

EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN EN BLADE RUNNER: VISIÓN DE UN FUTURO DISTÓPICO

Por

Andrés Reina Gutiérrez¹

Profesor del Departamento de Diseño
Universidad del Valle

Miembro del Grupo de investigación Nobus
salomonreina@gmail.com
Cali, Colombia

Resumen:

Faltan ocho años para 2019, fecha en la que se desarrolla un fragmento fundamental en la historia de Rick Deckard, el policía Blade Runner, creado por Philip K. Dick para la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de 1968, transcodificado por Ridley Scott en la película insigne de 1982. A pesar de que sería demasiado difícil predecir el aspecto que tendrá la ciudad de Los Ángeles en 2019, y aún más arduo anticipar la existencia de objetos, entornos, funciones y acciones de este futuro tan cercano, se puede inferir cuáles no serán sus aciertos proféticos: automóviles voladores, lluvia ácida, colonias espaciales para radicales traslados domiciliarios o la convivencia con *replicantes*, idénticos en aspecto y superiores en funcionalidad a seres humanos y animales. Sin embargo, no estamos a ocho años del futuro que representaron estos visionarios en sus respectivas obras; asunto irrelevante, por cierto, pues lo que se plantea aquí no es un asunto de pertinencia profética. Lo que sí resulta en definitiva interesante es intentar evaluar el trabajo colectivo de visualización de un futuro (cualquiera), proyectado hace 30 años, bajo los códigos culturales estéticos de un decenio ecléctico y, en algunos casos, reaccionario ante las utopías.

La preocupación por la verdad sería un asunto de especulación y absurda interpretación profética, así que la valoración de lo verosímil es el camino que tal vez permita, además de superar la perspectiva del gusto (dispuesto por nuestra cultura y predisposto por nuestra naturaleza), elevar una reflexión estética pertinente.

Palabras claves:

Blade Runner, Visualización, Diseño de producción, Verosimilitud, Distopía, Cyberpunk.

¹ Estudiante de Maestría en Filosofía



“Dentro de cuarenta años nos pasaremos por la calle y todo será como ahora, excepto que al doblar una esquina, de repente, nos encontraremos con algo fuera de lo común. Así me imagino el futuro cercano”.

Ridley Scott

La visualización como proceso de diseño

Uno de los procedimientos fundamentales para la configuración del futuro distópico de *Blade Runner*, localizado en 2019, es el de la visualización, cuya dinámica fundamental es el diseño de producción. Esta especialidad de la etapa de pre-producción cinematográfica, está formalmente instalada en la realización de películas dotadas de generosos presupuestos y, por supuesto, tiene una función primordial en el cine fantástico¹. Ridley Scott fue el director de orquesta que presionó sin misericordia, en todos los niveles, a un equipo de enorme talento creativo para producir una “sinfonía” exquisitamente compleja en atmósferas y experiencias estéticas... una especie de novena de Beethoven; cósmica, intoxicante y sublime. Pues bien, el diseño de producción viene a ser como el piano con el cual el compositor inicia un fino tejido de relaciones melódicas y rítmicas, que fundamentan las bases formales de la obra. Ridley Scott interpretó en su mente, en términos estéticos y narrativos, la visión literaria de Philip K. Dick (*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* / 1968), y con la ayuda de un equipo de profesionales de la visualización de objetos, entornos y acciones, constituyó propiamente el equipo de diseño de producción. Scott, como artista de máximo rigor creativo, ejercía una implacable veeduría para materializar su visión.

El diseñador de producción contratado para este film fue Lawrence G. Paull. Junto a Scott, construyó la mirada estética que debía representar la decadencia planteada por Philip K. Dick, tuvo la claridad conceptual que le exigía el argumento y mantuvo una expectativa coherente con todo el proceso de decantación que fue tomando curso en la definición de la obra. En muchos sentidos, *Blade Runner* fue el resultado de la planeación minuciosa de un director riguroso, pero, a su vez se evidenció como un trabajo que logró nutrirse creativamente de las visicitudes de la realidad del rodaje... La idea “religiosa” de que una obra de arte o un producto de diseño puedan ser controlados minuciosamente y absolutamente desde su proyección gráfica hasta su culminación material, no refleja la verdadera imperfección de la creatividad humana. Parte de los insumos que posibilitaron este “heurístico enriquecimiento lícito” fue la relación de Scott con su equipo de trabajo. Es de especial interés, la que se estableció en el departamento de diseño. Paull, norteamericano, y Scott, británico, presentaron un poco más que una ligera desavenencia cultural. El director, artista plástico² y experto realizador de comerciales, apasionado por la forma y obsesivo explorador de la estética, entendía que su rol era lograr que confluyeran los diversos esfuerzos en la creación de una cierta atmósfera... Este pequeño, pero reducido conflicto, se cristalizó en un asunto muy específico a propósito del modo como Scott decidió trabajar con Syd Mead, un diseñador industrial que en principio sólo se responsabilizaría por el diseño de los vehículos, pero que al convertirse en un elemento tan importante para el proceso, resultó siendo acreditado en el cabezote de la película como *visualizador del futuro*; designación, por demás elitista. Como lo expresaría el mismo Mead: “A mi me contrataron para trabajar con el director, Ridley. Después de todo, él es Dios... El director es Dios en una película. Entonces yo trabajaría esencialmente para su aprobación a través de una estructura de personal que luego hacía que la cosa luciera como Ridley la había aprobado. Entonces era una especie de enfoque elitista para estar en una película”. El productor Michael Deeley declaró que Mead había sido contratado para realizar sus proyecciones durante un breve período, pero Scott lo mantuvo mucho más tiempo, abarcando un rango de diseño más amplio (de lo que debía corresponderle) e incrementando dramáticamente el presupuesto. El misterioso universo de la visualización tenía a Mead como epicentro, lo cual no fue necesariamente perjudicial, pues propició una coyuntura apropiada para la integración de las diversas concepciones que nutrieron el concepto visual del director. Syd Mead fue el eje sobre el que giró el eclecticismo articulante de Ridley Scott.



Ilustraciones de Syd Mead

La inclusión de Mead fue, a pesar de las confusas líneas de conflicto, una fuente de inspiración para todo el grupo de trabajo. Sus ilustraciones aún son extraordinariamente impactantes por la calidad de los trazos, las complejas exploraciones formales y cromáticas, y los indicios de probabilidad futurista. El talento de este diseñador no se limitaba a la finitud del objeto que proyectaba, ni a los límites de su apariencia... Planeaba objetos complementados por sus contextos de uso y verosímiles en sus funciones hipotéticas; sin embargo, teniendo la idea de que el futuro sería de “sacudida” en un sentido negativo, no siempre pudo escapar de la recreación de imaginarios utópicos, más propios del empalagoso futurismo “setentero” que pronto se convirtió en el pasado de lo que nunca sucedió. Las fachadas y ambientes urbanos que Mead diseñó fueron oportunos para el concepto de transculturación a la que alude la trama, pero la totalidad de su proyección al parecer no fue lo suficientemente concisa; como ocurrió con el diseño del apartamento de Deckard, que reflejaba la visión ingenua de un lugar más propio de un soltero entrevistado por *Playboy* (como lo expresaría uno de los artistas conceptuales). Lawrence G. Paull, por el contrario, al parecer fue absolutamente coherente en corresponder a las expectativas de asfixia y decadencia social descritos en la historia. Los ambientes que concebía eran acordes con los parámetros conceptuales depurados por Dick y Scott, cargados de claustrofobia, eclecticismo y artificialidad.

Otro componente vital que cerraría el exclusivo círculo de visualización, corresponde a lo efectuado por el equipo de efectos especiales, liderado por Douglas Trumbull, cuyo trabajo en *2001: Odisea del espacio* (1967) se mantiene como un hito monumental en la cinematografía de ciencia ficción, por la exquisita complejidad de su balance estético y narrativo. Trumbull inmortalizó la poderosísima imagen de apertura de *Blade Runner*: un fade-in del plano panorámico de una brumosa ciudad nocturna, con lóbregas torres lanza-llamas, sobre la cual se desplazan los automóviles diseñados por Syd Mead. El lento traveling de la cámara permite divisar, hacia el horizonte, la gran pirámide de la Tyrell Corporation que, en el relato, corresponde a la empresa de diseño genético que ha desarrollado amplias gamas de *replicantes*.

Las escenas panorámicas, que completan la visión nocturna de Los Ángeles, aportaron una especial densidad cromática a la percepción de este mañana depresivo. Trumbull utilizó placas planas de aproximadamente un metro de altura, en las que se recortaron las formas de las edificaciones, en una disposición de planos seriados, separados entre sí unos cuantos centímetros, e iluminadas con centenares de pequeños bombillos. Las limitaciones tecnológicas del momento, lejos de impedir que se produjeran soluciones magníficas, de enorme verosimilitud, forzaron la exploración creativa y técnica que llevó a que se implementara un eficaz truco visual para potenciar la ilusión de tridimensionalidad: el empleo de humo. Esta fuerte neblina, mucho más concentrada hacia la base de las placas, intensificaba la profundidad con base en un principio fundamental, desarrollado por Leonardo Da Vinci, la perspectiva atmosférica. De igual manera, los destellos producidos en los lentes de las cámaras por algunos focos de luz, sumaron un síntoma de realismo a las tomas aéreas y, además de disimular los inevitables silueteados de los vehículos voladores, contribuyeron a generar una elocuencia visual sin precedentes.

El futuro de *Blade Runner* fue el resultado de un trabajo colectivo liderado con enorme fuerza creativa por un director dictador, temerario y absolutamente convencido de su visión.

El diseño de producción y la dirección de arte

En sus inicios, el diseño de producción se limitaba solo a la elaboración de fondos y utilería, propios del teatro. El período comprendido entre 1895³ y 1908, durante el cual Georges Méliès experimentó diversas técnicas para producir efectos especiales en el set y sobre el celuloide, se caracterizó por el emplazamiento estático de la filmadora. Cuando la cámara comenzó a desplazarse, la preocupación por el diseño de escenarios requería la exploración de sus posibilidades tridimensionales. A partir de 1908, el responsable por los decorados recibió el título de director artístico y contribuiría de manera vital al avance de la realización cinematográfica en la concepción de ambientes del pasado, el presente, el futuro y el “no tiempo”.

El oficio del diseñador de producción presenta aún muchas dificultades en su demarcación con lo que corresponde al trabajo de un director de arte. Tradicionalmente, y aún más en la realización cinematográfica de alto presupuesto, se asigna el trabajo de visualización global al diseñador de producción, y el apoyo en diseño y supervisión de la construcción de los decorados al director artístico. Desafortunadamente, esta dinámica de distribución técnica del trabajo ha afectado la comprensión de los roles y méritos propios de cada oficio. Si el director artístico asciende a diseñador de producción logra tener bajo su cargo un equipo de diseñadores a quienes orienta en la integración del concepto visual. La autoridad parece ser la única diferencia clara. La cuestión es que entre ambos se anticipa el aspecto que tendrán los elementos que aparecerán en el encuadre de la cámara y se consideran los modos de materialización de la imagen, es decir, el pronóstico de cómo se ve lo que se grabará.

Metropolis
de Fritz Lang (1925)





El diseñador toma decisiones claves sobre la forma como debe resolverse la apariencia de cada toma, y por lo tanto, es hábil para aprovechar las condiciones físicas de las locaciones, cuando no todo puede ser construido. Surge, entonces, una situación dilemática entre los aspectos configuracionales y los compositivos. Las expectativas compositivas y de iluminación son propiamente las que atiende el director de fotografía, pero el diseñador contribuye con su capacidad de visualización a facilitar dicha tarea; de modo que, en ese sentido, puede también generar algún tipo de conflicto con el trabajo del fotógrafo. Ahora bien, independientemente de estas posibles incompatibilidades, el diseño de producción es una actividad que demanda un alto nivel de sensibilidad estética y narrativa, frente a lo que es pertinente para la realización: el balance entre lo que debe diseñarse y lo que puede adecuarse... Dice Peter Ettedgui: “El diseñador está obligado a tomar decisiones críticas acerca de qué podrá rodarse en decorados naturales y qué tendrá que rodarse en decorados de estudio” (Ettedgui, 2001: 10). Ambos son problemas de diseño, al igual que “(...) decidir qué proporción de un decorado debe construirse y qué proporción puede crearse mediante el uso de otras técnicas, como los decorados pintados con falsas perspectivas, los fondos croma o las imágenes generadas por ordenador” (Ettedgui, 2001: 10). Esto implica ir más allá de la visualización formal para explorar los recursos de trucaje y otros aspectos técnicos de ejecución. Así pues, el juego de creación no se circunscribe solamente al desafío de la realización de entornos ilusorios tridimensionales, sino de la creación de entornos ilusorios ópticos. consistió en que debía optimizar los decorados de una calle de los estudios Warner, cuando supuestamente él sólo tendría que diseñar un set, debido a que la película se rodaría casi por completo en exteriores. Eso, sumado al hecho de que Ridley Scott realizaría un trabajo exhaustivo de seguimiento, no sólo en el sentido del control, sino respecto a la orientación gráfica que le proporcionaba por medio de sus propios dibujos, incrementaron las angustias del diseñador. David Snyder relata que Lawrence G. Paull le comentó en alguna ocasión: “Cuando Ridley sacaba un lápiz, eran cientos de dólares. Cuando sacaba la pluma, eran miles de dólares”.

Los mecanismos de control en el diseño de producción son cada vez más variados y sofisticados. Hoy en día, por ejemplo, existe la fase de pre-visualización, en la cual el director se reúne con su equipo de diseño para establecer con minuciosidad la apariencia no sólo de entornos y objetos en movimiento, sino acciones concretas. Para ello se utilizan recursos técnicos y tecnológicos de toda gama, desde el uso de dibujos y monigotes rústicos, hasta programas de animación tridimensional que permitan estudiar la relación de las formas y las posibilidades del ritmo y el movimiento.

Imagen y sentido

En 1939, el trabajo de William Cameron Menzies fue reconocido, por primera vez, en los créditos de una película. Su nombre apareció como parte del equipo de realización de *Lo que el viento se llevó*, bajo el cargo de diseñador de producción. Menzies realizó una exhaustiva visualización por medio del dibujo de story boards (también por primera vez en el cine) que le permitieron determinar secuencias y composiciones para el film, contribuyendo con su elevado profesionalismo a enaltecer el oficio. Sin embargo, este esfuerzo, sumado al talento de otros departamentos, se desbordó y afectó el balance conceptual de la película en un fragmento clave. La secuencia que presenta el lamentable saldo de la batalla por Atlanta, en la que aparece Scarlett caminando entre los soldados abatidos en la estación del ferrocarril, es descrita por una cámara imponente, que se desplaza cadenciosa hacia las alturas y abre el plano lentamente para revelar un panorama desgarrador. La observación de Edward Dmytryk es acertada al señalar que “a medida que la escena avanza, la acción de alejar la cámara se vuelve más impresionante que el tema de la escena en sí. El plano se convierte en el mensaje; captura la atención del espectador y destruye el estado de ánimo y el flujo de la narrativa” (Dmytryk, 1995: 55). Curiosamente, este momento dio inicio a la era legítima del diseño de producción, pero, también contribuyó de gran manera al perfeccionamiento de los recursos estilísticos de visualización, que codificaron los modos de hacer cine por todo lo alto, propios del cinema Hollywood.

94

Patrizia von Brandestein, entre otros prestigiosos diseñadores de producción, reivindican como criterio fundamental de sus procesos: “destilar una concepción visual a partir de los aspectos temáticos, emocionales y psicológicos que resume el guión” (Ettedgui, 2001: 9), de tal manera que los elementos estéticos involucrados logren “evocar una atmósfera adecuada a la historia y los personajes” (Ettedgui, 2001:9). El balance entre la forma y el contenido puede perderse, sin intención, cuando el discurso desvirtúa el argumento. Guardar ese equilibrio es una tarea difícil que debe cumplir el director y que comienza por él mismo, en el esfuerzo por lograr la “invisibilidad” que reclama el respeto por el sentido de la historia⁴. Cada rol, dentro de la realización cinematográfica, tiende a ser autosuficiente. Con frecuencia, resulta muy complicado ser “invisible” en razón de la búsqueda de estilo, que tiende a particularizar a cada autor, a identificarlo, a proyectarlo, debido a su propio modo de expresarse estéticamente.



Lo que el viento se llevó
de Víctor Fleming (1939)

El estilo es una definición del tratamiento formal que se moldea a través de una experiencia significativa del autor, pero quien decide emprender el propósito por mantener la “invisibilidad” lo domina y lo somete a la objetividad del guión. Milton Glaser, uno de los más sobresalientes diseñadores gráficos norteamericanos, declaró alguna vez que “el buen diseñador es aquel que no tiene estilo”, refiriéndose a la capacidad de ser estratégicamente versátil. Es el profesional cuya trayectoria sorprende por la habilidad para no ser encasillado, pues responde a cada encargo con todo su potencial de despliegue expresivo bajo el criterio de la pertinencia, que, en el caso de *Blade Runner*, consiste en evitar los conflictos de interés estético y narrativo que puedan atentar contra el espíritu del argumento. Aparentemente, aquí Ridley Scott estaría rebosado hacia el preciosismo visual, pero si se revisa detenidamente lo que ha expresado acerca de sus propios procesos creativos de dirección y visualización, y a ello se agrega el testimonio de su filmografía, sería más preciso considerar que tuvo el control del enfoque dramático para narrar de manera apropiada y elocuente esta historia paradójica. Así como la trama desarrolla el profundo conflicto entre seres humanos y *replicantes*, se desata una feroz batalla entre el contenido y la forma, salpicando diversos lugares del proceso creativo. Por ejemplo, la animadversión que le ocasionó al protagonista, Harrison Ford, la excesiva dedicación que tuvo el director con los aspectos visuales de los escenarios y las tomas. Scott, resuelto y esencial como de costumbre, ha expresado: “El proscenio es también protagonista en esta película, porque está contribuyendo a contar la historia”.

El pasado es historia, el futuro un misterio

Son tantas las referencias que se tienen de las diversas épocas de la historia de la humanidad gracias a los registros de la cultura material; especialmente el conocimiento que se ha obtenido por medio de la pintura, la escultura y la arquitectura, que se puede decir que el pasado no constituye realmente un misterio para el diseñador; el cine mismo se ha encargado de reproducir sus rasgos en multiplicidad de imágenes en movimiento. Sin embargo, hay pasados que pueden ser tan extremos (como el amanecer en *2001, Odisea del espacio*), tan poco conocidos (*Apocalipto /2006*), tan míticos (*Excalibur /1981*) o tan distantes en tiempo y espacio (*Star Wars /1977*), que logran ser excepcionalmente enigmáticos y por lo tanto, se convierten en un estupendo reto de visualización. Así mismo, ciertos presentes (*Tron /1982, X-men /2000, Inception /2010*) y lugares del “no tiempo” (*El señor de los anillos /2001, Brazil /1985*) son un vasto campo de posibilidades creativas, pero, definitivamente la idea de futuro siempre es, por su naturaleza, puro misterio, dada la expectativa de la probabilidad del suceso, construido sobre la base de lo verosímil.



En ciertos niveles se está dando una especie de cumplimiento del futuro anticipado por Syd Mead. Respecto a sus diseños, Ridley Scott ha afirmado (en 2007) que corresponden a lo que hoy en día se puede apreciar en ciertos contextos urbanos nocturnos de China y Japón, en cuyas edificaciones se despliegan fachadas que funden mecanismos, estructuras y cientos de neones. Por otra parte, *Blade Runner* ha ejercido tal grado de influencia en la cultura visual, que ha movilizó algunas de las estéticas contemporáneas, constituyéndose así en profecía autorrealizada. Jóvenes directores, como Joseph Kahn, coinciden en afirmar que este film ha influido de manera contundente la tendencia *cyberpunk*, no solo en el cine, sino en la literatura⁵. Pero, de todas maneras el futuro sigue expresado en la obra... Algunos elementos atinan en su carácter profético y otros sencillamente expanden su vitalidad de futuro distópico. El desafío por construir miradas del mañana es colosal para un diseñador. Sólo el tiempo demuestra, más que los aciertos de los vaticinios, la vigencia de su visión. *2001: Odisea del espacio*, por ejemplo, fue un trabajo impecable de perspectiva, justo un año antes de que el hombre viajara a la luna⁶; sin embargo, su profecía tecnológica global no se cumplió. Afortunadamente, el futuro es un misterio y el altísimo valor que adquiere una obra de este calibre hoy en día, casi 45 años después de realizada, radica en que preserva la verosimilitud del futuro utópico que concibieron sus diseñadores de producción⁷.

Distopía y *cyberpunk*

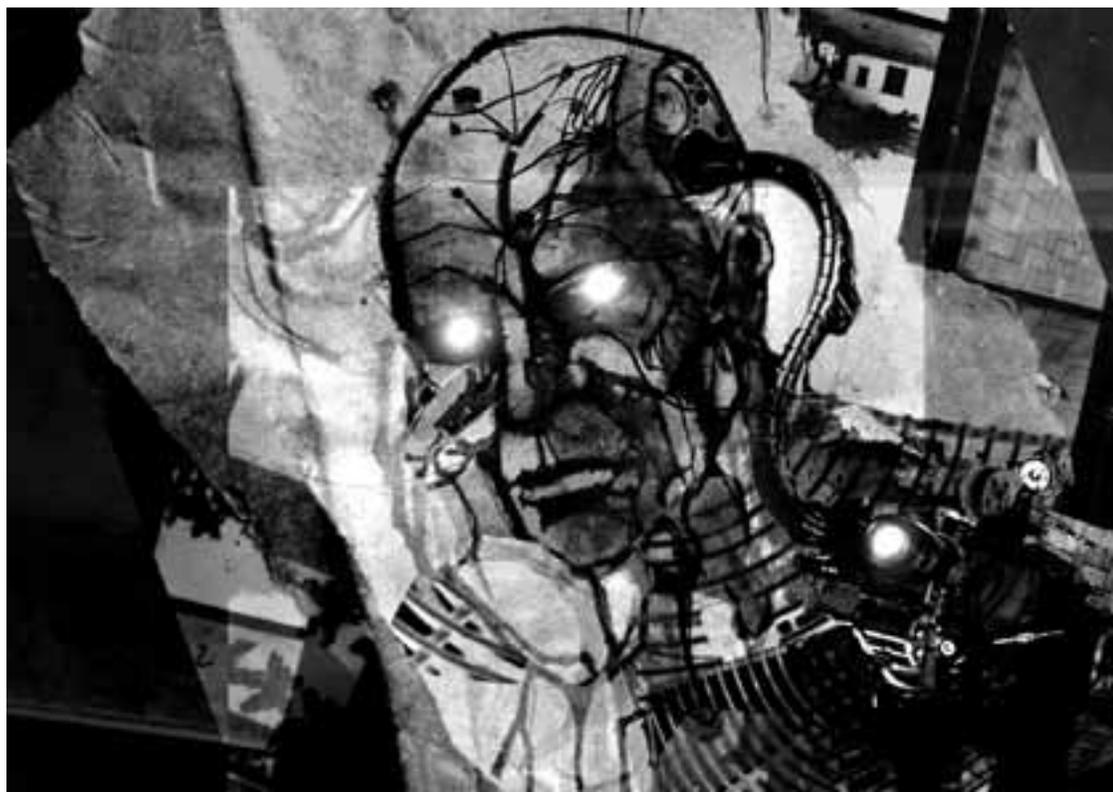
“Entonces me puse en contacto con él (Syd Mead) para que diseñara los vehículos: el “spinner” volador, los camiones, los taxis. Syd trabaja tan deprisa, nuestras conversaciones eran tan interesantes, que inevitablemente nos extendimos al entorno, a la ciudad. Él solía mencionar el “shock del futuro”, del que yo nunca había oído hablar, para sugerir que el futuro no va a ser nada divertido. Era de lo que charlábamos, siguiendo una lógica verdaderamente apasionante. Quiero decir que no se trataba de dejar volar la imaginación, sino de seguir un proceso totalmente lógico” (Tello, 1988:112). Estas palabras de Ridley Scott, describiendo el proceso de concepción de la imagen de *Blade Runner*, revelan el inicio de una discusión profunda sobre el tratamiento que habría de articularse a la historia de Philip K. Dick, un estilo futurista deliberadamente posmoderno: ecléctico, transculturizado, devastado ecológicamente, simbiotizado tecnológicamente, controlado y manipulado por las corporaciones... un futuro que atenta contra las ideas de bienestar y perfeccionamiento de la humanidad correspondientes al proyecto moderno. El dilema ético de Deckard sobre si eliminar un *replicante* es un “retiro” o un asesinato, es suficiente para plantear la atmósfera grotesca de una sociedad que crea la vida y la destruye cuando ya no le es útil; una metáfora precisa de la alienación.

En *Blade Runner* se da una confluencia posmoderna en dos sentidos: por un lado, el proceso de realización estética, y por otro, los aspectos del relato visual.

La visualización y producción de los objetos y decorados se caracterizó por tener un desarrollo riguroso, no sólo evidenciado en los procedimientos que intentaron mantener el control estricto de la realización, sino por el modo en que evolucionó el proceso, plagado de obstáculos y determinantes que obligaron a definir asuntos sustanciales en el camino. Cuestiones como la dinámica de trabajo que se dio en el departamento de diseño ya mencionadas, los aspectos de presupuesto que limitaron la construcción de escenarios nuevos y por los cuales se tuvieron que aprovechar algunos sets de los estudios de Warner Brothers (a los cuales se les hizo un tratamiento de maquillaje arquitectónico extraordinario)⁸, el uso de tres espectaculares locaciones reales en Los Ángeles⁹ y el reciclaje de elementos para maquetaciones y efectos especiales con tecnología de los 70's, entre otros, son formas de ejecución que en su misma dinámica se constituyeron en antítesis del "método"¹⁰. David Dryer, supervisor de efectos especiales del equipo de Douglas Trumbull, comentaba lo siguiente: "Si el aire acondicionado se estropea o le pasa algo, pues se aplica algo al edificio, un añadido en el exterior, antes que detenerse a arreglar la avería. Ese componente averiado se deja y encima se coloca otra cosa, y después seguirá construyendo encima de todo eso", (Tello, 1988: 75).

Por otra parte, las imágenes plasmadas en la obra, contribuyeron a vigorizar la fragmentación, la impureza formal, la indeterminación, la intertextualidad, el pluralismo y el eclecticismo, características propias de la estética posmoderna...

Blade Runner nos propone, y ese es su emblema más potente, la imagen de un 2019 superdesarrollado, convertido en reino de la acumulación no restrictiva, crisol y cubo de basura de todos los íconos, despojos y conquistas, lenguas, metalenguajes, sueños y vergüenzas del hombre y la cultura anteriores. Arquitectura -y trazado ético- que los realizadores de la película llamaron *retro-fitted* (retro-adaptable), y que a los ojos del espectador se manifiesta en una sucia trama de irreales omegas donde conviven la grasa inmemorial del Oriente y las geometrías más secas del arte occidental"¹¹ (Tello, 1988: 74).



Ahora bien, el *cyberpunk*, es una tendencia posmoderna, que se gestó en el universo de la ciencia ficción¹² durante el decenio de los 80's, en una convergencia de flujos estéticos y sociales, que circulaban como reacción ante la artificialidad y el consumo perverso en los modos de vida. Algunas de sus nociones son: la dependencia enfermiza de la tecnología, las dinámicas post-industriales reflejadas en el excesivo poder de las multinacionales, la destrucción del medio ambiente y los recursos naturales, la fuerte desigualdad de clases, la desterritorialización en todos los niveles y la agudización (en espacio y tiempo) de los medios masivos como modeladores culturales. Estéticamente ha provocado una iconografía bastante difundida: seres mitad humanos, mitad cyborg, cableados y prótesis que emergen del cuerpo o que se adhieren y lo penetran, ambientes urbanos decadentes, oxidados y mecanizados, entornos arquitectónicos eclécticos y fluorescentes, etc. *Metropolis* (1925) de Fritz Lang¹³, fue el primer gran antecedente *cyberpunk*, al mostrar un futuro altamente tecnologizado y distópico localizado en 2026, y a partir de ahí varias películas han planteado el dilema sobre la dependencia tecnológica, el conflicto entre la realidad y la virtualidad o los diversos tipos de conflicto entre humanos y androides. Pero fue *Blade Runner* la que inauguró con total contundencia, la estética *cyberpunk* en el cine¹⁴. Es una película que ha inspirado toda clase de creaciones visuales e influenciado cientos de procesos artísticos de manera sistemática. Ridley Scott ha comentado el caso de una prestigiosa empresa de arquitectos que estableció estudiar el film ocasionalmente; lo mismo ha dicho el director Joseph Kahn, quien considera indispensable para todo realizador analizar rigurosamente la estética de la película. Y por supuesto, están quienes defienden la posición contraria, como Anton Furst, diseñador de producción de *Batman* (1989), quien prohibió que su equipo de diseñadores viera la película para evitar su "peligrosa"¹⁵ influencia¹⁶.

¿Qué es lo que determina que un ser "sea" humano? Temas como el del androide que siente emociones, concibe un mundo simbólico y añora un pasado, o el de una persona cuya conciencia sucumbe ante una maquinaria prostética casi absoluta, son dilemas propios de la tendencia *cyberpunk*. La guerra entre cyborgs y humanos es absolutamente común en los relatos tradicionales de ciencia ficción, pero la encrucijada ética sobre lo que a un ser artificial le permitiría ganar su humanidad o a un ser humano perderla, es una complejización más reciente, que comenzó a gestarse durante los 60's. En *Blade Runner*, los *replicantes* son el mayor refinamiento que se hubiera logrado sobre el tratamiento tradicional de los androides. Desde el momento en que Ridley Scott se concentró en el proyecto, incidiendo de manera eficaz en las decisiones de la escritura del guión, tuvo como una de sus determinantes iniciales no utilizar la palabra *androide*, utilizada por Dick en su novela, y que además estaba absolutamente gastada en la literatura y el cine de ciencia ficción: "Cuando nos dispusimos a hacer



esta película, decidimos transformar en tabú la palabra *androide*. Afirmé que le partiría la crisma con un bate de béisbol a quien empleara el término *androide*. Esa palabra plantea todo tipo de preconceptos sobre el tipo de film que puede hacerse. (...) Así creamos nuestra propia palabra, que es *replicante*” (Tello, 1988: 118). A diferencia de la imagen que el *cyberpunk* promovió para su vasta iconografía, los *replicantes* no revelan su condición... son absolutamente idénticos al ser humano (asunto primordial en el argumento de *Alien, el octavo pasajero* /1979, también dirigida y desarrollada por Scott). Las complejas conformaciones tecnológicas de un *replicante* son mucho más sutiles que un centro de circuitos luminosos comandando articulaciones metálicas y tejidos de cables; son estilizados componentes, diseñados por medio de ingeniería genética. David Harvey, a propósito de su carácter metafórico, observa: “Los replicantes existen en esa precipitación esquizofrénica del tiempo que Jameson, Deleuze y Guattari, y otros, consideran como el eje de la vida posmoderna. (...) Sus organismos concuerdan en muchos aspectos con el tiempo y el espacio de las comunicaciones globales instantáneas” (Harvey, 1998: 341).



Realismo y verosimilitud

De la misma manera como se expone en la novela *Neuromante*, *Blade Runner* plantea un conflicto profundo entre la realidad y la virtualidad. La novela de Gibson, que influenció explícitamente el desarrollo de *Matrix* (Hermanos Wachowsky, 1999), presenta una simulación absoluta por medio de la transmisión de imágenes¹⁷ directas al córtex cerebral; es decir, no mediada por los sentidos, pues en los capullos de cultivo, los humanos están “dormidos”, conectados al software de la gran computadora, viviendo sólo en su conciencia un simulacro colectivo del mundo tal como lo conocemos. Los *replicantes* son otras formas de simulación, que en el caso de la gama *Nexus 6*, anhelan el simulacro¹⁸. Son sustitutos perfectos (en apariencia) y superiores (en funcionalidad) al ser humano, que se camuflan espléndidamente, al producir una estimulación sensorial plena: lucen y actúan como humanos... pero, no tienen historia. Carecen de un pasado y de vivencias familiares. En un intento por “fingir” que la tienen, disponen un telón sentimental y social de fondo, creando una vida sustentada en el registro y colección de fotografías de sus nuevas experiencias sociales; las que se generan entre ellos mismos. La falta de simulacro es la condición por la cual son descubiertos, por medio de la prueba *Voight-Kampff*, diseñada para provocar reacciones emotivas.

Se supone que los *replicantes* no deberían desarrollar emociones, pero lo hicieron, a pesar de su corta longevidad (4 años). Bajo el lema corporativo “Más humano que lo humano”, Eldon Tyrell, obsesionado genio de la ingeniería genética e inescrupuloso supermagnate, produce el prototipo más sofisticado hasta el momento: Rachel, la *Nexus 6* que posee todas las innovaciones y habilidades que le otorga la bio-tecnología y un acondicionamiento adicional; recuerdos implantados, pertenecientes a la sobrina de Tyrell. Estas memorias la llevarían a creer que tiene un pasado, catalizando así el desarrollo de sentimientos más intensos. Rick Deckard, conducido por la crisis ética de su oficio al extremo de enamorarse de ella, decide que esta *replicante* es lo único que importa en su vida.

Los efectos de realismo y verosimilitud que producen los *replicantes*, tienen como propósito hacer creer que son reales y verdaderos... Lo primero, a partir de la simulación de lo real (la forma y la función que emulan al ser humano), y lo segundo, con base en el simulacro de lo verdadero (el contexto narrativo que emulan las vivencias del ser humano); ambos constituyen grandes mecanismos de la certeza. Una *replicante* como Rachel casi logró pasar la prueba *Voight-Kampff* debido a que incorporaba ambas condiciones... Simulación perfecta: aparentaba ser una hermosa, suave y sofisticada mujer con funciones fisiológicas idénticas. Simulacro casi perfecto: estaba dotada de recuerdos que le habían llevado a creer que tenía una historia... Un simulacro tan extraordinario que la misma simulación no se reconoce artificial.

Pues bien, para tener éxito en la tarea descomunal de producir semejantes niveles de fuerza diegética, es decir, para garantizar un acertado efecto de realismo y verosimilitud en el espectador, el cine ha trabajado durante más de un siglo optimizando los artilugios del engaño.

El realismo es un efecto que se consigue con un adecuado entramado de elementos estéticos y narrativos, como un excelente desarrollo argumentativo, una elocuente representación actoral, un proscenio acorde al tono dramático del guión, efectos especiales (de imagen y audio) que posibiliten ilusiones específicas sobre las acciones (que no puedan registrarse en la realidad) y una banda sonora y edición consecuentes. Son criterios de armonía, de coherencia entre todos los componentes discursivos. Cuando se ve una película “(...) estamos siendo testigos de una ilusión que ha sido diseñada” (Ettedgui, 2001: 10). El diseñador de producción y el equipo de dirección de arte, como ya se ha visto, son uno de los principales artífices del proceso de ilusión para producir la sensación de realismo. “La responsabilidad del diseñador es hacer creer al público que el artificio que está viendo es real”, señala Ettedgui.



En los estudios de narratología de Tzevan Todorov¹⁹, se distinguen tres instancias claves del relato: la enunciación narrativa, el enunciado narrativo y la historia. El primero corresponde a la manera como se realiza la acción de narrar. En el caso del cine, son los aspectos técnicos de proyección de la película en un teatro o en un reproductor casero; el medio es sustituto del narrador oral. Este primer aspecto, no es pertinente para el análisis. El segundo es el relato plasmado en un cierto discurso, lo que ha quedado conformado de una determinada manera; en este caso, bajo los códigos de sintaxis y semántica audiovisual...elementos como la composición de imagen, la actuación, el montaje y el sonido, entre otros. Y el tercero, es el contenido propiamente dicho, lo que sucede... la descripción de las acciones objetivas que propician los personajes.

En el caso de *Blade Runner*, los personajes, las acciones que despliegan y los contextos donde se desenvuelven son propiamente lo que define la historia. Los personajes principales y secundarios se relacionan de cierto modo para producir las acciones dramáticas, cuyo trasfondo es el conflicto ético y moral del *replicante* que desea vivir, que comienza a sentir como lo hacen los humanos y, en general, todos los conceptos que involucran tales sucesos. Este nivel descriptivo de los personajes, acciones y ambientes se determinan en el guión literario. Esa es la historia.

Cuando el guión comienza a ser interpretado por el director, el equipo de visualización, los actores y el resto del equipo de realización, se pasa a la fase discursiva, que corresponde a lo que establecerá el enunciado narrativo, pues los aportes de cada área de trabajo, expresan artísticamente un concepto discursivo; el director desarrolla una combinación entre cine negro y futurismo, entre otras posibilidades; el diseñador de producción aborda estéticas posmodernas, y así, cada departamento le aportaría sus criterios narrativos y estéticos. La conjunción de todos los aportes creativos da como resultado la atmósfera que se conoce y se ha discutido anteriormente; una obra emblemática por su fuerza formal y conceptual.

Las imágenes configuran los artificios de la representación mimética que se perciben como formas realistas... El receptor cree que lo que ve puede ser real. Los personajes, los ambientes, los vuelos del "spinner" y la ciudad ecléctica, entre otros elementos, producen la ilusión de lo real. Por otra parte, las situaciones que ponen a circular sentidos de mediana y gran complejidad, son leídos por el espectador como verosímiles; las hibridaciones culturales, el colapso medio-ambiental, la discriminación biológica, la angustia existencial de los organismos bio-cybernéticos o el declive de la institucionalidad ante el control post-industrial, entre otras nociones, como verdades probables.





Ridley Scott

Conclusiones

La evolución del lenguaje audiovisual ha explorado varios estilos de narración que contraponen los tratamientos “visibles” a los “invisibles”²⁰, como modos de balancear el contenido (la historia) y la forma (enunciado narrativo), es decir, la relación equilibrada entre las acciones que conforman el argumento y el discurso de la expresión. La invisibilidad de la forma, favorece la atención sobre el contenido, mientras que lo contrario, produce una exaltación de la forma que desvía la atención de la historia, constituyendo al discurso como narrador independiente. En esta dinámica se afecta el proceso de verosimilitud del relato... La “invisibilidad” favorece la verosimilitud, porque la ausencia de artificios produce un mayor respeto por las acciones objetivas, como ya lo había mencionado Dmytryk. La sensación de lo cotidiano se caracteriza por la austeridad... a la vida real no le suena música espectacular de fondo. Sin embargo, no se podría pretender que se despoje a un lenguaje de sus bases narrativas. El cine aprovechará los elementos estéticos y narrativos que ha codificado desde sus inicios, pero las pretensiones de “visibilidad” pueden romper el balance. Con excepción de la imponente escena de apertura, algunas tomas panorámicas de la ciudad y otras de desplazamiento del “spinner” en el que viaja Deckard, *Blade Runner* mantiene una gran sobriedad en los movimientos de cámara, montaje y musicalización. Esto tiende a volver “visible” los decorados, pero hace parte del criterio de dirección hacer que el proscenio tenga el protagonismo necesario para reforzar la paradoja del futuro distópico (y que conceptualmente refuerza el concepto del desequilibrio social). Ese es el gran aporte del diseño de producción a la obra.

El gran mérito del realizador británico es haberse involucrado con un rigor absoluto en cada una de las áreas de confección del filme... No descuidó los detalles de la construcción visual, ni ningún otro componente. Se convirtió en un obsesivo inspector del proceso, aunque parte de su visión era avanzar a través de las vicisitudes y sacar máximo provecho de la presión que ejercían las necesidades de producción. Treinta años después, la filmografía de Scott se ha constituido en evidencia de su versatilidad, del riguroso balance de su dirección. Es uno de los grandes directores de todos los tiempos y ha demostrado que domina absolutamente sus competencias estilísticas.

“Mientras leía el guión pensé que era muy interesante, pero también me dije: “Oh, otra vez ciencia ficción”. Luego, mientras preparaba otra cosa, el guión de *Blade Runner* no se apartaba de mi mente. Llegué a pensar que en realidad no era en absoluto ciencia ficción. De alguna extraña manera, era más bien cine contemporáneo. De modo que fui a ver a Michael Deeley y le dije: <<Hagámoslo>>”.

Ridley Scott

Filmografía

De Lauzirika, Charles (2007). *Dangerous Days: Making Blade Runner*. E.U.: Warner Bros.

Scott, Ridley (1982). *Blade Runner*. E.U.: Warner Bros Pictures.

Notas

- ¹ El género cinematográfico fantástico está dividido en cine de fantasía y cine de ciencia ficción. En la categoría de fantasía se exploran las historias donde los hechos no corresponden a la realidad, son de carácter mítico y no se sustentan, y si es así, se justifican por la magia. En el cine de ciencia ficción, la razón de las acciones no coherentes con lo real se producen sobre un argumento científico.
- ² Ridley Scott estudió tres años de artes plásticas en el West Hartlepool College of Art, en Inglaterra.
- ³ En París, en 1895, se presentó por primera vez una secuencia de pequeños acontecimientos, proyectados por medio del cinematógrafo de los hermanos Lumière.
- ⁴ En el texto *El cine, concepto y práctica*, Edward Dmytryk dedica el capítulo cinco al desarrollo de la noción de invisibilidad.
- ⁵ La novela *Neuromancer*, de William Gibson (1984) es considerada pionera en el movimiento *cyberpunk* en literatura. Joseph Kahn estuvo a punto de dirigir la versión fílmica.
- ⁶ Sólo un detalle sucumbió ante la integridad proyectual: el diseño de vestuario. Algunas prendas y peinados eran definitivamente del decenio de los 60's. Esto se constituye en un impacto muy fuerte en el espectador, para quien el momento histórico de su realización era imperceptible hasta el momento en el que aparecen algunos personajes.
- ⁷ Ernest Archer, Harry Lange y Anthony Masters.
- ⁸ Aunque la atmósfera imaginada por Philip K. Dick inducía a configurar un ambiente oscuro y decadente, fueron razones prácticas las que llevaron a tomar la decisión de grabar sólo en las noches, recreando condiciones de lluvia, y a reciclar materiales de toda índole.
- ⁹ Estas tres locaciones fueron: la Ennis House de Frank Lloyd Wright, Edificio Bradbury y la Union Station.
- ¹⁰ Por supuesto que no en el mismo sentido y nivel en el que lo hicieron los realizadores del período neorrealista italiano, los de la Nueva Ola Francesa y los del cine independiente.¹¹ Del artículo Irrealismo sucio, de Vicente Molina Foix, en *Blade Runner* (Tusquets editores, 1988)
- ¹² Philip K. Dick, Isaac Asimov y Ray Bradbury, entre otros, fueron pioneros de esta tendencia.
- ¹³ Una influencia decisiva en Ridley Scott.
- ¹⁴ Ante el rumor de que *Blade Runner* influyó ampliamente *Neuromante* (William Gibson, 1984), la obra inaugural del *cyberpunk* en literatura, el autor ha declarado que ya la había comenzado a escribir antes de la película, pero reconoce que sí tuvo cierta inspiración de *Alien, el octavo pasajero*, también dirigida y desarrollada por Ridley Scott.
- ¹⁵ *Dangerous Days* fue el título con el que se alcanzó a trabajar la fase de pre-producción de la película.
- ¹⁶ Sin mucho éxito, evidentemente.
- ¹⁷ Imágenes falsas correspondientes a lo que transmitirían los sentidos: imágenes visuales, auditivas, táctiles, olfativas y gustativas.
- ¹⁸ Nociones tomadas de *Cultura y simulacro* (Jean Baudrillard, 1978), a partir de las cuales he relacionado el concepto de simulación con la sustitución de lo real, en términos de la apariencia y la funcionalidad de lo representado, mientras que el simulacro es una representación que sustituye en términos de la narración, es decir, las experiencias de representación dramática (con todos los componentes que la nutren como la escenografía, la utilería, el vestuario y demás elementos claves del contexto).
- ¹⁹ Análisis del relato realizado por Tzevan Todorov, citado por Eduardo Serrano en *La narración literaria*.
- ²⁰ Concepto abordado por Edward Dmytryk, en *El cine, concepto y práctica*.

Bibliografía

- Bassa, Joan. Ramón Freixas (1993). *El cine de ciencia ficción: Una aproximación*. Barcelona: Ediciones Paidós América.
- Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Carvajal Villaplana, Álvaro (2001). "El cyberpunk: crítica a la tecnología informática" *Revista Comunicación*. Costa Rica: Instituto Tecnológico de Costa Rica, Escuela de Ciencias del Lenguaje, Vol. 11, año 22.
- Dick, K. Philip (2008). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*. España: Editorial Edhasa - (1ª edición 1968)
- Dymtryk, Edward (1995). *El cine, concepto y práctica*. México: Editorial Limusa.
- Ettegui, Peter (2001). *El diseño de producción y dirección artística*. España: Océano.
- Glaser, Milton (2003). "Esto es lo que he aprendido". *Revista Proyecto Diseño Ed. 30*. Bogotá: Grupo D, Ltda, p.40-41.
- Harvey, David (2008). *La condición de la posmodernidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores (2ª ed.)
- Poynor, Rick (2002). *No más normas, Diseño posmoderno*. México: Gustavo Gili Ed.
- Vel Hartman, Sergio Gaut (2006). *El universo de la Ciencia Ficción*. Barcelona: Círculo Latino, S.L. Editorial.
- Serrano, Eduardo (1996). *La narración literaria: estructura y análisis*. Colombia: Gerencia para el desarrollo cultural.
- Tello, Antonio (1988). "Epílogo". VVAA (1988). *Blade Runner*. Barcelona: Tusquets Editores.