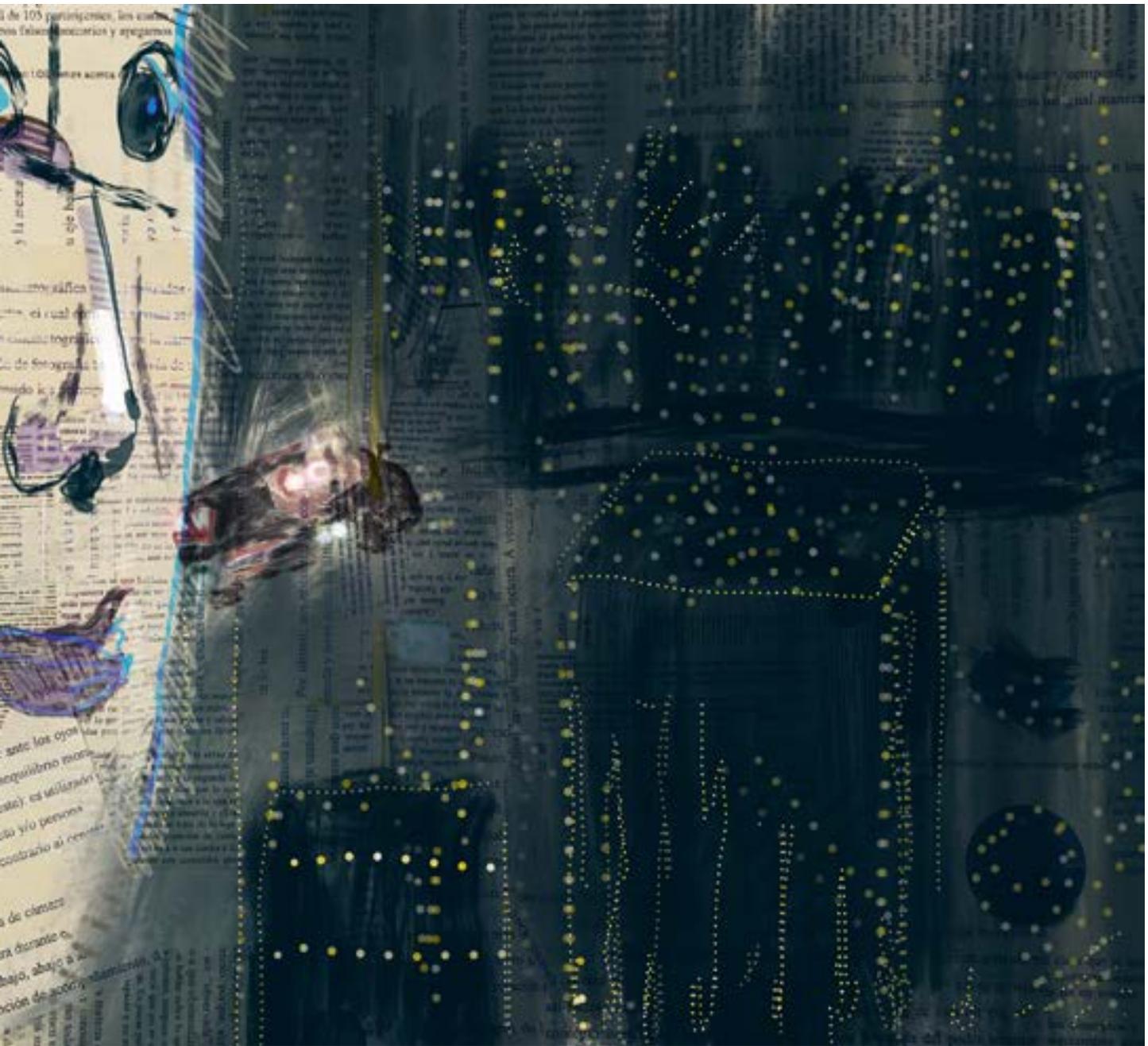




HUELLA 
DE LA PALABRA



BLADE RUNNER: LA HUMANIDAD Y LA MÁQUINA BAJO LA LLUVIA
BLADE RUNNER: HUMANITY AND THE MACHINE UNDER THE RAIN

*BLADE RUNNER: LA HUMANIDAD Y
LA MÁQUINA BAJO LA LLUVIA*
*BLADE RUNNER: HUMANITY AND
THE MACHINE UNDER THE RAIN*

Hector Alonso Gaytán Padilla

Notas sobre el autor:

Estudiante de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación en la Universidad La Salle Pachuca, generación 2021-2025.

Esta investigación fue financiada con recursos del autor. El autor no tiene ningún conflicto de interés al haber hecho esta investigación.

Remita cualquier duda sobre este artículo al siguiente correo electrónico:

hagp0305@outlook.com

Recibido: 13/06/2023 Corregido: 25/09/2023 Aceptado: 01/10/2023



Copyright (c) 2023 Hector Alonso Gaytán Padilla.

Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Resumen

El presente texto es un análisis de caso del audiovisual *Blade Runner* (1982) como máximo exponente del género ciberpunk según los tratados que comparte Marcel Martin (2002) sobre el lenguaje cinematográfico. A partir de una revisión histórica del concepto que ha permeado varias esferas sociales y artísticas del ser humano, se llega a un análisis cinematográfico desde la semiótica, para concluir que no todas las películas que se dicen pertenecer al género explotan todos los elementos que el ciberpunk brinda, pero que la obra de Ridley Scott lo hace magistralmente.

Palabras clave: *Análisis de caso, Blade Runner, semiótica cinematográfica, lenguaje cinematográfico, ciberpunk.*

Abstract

This text is a case analysis of the audiovisual *Blade Runner* (1982) as the greatest exponent of the cyberpunk genre according to the treatises shared by Marcel Martin (2002) on cinematographic language. From a historical review of the concept that has permeated various social and artistic spheres of the human being, a cinematographic analysis from semiotics is carried out, to conclude that not all films that claim to belong to the genre exploit all the elements that cyberpunk provides, but Ridley Scott's work does it masterfully.

Keywords: *Case analysis, Blade Runner, cinematographic semiotics, cinematographic language, cyberpunk.*

Introducción

Uno de los géneros más destacados en la era posmoderna es el ciberpunk, el cual tuvo su esplendor en la década de los ochenta cuando la revolución tecnológica estaba volviéndose una norma y la juventud, tras los movimientos de los años setenta, seguían haciendo un grito de protesta en contra de los sistemas sociales establecidos. Como resultado, en la cultura popular se presentaron distopías tecnológicamente avanzadas, pero desorganizadas o apocalípticas: *Star Wars* (1977) de George Lucas, *RoboCop* (1987) de Paul Verhoeven, *Terminator* (1984) de James Cameron, entre otras, fueron referentes en el cine que mostraron los temores de la sociedad ante la tecnología y el papel del ser humano en el futuro, sin embargo, el autor que representa de mejor manera este género y sus implicaciones es Ridley Scott en su película *Blade Runner* (1983), haciendo uso de todos los recursos que ofrece el lenguaje cinematográfico desde la semiótica cinematográfica que expuso Marcel Martin en su libro *El Lenguaje Del Cine* (2002).

Marco Teórico

Durante los últimos años se han estrenado múltiples producciones que alardean pertenecer a la corriente del ciberpunk como, *Battle Angel* (2019) o *Ready Player One* (2018), por mencionar algunas, pero en el desarrollo de sus historias solo tocan de forma superficial el conflicto entre el hombre y la tecnología o simplemente toman prestada la estética neón característica del género. Pocos son los autores que, además de crear una ambientación, exploran o profundizan en el conflicto sin ser explícitos –entiéndase como sobreexposición en los diálogos de las películas– y usando la totalidad del lenguaje cinematográfico. Esto no es una generalidad pues existen obras como *Arcane* (2021) que lo hacen de una manera magistral, pero considero importante regresar a la primera que lo hizo de forma sutil y vasta: *Blade Runner* (1983) de Ridley Scott, por lo que a través de ella se mostrará cómo abordar de forma completa la ambientación y características propias del género ciberpunk.

Los conceptos y aplicaciones de la semiótica cinematográfica serán analizados con base en el libro *El Lenguaje del Cine* (2002) de Marcel Martin, el cual, entre otras cosas, se dedica a explicar todos los principios –no reglas– del lenguaje cinematográfico, desde la narrativa del cine hasta ámbitos técnicos como el área de la dirección de fotografía, todo a través de un relato sobre la historia del cine y cómo se han usado o destruido los principios del lenguaje para la experimentación y modificación del mismo.

Para Martin “el tamaño del plano (y su nombre) está determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado” (2002). Por lo tanto, la elección de cada plano se da por la cantidad de información que se quiera mostrar y/o por su contenido dramático o ideológico (entre más cerrado, más dramático). En el libro se describen dos principales:

- El plano general: hace al personaje una silueta minúscula en un gran espacio que ocupa o presenta un espacio inmenso y expresa la soledad, impotencia, la integración de personajes a un paisaje.
- El primer plano: encapsula el rostro de un personaje en el encuadre o una visión cerrada de algún objeto y permite (excepto cuando es descriptivo) explorar los rostros y lograr que se lean en ellos los dramas más íntimos en las expresiones. (Martin, 2002, pp. 44-45)

Claro que hay muchos otros tamaños de planos como el gran general, conjunto, figura, americano, medio, medio corto, primerísimo primer y detalle, pero el libro no se detiene a explicar cada uno de ellos y se pueden intuir sus funciones dramáticas teniendo en cuenta que son los tamaños con intenciones dramáticas más contrarias (apertura e intimidad).

Dentro de este apartado también se mencionan los ángulos de cámara:

- Contrapicado: (el individuo es fotografiado de abajo hacia arriba) suele dar una impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo
- Picado: (toma de arriba hacia abajo) suele empequeñecer al individuo, a aplastarlo moralmente dejándolo al nivel del suelo.
- Inclinado/holandés: puede tender a materializar ante los ojos de los espectadores una impresión que siente un personaje como un desequilibrio moral.
- Cenital: (apunta al suelo y es perpendicular a este): es utilizado para reflejar lo hermoso, también para mostrar lo diminuto de un objeto y/o persona.
- Nadir: (a ras de suelo apuntando al techo) contrario al cenital, engrandece al personaje o lo hace imponente. (Martin, 2002, pp. 47-49)

Además, profundiza en los movimientos de cámara y en sus usos:

- Travelling: desplazamiento de la cámara durante el cual permanece constante el ángulo y se subdivide en: vertical (arriba a abajo, abajo a arriba), hacia atrás, hacia adelante y lateral. Generalmente tienen una función de acompañamiento, descripción de espacios o personajes o alejamiento/acercamiento.
- Paneo/panorámica: consiste en una rotación de la cámara en torno de su eje vertical u horizontal (transversal), sin desplazamiento del aparato. Hay tres tipos descriptivas (explorar un espacio), expresivas (sugerir una sensación o una idea) y dramáticas (establecer relaciones espaciales, ya entre un individuo que mira y la escena o el objeto mirados)
- Tilt: es el movimiento vertical que hace la cámara en torno a su eje horizontal y sin desplazamiento, puede ser: down (hacia abajo) o up (hacia arriba). (Martin, 2002, pp. 51-58)

Sobre la iluminación *El Lenguaje del Cine* habla sobre la existencia de dos tipos: la natural (tomas realizadas en exteriores bajo la luz del sol con el apoyo de proyectores o pantallas reflectoras) y la artificial (tomas realizadas en interiores o de noche que utilizan distintos tipos de lámparas que le dan al operador dispone de mayor libertad creativa) (2002, pp. 63-65). Además, Martin describe el uso de las sombras y las zonas iluminadas a lo largo de los distintos movimientos cinematográficos en “la creación de la atmósfera emocional de lugar, de acción, de tonalidad física y fisiológica y hasta algunos efectos dramáticos” (2002, p. 66), por ejemplo, las sombras pueden tener un significado elíptico y constituir un poderoso factor de angustia, contener un valor simbólico y el uso de claroscuros puede producir efectos especialmente vigorosos como “una lucha trágica que libran los personajes, el hastío mortal y el deseo de vivir” (2002, p. 67).

Saliendo del departamento de fotografía, él menciona 3 tipos de vestuarios:

- Realista: conforme a la realidad histórica.
- Pararrealista: el sastre se ha inspirado en la moda de época, pero ha procedido a una estilización.
- Simbólica: la exactitud histórica no tiene importancia y el traje tiene, antes que nada, la misión de traducir simbólicamente un estado de ánimo. (Martin, 2002, pp. 68-69)

Sobre los decorados menciona la existencia de 3 tipos:

- Realista: no tiene más implicación que su materialidad misma y solo significa lo que es.
- Impresionista: el decorado se elige con arreglo a la acción psicológica dominante de la acción.
- Expresionista: mientras que el decorado impresionista es natural, el expresionista se crea en forma artificial con el fin de sugerir una sensación plástica, puede ser pictórico (pintado) o arquitectónico (construido). (Martin, 2002, pp. 70-72)
- Sobre la actuación distingue esencialmente cinco tipos de interpretación:
- Hierático: estilizado y teatral, volcado a lo épico y a lo sobrehumano.
- Estático: hace hincapié en el peso físico del actor, en su presencia.
- Dinámico: suele traducir la exuberancia del temperamento latino.
- Frenético: implica una expresión gestual y verbal desmedida adrede.
- Excéntrico: Tiene por objeto exteriorizar la violencia de los sentimientos o de la acción. (Martin, 2002, pp. 80-81)

Pasando a términos narrativos, tenemos el uso de las elipsis, las cuales muestran el talento del cineasta quien es “capaz de mostrar todo y conociendo el formidable coeficiente de realidad que impregna a todo lo que aparece en la pantalla, puede recurrir a la alusión y hacerse comprender en media lengua” (Martin, 2002, pp. 83), en pocas palabras, la elipsis es el arte de no mostrar una idea en pantalla explícitamente y sugerirla al encuadrar. Existen 3 tipos:

- Expresivas: Están motivadas por razones de construcción del relato, es decir, razones dramáticas, en el sentido etimológico de la palabra, como el ocultar quien asesinó a una persona en una cinta noir.
- Inherentes: sirven para desaparecer espacios y tiempos débiles o inútiles en la acción. También por razones de tiempo de la película, para ajustar la duración, como una secuencia en la que una persona se traslada de su casa al trabajo paso a paso.
- De contenido: Están motivadas por razones de censura social a temas tabúes como la muerte, el dolor violento, las heridas horribles y las escenas de tortura. (Martin, 2002, pp. 85-93)

Asimismo, escribe sobre las múltiples capas de “realidad” presentadas en una película en virtud de cierta cantidad de características generales, siendo estas:

- Una realidad material con valor figurativo: “en tanto producto bruto de un aparato de grabación mecánica, es un dato material cuya objetividad reproductora es indiscutible” (Martin, 2002, pp. 26-27). En otras palabras, es lo que es la película sin interpretaciones o experiencias subjetivas: la trama y los aspectos técnicos que se utilizan como imagen y el sonido.
- Una realidad estética con valor afectivo: La imagen cinematográfica nos da una reproducción de la realidad que está dinamizada por la visión artística del realizador. La imagen soporta un coeficiente sensorial y emotivo que nace de las condiciones mismas en las que transcribe la realidad. En este nivel, exige ya el juicio de valor y no el juicio de hecho, es por cierto algo más que una simple representación (Martin, 2002 pp. 29-30). Es decir, son los juicios subjetivos que el autor quiso transmitir al público y el qué sensaciones género y/o quiso generar en la audiencia.
- Una realidad intelectual con valor significante: La imagen es en extremo maleable y ambigua en el campo de su interpretación. [...] En este nivel intelectual, la imagen puede hacerse vehículo de la ética y de la ideología (Martin, 2002, pp. 32-33). Cuando las interpretaciones de la película van más allá de lo cinematográfico y se analizan por las diferentes ciencias y/o disciplinas del conocimiento.

Finalmente, abarca la última estructura de una película, el montaje. Para Martin “el montaje es la organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración” (2002, p. 144), se divide en expresivo (yuxtaposiciones de planos que buscan expresar por sí mismo un sentimiento o una idea) y el narrativo (reunir planos, según una secuencia lógica o cronológica para relatar una historia) y en el libro se menciona 3 aspectos que lo conforman:

- Rítmico: predomina un aspecto métrico que concierne a la longitud de las tomas, determinada por el grado de interés psicológico del contenido. Puede ser lento o rápido, métrico o plástico.
- Ideológico: designa las relaciones entre tomas destinadas a comunicar al espectador un punto de vista, un sentimiento o una idea más o menos precisos y generales, esto por medio de tiempos, causas, consecuencias, lugares y paralelismos.
- Narrativo: característica que comparte nombre con el segundo tipo de montaje (y es exclusiva de este) tiene por objeto relatar una acción, desarrollar una serie de acontecimientos. Puede ser: lineal, invertido, alterno y paralelo. (Martin, 2002, pp. 144-145)

Metodología

Aunque no se habla directamente de la cinta de Scott en el libro de Martin, los principios previamente descritos tras un análisis exhaustivo por parte del autor, son aplicables en una forma particular en la cinta, por lo tanto, la presente investigación es un análisis de caso.

Así mismo, se utilizarán otros medios como fuentes secundarias para la corroboración de información y para realizar el análisis a profundidad. Por ejemplo, para la parte en la que se hablará sobre la elaboración de la cinta se utilizará información extraída del video de *ZEPFilms* de Nicolas Amelio Ortiz, cineasta y crítico de cine, y datos obtenidos de la página de noticias, reseñas e información de producciones audiovisuales *IMdb* (s.f.). Para la breve explicación sobre el ciberpunk se utilizará el video del creador de contenido *Viral Spiral* “¿Qué #@!\$ es el Cyberpunk?” (2019) y un artículo del 2022 encontrado en la revista *Muy Interesante* titulado: “¿Qué es el Ciberpunk? El más oscuro de los subgéneros de la ciencia ficción”

Análisis de caso

Blade Runner es un policial noir con elementos de ciencia ficción estrenado en 1982 que, siendo dirigida por Ridley Scott y escrita por Hampton Fancher y David Webb, adaptó los conceptos de la novela Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968). La cinta se sitúa en un futuro distópico en el que la tecnología avanzó lo suficiente para que los humanos crearan a los “replicantes”, máquinas bastante similares a la humanidad en su apariencia física diseñadas con el fin de suplantar a los humanos en tareas complicadas. En este mundo habita Rick Deckard (Harrison Ford), un Blade Runner –policía encargado de cazar replicantes en la tierra– a quien se le asigna el caso de un grupo de “replicantes rebeldes” liderados por Roy Batty (Rutger Hauer) que buscan a su creador para prolongar su corta vida (de 4 años). (IMdb, s.f.)

Esta cinta no fue el primer intento de adaptar la novela, el mismo año de su publicación (de la novela) –1968– se rumoreo que Martin Scorsese estaba interesado en llevarla a la pantalla grande, pero no compró los derechos y el proyecto no progresó. A inicios de los 70, Herb Jaffe formalizaría la adaptación al realizar un guion/borrador de la cinta, sin embargo, el autor lo detestó y el proyecto se puso en pausa.

La versión definitiva del guion fue la de Hampton Fancher (1977), dicho *script* llamó la atención del productor Michael Deeley, quien no dudó en financiar el proyecto e invitar a Ridley Scott a ocupar el banquillo de director. Originalmente él rechazó la oferta, pero tras su fallido intento de adaptar *Dune* y la muerte de su hermano, se unió en 1980 a la producción. Gracias a la llegada de su prestigioso nombre el estudio aumentó el presupuesto designado al proyecto de 13 a 15 millones.

El nombre Blade Runner no estaba en la novela original, este proviene de un guion titulado *The Blade Runner* (movie) al cual Fancher tuvo acceso, dicho guion originalmente sería la adaptación de la novela de Alan E. Nourse, pero el proyecto quedó sin terminar y como el nombre le gustó a Ridley se compraron los derechos de la novela y se utilizó el título. (ZEPfilms, 2017).

Como cualquier producción, no estuvo exenta de problemas. De entrada, días antes de que la filmación comenzara la productora Film Ways se retiró y se quedaron sin presupuesto, por lo que el productor tuvo que llegar a un acuerdo velozmente con dos compañías de Hong Kong y con Warner Bros. para que les dieran 21 millones de dólares y poder salvar la cinta. Ya en el set los problemas no se detendrían, Scott no paraba de solicitar cambios y reescrituras, y como Fancher no era tan rápido para hacer las correcciones terminó siendo remplazado por Webb, aunque el guionista original –Fancher– volvería tiempo después para escribir algunas otras escenas. De esas mismas reescrituras también surgieron problemas con el elenco, entre ellos Harrison Ford (quien fue elegido de último minuto por sugerencia de Spielberg), por lo mucho que se extendían los rodajes. Sumado a todo esto, el autor de la novela se quejó de la película porque nadie le informó de su realización y cuando pudo acceder al primer borrador quedó fúrico nuevamente; para evitar que este problema escalara se le dio acceso a un fragmento de la cinta con lo cual quedó fascinado, aunque nunca pudo ver completa la adaptación de su trabajo pues falleció cerca del estreno. (ZEP-Films, 2017)

Sin embargo, probablemente el problema más grande que sigue afectando a la cinta son las múltiples versiones/cortes de esta. Poco antes de terminar el rodaje el presupuesto se elevó, Scott fue despedido por esto y la edición quedó a cargo de los miembros del equipo restante y los productores, las reacciones de prueba del público de esta versión fueron negativas, indicaban que era una película confusa. Lo que llevó a una reedición para la cual volvieron a contratar a Scott con la condición de que introdujera por medio de voz en *off* a Deckard narrando/explicando la cinta. Este sería el “primer corte” oficial, pero con el pasar del tiempo aparecieron más versiones: el de EE. UU. (con un final en el que los

protagonistas huyen al bosque); el internacional, el del director (que no fue hecho por él y quitaba las voces en *off* y añadía la secuencia del unicornio), y el definitivo, en este último se centrará el presente análisis, puesto que es el que mejor ritmo posee en su montaje y maneja de mejor forma los elementos del lenguaje cinematográfico que se describieron en páginas anteriores.

Comencemos por uno de los aspectos más aplaudidos de la película, su increíble fotografía dirigida por Jordan Cronenweth, quien en todo momento buscó capturar desde las mejores perspectivas el mundo ciberpunk del diseñador de arte David L. Snyder.

Los planos generales describen y presentan el mundo contaminado de la distopía futurística, pero no solo lo muestran también hacen que se sienta. Generalmente, cuando se utilizan tomas abiertas en el cine se cuenta con mayor espacio para la colocación de elementos y, por ende, el encuadre suele dejar algunos espacios vacíos o aire para observar el paisaje y que la imagen respire, sin embargo, el encuadre de estas tomas abiertas se sobrecarga de tantos elementos (rascacielos, helicópteros, autos, espectaculares, etc.) que no da el espacio para dejar respirar a la imagen y, por ende, a los espectadores que la observan, quienes de esta forma perciben cómo es vivir en este mundo, todo se siente claustrofóbico, las calles están llenas de transeúntes y de negocios callejeros, es un desborde de vida.



Imagen 1. La ciudad en *Blade Runner*. Warner Bros, 1982.

Contribuyendo a esto, la mugre y suciedad en los edificios y calles se contrapone a lo que al mundo que se proyecta en las repetitivas tomas de los rascacielos con los anuncios de Coca-Cola o con el de una modelo donde las luces neón te pintan un mundo maravilloso, consumista y antiguo, pero brillante (Imagen 1). Mientras más se asciende en la ciudad hacia los altos pisos de los rascacielos los neones se vuelven agradables y estéticos, pero mientras más bajo esté situada la escena, la luz es molesta y deslumbrante. Para las residencias del ciudadano común de este mundo la luz es escasa, el objetivo se olvida del hombre perdiéndolo entre su entorno, como en la casa de Sebastian; mientras que, en las zonas privilegiadas, como la pirámide, hay una luz cálida y dorada que informa, además de eso, el estado de privilegio de algunos sectores (Imagen 2).

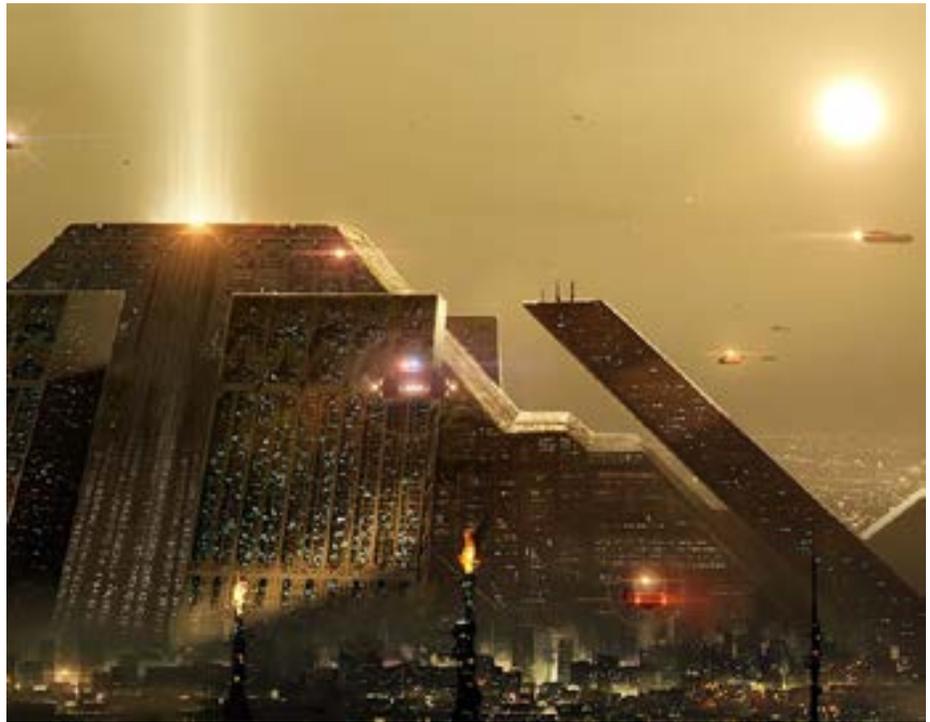


Imagen 2. La pirámide. Warner Bros, 1982.

Cuando Sebastian lleva a Pris a su casa, por el techo se cuelga la luz de un dirigible publicitario tomado desde una angulación nadir y holandesa, lo que refleja la distorsión del mundo y cómo el hombre se ha visto sobrepasado por los ideales que la tecnología le ofrece, mismos que se ven forzados a apreciar desde las rejillas, en soledad y en la oscuridad.

Además, hay tomas cerradas enfocadas en el cuerpo de nuestros protagonistas y villanos; en la mayoría de los casos (de nuevo) con la peculiaridad de recurrir a muchos elementos externos como anuncios o personas, para llenar los espacios en blanco con el fin de generar la claustrofobia de la sobrepoblación distópica. En el caso de no recurrir a este elemento, se utiliza la lluvia para sobrecargar la imagen, esto dentro del contexto de la película se explica que ocurre debido a la contaminación ambiental, sin embargo, también tiene un significado menos literal, pero de ese se comentará más adelante.

Cuando hay planos medios o medio cortos los personajes se liberan, las tomas están limpias de los elementos descritos previamente (exceptuando la lluvia), como cuando Rachel salva a Deckard o durante la mayoría de las tomas en las que los replicantes aparecen a cuadro, y esto es para mostrar cómo los replicantes se han desprendido de una esclavitud consumista para poder afianzar su humanidad mediante las relaciones sociales y la empatía, buscan sentirse humanos y lo han conseguido, son más humanos que los seres con “emociones naturales”.

El humano, en contraposición, está enmarcado por planos cortos y detalles, los cuales deberían ayudar a distinguir a la individualidad, pero sirven mejor para nuevamente transmitir la sensación de claustrofobia de los espacios en los que viven y su poca empatía. En el departamento de Deckard cuando él observa por la ventana el mundo en el que vive el encuadre dibuja unos barrotes en su rostro a través de la sombra de las persianas. En la misma escena, Rachel comienza sin luz sobre su rostro, pero cuando se suelta el cabello la iluminación pasa a ser clarooscuro y cuando logra expresar sus emociones y da un paso adelante se ilumina su rostro, a la par, las líneas que genera la ventana en el rostro de Deckard se vuelven difusas (Imagen 3), está reconectando (o conectando) con su humanidad, separándose del mundo ciberpunk en el que vive.



Imagen 3. Uso de la luz en *Blade Runner*. Warner Bros, 1982.

Con esto pasamos a profundizar en el concepto Ciberpunk. De acuerdo con Ayala (2022) esta es una palabra compuesta por:

- Ciber: Proveniente del griego *kybernaein*, que en su forma simple define a un timón de barco, se utiliza para definir el gobierno de sistemas humanos tecnológicos, biológicos, eléctricos, físicos y sociales.
- Punk: Hace referencia a un movimiento contracultural nacido a mediados de los 70. Un grito de protesta en contra de los sistemas sociales establecidos para dejar el conformismo atrás al retar a la autoridad, haciéndole contra la opresión, los estigmas sociales y la intolerancia.

Por lo tanto, el ciberpunk,

Dentro de las narrativas, es un subgénero derivado de la ciencia ficción que se centra en universos futuristas distópicos con protagonistas física y emocionalmente quebrados. Es el género que intenta advertir del uso irresponsable de la tecnología, la tecnología invasiva, los universos virtuales y la cosificación del individuo, son temas habituales, centrándose en la pregunta: ¿Qué es el ser humano? (Viral Spiral, 2019)

Para mostrar la cosificación de un individuo cada vez más opacado por la tecnología dentro de la cinta, además del encuadre, son importantes los decorados, los cuales de hecho son uno de los aspectos más valorados del filme. Estos fueron ideados por Syd Mead, quien fue influenciado por el dibujante Jean 'Moebius' Giraud, y en ellos se distinguen múltiples elementos como las deslumbrantes luces neones, claroscuros, zonas iluminadas por una única luz o por pequeñas luces, y claro, el abundante "concreto" que ni rastro deja de flora o fauna, ahora generados por iluminación artificial (Imagen 4). De esta estética de igual forma se desprende la elección de una vestimenta pararealista de los extras y protagonistas, sabemos que es de este tipo por lo imaginativa que es, pero que al mismo tiempo guarda una semejanza con su mundo.



Imagen 4. Decorados en el departamento de Deckard. Warner Bros, 1982.

Deckard 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. [...] no tenemos identidad a menos que representemos a organizaciones, a cuál más poderosa, anónima y gigantesca. (Vizcarra, 2011)

Regresando al departamento de fotografía, el movimiento de la cámara juega un papel fundamental al integrar bruscamente a Deckard en el entorno. Gran parte de las secuencias finalizan con un paneo a la ciudad y a sus calles sobrepobladas, por lo mismo a pesar de que los personajes no tienen una acción o conexión directa en pantalla con los habitantes de la ciudad (extras) y sus espacios, dichas tomas son requeridas para que la película transpire el agotamiento social y resignación que el ciberpunk requiere enseñar para presentar los riesgos de la tecnología. Estos movimientos constantes vuelven al ritmo de la cinta más lento, pero son necesarios, para contextualizar sobre la distopia.

Y, la ambientación no estaría completa sin la música (encabezada por Vangelis, aunque él no la compuso toda) y el diseño sonoro (a cargo de Bud Alpert); este último resalta por la inexistencia de silencios, a lo largo del metraje se escucha el ambiente de la metrópolis, las voces de los personajes o música. Prácticamente, todas las composiciones son instrumentales, –a excepción de *One More Kiss, Dear* de Peter Skellern y Don Percival, y *Tales of the Future* de Demis Roussos–, y transmiten oscuridad, frialdad y decadencia por medio de los ritmos generados con sintetizadores, incluso parecen imitar el sonido de la lluvia por momentos, sin embargo, en las escenas de romance o en el discurso final, la música electrónica adquiere una melodía armónica y dulce, algo más cálido (en el caso particular de la escena del departamento adquiere connotaciones sensuales), este tipo de melodías nos refuerzan la idea de la existencia de una especie de “luz al final del túnel” para una humanidad estancada, una esperanza de que estos personajes pueden salvar sus espíritus; este sentimiento es de igual forma necesario para crear la ambientación sutil del Ciberpunk perfectamente lograda en la cinta. (Iglesias-Simón, 2005)

Este género requiere presentar tanto la desesperanza sobre la actualidad como la posible última “oportunidad” de mejorar, y Scott toma la decisión de que ambas sensaciones se construyan de forma paralela para que la inmersión en el ambiente este completa antes del final del segundo acto, para llegar al planteamiento de la pregunta existencial al final de la cinta: ¿Qué es ser humano?

Durante el asesinato de Zhora existe una relación de complementariedad entre sonido e imagen, primero, por medio de las alarmas de la ciudad, se transmite ansiedad y se muestra el peligro que corre Zhora; una vez que este ruido cesa y el tema Blade Runner Blues, mezclado con lentos latidos de corazón, comienza a sonar, la imagen muestra al despiadado cazador observando el cadáver y el sonido comunica el desagrado de Deckard por el homicidio que cometió a uno de los seres que, hasta hacía unos instantes, veía cómo máquinas insensibles; hasta ese punto lo habíamos visto cómo un asesino implacable y frío, como las máquinas que buscan cazar, pero tras conocer a Rachel y descubrir que ellos pueden sentir también (incluso mejor que el humano) se cuestiona si está matando a máquinas asesinas o a humanos mientras que él es la máquina asesina.

Este agobiante suceso marca el punto de cambio para Deckard, la música es misteriosa y transmite confusión, cuando esta termina toma una decisión, la de detenerse; pero un ruido de bastón golpea su hombro y el ruido diluye la decisión forzosamente, reemplazando el score por los sonidos de la patrulla.

La empatía es planteada por los personajes como la característica que distingue a los humanos de los replicantes, sin embargo, las máquinas parecen ser más empáticas que el humano, como cuando Leon, dolido, intenta vengar a su amiga, por lo que realmente esta característica es propia de las máquinas en la cinta. Entonces, si Deckard tiene elementos de los robots surge la famosa duda: ¿Es Deckard un replicante?

Ridley Scott, afirma la interrogante en entrevistas y dentro del filme. Por ejemplo, la escena del unicornio (Imagen 5), una criatura fantasmagórica, lo cual puede indicar que el protagonista vive una ilusión y con el origami de la criatura mitológica se da a entender que Gaff conoce como piensa de Deckard porque él implantó esos recuerdos. Además, durante la escena en el departamento, el brillo naranja de los ojos, que previamente había sido utilizado para delatar a los replicantes, se puede apreciar en los ojos de Deckard mientras comparte intimidad con Rachel.



Imagen 5. Unicornio de origami. Warner Bros, 1982.

Todo lo planteado en los párrafos anteriores construye una elipsis dramática, dado que nunca se nos revela o dice textualmente que el protagonista es una máquina, solo se puede intuir. Desde luego, también existe otro tipo de elipsis, la inherente, para permitir que la búsqueda exhaustiva del personaje no se sienta pesada y el espectador se pueda enfocar en la ambientación o el desarrollo de los personajes.

Entrando en el tema de la actuación, dado que Deckard es un hombre reservado, Ford se ve forzado a comunicar por medio de las expresiones, es decir, está actuando de forma excéntrica. Este patrón se repite con Sean Young (Rachel), Rutger Hoer (Roy Batty) y el resto del elenco, pero en el caso particular de los replicantes, debido a que son más fuertes que el humano convencional, su actuación también ocupa el peso de los cuerpos de los actores, como en el homicidio de Tyrell (Joe Turkel) y la secuencia del duelo final.

Así se pasa a comentar el duelo final en donde “los roles protagonista y antagonista se intercambian y cómo espectadores escuchamos las últimas palabras de lo que antes considerábamos una máquina sanguinaria e inhumana” (Jordi Maquiavello, 2021).

Roy Batty, un par de escenas atrás, asesinó a su creador, a su Dios, quien le niega más tiempo de existencia y lo perdona por sus pecados, lo que molesta a Roy, porque él no busca perdón, buscaba una especie de castigo por sus horribles actos para poder redimirse, disfrutar con su familia y vivir. Tras la decepción de descubrir que su creador tiene una moral aún más dañada que él su psique se quiebra, por lo que decide ir a casa para buscar consuelo en Pris, pero está muerta. Esta revelación lo lleva a soltar un grito emulando a un lobo, como si fuera un cazador, dejando de lado su racionalidad para adaptar un espíritu animal de depredador; al hacer esto se invierte los roles de las figuras disonantes, Deckard se vuelve la presa, ahora él es el que se siente preocupado.

La culminación de la persecución se da con el Blade Runner colgando del techo, con sus últimas fuerzas intenta sostenerse y cuando no puede más le escupe a Roy, a quien el objetivo observa desde un plano figura en contrapicado en una posición estable, él ha ganado, pero en ese momento la toma cambia a un primer plano que nos humaniza a la máquina, Roy está sintiendo compasión y empatía, sensaciones que en teoría no debería tener; en ese instante un rayo de luz ilumina su rostro y pensar, su cara cambia y dice la mítica frase: “Qué experiencia es vivir con miedo, eso significa ser esclavo” (Imagen 6). En este momento comprende su papel en este mundo, no es buscar más vida porque ya no tiene por qué vivir, su familia se ha ido; pero aún puede permitir que vivan en la memoria, que sus muertes no san en vano. Es decir, puede convertirse en el verdadero salvador de este mundo cual Jesucristo, quien se sacrificó por los pecados del hombre (analogía que se puede entender por el símbolo del clavo), sufriendo por una elección que permite (en teoría) a otros librarse del control de una figura divina, como lo es la tecnología, o el mismo creador de los replicantes mediante la misericordia y que le pongan atención a su palabra.



Imagen 6. Roy salva a Deckard. Warner Bros, 1982.

Cuando el derrotado Deckard se acuesta en el suelo la toma esta manchada por humo de la ciudad. Por otro lado, Roy tiene un cielo azul celeste, que antes era un azul marino contaminado, que transmite paz; el picado y contrapicado siguen presentes, sin embargo, en este momento la victoria es moral. El tema *Tears on the Rain* vuelve el score espiritual y se funde con la lluvia, la cual aquí adquiere su significado final: cómo humanos nuestro tiempo es limitado y lo que vivimos en un mundo tan hostil y frío parece irrele-

vante al punto que los “momentos se perderán cómo lágrimas en la lluvia” (Scott, 1982 en *The Take*, 2017); pero la capacidad del hombre de relacionarse le permite tener otra forma de trascender más allá de su propia vida física, así, en un último deseo, Roy le da a su vida un significado al compartir un momento con su presa.

He aquí la importancia del montaje alternado, ya que sin él sería imposible que Deckard y el espectador atento llegaran a tal reflexión. Roy buscó clemencia en su creador, no la tuvo, así que ahora, para trascender, se la da a Deckard, convirtiéndose en el salvador que él hubiera querido, al ascender libera a la paloma, que puede ser el espíritu santo (según la interpretación bíblica), pero, además, es una metáfora del ascenso del alma sobre la tecnología.

La última lagrima de Deckard perdida entre la lluvia transmite la realidad intelectual de la película, y es que nuestro tiempo en este planeta es limitado y no sirve de nada pedir un castigo por los pecados, porque son perdonados sin redención. Estos seres, en cuatro años, lograron vivir más y comprender más de la vida que toda la humanidad, con tanto tiempo libre y con tantas distracciones a su alcance. La cinta al igual que el ciberpunk nos advierte de las máquinas en las que se pierde el hombre mientras pregunta: ¿Qué es la humanidad?

Conclusiones

La sutileza en el ciberpunk lo es todo, no la estética. Al inicio se comentaron algunas obras que se dicen ciberpunk, pero realmente solo utilizan la apariencia visual o tocan las temáticas del ciberpunk sin necesariamente crear una historia que tomé sitio en el universo que funcione por sí misma y se complemente con la ambientación, en pocas palabras, no crean historias que funcionen dentro de esos mundos distópicos, utilizan, únicamente, al mundo como historia de forma poco sutil o ingeniosa. *Blade Runner* (1982), como lo vimos anteriormente es lo opuesto, es una historia que funciona gracias a su mundo, pero la trama también funciona por sí misma, los dos elementos: la ambientación y la trama se complementan mutuamente y se potencian uno al otro.

La razón de que el cuestionamiento sobre el propósito de la humanidad funcione tan bien, es porque se junta con una historia interesante de un policía resolviendo un crimen y los criminales que intentan escapar. Los dos primeros actos son en lo directo – diálogo y acción– sobre la persecución y los aspectos técnicos –foto, locaciones, etcétera–, preparan el terreno para la carga narrativa del tercer acto, que cae sobre la realidad intelectual de la cinta –¿Qué es ser humano?–, expresada de forma directa mediante el diálogo. No es que los elementos se ignoren entre sí o se les designe un tiempo a cada uno, es que coexisten, solo que en los primeros actos se prioriza la trama (realidad material) y, en el último, la realidad intelectual.

Es por esto por lo que, *Blade Runner* es la máxima representación del género en el cine, es un cómo se deben de relacionar todos los elementos del lenguaje cinematográfico de forma sutil para enriquecer una trama inicialmente simple con una ambientación enigmática y viceversa. Y, es un recordatorio para que, todo aquel que desee sumergirse a contar o escuchar este tipo de historias, en apariencia bellas y atrapantes, no se le olvide que un mundo interesante no es suficiente y una apariencia estética no define la calidad de una película, lo hace el conjunto armonioso de sus elementos.

Referencias

- Ayala, R. (17 de marzo de 2022). ¿Qué es el ciberpunk?, el más oscuro de los subgéneros de la ciencia ficción. [Revista Online] *Muy Interesante*. <https://www.muyinteresante.com.mx/sociedad/1703.html#:~:text=y%20caos%20humano-,El%20cyberpunk%20cuestiona%20la%20sociedad%20y%20la%20esencia%20humana%20a,para%20crear%20una%20nueva%20especie>.
- Dick, P. K. (1968). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Minotauro.
- Iglesias-Simón, P. (2005). Aproximaciones a un análisis sonoro del discurso cinematográfico: “Blade Runner” de “Ridley Scott”. *Área Abierta*, 2(11), pp. 2-11. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARA-B0505230002A>
- IMdb. (s.f.). *Blade Runner* [Sitio web] https://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref_=fn_al_tt_1
- Jordi Maquiavello. (11 de noviembre de 2021) *ESCENAS LEGENDARIAS - LÁGRIMAS EN LA LLUVIA (Blade Runner)*. [Video] YouTube. <https://youtu.be/NYWTxe-ZIUEA>
- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Gedisa.
- Scott, R. [dir.]. (1982). *Blade Runner* [película]. Warner Bros.; Ladd Company; Shaw Brothers.
- The Take. (30 de septiembre de 2017). *Blade Runner Ending Explained: Is Deckard a Replicant?* [Video] YouTube. https://youtu.be/9Q_K2am2qrE
- Viral Spiral. (9 de mayo de 2019). *¿Qué #@! es el Cyberpunk? - VSX*. [Video] YouTube. <https://youtu.be/1EvDmsg-gFU0>
- ZEPfilms. (9 de octubre de 2017). *La historia secreta de BLADE RUNNER*. [Video] YouTube. <https://youtu.be/smDM1ir6dfQ>

Copyright (c) 2023 Hector Alonso Gaytán Padilla.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Usted es libre de:

1) Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. 2) Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de: Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.

[ResumenDeLicencia](#)

[TextoCompletoDeLicencia](#)