las identidades. Pero también, connota la última trinchera de memoria propia, individual, independiente de la construcción que el sistema elabora en torno a lo pretérito. Es un recurso de lucha contra la anomia, hondamente arraigada a la crisis de la racionalidad contemporánea, y al agotamiento del *mundo de la vida* (Habermas, 2003).

En este filme, por otra parte, ningún personaje reflexiona sobre el significado profundo del grado de especialización alcanzado por los replicantes. La tecnología se piensa sólo en su nivel funcional y no con relación a sus posibles implicaciones sociohistóricas y humanas. El Dr. Eldon Tyrell, el genio de la biomecánica, un empresario fabricante de los “portapieles” que el gobierno necesita para el trabajo duro en las colonias espaciales, le confiesa a Deckard:

—El comercio es el objetivo de esta corporación. Nuestro lema es “más humano que los humanos”.

Gracias a los portentos de la biomecánica, Tyrell se ha convertido en un pequeño dios: da vida y la quita de acuerdo con los imperativos del poder y del mercado. Es capaz de programar el funcionamiento de los androides y se reserva el derecho de implantar memoria en los modelos más avanzados. Pero también, es un empresario esclavizado por su propia mercancía, y ni siquiera sus enormes utilidades le permiten abandonar este planeta en descomposición. Lo que define a Tyrell, estratégico, competitivo y sin escrúpulos, un verdadero ejemplar de nuestras instituciones modernas, es la incapacidad para construir significados trascendentes a propósito de su función en la sociedad, y mucho menos para interpretar las consecuencias de sus asombrosos logros tecnológicos.

¿Cuál es la naturaleza del poder, que no contempla ningún tipo de reflexividad ontológica, sino pragmática? Busca la apro-

*Figura 8.* Tyrell. Nuestro lema: más humano que los humanos.



piación y el control no sólo de lo patente, sino de aquello que está por pensarse y decirse. El poder quiere hablar todos los lenguajes, quiere administrarlos y sancionarlos, desea reconfigurarlos permanentemente desde su propia matriz. Se empeña en convertir las socialidades en sociedad, lo instituyente en instituido, y la voluntad de saber en voluntad de verdad (Foucault, 1979). Aspira a rebautizar los imaginarios y codificarlos mediante la fuerza de lo simbólico, a través de la modelización de la memoria social. La resistencia, la transgresión, lo emergente, le quitan el sueño. Pero al nombrar y clasificar, al jerarquizar y excluir, el sujeto del poder es desplazado inevitablemente a la marginalidad. Pues sólo lo que está en el centro tiende a ser desalojado hacia la periferia: los hombres, los grupos y sus instituciones. Entonces, ¿qué es lo que permanece? Permanece el poder mismo, concebido como dimensión, es decir, como posibilidad de reconocimiento y acción. En *Blade Runner*, el creador de vida es incapaz de comprender la alteridad, el lugar del otro en el mundo. Lo que revela el discurso y la acción de Tyrell, ese dios ínfimo, es la paradoja central de la modernidad: pretender fundamentar una racionalidad desde los principios mismos de la razón. Tyrell, como los demás habitantes de esta historia, no puede desplegar una interpretación más allá de su rol de empresario genetista, porque su pensamiento se produce en el corazón del sistema. Tal como lo establece Luhmann, ya “no hay ningún metarrelato, porque no hay ningún observador externo” (Luhmann, 1997: 10). Sólo la interpretación del sistema, dentro del sistema.

Por ello, resulta imposible no asociar la figura de Tyrell con el Dr. Frankenstein (*Frankenstein*, Whale, 1931 y *La novia de Frankenstein*, Whale, 1936), un dador de vida que muere en

manos de su propia criatura. Pero también con Joh Fredersen, el amo de *Metrópolis* (Lang, 1926), encarnación del aislamiento en que siempre termina el poder absoluto. Y en cierta medida, también puede ligarse el perfil de Tyrell con el Dr. Caligari (*El gabinete del Dr. Caligari*, Wiene, 1919), el gran manipulador de las voluntades y los sueños. Creo que no es accidental que el rol y la construcción psicológica de Tyrell, esté relacionada con obras fundamentales de la estética expresionista. Por su despliegue formal, *Blade Runner* es un filme que hereda las visualidades de esta vanguardia. Así lo revela la iluminación altamente contrastada, que dramatiza las escenografías y los rostros. Las atmósferas oscuras, densas, brumosas. También, el exceso de geometrías y líneas *duras* (ver el interior del departamento de Deckard). Pero, sobre todo, la representación del espacio urbano como un significante central que atraviesa todo el relato cinematográfico, tal como lo vimos en el capítulo anterior.

Los protagonistas de *Blade Runner* connotan la oscilación entre la circularidad y la migración de las identidades. La aceleración del ritmo de cambio (Giddens, 1999) que caracteriza hoy a la modernidad, desplaza los procesos de identificación hacia ámbitos cada vez más emergentes. Ciertamente, la migración de los cuerpos conlleva la migración de los símbolos, y viceversa. Lo que hoy experimentamos son identificaciones múltiples. Se trata de un cambio de *clima* cultural que sitúa a las identidades en un estado de mayor dinamismo. Por supuesto, es una enorme paradoja: resucitan en esta época (¿cómo la llamamos: posindustrial, informacional, posmoderna?) diversas dimensiones de las identidades profundas (incluyendo el pensamiento mágico-religioso-sobrenatural, el tribalismo, lo popular, el hedonismo y lo local), al tiempo que éstas se



instrumentalizan y fragmentan. En este escenario, la desterritorialización de las prácticas culturales, y sus procesos de reterritorialización, constituyen uno de los elementos centrales de las transformaciones identitarias.

En Los Ángeles del 2019 se promueve el éxodo hacia las colonias espaciales, pero sólo algunos pueden marcharse de este planeta desencantado. Sebastian, el genetista enfermo, no pudo salir de la Tierra. Acompañado de sus juguetes *vivientes*, consume sus días en un antiguo y abandonado edificio del centro de la ciudad (el Edificio Bradbury). Por su parte, un grupo de replicantes vuelve a la Tierra en busca de su destino. También son, a su manera, migrantes. Para subsistir, deben desempeñar oficios que el promedio de la población rehúye. Mientras hagan su trabajo, no hay por qué preocuparse. Visto así, la figura del replicante puede interpretarse como una metáfora de las minorías étnicas que, en diversas regiones del orbe, se resisten a la muerte física y cultural. Son toleradas mientras constituyan una fuerza de trabajo sometida y barata. Sin embargo, cuando despiertan y reclaman derechos, como los *Nexus 6*, son perseguidas, expulsadas e incluso asesinadas. En diversos países, las comunidades de migrantes son percibidas como contingentes ajenos a la *esencia* de la nación, y por tanto, una amenaza al orden y al predominio global de los sectores dominantes. Las sociedades constituidas bajo la ecuación nacimiento-nación-derecho, conciben al extranjero que reclama una ecuación vida-derecho como enemigo potencial. No obstante, como lo afirma José Ángel Bergua, la forma como las sociedades se relacionan con el otro exterior está profundamente ligada con el modo en que los sujetos se relacionan dentro de su comunidad: “Dicho de un modo más general, sólo se perciben otros en el exterior cuando han sido

creados otros internos” (Bergua, 2005, p. 91). De cualquier manera, un enfoque posnacionalista consideraría a los migrantes (los que llegan y los que se van) como la mejor parte de una sociedad. Son factor de cambio y de interculturalidad. Llevan consigo la fuerza de las socialidades, de lo emergente y de lo instituyente. Hacen la historia desde abajo, y la llevan consigo desde generaciones remotas. Como Serge Gruzinski lo observa:

En Los Ángeles, en 2019, se persigue a los “replicantes”, arguyendo la inhumanidad de esos esclavos androides, como cinco siglos antes los conquistadores sometieron y masacraron a los indios sosteniendo que éstos no tenían alma. Pero eso no es lo esencial. Lo esencial se encontrará en la metrópoli titanésca, [...] percibida como uno de los desenlaces lejanos de una historia esbozada desde 1492 (Gruzinski, 1994, p. 215).

## ANOMIA Y SENTIDO

Las sociedades modernas han forjado un tejido denso de identidades quebradas. La fragmentación del ciudadano actual, su *encapsulamiento* de acuerdo con la expresión de Argullol y Trías (1993), puede tener su explicación en los procesos de especialización propios del desarrollo industrial. La modernidad ha insertado a los sujetos en redes de relaciones sociales más o menos especializadas, asignándoles roles y funciones específicas y, al mismo tiempo, desanclándolos de los entornos generales. Las personas se desenvuelven en ámbitos creados que no pueden controlar directamente, debido a la complejidad y especialización con que han sido proyectados. Conocedor de minucias

e ignorante en lo general, el sujeto contemporáneo debe confiar en el funcionamiento del sistema social, concebido como un sistema experto (Giddens, 1999). Sin embargo, los resultados siempre imprevisibles de la acción humana conllevan a la creación de ambientes de riesgo. La fiabilidad tiene su base, en gran medida, en la ignorancia de los sujetos frente al funcionamiento del mundo. En el filme, los replicantes Roy Batty y Leon Kowalski visitan el gélido laboratorio genético *Eye World*, donde esperan encontrar respuestas sobre sus posibilidades de vida. Allí, un anciano oriental llamado Chew, los decepcionará. Roy se presenta ante el genetista sentenciando:

—En llamas Los Ángeles cayeron. Profundos truenos recorrían sus costas, ardiendo con las llamas de Orc.

Chew está desconcertado, no sabe lo que está sucediendo y trata de persuadir a los extraños para que abandonen el lugar. Entonces, Leon desgarrar el pesado abrigo que protege al anciano del frío extremo, quedando a merced de los replicantes.

—Morfología, longevidad, fechas de inicio —pregunta Roy Batty.

—No sé. No sé nada de eso. Yo sólo hago ojos —responde Chew, suplicante, temblando de frío y de miedo—. Diseño genético. Sólo ojos. ¿Tú Nexus? Yo diseñé tus ojos.

—Chew, sin tan sólo pudieras ver lo que yo he visto con tus ojos —afirma pausadamente el replicante.

La identidad del anciano genetista está fragmentada por la especialización de su labor cotidiana. Y su oficio de hacedor de

ojos, además, está descontextualizado del proceso biomecánico general. En el procedimiento de fabricación de replicantes, él sólo sabe hacer ojos y, más aún, su saber no lo conduce a ninguna introspección paralela. Sólo hace ojos, como el obrero ensambla componentes electrónicos en una maquiladora, sin capacidad para relacionar su práctica con las dinámicas del mundo.

Rick Deckard, por su parte, es una especie de Philip Marlowe futurista, situado en un trance que bien podrían haber narrado Raymond Chandler, Dashiell Hammett, Truman Capote o incluso Leonardo Sciascia. Con su gabardina bogartiana, Deckard se apeg a un itinerario ya probado por la vertiente criminal, definido por la persecución de los fugitivos, el peligro inminente (el héroe nunca muere al principio, si es que va a morir), el amor intrépido, el enigma suspendido y la accidentada consecución del plan. Con referencia al detective de Hammet, nuestro *blade runner* es “el hombre que trabaja por la ley, quien por sus métodos y actitud podría pasar por delincuente. La ironía seca y distante, la suavidad pendenciera, la carencia de escrúpulos para ejercer la violencia si lo demanda el caso [...]”, son características del *justiciero legal* (Saravia, 1990, p. 5). Sin embargo, Deckard también representa al individuo desbordado y sin alternativas que no tiene más oficio que exterminar replicantes. Es el rostro de la esfera policiaca, el punto de acceso a ese *sistema experto* denominado institución del Estado. En su primer encuentro con Rachael, declara con sobrada convicción:

Estos son como cualquier otra máquina. Pueden ser benéficos o peligrosos. Si son benéficos, no son problema mío.

Detrás de su máscara de perseguidor, lo que define a este *blade runner* es la inmovilidad, la inercia y la fragilidad. Es un antihéroe que carece de conocimientos para sobrevivir en ámbitos ajenos al suyo. Dueño de una identidad quebrada, no expresa ni fe, ni ilusiones. A pesar del sueño intermitente de un unicornio atravesando un bosque luminoso, reminiscencia del edén perdido, nostalgia de la ensoñación, el *blade runner* parece atrapado en su propio rol, asolado por la insistente presencia del agente Gaff, el asistente del capitán Bryant, que deja figuritas de papel por todas partes como símbolo de la omnipresencia del *gran hermano*, Deckard es un disciplinado y eficiente burócrata cuyas certidumbres comienzan a convulsionarse a partir de su encuentro con Rachael. Hasta entonces, había hilvanado el sentido de su vida de acuerdo con sus propias tareas policiacas. Cuando tomó este caso, era un agente retirado que comenzaba a deambular como fantasma en las calles nocturnas de Los Ángeles. Ante su negativa inicial, el capitán Bryant lo miró a los ojos con cierto dejo de arrogancia, seguro que su retórica tendría efecto en el policía, y le espetó:

Si no eres un *blade runner*, no eres nadie.

Palabras de agravio para quien vive en un mundo en el que se exige ser *alguien*. En este escenario, la identidad como sentido de pertenencia significa pertenecer a todos, menos a sí mismo. ¿Qué clase de individualismo propone la modernidad que invisibiliza a los sujetos mediante sus roles y adscripciones? Como lo dice Alejandro Piscitelli:

Figura 9. Deckard. “Si no eres un *blade runner*, no eres nadie”.



La sociedad —y el mercado— nos exigen ser nosotros mismos. Pero no tenemos identidad a menos que representemos a organizaciones, a cual más poderosa, anónima y gigantesca. No hay yo sin ellos. ¿Pero hay lugar para el yo en el relampagueo de las terminales? ¿Habrán nosotros a los que todavía queramos pertenecer? ¿Esos otros serán las organizaciones virtuales? ¿O las casas de campo? ¿O los retiros espirituales? ¿O la familia evanescente? ¿Pueden las redes personales sustituir las afiliaciones corporativas y profesionales? (Piscitelli, 1995, p. 244).

En Los Ángeles del año 2019, los espacios para construir identidades son apenas nichos para sobrevivir a las instituciones que se desmoronan. Al respecto, Bernard Noël reflexiona así sobre la relación entre las identidades profesionales y la construcción de sentidos en el contexto crítico de la modernidad:

En la sociedad laica, los hombres sólo pueden encontrar el sentido al interior de su actividad y de sus relaciones, puesto que en la ausencia de Dios, la actividad y las relaciones representan el único apoyo del que disponemos para transformar el tiem-

po. Transformar el tiempo que nos arrastra hacia la muerte. Transformarlo en sentido. La privación del sentido significa ser arrojado hacia la muerte y no encontrar ningún asidero para detenerse. Nuestra época está en crisis porque los individuos desean ir hacia el sentido, pero su pertenencia al cuerpo económico sólo los conduce al consumo, que está hecho de mortalidad (Nöel, 1996, p. 51).

## SOLIDARIDAD

De allí que una de las esferas cultivadas y trocadas por los sujetos para *ir hacia el sentido* resulte ser el espacio de la intimidad. Mientras Deckard dormita, Rachael recorre con la mirada su apartamento y se detiene en unas viejas fotografías de familia, acomodadas sobre el piano. Observa con curiosidad esos rostros lejanos que alguna vez tuvieron vida. Junto a éstos, descubre una partitura, se acomoda frente al piano y comienza a tocar. Deckard despierta, se aproxima lentamente hacia ella y le dice:

—Soñé con música.

—No sabía si podía tocar —responde Rachael—. Recuerdo haber tomado clases. No sé si sea yo o la sobrina de Tyrell.

—Tocas maravillosamente.

Deckard intenta seducirla, el miedo la invade y trata de huir, pero el *blade runner* la detiene en la puerta. Ahí, Rachael se encuentra por vez primera con la pasión humana. Ambos inician una relación íntima, amorosa, que fundamenta los víncu-

los profundos en los contextos dinámicos de la modernidad. Estos lazos íntimos se sustentan en la confianza que produce la compleja fragua de rutina, integridad, recompensa y sentido práctico. Las sociedades modernas han transformado los mecanismos tradicionales mediante los cuales los sujetos construyen sus entornos de confianza: el sistema de parentesco, el predominio de la comunidad local, la cosmología religiosa y la tradición, concebida como “rutina intrínsecamente significativa” (Giddens, 1999, p. 103) que tiende a estructurar la temporalidad y, a través de las imágenes del pasado, organiza el futuro. Estos mecanismos, sin duda presentes aún en nuestra cotidianidad, están siendo intervenidos y transfigurados por proyectos reflexivos orientados a la construcción del yo. La tesis de Giddens (1999, 1995) apunta a la relación dialéctica entre los procesos de transformación de la intimidad y los dispositivos de desanclaje de los sistemas abstractos que imponen la necesaria creación de mecanismos de fiabilidad:

Las rutinas estructuradas por los sistemas abstractos poseen un carácter vacío, no moral, y esto cobra validez en la idea de que lo impersonal inunda progresivamente lo personal. (...) ¿Qué significa todo esto en términos de la confianza personal? La respuesta a esta pregunta es fundamental para entender la transformación de la intimidad en el siglo xx. La fiabilidad en las personas no está enmarcada por conexiones personalizadas dentro de la comunidad local ni por redes de parentesco. La fiabilidad en un plano personal se convierte en un proyecto, algo que ha de ser <trabajado> por las partes implicadas, y que exige franqueza (Giddens, 1999, pp. 116-117).



En *Blade Runner*, el vínculo íntimo entre Rachael y Deckard, nutrido por un deseo pasional que se convierte en amor, se basa en una creciente fiabilidad. Es un irse abriendo hacia el otro que, al mismo tiempo, se deja invadir. Esta entrega mutua, ya no está dada por los principios de la antigua tradición. Es decir, la relación amorosa no se forja de acuerdo con los dictados de la familia, la comunidad, la religión y las costumbres. Sino que ha de construirse. Se va conquistando en un proceso que los conducirá a la autorrevelación. En el filme, el amor constituye el último lazo de certidumbre y anclaje en un mundo evanescente. La lucha de Deckard por salvar a Rachel, en un escenario de debacle existencial, connota la permanencia última del amor. No sólo como recurso de salvación, sino como posibilidad de principio. Un umbral hacia la esperanza. Ni utopía, ni retorno a lo sagrado, sólo esperanza. Es, además, uno de los elementos centrales de la filmografía *cyberpunk*. Películas como *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), *Días extraños* (Kathryn Bigelow, 1995), *Fugitivo del futuro* (*Johnny Mnemonic*, Robert Longo, 1995), *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1996), *Ciudad en tinieblas* (*Dark City*, Alex Proyas, 1998), *El piso 13* (Josef Rusnak, 1999), la saga de *The matrix* (Hermanos Wachowski, 1999, 2003), *El pago* (*Paycheck*, John Woo, 2006), *El precio del mañana* (*In time*, Niccol, 2011), *El vengador del futuro* (*Total recall*, Wiseman, 2012) y *Elysium* (Blomkamp, 2013), entre otras, nos presentan diversas tramas donde el protagonista, perseguido por las patologías del sistema social, sólo puede confiar en una mujer, su confidente, su cómplice. Juntos subvierten lo social, lo revientan y lo reinventan. Quizás, la palabra que mejor define la construcción de la intimidad en los filmes *cyberpunk* es *solidaridad*. Amor solidario ante la incertidumbre, ante el

riesgo amplificado, frente a la amputación de la memoria, la circularidad y migración de las identidades y la mortalidad.

No obstante, si en la pantalla el amor y el deseo se fraguan en diversas estrategias de insurrección, en la sociedad contemporánea ambos parece se flagelan, según la perspectiva de Eduardo Milán:

La palabra “amor”, por gracia del psicoanálisis, ha sido sustituida por una palabra más liviana, la palabra “deseo”. Esa sustitución significa una revolución copernicana no sólo en el centro de la retórica —con ella muere un tópico literario— sino en el centro de la vida. El amor es singular, el deseo es plural. Y la pluralidad del deseo le quita dimensión trágica al antiguo concepto del amor. Quiero decir: “deseo” es una palabra que corresponde a la realidad temporal que vivimos, a la realidad de lo simultáneo. Y del mismo modo que ya no hay tiempo sino tiempos, ya no hay amor sino amores. El amor como posibilidad de transgresión temporal está acabado. Y el amor como posibilidad de conquista de otra realidad —de una realidad más noble. Más justa y más humana— está acabado porque todas las realidades —aun las “otras”— ya están aquí. Nunca como ahora la riqueza temporal había acabado con lo esencial (Milán, 1994, p. 42).

## IRONÍA

En el extremo opuesto del cuadro, se encuentra J. F. Sebastian, el ingeniero genético de 25 años que trabaja para la Corporación Tyrell. Pequeño y débil, este sujeto padece un acelerado proceso de envejecimiento causado por el síndrome de matusalén, que descompone sus células de manera irreversible. A pesar de su talento, continúa en la Tierra, precisamente, porque

no aprobó el examen médico. En un universo sobrepoblado, Sebastian habita un piso completo del hermoso y solitario Edificio Bradbury, en pleno corazón de la ciudad. Es una especie de ermitaño urbano. Sin embargo, el genetista se las ha arreglado para afrontar su propio abandono. Es un niño indeleble, tímido y depresivo, que fabrica sus propios juguetes *vivos*, sus únicos amigos: un gran oso de peluche con atuendo napoleónico, acompañado por un enano pálido con nariz de Pinocho envuelto en un traje militar del siglo XIX y con un casco cromado. Cada noche, estos personajes de Waterloo le dan la bienvenida al genetista y se alejan marchando y colisionando con los márgenes de las puertas.

Aunque el tratamiento de *Blade Runner* descansa en la ironía, estos juguetes encantadores y a la vez siniestros, representan los únicos signos manifiestos de humor en el filme. Un humor irónico, como todo aquel que se deriva de una fatalidad perceptible, el mejor humor. Pero no el cinismo: esa visión pesimista que admite la inviabilidad del mundo y, al mismo tiempo, opta por la indiferencia y la parálisis. Un humor insensible que se niega a afrontar las problemáticas del ser y sus múltiples consecuencias. La mirada irónica, por su parte, se sitúa en el extremo opuesto del cinismo. Ciertamente, reconoce que todo proyecto humano está condenado al fracaso y que la vida es una broma pesada, pero sufre con intensidad su propio desencanto y busca obstinadamente las puertas de la salvación. La ironía requiere de capacidad inventiva para poder activar los engranajes de la contradicción, por eso el arte es su vehículo predilecto. Como lo asegura Haraway en su *Manifiesto para cyborgs*:

La ironía se ocupa de las contradicciones que, incluso dialécticamente, no dan lugar a totalidades mayores, se ocupa de la tensión inherente a mantener juntas cosas incompatibles, consideradas necesarias y verdaderas. La ironía trata del humor y de la seriedad. Es también una estrategia retórica y un método político [...] (Haraway, 1995, p. 253).

En la ironía de *Blade Runner* no hay humor feliz, sino una mirada profunda e insólita sobre la arruinada situación humana. Pero ambas, tanto la ironía como el cinismo, se han convertido en una expresión de la profunda crisis de nuestra modernidad, en la medida en que ésta ha sido incapaz de cumplir sus promesas esenciales. La primera, la ironía, propone cierto tipo de reflexividad crítica: la sonrisa que provoca exige atar cabos, movilizar el pensamiento y establecer correspondencias; la segunda, el cinismo, connota el agotamiento de toda introspección y la derrota de la esperanza.

El encuentro de J. F. Sebastian con los replicantes Pris y Roy Batty, resume la ironía fundamental del filme: el genetista que coadyuva en la creación de los *Nexus 6*, entidades físicamente superiores, resulta ser un catálogo de anomalías, patético y lastimero. Esta circunstancia habla del desfase entre la evolución biológica-genética y el desarrollo tecnológico-cultural. Biológicamente no hemos evolucionado al ritmo de nuestros recursos racionales y simbólicos. El cambio tecnológico de los últimos 300 años, y particularmente durante el siglo XX, posibilita la metáfora del *cyborg* como extensión de nuestra condición humana: un organismo poco desarrollado con una mente hiperdesarrollada. Mientras Batty analiza el tablero de ajedrez, pregunta:

- ¿Por qué nos miras, Sebastian?
- Porque son tan diferentes. Tan perfectos...
- Sí —murmura Batty.
- ¿Qué generación son? —pregunta Sebastian.
- Nexus 6*.
- ¡Ah, lo sabía! Yo hago diseño genético para la Corporación Tyrell... Tú tienes algo mío. ¿Muéstreme algo?
- Como ¿qué? —responde Batty.
- Cualquier cosa.
- No somos computadoras, Sebastian. Somos cuerpos.
- Pienso, Sebastian, luego existo —sentencia Pris.

La genialidad humana, en *Blade Runner*, ha producido seres tan breves como inalcanzables. Tanto el genetista como los replicantes se extinguen rápidamente. Sin embargo, el argumento filmico plantea un dilema sustancial: Sebastian, a diferencia de los *Nexus 6*, no se muestra obsesionado por la experiencia inevitable de la muerte, ni parece estar interesado en reclamar más vida. De alguna forma, personifica la definición durkheimiana de *anomia* (Durkheim, 1965), como pérdida individual del sentido por efectos de lo social. La verdadera crisis existencial la portan, paradójicamente, los androides. Una crisis que los hombres-dioses son incapaces de mitigar o encauzar porque a esas alturas de la civilización *no pueden ni con su alma*. Desde la óptica de los replicantes, este estado de cosas justifica plenamente la rebelión contra las reglas del creador, del mismo modo como los hombres modernos se han alzado contra el reino de Dios y lo han exiliado por incumplimiento de contrato.

Cuando por fin Roy Batty se encuentra con su creador, Tyrell, el artífice de su conciencia, los andamiajes míticos del poder se derrumban:

- ¿Cuál es el problema? —pregunta Tyrell.  
—La muerte —responde Roy Batty.  
—¿La muerte? Me temo que eso está un poco fuera de mi jurisdicción.  
—¡Quiero más vida, padre! —sentencia el replicante.

*Figura 10.* Roy Batty. “He visto cosa que los humanos no creerían...”



Ante la negativa de Tyrell y la mirada horrorizada de Sebastian, el *Nexus 6* asesina a sus creadores, no sin antes comunicarles el descubrimiento de su propia moralidad: “He hecho cosas cuestionables”. Roy Batty quería más vida, no inmortalidad. Quería más tiempo de existencia, el suficiente para acercarse a la complejidad de su creador. El tiempo indispensable para entregarse y deleitarse en el sentido. Sólo eso. En su imposibilidad de acceder a la utopía, la máquina se vuelve tan orgánica que asume ya no una identidad racional, sino primitiva, casi animal. Sin utopías sólo hay identidades quebradas. En *Blade Runner*, los replicantes no sufren la dualidad de su condición: no desean convertirse en humanos, porque no poseen el mito del origen. Son los humanos quienes padecen esta contradicción: admiran la perfección

de los replicantes y, a la vez, les temen y los exterminan. Según Haraway, la identidad del *cyborg*

[...] se sitúa decididamente del lado de la parcialidad, de la ironía, de la intimidad y de la perversidad. Es opositivo, utópico y en ninguna manera inocente. [...] Su principal problema, por supuesto, es que son los hijos ilegítimos del militarismo y del capitalismo patriarcal, por no mencionar el socialismo de Estado. Pero los bastardos son a menudo infieles a sus orígenes. Sus padres, después de todo, no son esenciales (Haraway, 1995, p. 256).

Enterado de los homicidios de Tyrell y Sebastian, Rick Deckard se dirige al Edificio Bradbury para eliminar a la replicante Pris y protagonizar una persecución despiadada por parte de un furioso Roy Batty, que ya muestra síntomas de extinción. El *Nexus 6* acosa al *blade runner* en un ritual primitivo de cazador y presa. Parece que juega con su víctima, pues una vez que lo alcanza le da nuevamente espacio para que escape. Abandona de pronto su papel de replicante, para convertirse en un animal sediento que aúlla en la ruinoso soledad del Edificio Bradbury. Roy Batty, el *Nexus 6*, se ha transformado en una síntesis del humano, el animal y la máquina. Sobre esto, Haraway argumenta que

[...] el *cyborg* aparece mitificado precisamente donde la frontera entre lo animal y lo humano es transgredida. Lejos de señalar una separación entre la gente y otros seres vivos, los *cyborgs* señalan apretados acoplamientos inquietantes y placenteros (Haraway, 1995, p. 256).

Luego de trepar con dificultad hasta la azotea del inmueble, con dos dedos de la mano fracturados y acosado por un repli-

cante enloquecido que parece disfrutar con el martirio psicológico, el *blade runner* hace un intento desesperado por escapar saltando hacia el edificio anexo, pero queda suspendido de la cornisa más alta del Lloyd's Bank. A punto de caer, Deckard es sujetado por Roy Batty. En un gesto de compasión inesperado, el replicante salva la vida de su verdugo, revelándonos la compleja relación entre el poder sobre los otros y la ética. Ante el frustrado intento por ampliar su permanencia en el mundo, aunado al impulso emocional de vengar el *retiro* de sus amigos, este replicante opta por una decisión ética en los márgenes de su existencia. Al preservar la vida de su cazador, el *Nexus 6* ha migrado su identidad de *máquina* hacia lo esencialmente humano. Luego, con evidentes referencias religiosas, Roy Batty extrae de su mano el doloroso clavo que lo precipita a la conciencia de estar vivo y, con templada resignación, imprime en el *blade runner* una profunda lección de humanidad. Una llovizna insistente moja el rostro de Deckard mientras escucha, perplejo, las palabras finales del androide. Y antes de liberar una paloma de sus manos muertas, en un súbito golpe de melancolía, el replicante celebra con Deckard el valor intransferible de lo vivido:

He visto cosas que los humanos no creerían. Naves de ataque ardiendo sobre los hombros de Orión. He visto rayos de mar resplandeciendo junto a la Puerta de Tannhauser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es tiempo de morir [...].





## CAPÍTULO VI

### CONSIDERACIONES FINALES

Acompañado por un corpus de teorías sociales y humanísticas, a lo largo del texto exploré algunos rasgos de nuestra condición moderna y posmoderna, que aquí denominé *modernidades múltiples*. Abordé algunos elementos fundamentales que entretienen el discurso del cine futurista con aquellas condiciones generales de nuestra modernidad intensificada, según Giddens (1999): la separación del tiempo y el espacio, la creación de entornos de fiabilidad y riesgo, y el carácter reflexivo de la modernidad. A partir de la noción de mediaciones cognitivas (Martín Serrano, 1985, 1986), identifiqué cinco tipos de representaciones cinematográficas del futuro: cine de contacto, cine de contingencia, cine de rebelión, cine de exploración y cine de alteridades. En esta última modalidad, dediqué más espacio a la vertiente *cyberpunk*, debido a que nos revela continuamente las implicaciones de la modernidad actual, en particular, la crisis y reconfiguración de las fronteras humanas. Por último, presenté un breve apunte sobre algunos aspectos estéticos de la ciencia ficción, concebidos como mediaciones estructurales del discurso cinematográfico.

En los capítulos III y IV examiné cómo se representan ciertos efectos radicalizados de la modernidad en el discurso cinematográfico de *Blade Runner*, concretamente en la dimensión del espacio urbano y de las identidades. Con respecto a la problemática urbana, propuse cinco ejes de análisis que permean la trama y el argumento: 1) las presencias de lo sagrado y lo utópico; 2) la contaminación y degradación ambiental; 3) la multiculturalidad en el espacio urbano; 4) el discurso de la publicidad y, 5) el acceso y reciclaje de las tecnologías. Como lo mencioné en el capítulo III, este filme es la alegoría de la ciudad-mundo que Marc Augé (2007) concibe como el lugar de las contradicciones y tensiones de la sociedad global. En el debate de las representaciones cognitivas, *Blade Runner* se afilia principalmente a dos tipos de ciencia ficción: cine de contingencia y cine de alteridades.

En cuanto a la discusión sobre las identidades, el filme evoca los desafíos que experimentan las sociedades complejas frente a las alteridades y ante la emergencia de lo instituyente. Se trata del dilema cultural de *la diferencia*, y el encuentro con el *otro*, un problema no sólo de carácter ético y metafísico, sino además político: los androides que adquieren conciencia de su mortalidad se convierten en un factor de tensión y mutación del ecosistema. En esta modalidad discursiva, evidentemente post-moderna, asumí el debate sobre la *migración o desplazamiento de las identidades*, a partir de los siguientes códigos identitarios que atraviesan el texto fílmico: 1) mortalidad; 2) memoria y el poder; 3) anomia y el sentido; 4) solidaridad y, 5) ironía.

*Blade Runner* predica una visión pesimista en torno a las posibles secuelas provocadas por los desequilibrios de la sociedad mundial. A diferencia de los discursos apologistas sobre la modernidad que celebran los alcances de la democracia, las

libertades, la sociedad informacional y el bienestar de amplios sectores de población, los personajes de esta película cargan una suerte de fatalidad interiorizada, aquella que a fuerza de repetirse termina siendo imperceptible. Esta fatalidad se encarna en la degradación del paisaje urbano, en la crisis de reflexividad frente al desarrollo tecnológico, en el agobio de los actores ante la debacle general de sus condiciones de vida, en la anomia y *encapsulamiento* de las identidades frente al predominio de los sistemas expertos, y en el encumbramiento de la sociedad del riesgo. Es así como el largometraje despliega, a través de la ficción futurista, una mirada desencantada en torno a la radicalización de los efectos de la modernidad.

Es también una obra moral, si se entiende este concepto no como un relato contaminado por el didactismo o la moraleja, sino como la alegoría que ilumina la problemática de lo humano. Su profundidad simbólica radica en la afirmación de que las mujeres y los hombres no somos seres que evolucionamos moralmente. Aquellos valores esenciales que pueden asegurar nuestra permanencia como especie, no se transmiten genéticamente. Por el contrario, lo humano es un valor que debe aprenderse, transmitirse y renovarse en cada generación. Supone la edificación de un sistema cultural que ponga a la alteridad, al otro, en el centro de las relaciones sociales. De allí que esta cinta represente, de acuerdo con Fernando Savater, “uno de los mayores esfuerzos metafísicos del cine actual” (Savater, 2001, p. 95).

En este sentido, el cine, como creación artística, no desea reflejar fielmente las realidades del mundo, eso es tarea de científicos sociales, historiadores y periodistas. Pretende, en cambio, ser una metáfora de lo vivido. Quiere recrear o imaginar escenarios e historias a través de sus propios recursos expresi-

vos. Quiere fundar mitos, llevar hasta las fronteras significantes aquello ya dicho y por decirse. Sus sentidos apuntan no a los baluartes de lo verdadero, sino a los repertorios de lo creíble, lo verosímil. Para ello, debe apropiarse de una tradición expresiva y ponerla en juego con la mayor coherencia y consistencia posible. Entre lo verdadero y lo verosímil, sin embargo, existen vasos comunicantes. Flujos de sentidos múltiples inscritos en contextos de posibilidades simbólicas e imaginarias. Nuestra tradición ha insistido en que las obras artísticas relevantes son fuente permanente de mitos. Desde la antigüedad, los mitos han sido parte fundamental de las sociedades y el cine, a partir del siglo XX, uno de sus vehículos privilegiados. *Blade Runner*, como otros filmes memorables, ya se ha integrado a nuestras mitologías del futuro.

## BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1996). *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Trotta.
- Argullol, R. & Trías, E. (1992). *El cansancio de Occidente*. México: Destino.
- Aristóteles (1963). *Obras*. Madrid: Aguilar.
- Augé, M. (2008). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Augé, M. (2007). *Por una antropología de la movilidad*. Barcelona: Gedisa.
- Banchs, M. A. (2000). Aproximaciones procesuales y estructurales al estudio de las representaciones sociales. En *Papers on Social Representations*, vol. 9, Johannes Kepler Universität Linz. Austria. Recuperado de [www.psr.jku.at/PSR2000/9\\_3Banch.pdf](http://www.psr.jku.at/PSR2000/9_3Banch.pdf).
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2008). *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. México: Tusquets/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

- Beck, U. (2006). *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Berger, P. & Luckmann, T. (1997). *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido*. Barcelona: Paidós.
- Bergua, J. A. (2005). *Patologías de la modernidad*. Oviedo: Nobel.
- Boissiere, O. & Lyon, D. (2001). Una entrevista con Ridley Scott. En Varios autores, *Blade Runner*. Barcelona: Tusquets.
- Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Broker, W. (ed.) (2005). *The Blade Runner experience. The legacy of a science fiction classic*. Londres: Wallflower Press.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Madrid: Paidós.
- Bordwell, D. (2004, enero). Una mirada veloz. El estilo visual en el Hollywood de hoy. *Letras Libres*, 16-22. Recuperado el 15 de abril de 2011 de <http://letraslibres.com/pdf/7286.pdf>.
- Bukatman, S. (1997). *Blade Runner*. Londres: British Film Institute.
- Campos, J. (1998). *Blade Runner. Cine negro futurista*. Valencia: Midons.
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1998). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Castells, M. (2004). *La era de la información* (tres tomos). México: Siglo XXI.
- Coplan, A. & Davis, D. (ed.) (2015). *Blade Runner. Philosophers on film*. Londres: Routledge.
- Davis, M. (2002). *Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo*. Barcelona: Virus.
- De Michell, M. (1993). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid: Alianza Editorial.

- Dick, P. K. (2000). *Blade Runner ¿sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Edhasa.
- Durkheim, E. (1965). *El suicidio*. Buenos Aires: Schapire.
- Eco, U. et al. (2004). *La nueva edad media*. Madrid: Alianza Editorial.
- Erreguerena, M. J. (2011). *Resistencia al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Foucault, M. (1979). *El orden del discurso*. Barcelona: Tusquets.
- Galán, D. (1983, 2 de febrero). *Blade Runner*. En *El País*.
- García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas. Estrategias para salir de la modernidad*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- García Canclini, N. (1999). *La globalización imaginada*. México: Paidós.
- García Riera, E. (1983, 3 de enero). Notas varias. *Uno Más Uno*.
- Gibson, W. (1998). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- Giddens, A. (1995). *La transformación de la intimidad*. Barcelona: Cátedra.
- Giddens, A. (1999). *Consecuencias de la modernidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Giddens, A. (2001). *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Madrid: Taurus.
- Goldmann, L. et al. (1969). *Las nociones de estructura y génesis*. Buenos Aires: Proteo.
- Gorostiza, J. & Pérez, A. (2002). *Ridley Scott. Blade Runner*. Barcelona: Paidós.
- Gruzinski, S. (1994). *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Gubern, R. (1992). Medios masivos de comunicación y tradiciones artísticas. *Intermedios*, 8.



- Habermas, J. (1988). La modernidad, un proyecto incompleto. En J. Baudrillard et al., *La posmodernidad*. México: Kairos.
- Habermas, J. (2003). *Teoría de la acción comunicativa. Crítica de la razón funcionalista* (t. II). Madrid: Taurus.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Herrera Cruz, I. (2012). *Ridley Scott: la transparente visualidad del cine*. México: Conaculta.
- Homero. (2007). *La iliada*. México: Porrúa.
- Homero. (2007). *La odisea*. México: Porrúa.
- Ibáñez, J. (1997). *Por una sociología de la vida cotidiana*. Madrid: Siglo XXI.
- Kerman, J. B. (ed.) (1991). *Retrofitting Blade Runner*. Bowling Green: Bowling Green State University Press.
- Latorre, J. M. (2000). *Blade Runner/Amacord*. Barcelona: Libros Dirigido.
- Loud, L. (1993, 17 de enero). Los secretos de *Blade Runner*. *El Nacional*.
- Luhmann, N. (1997). *Observaciones de la modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Liotard, J. (1985). *The post modern condition*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Maffesoli, M. (2004). *El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Maffesoli, M. (2005). *La tajada del Diablo. Compendio de subversión posmoderna*. México: Siglo XXI.
- Maffesoli, M. (2007). *Posmodernidad*. Puebla: Universidad de las Américas.
- Marcuse, H. (1985). *El hombre unidimensional*. Barcelona: Seix Barral.

- Martín Serrano, M. (1985). *La producción de comunicación social*. Guadalajara: Coneicc.
- Martín Serrano, M. (1986). La mediación de los medios de comunicación. En M. de Moragas (ed.), *Sociología de la comunicación de masas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marzal, J. J. & Rubio, S. (1999). *Guía para ver y analizar Blade Runner*. Barcelona: Octaedro.
- Mc Luhan, M. (1980). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: Diana.
- Mc Luhan, M. (1985). *La galaxia de Gutenberg*. México: Origen/ Planeta.
- Milán, E. (1994). *Resistir. Insistencias sobre el presente poético*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Noël, B. (1996). *La castración mental*. México: Aldus.
- Paz, O. (1984), *Las peras del olmo*. México: Origen/Seix Barral.
- Paz, O. (1998). *Teatro de signos/transparencias*. Madrid: Fundamentos.
- Paz, O. (1999). *El laberinto de la soledad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Platón (1966). *Obras completas*. Madrid: Aguilar.
- Piscitelli, A. (1995). *Cyberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Barcelona: Paidós.
- Sammon, P. M. (1996). *Future noir. The making of Blade Runner*. Nueva York: Harper Prism.
- Sánchez, S. (1996). *Ridley Scott*. Barcelona: Royal Books.
- Saravia, L. (1990) Presentación. En *Dashiell Hammett, La herradura dorada*. Tijuana: Entrelíneas.
- Savater, F. (2001). La puerta de Tanhäuser. En Varios autores, *Blade Runner*. Barcelona: Tusquets.
- Scott, R. (2001). Un texto de Ridley Scott. En Varios autores, *Blade Runner*. Barcelona: Tusquets.

- Shanahan, T. (2014). *Philosophy and Blade Runner*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós.
- Stavans, I. (2003). *Spanglish: The making of a new American language*. Nueva York: Haper Collins.
- Thompson, J. B. (1998). *Ideología y cultura moderna*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Valenzuela, J. M. (coord.). (1992). *Decadencia y auge de las identidades*. Tijuana: El Colegio de la Frontera Norte.
- Varios autores (2001). *Blade Runner*. Barcelona: Tusquets.
- Varios autores (2001). *El estado del mundo. Anuario económico geopolítico mundial*. Akal. Madrid.
- Vizcarra, F. (2013). *La mirada cómplice. Ensayos sobre cine y sociedad*. México: Conaculta.
- Yehya, N. (2001). *El cuerpo transformado*. México: Paidós.
- Yehya, N. (2008). *Tecnocultura. El espacio íntimo transformado en tiempos de paz y guerra*. México: Tusquets.
- Zabludovsky, G. (2010). *Modernidad y globalización*. México: Siglo XXI/UNAM.

## ANEXO I

### SINOPSIS DE *BLADE RUNNER*

En el año 2019, las colonias espaciales de la Tierra son exploradas y trabajadas por avanzados androides denominados *replicantes*. Una vez que los recursos naturales parecen agotados en nuestro planeta, las arduas labores extraterrestres que realizan estos esclavos resultan cruciales para los fines de preservación y continuidad de las sociedades humanas. La Corporación Tyrell, encargada de la fabricación de replicantes, ha desarrollado una serie perfeccionada conocida como *Nexus 6*. Unidades sumamente especializadas, con mayor inteligencia, autonomía, y con cierta capacidad para desarrollar emociones y afectos. No obstante, para poder controlarlos, los *Nexus 6* han sido diseñados para durar sólo cuatro años.

Un grupo de seis modelos de última generación se rebelan en una de las colonias espaciales, asesinando a 23 personas. Pese a la prohibición de volver a la Tierra, se trasladan de manera clandestina a la ciudad de Los Ángeles. Ante eventualidades como ésta, las autoridades forman una brigada de agentes policíacos conocidos como *blade runners*, dedicados al exterminio o “retiro” de replicantes.

De los seis Nexus que vuelven a la Tierra, sólo cuatro siguen con vida y se sospecha que han tratado de infiltrarse a la Corporación Tyrell. Uno de ellos, Leon Kowalski (Brion James), asesina al agente Holden (Morgan Paul) mientras le aplica la prueba Voight-Kampff, diseñada para la identificación de replicantes. El ex policía Rick Deckard (Harrison Ford), experto en la caza de “portapieles” como despectivamente se nombra a estos androides, es reintegrado bajo presión para hacerse cargo de la localización y exterminio de los cuatro Nexus que deambulan por la ciudad. El capitán Bryant (M. Emmet Walsh), jefe del escuadrón, le muestra imágenes y datos de los sospechosos. Se trata de León Kowalski, Zhora (Joanna Cassidy), Pris (Daryl Hannah) y, presumiblemente el líder, Roy Batty (Rutger Hauer). Deckard se pregunta por qué los replicantes han vuelto, si conocen las consecuencias que les acarrea haber violado tal prohibición.

La búsqueda del *blade runner* comienza en el edificio piramidal de la Corporación Tyrell, donde se entrevista con el poderoso genio de la biomecánica Eldon Tyrell (Joe Turkel) y con su hermosa asistente Rachael (Sean Young). Allí, por petición del propio doctor Tyrell, Rachael se somete al test de empatía Voight-Kampff cuyo resultado la deja perpleja. Ella es una replicante, el prototipo experimental más avanzado que, en contraste con los otros, posee recuerdos implantados.

Acompañado por el agente Gaff (Edward James Olmos), enseguida Rick Deckard registra la habitación del hotel donde se aloja Leon Kowalski, según los datos obtenidos durante la entrevista en la que fue asesinado el *blade runner* Holden. La habitación está vacía. Allí encuentra una especie de escama en la bañera que deposita cuidadosamente en un pequeño sobre

de plástico y también algunas fotografías escondidas en un cajón. Mientras tanto, los *Nexus 6*, Leon Kowalski y Roy Batty, se dirigen al laboratorio genético *Eye World*, donde un anciano oriental, Chew (James Hong), diseña ojos para los replicantes de la Corporación Tyrell. En un ambiente gélido, Leon desgarrar el abrigo protector de Chew exponiéndolo a una temperatura extrema, mientras Roy lo interroga sobre cuestiones de morfología y longevidad. El anciano confiesa su desconocimiento del tema, argumentando que él sólo fabrica ojos. Antes de morir congelado, les da el nombre de J. F. Sebastian (William Sanderson), un ingeniero genético que puede conducirlos hasta Tyrell.

Deckard vuelve a su apartamento y encuentra en la puerta a Rachael. Angustiada, se empeña en demostrarle que la prueba Voight-Kampff a la que fue sometida es una farsa, y que no es una replicante, sino un ser humano como cualquiera. Para ello, le muestra a Deckard una fotografía de infancia en la que aparece junto a su madre. Él le explica que sus recuerdos han sido implantados y que en realidad pertenecen a la sobrina del doctor Tyrell. Rachael, absorta, deja caer algunas lágrimas y abandona apresuradamente el lugar. Mientras tanto, la replicante Pris, siguiendo un plan trazado por Batty, se encuentra con J. F. Sebastian en la entrada del Edificio Bradbury. Un viejo inmueble abandonado en el sórdido corazón de Los Ángeles que el solitario Sebastian, afectado por el síndrome de matusalén que lo ha convertido en un anciano prematuro, comparte con una tropa de *juguetes* vivos de su propia invención. Pris consigue albergue con el genetista y prepara así el arribo de Roy Batty al día siguiente.

En su apartamento, Deckard analiza una de las fotografías encontradas en la habitación de Leon. Mediante sucesivas am-

pliaciones alcanza a vislumbrar el rostro de una mujer. Se trata de la replicante Zhora. Su siguiente paso consiste en averiguar el origen de la extraña escama que había recogido en la bañera del hotel. En la calle, entre bazares de chinos, Deckard descubre que se trata de una escama de serpiente artificial de alta calidad, que ostenta incluso el número de serie del fabricante, un egipcio llamado Abdul Ben Hassan. Bajo amenazas, este le revela a Deckard que había manufacturado dicha serpiente a petición del propietario del Club de Taffey, un bar ubicado en el barrio chino. Entonces, el *blade runner* se dirige al mencionado club para interrogar a Taffey Lewis (Hy Pyke), pero no obtiene información alguna. Aún arrepentido por el desafortunado encuentro con Rachael y con creciente crisis de identidad, Deckard decide hablarle por un *videoteléfono* para invitarla a tomar algo y conversar. Rachael se niega argumentando que esos lugares no son los que frecuenta, y corta bruscamente la comunicación. En ese momento, comienza el espectáculo de una bailarina exótica presentada como Salomé y su serpiente. Es la replicante Zhora. Al terminar su rutina, Deckard la afronta en el camerino. Zhora, sabiéndose atrapada, lo ataca y trata de huir. Luego de una ardua persecución, la replicante es eliminada por los disparos del *blade runner*, en plena acera pública. La muerte de Zhora ha sido observada por Leon, quien permanece oculto entre la muchedumbre curiosa.

Una vez que Deckard se dispone a abandonar el lugar del deceso, se detiene a comprar una botella de licor. El capitán Bryant lo intercepta para felicitarlo e informarle que la replicante Rachael ha huido de la Corporación Tyrell y, por lo tanto, debe ser exterminada. En una bocacalle, el *blade runner* es sorprendido por Leon Kowalski, dispuesto a vengar la muerte

de Zhora. A punto de clavar sus dedos en los ojos de Deckard, Leon es impactado en la sien por un disparo preciso de Rachael, que de pronto aparece.

En su apartamento, Deckard se recupera del trance que casi acaba con su vida. Rachael lo acompaña. Se sabe amenazada. Quiere huir al norte, pero él le advierte que, si bien no le hará daño, otro *blade runner* podría cazarla. La replicante quiere saber cuánto tiempo le queda de vida. Observa algunas fotografías sobre un viejo piano que, para su propia sorpresa, comienza a tocar mientras el *blade runner* dormita. A punto de marcharse, Rachael es detenida en la puerta por Deckard y ambos protagonizan una escena de amor.

En tanto, Roy Batty conoce a J. F. Sebastian a través de Pris. Con el propósito de acceder a su creador, Roy aprovecha una partida de ajedrez que el diseñador genético y su jefe juegan a distancia. El tiempo de los Nexus 6 se agota. Forzado, el genetista conduce al replicante hacia el enorme edificio piramidal. Ya en el ascensor de la Corporación Tyrell, Sebastian se comunica con el jerarca. El Nexus le murmura un movimiento de jaque mate a Sebastian, que despierta el interés del relajado Tyrell. Desde la intimidad de su alcoba, revisa el tablero de ajedrez y permite el ingreso de su subalterno. Por fin, el replicante y su creador se encuentran. Roy Batty le exige más tiempo de vida a su padre. Tyrell se niega argumentando que todas las opciones de aplicación genética conducen a la extinción. Trata, entonces, de consolar a un Roy desesperado por la imposibilidad de prolongar su vida. El Nexus, profundamente afligido, clava sus pulgares en los ojos de Tyrell y asesina también a Sebastian.

Rick Deckard es informado de los homicidios de Tyrell y Sebastian. Por órdenes de la policía, se dirige al Edificio Bradbury



donde Pris lo espera camuflada entre maniqués y juguetes. Luego de ser atacado, el *blade runner* elimina a la replicante. Roy Batty, quien ya manifiesta síntomas de extinción, vuelve al edificio donde encuentra el cadáver de Pris. Allí se verifica una encarnizada persecución donde Deckard es acosado por un poderoso e iracundo Nexus al que se le agota el tiempo de vida. Después de ser perseguido por sombríos pasillos y de trepar penosamente hasta la azotea del edificio, con dos dedos fracturados y a merced del replicante, Deckard está a punto de caer al abismo pero Roy Batty logra sujetarlo. El Nexus perdona la vida de su maltrecho verdugo y, luego de confesarle su dolor y resignación, se extingue irremediabilmente. El *blade runner* queda absorto ante el gesto de humanidad de Roy Batty, que deja escapar una paloma de sus manos muertas.

Deckard regresa a su apartamento en busca de Rachael, quien duerme profundamente. La despierta con sutileza, reiterándole su amor. Teme por su vida y quiere llevarla a un sitio seguro. Pero antes de abandonar el lugar, encuentra una figurita de papel en el piso. Se trata de un pequeño unicornio colocado allí por el agente Gaff, como signo de que han dejado vivir a la replicante y de que ambos seguirán siendo vigilados. El *blade runner* recuerda las palabras recientes de Gaff: “Lástima que no sobreviva, ¿pero quién lo hace?”. Rachael y Deckard cierran tras de sí la puerta.

En la primera versión, que no examinaré aquí, el filme termina optimistamente con una última escena, donde Deckard y Rachael (quien se informa que por ser un prototipo avanzado, no tiene fecha de caducidad) escapan por un paisaje iluminado y verde que promete tiempos de plenitud.

## ANEXO II

### NOTAS SOBRE EL MODELO DE ANÁLISIS<sup>4</sup>

Este procedimiento de análisis tuvo como propósito identificar en el texto fílmico ciertos elementos significativos a fin de responder la siguiente pregunta: ¿Cómo se representan los efectos radicalizados de la modernidad en el discurso cinematográfico de *Blade Runner*? Y específicamente: ¿Cómo se representan la ciudad y las identidades en *Blade Runner* a la luz de la racionalidad contemporánea y la crisis de sentido, las articulaciones del tiempo y el espacio, la fiabilidad y el riesgo, y los procesos de hibridación?

En este ejercicio de análisis textual cinematográfico (Casetti & Di Chio, 1998), se efectuaron operaciones de segmentación y estratificación, de enumeración y reordenamiento de los componentes del discurso fílmico, y por último, de integración de dichos elementos al debate teórico sobre la modernidad y la posmodernidad (clave de lectura). Este esquema me permitió vislumbrar ciertas dinámicas representacionales del texto fílmico,

<sup>4</sup> Para una revisión más amplia del modelo de análisis textual cinematográfico, véase Vizcarra (2013).

pues pone en correspondencia el paradigma de la modernidad/ posmodernidad con las dimensiones de lo urbano y las identidades inscritas en el largometraje. Al descomponer y recomponer los elementos narrativos de la película en escenas y secuencias, se reveló un conjunto de unidades significativas o, mejor dicho, de *presencias* relacionadas con las categorías de *ciudad e identidades*.

A la luz de la discusión sobre los efectos radicalizados de la modernidad, el texto fílmico arrojó los siguientes códigos sobre la ciudad, que permean la trama y el argumento: 1) las presencias de lo sagrado y lo utópico; 2) la contaminación y degradación ambiental; 3) la multiculturalidad en el espacio urbano; 4) el discurso de la publicidad y, 5) el acceso y reciclaje de las tecnologías. Con respecto a la categoría de identidades, se identificaron también cinco códigos: 1) mortalidad; 2) memoria y poder; 3) anomia y sentido; 4) solidaridad y, 5) ironía. Son la red de símbolos que nutren las dimensiones urbanas e identitarias en *Blade Runner*, en relación con ciertos rasgos constitutivos de la modernidad y la posmodernidad, tales como la expansión del pensamiento lógico y su paradójica contraparte, la crisis de sentido; las rearticulaciones incesantes del tiempo y del espacio; la propagación de entornos de fiabilidad y a la vez de riesgo, y los procesos de hibridación cultural.

Para el análisis de las representaciones sociales consignadas en el texto fílmico, fue necesario trabajar desde un enfoque procesual, el cual considera que se debe partir de un abordaje hermenéutico, entendiendo al ser humano como productor de sentidos, y focalizándose en el análisis de las producciones simbólicas, de los significados, del lenguaje, a través de los cuales los seres humanos construimos el mundo en que vivimos. (Banchs, 2000, p. 6).

En su dimensión representacional, los planteamientos teóricos en torno a los efectos radicalizados de modernidad se enlazaron con los contenidos de la película mediante la asignación de sentido (anclaje de las representaciones) que los personajes otorgan a sus situaciones e interacciones, en función de sus perfiles identitarios. El reto de este ejercicio consistió en desenrañar la complejidad del relato fílmico, en su dimensión narrativa, a partir del análisis de las articulaciones correspondientes entre la obra y su contexto.



## ANEXO III

### ESTRUCTURA SINTAGMÁTICA

**CUADRO 1. SEGMENTACIÓN SINTAGMÁTICA EN SECUENCIAS Y ESCENAS.**

Sintagma	Secuencias	Escenas
Secuencia 1	El replicante Leon Kowalski asesina al detective Holden que lo interroga a través de la prueba Voight-Kampff, un test de empatía para identificar replicantes.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imágenes aéreas de Los Ángeles, 2019.</li> <li>2. Interrogatorio de Holden a Kowalski.</li> </ol>
Secuencia 2	El <i>blade runner</i> , Rick Deckard, come en una fonda de chinos mientras es abordado por el agente Gaff para ser llevado a la oficina del capitán H. Bryant, el jefe de detectives de la ciudad.	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Edificios y calles de Los Ángeles, 2019.</li> <li>4. Fonda de comida china. Encuentro entre Deckard y Gaff.</li> <li>5. Travesía aérea por la ciudad.</li> </ol>
Secuencia 3	Deckard, en entrevista con el capitán Bryant, es informado sobre el crimen y presionado para hacerse cargo del caso. El jefe policiaco le muestra imágenes y datos de los sospechosos: los replicantes Roy Batty, Leon Kowalski, Zhora y Pris.	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Edificio de la policía.</li> <li>7. Deckard en la oficina de Bryant.</li> <li>8. Bryant muestra a Deckard imágenes de los replicantes.</li> </ol>
Secuencia 4	Deckard visita la Corporación Tyrell, allí conoce a Rachael, asistente del doctor Eldon Tyrell. Mediante la prueba Voight-Kampff, Deckard descubre que Rachael es una replicante de última generación. Ella misma queda consternada porque no lo sabía.	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Travesía aérea de Deckard por Los Ángeles, 2019.</li> <li>10. Deckard en el edificio de la corporación Tyrell. Encuentro Deckard, Rachael y Tyrell.</li> <li>11. Prueba Voight-Kampff a Rachael.</li> <li>12. Tyrell informa a Deckard sobre características de los replicantes.</li> </ol>

CUADRO 1. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas
Secuencia 5	Rick Deckard se dirige al hotel donde se aloja el replicante Leon Kowalski. Revisa el cuarto detenidamente. Encuentra en la bañera algo parecido a una escama, así como algunas fotografías guardadas en el cajón de una cómoda. Se lleva consigo todo.	13. Traslado de Deckard. 14. Deckard busca pistas en la habitación. 15. Kowalski pasa frente al hotel. Sabe que la policía lo busca. 16. Encuentro de Roy Batty y Kowalski. Batty se entera de la situación.
Secuencia 6	Los replicantes Roy Batty y Leon Kowalski, visitan el gélido laboratorio <i>Eye World</i> para indagar sobre sus posibilidades de vida. Expuesto a temperatura glacial, Chew, un anciano genetista, les confiesa que no sabe nada al respecto, que sólo diseña ojos, pero que existe otro ingeniero, J. F. Sebastian, que puede introducirlos con el Sr. Tyrell. Chew muere congelado.	17. Batty y Kowalski caminan por la acera. 18. Batty, Kowalski y Chew en el laboratorio. Asesinato de Chew.
Secuencia 7	Deckard regresa a su apartamento y encuentra a Rachael. Ella se niega a aceptar que es una replicante. Le muestra a Deckard una foto de su madre y le habla de sus recuerdos. El <i>blade runner</i> le explica que se trata de <i>implantes</i> de memoria provenientes de la sobrina de Tyrell. Rachael entristece hasta las lágrimas y abandona el lugar.	19. Traslado de Deckard. 20. Deckard y Rachael en el departamento. 21. Deckard observa las fotografías que encontró en el hotel. 22. Deckard contempla la ciudad desde el mirador de su departamento.
Secuencia 8	El ingeniero genético J. F. Sebastian se encuentra con la replicante Pris en la entrada del Edificio Bradbury. Ella se hace pasar por una ingenua muchacha extraviada y consigue hospedarse con Sebastian, quien habita todo un piso completo de este abandonado edificio.	23. Pris recorre la calle y acera. 24. Encuentro de Pris y Sebastian en la entrada del Edificio Bradbury. 25. Pris y Sebastian en el interior del edificio. 26. Departamento de Sebastian. Juguetes.

CUADRO 1. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas
Secuencia 9	En su apartamento, Rick Deckard analiza una de las fotos que extrajo de la habitación del hotel. A través de una máquina de ampliación, descubre la imagen de la replicante Zhora.	27. Deckard en su departamento, medita frente al piano y evoca un unicornio. 28. Deckard analiza a través de un amplificador de imágenes las fotografías.
Secuencia 10	Deckard investiga la procedencia de la escama que encontró en el baño del hotel. Recorre los mercados callejeros de la ciudad. Se trata de una escama de serpiente artificial que lo conduce al Bar de Taffey.	29. Calles y mercados de la ciudad. 30. Deckard con comerciante asiática. 31. Deckard recorre el mercado. 32. Deckard interroga al egipcio Abdul Ben Hassam.
Secuencia 11	En el bar, Deckard interroga a Taffey Lewis. Desde allí se comunica con Rachael, la invita a tomar una copa pero ella lo rechaza. En ese momento, aparece en el escenario una bailarina exótica que realiza su espectáculo con una enorme serpiente, es Zhora.	33. Deckard en el Bar de Taffey. 34. Deckard llama a Rachael por teléfono. 35. Encuentro de Deckard y Zhora.
Secuencia 12	Luego de una sinuosa persecución, el <i>blade runner</i> caza a la replicante Zhora. Mientras la policía revisa el cadáver y dispersa a los curiosos, el replicante Leon Kowalski, oculto entre la gente, observa lo acontecido.	36. Deckard persigue a Zhora. 37. Deckard busca a Zhora, quien se ha escondido entre la multitud. 38. Deckard elimina a Zhora. 39. Kowalski atestigua el suceso. La policía dispersa a los curiosos.



CUADRO 1. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas
Secuencia 13	En cuanto Deckard abandona el lugar del trance, es abordado por el capitán Bryant, quien le notifica que debe de eliminar también a Rachael, la replicante que ha desaparecido de la Corporación Tyrell. En una bocacalle, el <i>blade runner</i> es sorprendido por Leon Kowalski. El Nexus golpea a Deckard y a punto de asesinarlo, cae muerto por el preciso disparo de Rachael, que aparece súbitamente.	40. Deckard compra una botella de licor. Aparece Gaff. 41. Diálogo entre Deckard y Bryant. 42. Kowalski sorprende a Deckard. Intervención de Rachael.
Secuencia 14	Rick Deckard se recupera en su apartamento. Lo acompaña Rachael. Está angustiada. Sabe que debe ser "retirada". Deckard confiesa que no le hará daño, pero otro <i>blade runner</i> podría liquidarla. Ella pregunta sobre su tiempo de vida, pero él no lo sabe. Ambos se enamoran.	43. Deckard y Rachael en el departamento. El <i>blade runner</i> se recupera de su enfrentamiento con Kowalski. 44. Deckard dormita mientras Rachael mira fotografías y toca el piano. 45. Deckard y Rachael se besan.
Secuencia 15	En el desolado Edificio Bradbury, los replicantes Pris y Roy Batty presionan al genetista J. F. Sebastian para que los conduzca hacia el encuentro con Tyrell. Ambos juegan una partida de ajedrez a distancia.	46. Edificios de la ciudad. 47. Pris en el departamento de Sebastian. Éste dormita. 48. Encuentro de Sebastian y Roy Batty. 49. Sebastian prepara el desayuno. 50. Batty y Pris convencen a Sebastian para tener acceso a Tyrell.

CUADRO 1. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas
Secuencia 16	El ingreso a la corporación se confabula a través de un movimiento de jaque mate que Roy Batty le propone a Sebastian. J. F. Sebastian introduce al replicante Roy Batty a la Corporación Tyrell. Allí, el Nexus 6 conoce a su creador. Desesperado, le exige más tiempo de vida. Tyrell se niega. Desconsolado, Roy Batty asesina a Tyrell y a Sebastian.	51. Imágenes exteriores del edificio de la corporación Tyrell. 52. Tyrell en su cama. Vende acciones por teléfono. 53. Sebastian y Batty en el elevador. 54. Encuentro de Tyrell y Batty. 55. Batty asesina a Tyrell y a Sebastian.
Secuencia 17	Rick Deckard es informado del homicidio de Tyrell y Sebastian. Se dirige al Edificio Bradbury donde la replicante Pris lo espera. El <i>blade runner</i> la elimina.	56. Deckard en su vehículo. Habla con Bryant y localiza por teléfono a Pris. 57. Deckard en el Edificio Bradbury. 58. Confrontación con Pris.
Secuencia 18	Deckard se enfrenta con un Roy Batty enfurecido. Luego de una intensa persecución, Deckard se encuentra herido y a merced del replicante. Éste tiene la opción de vengar la muerte de sus amigos, pero decide salvar a su cazador a punto de caer al vacío. Entonces la vida de Batty se extingue ante la expresión consternada de Deckard.	59. Roy Batty persigue a Deckard. 60. Batty salva a Deckard de caer al precipicio. Batty muere. 61. Gaff aparece. Informa a Deckard que el caso ha concluido.
Secuencia 19	Deckard vuelve a su apartamento en busca de Rachael. Quiere llevarla a un lugar seguro, pero al salir encuentra un pequeño unicornio de papel dejado por Gaff, el vigía del capitán Bryant. Deckard y Rachael abandonan el lugar.	62. Deckard en su departamento. Huye con Rachael.
Secuencia 20	En la primera versión, la película cierra optimistamente con la travesía de Deckard y Rachael. Ambos atraviesan un paisaje verde, abierto y luminoso.	
Sólo en la primera versión de 1982		

CUADRO 2. ESTRATIFICACIÓN DE LA ESTRUCTURA SINTAGMÁTICA.

Sintagma	Secuencias	Escenas	Ciudad	Identities	Tiempo
Secuencia 1	Kowalski asesina a Holden.	1. Imágenes aéreas de Los Ángeles, 2019.	X		3:10
		2. Interrogatorio de Holden a Kowalski.	X	X	4:16
Secuencia 2	Deckard, come en una fonda de chinos mientras es abordado por el agente Gaff.	3. Edificios y calles de Los Ángeles, 2019.	X		7:32
		4. Fonda de comida china. Encuentro entre Deckard y Gaff.	X		9:11
		5. Travesía aérea por la ciudad.	X		10:13
Secuencia 3	Deckard, en entrevista con el capitán Bryant, es informado sobre el crimen y presionado para hacerse cargo del caso.	6. Edificio de la policía.			
		7. Deckard en la oficina de Bryant.		X	11:30
		8. Bryant muestra a Deckard imágenes de los replicantes.		X	13:10
Secuencia 4	Deckard visita la Corporación Tyrell. Conoce a Rachael y a Eldon Tyrell. Deckard descubre que Rachael es una replicante de última generación.	9. Travesía aérea de Deckard por Los Ángeles, 2019.	X		14:54
		10. Deckard en el edificio de la corporación Tyrell. Encuentro Deckard, Rachael y Tyrell.		X	17:13
		11. Prueba Voight-Kampff a Rachael.		X	19:15
		12. Tyrell informa a Deckard sobre características de los replicantes.		X	21:54

CUADRO 2. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas	Ciudad	Identities	Tiempo
Secuencia 5	Deckard se dirige al hotel donde se aloja Kowalski. Inspecciona el cuarto. Halla una escama y fotografías.	13. Traslado de Deckard.	X		22:58
		14. Deckard busca pistas en la habitación.			
		15. Kowalski pasa frente al hotel. Sabe que la policía lo busca.			
		16. Encuentro de Roy Batty y Kowalski. Batty se entera de la situación.		X	25:35
Secuencia 6	Batty y Kowalski, van al laboratorio de Chew para interrogarlo. Éste muere congelado.	17. Batty y Kowalski caminan por la acera.	X		26:24
		18. Batty, Kowalski y Chew en el laboratorio. Asesinato de Chew.	X	X	26:50
Secuencia 7	Deckard regresa a su apartamento y encuentra a Rachael. Ella se niega a aceptar que es una replicante. Rachael entristece hasta las lágrimas y abandona el lugar.	19. Traslado de Deckard.	X		30:43
		20. Deckard y Rachael en el departamento.	X		31:45
		21. Deckard observa las fotografías que encontró en el hotel.			
		22. Deckard contempla la ciudad desde el mirador de su departamento.	X		36:24

CUADRO 2. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas	Ciudad	Identities	Tiempo
Secuencia 8	Sebastian se encuentra con Pris en el Edificio Bradbury. Le brinda hospedaje a la replicante.	23. Pris recorre la calle y acera.	X		36:47
		24. Encuentro de Pris y Sebastian en la entrada del Edificio Bradbury.			
		25. Pris y Sebastian en el interior del edificio.	X		40:00
		26. Departamento de Sebastian. Juguetes.	X	X	41:09
Secuencia 9	En su apartamento, Rick Deckard analiza una de las fotos que extrajo de la habitación del hotel. Descubre la imagen de la replicante Zhora.	27. Deckard en su departamento, medita frente al piano y evoca un unicornio.	X	X	41:28
		28. Deckard analiza a través de un amplificador de imágenes las fotografías.	X	X	42:51
Secuencia 10	Deckard investiga la procedencia de la escama que encontró en el hotel. Recorre los mercados de la ciudad.	29. Calles y mercados de la ciudad.	X		45:54
		30. Deckard con comerciante asiática.	X		46:17
		31. Deckard recorre el mercado.	X		47:29
		32. Deckard interroga al egipcio Abdul Ben Hassam.	X		48:07
Secuencia 11	En el Bar de Taffey, Deckard interroga al dueño. Aparece en el escenario Zhora.	33. Deckard en el Bar de Taffey.	X		48:55
		34. Deckard llama a Rachael por teléfono.		X	50:30
		35. Encuentro de Deckard y Zhora.			

CUADRO 2. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas	Ciudad	Identities	Tiempo
Secuencia 12	El <i>blade runner</i> elimina a Zhora. Kowalski, oculto entre la gente, observa lo acontecido.	36. Deckard persigue a Zhora.	X		55:16
		37. Deckard busca a Zhora, quien se ha escondido entre la multitud.	X		55:50
		38. Deckard elimina a Zhora.			
		39. Kowalski atestigua el suceso. La policía dispersa a los curiosos.			
Secuencia 13	Bryant notifica a Deckard que debe de eliminar Rachael. En una bocacalle, el <i>blade runner</i> es atacado por Kowalski. Rachael aparece y elimina al replicante.	40. Deckard compra una botella de licor. Aparece Gaff.			
		41. Diálogo entre Deckard y Bryant.			
		42. Kowalski sorprende a Deckard.			
		Intervención de Rachael.		X	1:01:52
Secuencia 14	Deckard se recupera en su apartamento. Lo acompaña Rachael. Ambos se enamoran.	43. Deckard y Rachael en el departamento. El <i>blade runner</i> se recupera de su enfrentamiento con Kowalski.	X	X	1:03:12
		44. Deckard dormita mientras Rachael mira fotografías y toca el piano.		X	1:07:48
		45. Deckard y Rachael se besan.		X	1:11:34

CUADRO 2. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas	Ciudad	Identities	Tiempo
Secuencia 15	En Edificio Bradbury, Pris y Batty presionan a Sebastian para que los conduzca hacia el encuentro con Tyrell. Ambos juegan una partida de ajedrez a distancia.	46. Edificios de la ciudad.	X		1:12:35
		47. Pris en el departamento de Sebastian. Éste dormita.			
		48. Encuentro de Sebastian y Roy Batty.		X	1:14:50
		49. Sebastian prepara el desayuno. Hablan de genética.		X	1:16:09
Secuencia 16	Sebastian introduce a Roy Batty a la Corporación Tyrell. Allí, el <i>Nexus 6</i> conoce a su creador. Le exige más tiempo de vida. Tyrell se niega. Batty asesina a Tyrell y a Sebastian.	50. Batty y Pris convencen a Sebastian para tener acceso a Tyrell.			
		51. Imágenes exteriores del edificio de la corporación Tyrell.			
		52. Tyrell en su cama. Vende acciones por teléfono.		X	1:20:40
		53. Sebastian y Batty en el elevador.			
		54. Encuentro de Tyrell y Batty.		X	1:22:40
		55. Batty asesina a Tyrell y a Sebastian.		X	1:25:50

CUADRO 2. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas	Ciudad	Identities	Tiempo
Secuencia 17	Rick Deckard es informado del homicidio de Tyrell y Sebastian. Se dirige al Edificio Bradbury donde la replicante Pris lo espera. El <i>blade runner</i> la elimina.	56. Deckard en su vehículo. Habla con Bryant y localiza por teléfono a Pris.	X		1:27:23
		57. Deckard en el Edificio Bradbury.	X		1:28:40
		58. Confrontación con Pris.			
Secuencia 18	Deckard se enfrenta con un Roy Batty enfurecido. Deckard se encuentra herido y a merced del replicante. Éste decide salvar a su cazador. La vida de Batty se extingue.	59. Roy Batty persigue a Deckard.		X	1:34:35
		60. Batty salva a Deckard de caer al precipicio. Batty muere.	X	X	1:45:28
		61. Gaff aparece. Informa a Deckard que el caso ha concluido.	X		1:48:13
Secuencia 19	Deckard vuelve a su apartamento en busca de Rachael. Deckard y Rachael abandonan el lugar.	62. Deckard en su departamento. Huye con Rachael.	X	X	1:48:58



**CUADRO 3. ESTRATIFICACIÓN DE LA ESTRUCTURA SINTAGMÁTICA.  
CATEGORÍA CIUDAD.**

Sintagma	Secuencias	Escenas	Tiempo
Secuencia 1	Kowalski asesina a Holden.	1. Imágenes aéreas de Los Ángeles, 2019.	3:10
		2. Interrogatorio de Holden a Kowalski.	4:16
Secuencia 2	Deckard, come en una fonda de chinos mientras es abordado por el agente Gaff.	3. Edificios y calles de Los Ángeles, 2019.	7:32
		4. Fonda de comida china. Encuentro entre Deckard y Gaff.	9:11
		5. Travesía aérea de Deckard por Los Ángeles, 2019.	10:13
Secuencia 5	Deckard se dirige al hotel donde se aloja Kowalski. Inspecciona el cuarto. Halla una escama y fotografías.	13. Traslado de Deckard.	22:58
Secuencia 6	Batty y Kowalski, van al laboratorio de Chew para interrogarlo. Éste muere congelado.	17. Batty y Kowalski caminan por la acera.	26:24
		18. Batty, Kowalski y Chew en el laboratorio. Asesinato de Chew.	26:50
Secuencia 7	Deckard regresa a su apartamento y encuentra a Rachael. Ella se niega a aceptar que es una replicante. Rachael entristece hasta las lágrimas y abandona el lugar.	19. Traslado de Deckard.	30:43
		20. Deckard y Rachael en el departamento.	31:45
		22. Deckard contempla la ciudad desde el mirador de su departamento.	36:24

CUADRO 3. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas	Tiempo
Secuencia 8	Sebastian se encuentra con Pris en el Edificio Bradbury. Le brinda hospedaje a la replicante.	23. Pris recorre la calle y acera.	36:47
		25. Pris y Sebastian en el interior del edificio.	40:00
		26. Departamento de Sebastian. Juguetes.	41:09
Secuencia 9	En su apartamento, Rick Deckard analiza una de las fotos que extrajo de la habitación del hotel. Descubre la imagen de la replicante Zhora.	27. Deckard en su departamento, medita frente al piano y evoca un unicornio.	41:28
		28. Deckard analiza a través de un amplificador de imágenes las fotografías.	42:51
Secuencia 10	Deckard investiga la procedencia de la escama que encontró en el hotel. Recorre los mercados de la ciudad.	29. Calles y mercados de la ciudad.	45:54
		30. Deckard con comerciante asiática.	46:17
		31. Deckard recorre el mercado.	47:29
		32. Deckard interroga al egipcio Abdul Ben Hassam.	48:07
Secuencia 11	En el bar de Taffey, Deckard interroga al dueño. Aparece en el escenario Zhora.	33. Deckard en el Bar de Taffey.	48:55
Secuencia 12	El <i>blade runner</i> elimina a Zhora. Kowalski, oculto entre la gente, observa lo acontecido.	36. Deckard persigue a Zhora.	55:16
		37. Deckard busca a Zhora, quien se ha escondido entre la multitud.	55:50
Secuencia 14	Deckard se recupera en su apartamento. Lo acompaña Rachael. Ambos se enamoran.	43. Deckard y Rachael en el departamento. El <i>blade runner</i> se recupera de su enfrentamiento con Kowalski.	1:03:12

CUADRO 3. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas	Tiempo
Secuencia 15	En Edificio Bradbury, Pris y Batty presionan a Sebastian para que los conduzca hacia el encuentro con Tyrell. Ambos juegan una partida de ajedrez a distancia.	46. Edificios de la ciudad.	1:12:35
Secuencia 17	Rick Deckard es informado del homicidio de Tyrell y Sebastian. Se dirige al Edificio Bradbury donde la replicante Pris lo espera. El <i>blade runner</i> la elimina.	56. Deckard en su vehículo. Habla con Bryant y localiza por teléfono a Pris. 57. Deckard en el Edificio Bradbury.	1:27:23 1:28:40
Secuencia 18	Deckard se enfrenta con un Roy Batty enfurecido. Deckard se encuentra herido y a merced del replicante. Éste decide salvar a su cazador. La vida de Batty se extingue.	60. Batty salva a Deckard de caer al precipicio. Batty muere. 61. Gaff aparece. Informa a Deckard que el caso ha concluido.	1:34:35 1:45:28
Secuencia 19	Deckard vuelve a su apartamento en busca de Rachael. Deckard y Rachael abandonan el lugar.	62. Deckard en su departamento. Huye con Rachael.	1:48:58

CUADRO 4. ESTRATIFICACIÓN DE LA ESTRUCTURA SINTAGMÁTICA.  
CATEGORÍA IDENTIDADES.

Sintagma	Secuencias	Escenas	Tiempo
Secuencia 1	Kowalski asesina a Holden.	2. Interrogatorio de Holden a Kowalski.	4:16
Secuencia 3	Deckard, en entrevista con el capitán Bryant, es informado sobre el crimen y presionado para hacerse cargo del caso.	7. Deckard en la oficina de Bryant. 8. Bryant muestra a Deckard imágenes de los replicantes.	11:30 13:10
Secuencia 4	Deckard visita la Corporación Tyrell. Conoce a Rachael y a Eldon Tyrell. Deckard descubre que Rachael es una replicante de última generación.	10. Deckard en el edificio de la corporación Tyrell. Encuentro Deckard, Rachael y Tyrell. 11. Prueba Voight-Kampff a Rachael. 12. Tyrell informa a Deckard sobre características de los replicantes.	14:54 17:13 19:15
Secuencia 5	Deckard se dirige al hotel donde se aloja Kowalski. Inspecciona el cuarto. Halla una escama y fotografías.	16. Encuentro de Roy Batty y Kowalski. Batty se entera de la situación.	25:35
Secuencia 6	Batty y Kowalski, van al laboratorio de Chew para interrogarlo. Éste muere congelado.	18. Batty, Kowalski y Chew en el laboratorio. Asesinato de Chew.	26:50
Secuencia 8	Sebastian se encuentra con Pris en el Edificio Bradbury. Le brinda hospedaje a la replicante.	26. Departamento de Sebastian. Juguetes.	41:09
Secuencia 9	En su apartamento, Rick Deckard analiza una de las fotos que extrajo de la habitación del hotel. Descubre la imagen de la replicante Zhora.	27. Deckard en su departamento, medita frente al piano y evoca un unicornio. 28. Deckard analiza a través de un amplificador de imágenes las fotografías.	41:28 42:51

CUADRO 4. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas	Tiempo
Secuencia 11	En el bar de Taffey, Deckard interroga al dueño. Aparece en el escenario Zhora.	34. Deckard llama a Rachael por teléfono.	50:30
Secuencia 13	Bryant notifica a Deckard que debe de eliminar Rachael. En una bocacalle, el <i>blade runner</i> es atacado por Kowalski. Rachael aparece y elimina al replicante.	42. Kowalski sorprende a Deckard. Intervención de Rachael.	1:01:52
Secuencia 14	Deckard se recupera en su apartamento. Lo acompaña Rachael. Ambos se enamoran.	43. Deckard y Rachael en el departamento. El <i>blade runner</i> se recupera de su enfrentamiento con Kowalski.	1:03:12
		44. Deckard dormita mientras Rachael mira fotografías y toca el piano.	1:07:48
		45. Deckard y Rachael se besan.	1:11:34
Secuencia 15	En Edificio Bradbury, Pris y Batty presionan a Sebastian para que los conduzca hacia el encuentro con Tyrell. Ambos juegan una partida de ajedrez a distancia.	48. Encuentro de Sebastian y Roy Batty.	1:14:50
		49. Sebastian prepara el desayuno. Hablan de genética.	1:16:09

CUADRO 4. (continuación).

Sintagma	Secuencias	Escenas	Tiempo
Secuencia 16	Sebastian introduce a Roy Batty a la Corporación Tyrell. Allí, el <i>Nexus 6</i> conoce a su creador.	52. Tyrell en su cama. Vende acciones por teléfono.	1:20:40
	Le exige más tiempo de vida. Tyrell se niega.	54. Encuentro de Tyrell y Batty.	1:22:40
	Batty asesina a Tyrell y a Sebastian.	55. Batty asesina a Tyrell y a Sebastian.	1:25:50
Secuencia 18	Deckard se enfrenta con un Roy Batty enfurecido.	59. Roy Batty persigue a Deckard.	1:34:35
	Deckard se encuentra herido y a merced del replicante. Éste decide salvar a su cazador. La vida de Batty se extingue.	60. Batty salva a Deckard de caer al precipicio. Batty muere.	1:45:28
Secuencia 19	Deckard vuelve a su apartamento en busca de Rachael. Deckard y Rachael abandonan el lugar.	62. Deckard en su departamento. Huye con Rachael.	1:48:58

CUADRO 5. ENUMERACIÓN Y ORDENAMIENTO DE CÓDIGOS URBANOS.

Códigos	Secuencia	Escena
Lo sagrado y lo utópico.	1, 7, 9, 10.	1, 22, 27, 29, 31.
Contaminación y degradación del espacio urbano.	1, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 17, 18, 19.	1, 17, 20, 23, 25, 29, 31, 36, 37, 43, 56, 57, 60, 62.
Multiculturalidad e interculturalidad.	2, 6, 10, 11, 12.	3, 4, 18, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 37.
Tecnologías. Acceso y reciclaje.	1, 2, 4, 6, 8, 9, 10, 17.	2, 5, 9, 18, 26, 28, 30, 31, 56.
Publicidad. El discurso de los objetos.	2, 4, 5, 7, 8, 12, 15, 18.	3, 9, 13, 19, 23, 36, 37, 46, 60, 61.

CUADRO 6. ENUMERACIÓN Y ORDENAMIENTO DE CÓDIGOS IDENTITARIOS.

Códigos	Secuencia	Escena
Mortalidad.	1, 6, 14, 15, 16, 18, 19.	2, 18, 44, 49, 54, 55, 59, 60, 61.
Memoria y poder.	2, 4, 5, 9, 14, 16, 18.	2, 10, 12, 16, 28, 44, 52, 60.
Anomia y sentido.	3, 6, 9, 15, 16, 18.	7, 8, 11, 18, 27, 48, 52, 54, 59, 60.
Ironía.	6, 8, 15, 16, 18, 19.	18, 26, 48, 49, 52, 54, 55, 60, 62.
Amor y solidaridad.	11, 13, 14, 18, 19.	34, 42, 43, 44, 45, 60, 62.

CUADRO 7. REAGRUPAMIENTO Y MODELIZACIÓN DE CÓDIGOS URBANOS E IDENTITARIOS.

Modernidad y posmodernidad	Representación del espacio urbano	Representación de las identidades
Racionalidad y crisis de sentido.	Lo sagrado y lo utópico.	Mortalidad.
	Contaminación y degradación del espacio urbano.	Memoria y poder.
	Tecnologías. Acceso y reciclaje.	Anomia y sentido.
		Ironía.
Rearticulaciones del tiempo y espacio.	Tecnologías. Acceso y reciclaje.	Amor y solidaridad.
		Mortalidad.
	Publicidad. El discurso de los objetos.	Memoria y poder.
Entornos de fiabilidad y riesgo.	Contaminación y degradación del espacio urbano.	Ironía.
		Amor y solidaridad.
	Tecnologías. Acceso y reciclaje.	Memoria y poder.
Hibridación.	Multiculturalidad e interculturalidad.	Anomia y sentido.
	Tecnologías. Acceso y reciclaje.	Ironía.
		Memoria y poder.





## ANEXO IV FICHA TÉCNICA

Titulo original: *Blade Runner*.

Nacionalidad: Estados Unidos.

Año de estreno: 1982.

Dirección: Ridley Scott.

Guión: Hampton Fancher y David Webb Peoples, basado en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Phillip K. Dick.

Dirección de fotografía: Jordan Cronenweth.

Diseño de producción: Lawrence G. Paul.

Producción: Blade Runner Partnership, Ladd Company y Sir Run Run Shaw.

Productor: Michael Deeley.

Productor asociado: Ivor Powell.

Productores ejecutivos: Brian Nelly, Hampton Fancher y Catherine Haber.

Distribución: Warner/Columbia.

Montaje: Terry Rawlings y Marsha Nakashima.

Efectos especiales fotográficos: Douglas Trumbull, Richard Yuricich, David Dryer, David Scharf.

Asesor visual: Syd Mead.

Dirección artística: David Zinder.

Música: Vangelis.

Vestuario: James Lapidus, Bobby E. Horn, Winnie Brown y Linda A. Matthews.

Supervisión de producción: C. O. Erickson.

Control de producción: Steve Warner.

Coordinadores de producción: Vickie Alper y Jack Hinkle.

Dirección de producción: John W. Rogers.

Dirección de localización: Michael Neale.

Asistente de dirección artística: Stephen Dane.

Decoración: Tom Duffield, Hill Skinner, Grez Pickrell, Charles Breen, Louis Mann y David Klasson.

Atrezo: Linda DeScenna, Tom Roysden y Leslie Frankheimer.

Ilustración de producción (*story board*): Shermann Labby, Mentor Huebner, Tom Southwell y Tom Cranham.

Fotografía adicional: Steven Poster, Brian Tufano y Dave Stewart.

Supervisor de efectos ópticos: Robert Hall.

Fotografía de efectos especiales: Robert Bailey, Tama Takahashi y Don Jarel.

Operadores: Robert Thomas, Al Bettcher, Dick Colean, Don Baker, Rupert Benson, Glen Campbell, Charles Cowles, David Hardberger, Ronald Longo, Timothy McHugh y John Seay.

Asistente de cámara: Alan Harding.

Efectos especiales visuales: Filmfex y Lodge/Cheesman.

Efectos especiales ópticos: Phillip Barberio y Richard Riple.

Efectos especiales (*matte paintings*): Matthew Yurich, Rocco Gioffre y Michelle Moen.

Gráficos: John Wash y Dream Quest Images.

Sonido: Meter Penell y Michael Hopkins.

Grabación de sonido: Bud Alper, Graham V. Hartstone y Ferry Humphreys.

Figurines: Charles Knode y Michael Kaplan.

Efectos especiales: Terry Frazee, Steve Galich, Logan Frazee y William G. Curtis.

Efectos especiales electrónicos: Evans Wetmore, Gregory L. McMurry y Richard Hollander.

Maquetas: Mark Stetson, Jerry Allen, Sean Casey, Paul Curley, Leslie Ekker, Thomas Field, Vance Frederick, William George, Kristopher Grez, Robert Johnston, Michael McMilliam, Thomas Phak, Christopher Ross y Robert Wilcox.

Miniaturas: Bob Surlock.

Ayudantes de dirección: Newton Arnold, Peter Cornberg, Don Hauer, Morris Chapnick, y Richard Schroer.

Maquillaje: Marvin Westmore.

Asesores: Bud Elam, David Grafton y Wayne Smith.

Títulos de crédito: Intralink Film Graphic Desing.

Duración: 117 minutos.

## INTÉRPRETES

*Rick Deckard*: Harrison Ford

*Roy Batty*: Rutger Hauer

*Rachael*: Sean Young

*Gaff*: Edward James Olmos

*Capitán H. Bryant*: M. Emmet Walsh

*Pris*: Daryl Hannah

*J. F. Sebastian*: William Sanderson

*Leon Kowalski*: Brion James

*Dr. Eldon Tyrell:* Joe Turkel

*Zhora:* Joanna Cassidy

*Chew:* James Hong

*Holden:* Morgan Paull

*Oso (Juguete de Sebastian):* Kevin Thompson

*Kaiser (Juguete de Sebastian):* John Edward Allen

*Taffey Lewis:* Hy Pyke

*Chica camboyana:* Kimiro Hiroshige

*Maestro sushi:* Bob Okazaki

*Vendedora:* Carolyn DeMirjian

*Cantineros:* Charles Knapp, Leo Gorcey Jr. y Thomas Hutchinson

*Bailarina:* Nelly Hine

*Ebrias:* Sharon Hesky y Rose Mascari

*Geishas:* Susan Rhee y Hiroko Kimuri

*Chinos:* Kai Wong y Kit Wong

*Policías:* Hiro Okazaki, Steve Pope y Robert Reiter

## ANEXO V

### FILMOGRAFÍA DE RIDLEY SCOTT

1977: *Los duelistas* (*The duellists*, con Keith Carradine, Harvey Keitel y Albert Finney).

1979: *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, con Sigourney Weaver, Tom Skerritt y John Hurt).

1982: *Blade Runner* (con Harrison Ford, Sean Young y Rutger Hauer).

1985: *Legend* (con Tom Cruise, Mia Sara y Tim Curry).

1987: *La sombra del testigo* (*Someone to watch over me*, con Tom Berenger, Mimi Rogers y Lorraine Bracco).

1989: *Black rain* (con Michael Douglas, Andy Garcia y Kate Capshaw).

1991: *Thelma y Louise* (con Susan Sarandon, Geena Davis y Brad Pitt).

1992: *1492: La conquista del paraíso* (*1492: Conquest of paradise*, con Gérard Depardieu, Sigourney Weaver y Armand Assante).

1996: *Tormenta blanca* (*White squall*, con Jeff Bridges, Caroline Goodall y John Savage).

1997: *La teniente O'Neil* (*G.I. Jane*, con Demi Moore, Viggo Mortensen y Anne Bancroft).

2000: *Gladiator* (con Russell Crowe, Joaquin Phoenix y Connie Nielsen).

2001: *Hannibal* (con Anthony Hopkins, Julianne Moore y Ray Liotta).

2002: *Black Hawk derribado* (*Black Hawk down*, con Josh Hartnett, Eric Bana y Ewan McGregor).

2003: *Los impostores* (*Matchstick men*, con Nicolas Cage, Sam Rockwell y Alison Lohman).

2005: *Cruzada* (*Kingdom of heaven*, con Orlando Bloom, Eva Green y Liam Neeson).

2006: *Un buen año* (*A good year*, con Russell Crowe, Abbie Cornish, Albert Finney y Marion Cotillard).

2007: *American gangster* (con Denzel Washington y Russell Crowe).

2008: *Red de mentiras* (*Body of lies*, con Leonardo DiCaprio y Russell Crowe).

2010: *Robin Hood* (con Russell Crowe y Mark Strong).

2012: *Prometheus* (con Noomi Rapace, Charlize Theron y Michael Fassbender).

2013: *The counselor* (con Michael Fassbender, Penélope Cruz, Cameron Diaz, Brad Pitt y Javier Bardem).

2014: *Exodus* (con Christian Bale, Joel Edgerton y Aaron Paul).

2015: *El marciano* (con Matt Damon, Jessica Chastain, Jeff Daniels y Michael Peña).

## SOBRE EL AUTOR

**Fernando Vizcarra.** Es profesor-investigador del Instituto de Investigaciones Culturales-Museo de la Universidad Autónoma de Baja California. Maestro en comunicación por la Universidad de Guadalajara, y doctor en sociología por la Universidad de Zaragoza, España. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel II. Actualmente trabaja sobre temas de sociología del cine. En 2009 coordinó con Hugo Méndez el libro *Huellas compartidas. Ensayos sobre el campo académico de la comunicación en Baja California* (UABC). Entre sus publicaciones recientes se encuentran los libros: *Estudios sobre comunicación en Baja California. Referencias documentales 1943-2014* (UABC, 2014), *La mirada cómplice. Ensayos sobre cine y sociedad* (Conaculta, 2013) y *En busca de la frontera* (UABC, 2012).





## ÍNDICE

Nota introductoria .....	9
--------------------------	---

### Capítulo I

Representaciones de la modernidad en el cine futurista .....	11
Un preámbulo sobre modernidad y posmodernidad .....	11
Modernidad y mediaciones cognitivas del cine futurista.....	22
<i>Cyberpunk</i> , virtualidad y <i>cyborgs</i> . Las fronteras transgredidas.....	30
Mediaciones estructurales. Estéticas contemporáneas del cine futurista.....	34
Cine y modernidad. La trama circular .....	39

### Capítulo II

<i>Blade Runner</i> . Sinsabores y esplendores de su producción .....	43
Un parto difícil.....	43
Ridley Scott. Artesano de la imagen .....	55

### Capítulo III

Los Ángeles 2019. Distopía, anomia e hibridación .....	61
La ciudad contemporánea. Modernidades múltiples y crisis de la razón .....	61
<i>Blade Runner</i> : una estética del desencanto.....	68
Los Ángeles 2019. Espacios de la hibridación .....	76

Capítulo iv	
Modernidades múltiples y desplazamiento de las identidades .....	81
Circularidad y desplazamiento de las identidades.....	81
Mortalidad .....	82
Memoria y poder.....	89
Anomia y sentido .....	97
Solidaridad .....	102
Ironía .....	105
Capítulo vi	
Consideraciones finales.....	113
Bibliografía.....	119
Anexo i	
Sinopsis de <i>Blade Runner</i> .....	125
Anexo ii	
Notas sobre el modelo de análisis.....	129
Anexo iii	
Estructura sintagmática .....	133
Anexo iv	
Ficha técnica .....	153
Anexo v	
Filmografía de Ridley Scott .....	157

*Blade Runner. Modernidades múltiples en el cine futurista* se terminó de imprimir en noviembre de 2015 en Grupo H Impresores, Sabino 12, col. El Manto, Del. Iztapalapa, C.P. 09830, México, D.F., tel. 1272-1474. El cuidado de la edición estuvo a cargo del Departamento de Editorial Universitaria de la Universidad Autónoma de Baja California. El tiraje consta de 300 ejemplares.



