

8. Los Ángeles, 2019: nueva inestabilidad

EZEQUIEL
DE ROSSO

*Para mi hermano,
por compartir
la grasa de las
capitales*

113

1.

Hay, en el inicio de *Blade Runner*, en su estreno comercial, la marca de un desfase, una acronía que señala, tal vez, su importancia para el futuro de la ciencia ficción. Ese desfase se torna evidente si se piensa que el mismo año (de hecho, el mismo mes de junio) que se estrena en Estados Unidos *Blade Runner*, se estrena también *El enigma de otro mundo* (dirigida por John Carpenter) y *ET: el extraterrestre* (dirigida por Steven Spielberg).¹

Se trata de tres filmes que, podríamos decir, pertenecen a tres tiempos diferentes, a tres modos diversos de pensar el cine de ciencia ficción. Mientras que es evidente que *ET* es un film del presente, no sólo porque su referente es el presente de la enunciación, sino, sobre todo, porque es una película que interpela a ese presente, como demuestra el hecho de que *ET* haya sido la gran ganadora de 1982 en la taquilla (y sin duda, una película mucho más exitosa, hasta hoy, que las otras dos).² Por su parte, el rotundo fracaso de *El enigma de otro mundo* muestra cómo el rigor de puesta en escena y la concepción misma del conflicto (la lucha a muerte entre un extra-terrestre y un grupo aislado en una base polar) no parecían tener interés para los espectadores de 1982, al menos en el campo de la ciencia ficción. Más aún, *El enigma de otro mundo* es una remake, un texto que declara su fruición por el pasado.³

1 *ET* se estrena en Estados Unidos el 11 de junio, y el 25 de junio se estrenan tanto *Blade Runner* como *El enigma de otro mundo*.

2 No sin cierta malicia, en 1993 John Clute señalaba que la soledad de ET y Elliot permanece en la memoria como “meramente triste, de un modo que curiosamente no posee ninguna reverberancia”. Para Clute, *ET* es un film que “no crece en la memoria” (Clute, 1993 b: 392, nuestra traducción). En este sentido, *ET* tiene el tono optimista propio de cierta zona del cine de ciencia ficción de fines de los 70 y comienzos de los 80, asociado a las producciones de George Lucas y Spielberg que, de hecho, tuvo muy poco desarrollo temporal. Ya en 1984 *Gremlins* clausura, en la parodia sangrienta, la imagen de “mascota intergaláctica” propia de *ET*.

3 *El enigma de otro mundo* se basa en *El enigma...de otro mundo*, de 1951.

Blade Runner, en cambio, es una película del futuro. No sólo porque es la única de las tres que sucede en el futuro (aunque este futuro sea de alcance limitado: apenas 37 años), sino, sobre todo, porque su imagen del futuro anuncia el modo en que el cine de ciencia ficción imaginará ese futuro a lo largo de los siguientes veinte años. Y si *Blade Runner* es una película lanzada hacia el futuro del cine (que hoy, tal vez, es nuestro pasado) es porque en el presente de su producción fue un fracaso, como *El enigma de otro mundo*. Sin embargo, en un lapso de 10 años logró tal éxito de público en video que fue una de las primeras películas en ameritar un re-estreno (el *director's cut* de 1992), y gran parte de la imaginación del futuro del cine de ciencia ficción es deudora de *Blade Runner* (digamos, de *Terminador* [1984] a *El sexto día* [2000], pasando por *Highlander 2* [1991], *Días extraños* [1995] y *existenZ* [1999], e, inclusive, *La sonámbula* [1998]). Esta acronicidad de *Blade Runner* fue, sin embargo, rápidamente destacada por algunos observadores. En 1986, Robin Wood señalaba: "Si la raza humana sobrevive, podemos ciertamente esperar que entremos, pronto, en otra era de militancia, protesta, rabia, disturbio y cuestionamiento radical, en cuyo contexto *Blade Runner* parecerá en su lugar." (Wood: 286, nuestra traducción).

Sin embargo esos tres filmes podrían pensarse como variaciones de un tema central en la historia de la ciencia ficción. En efecto, en los tres casos asistimos a una invasión del espacio. Tal vez los modos en que estas películas exploran el tema, el modo en que se imagina al invasor, su condición de *otro* para los humanos que entran en contacto con él, permita distinguir nítidamente las tres películas. Y nos permita indagar en la diferencia que hace de *Blade Runner* un texto relevante para el futuro de la ciencia ficción.

114

En este sentido, en *El enigma de otro mundo* se intensifican las líneas del relato clásico de ciencia ficción: el extraterrestre es un monstruo radicalmente diferente, tan radicalmente diferente que no tiene forma definida, ni siquiera es *algo* (es *la cosa*). De hecho, la *cosa* puede transformarse en cualquier individuo al que se acerque, y se multiplica en ese contacto, la invasión funciona por contagio. Es, podríamos decir, la indefinición misma (es uno, es muchos, es cualquiera) y es, por lo tanto, potencialmente, cualquier ser vivo.⁴

Frente a esa radicalidad, el extraterrestre de *ET* es bastante más doméstico: pasamos del monstruo indefinible a una mascota. Así, en *ET* no sólo existe una posibilidad de comprensión con el otro, sino que incluso es posible establecer un contacto telepático: el tópico siniestro de los filmes del 50, el *control mental* se vuelve amable *conexión* entre dos individuos que se entienden porque comparten una experiencia de abandono. Así es que de la diferencia radical, pasamos a la diferencia física, que puede ser trascendida porque, en última instancia, todos los seres vivos sentimos lo mismo y necesitamos cariño y comprensión.

4 Esa indefinición radical, que es la mayor diferencia entre las dos versiones de *El enigma de otro mundo*, representa una vuelta al relato original de John Campbell Jr. de 1938, "¿Quién anda ahí?".

En *Blade Runner*, como en *ET*, el invasor es individuo; como en *El enigma del otro mundo*, el invasor parece indistinguible de los seres humanos. Lo que parece distinguir a los invasores de los seres humanos es, en un principio, la capacidad humana de tener *sentimientos*.⁵ Sin embargo, a medida que el film avanza esa distinción se torna cada vez más borrosa, hasta hacerse indistinguible la condición humana de la replicante. Por eso, porque lo humano se ha tornado difuso, inestable, indiscernible de lo replicante, es posible que en el final de la película un replicante pueda ser objeto de deseo humano. La consecuencia es menos la paranoia que el desasosiego: en el replicante no hay ningún otro (no hay otra cultura con la que dialogar, como en *ET*, ni un enemigo al que aniquilar, como en *El enigma de otro mundo*), hay sólo un espejo deformante.⁶

Esta diferencia se vuelve específica si se consideran dos fragmentos que emparentan a *Blade Runner* con las películas de Spielberg y Carpenter. Existe, tanto en *ET* como en *Blade Runner*, una escena que recurre: el invasor, a punto de ser descubierto se esconde entre muñecos. En *ET* la escena sucede en la habitación de Elliott y es la madre la que confunde al extraterrestre escondido entre los muñecos. En *Blade Runner* la escena sucede cerca del final: Deckard llega al edificio en que está Pris y ella se esconde entre los muñecos de JF Sebastian. Sebastian, como se recordará, ha programado la secuencia genética de los replicantes y ha creado, como hobby, para no sentirse solo, seres vivos *malformados* con los que se confunde Pris en la escena.

Las dos escenas reponen, a partir del eje esencia / apariencia, la diferencia entre ambos filmes. Mientras que E.T. es aparentemente parecido a los muñecos de Elliott (y en esa idea radica gran parte de la ironía de la escena), Pris es esencialmente idéntica a estos (tiene el mismo diseño genérico). Por lo demás, aun cuando pueda decirse que tanto E.T. como Pris se esconden, el modo en que se resuelve la escena sugiere sentidos diversos. En *ET* el foco está puesto, cuando comienza la escena, en la madre que, creemos, va descubrir a E.T.: el suspenso entonces está puesto del lado del *perseguidor*, y la sorpresa (que depende de este foco único) radica en ver cómo logra ET esconderse entre los muñecos del placard. La resolución visual de esa escena subraya esa focalización. En efecto, la cámara recorre los juguetes sin detenerse en ninguno, incluso cuando vemos en primer plano a ET (que ha sido a lo largo del film objeto privilegiado de la mirada): la mirada de la cámara remeda la de la madre de Elliott, miramos como ella (sin reconocer al extraterrestre) aun cuando la mujer se encuentre fuera

5 Habrá que señalar aquí la ironía del film, que sugiere que el único modo de detectar los "sentimientos" de un replicante es por medio de una máquina que registra, de hecho, sus reacciones físicas. Más aún, esa máquinas "respiran", como señala su diseñador Syd Mead (Abbott, 2000). Esta secuencia de contrasentidos aparentes sugiere que, desde el inicio del film, la diferencia entre humano y replicante es más borrosa de los que parece.

6 Y en este punto, *Blade Runner* se coloca en las antípodas de *ET*: aun si en ambos casos la comunicación con el invasor es posible, el relato de *ET* sugiere, en la diferencia física del alien, que hay un universo con el que es posible entrar en contacto, la vuelta de los replicantes en *Blade Runner*, pero también su humanidad *dada vuelta*, sugiere que no hay nada para descubrir en el universo, que la única raza extraterrestre es el ser humano.

de cuadro. En contrapartida, cuando la mujer cierra la puerta del placard se escucha en off, es decir, también fuera de campo, el suspiro de ET. Por medios diferentes se presentan las dos perspectivas (movimientos de cámara o sonido) que no pueden coincidir: o se mira como el perseguidor o se mira como el perseguido.

En *Blade Runner*, en cambio, vemos tanto la preparación de Deckard como la de Pris (a través de *inserts*). Así, la persecución tiene aquí un doble foco: se sugiere menos que hay un inocente perseguido, que el hecho de que hay alguien dispuesto a defenderse: el suspenso se construye alrededor de un combate futuro. En el mismo sentido, cuando Deckard entra al departamento de Sebastian, debe recorrerlo (en lugar de permanecer fuera, como la madre de Elliott). Así, entre muñecos de tamaño natural, Deckard no sólo es tanto objeto de la mirada como lo es Pris, sino que se confunde con los muñecos en el fondo de la escena (y eventualmente con la replicante perseguida).

Todos estos sentidos, señalan una distancia entre los extraterrestres de una y otra película: mientras que la puesta en escena de *ET* enfatiza la diferencia (porque en la condición de *juguete* se refuerza la condición de *cuento de hadas* de la película), *Blade Runner* enfatiza nociones de continuidad e indiferenciación que no hacen más que desestabilizar los sentidos acordados por la historia del género a los invasores.⁷

116

Por otra parte, uno de los momentos más festejados por los pocos admiradores de *El enigma de otro mundo* es el final del film. En él los dos únicos sobrevivientes de la expedición diezmada por el monstruo esperan el rescate mientras la pantalla funde a negro: no hay modo de saber, para ninguno de ellos, ni para el espectador, cuál de los dos (si es que alguno) es *la cosa*. El recordado final de *Blade Runner* (Deckard recoge un origami con forma de unicornio mientras huye con Rachel) sugiere que Gaff conoce el sueño de Deckard, así como el propio Deckard conocía recuerdos nunca mencionados por Rachel (y así probaba que era una replicante).⁸ Así es que se nos sugiere que tal vez Deckard sea un replicante.⁹ Tenemos aquí dos casos de ambigüedad: eso que los filmes han puesto en primer plano (la posibilidad

7 *ET* necesita subrayar la apariencia extravagante del extraterrestre para que la máquina humanista funcione: con un individuo diferente es posible aceptar que “a la larga todos somos iguales”. De ahí que en el film se enfaticen tanto la alteridad como la identidad entre Elliott y ET, y se subraye la maldad del Gobierno, que característicamente no tiene rostro (es una diferencia absoluta).

8 El sueño del unicornio es un *insert* agregado a partir de la versión de 1992, que se encuentra en las versiones posteriores del film. Aparentemente fue otro de los recortes que se hicieron a la versión estrenada en 1982 para que la película “se entendiera”.

9 Existen otras señales de esta identidad problemática, cuidadosamente extricadas por los fanáticos de la película. El más relevante de estos indicios es la persistencia a lo largo de las siete versiones de la película de una línea que no puede menos que verse como un error en la primera visión del film: Bryant declara que han escapado seis Nexus 6 de una de las colonias, y que uno ha muerto intentando entrar a Tyrell. Quedan, por lo tanto, cinco replicantes sueltos. Sin embargo, el recuento que hace Bryant, incluye sólo cuatro. Ese “error” no ha sido subsanado en ninguna versión. Más aún, Deckard posee, como los replicantes, sólo fotos de su pasado. Antes que sugerir que Deckard es un replicante, estos indicios parecen sugerir que es imposible señalar que Deckard *no* es un replicante.

de distinguir la identidad de lo humano) termina en un fracaso, en la duda, en un relato de clausura imperfecta. Debería, sin embargo, señalarse una diferencia: mientras que en *El enigma de otro mundo* el fracaso es el triunfo de la cosa (antes que por el hecho de que cualquiera de los personajes sea la cosa, por el hecho de que la distinción, es decir, el aparato representacional de la narración cinematográfica, ha fracasado); en cambio, en el caso de *Blade Runner* el fracaso está inscripto en la naturaleza de la conciencia de seres humanos y replicantes. No se trata tanto de que los personajes sean indistinguibles para la representación cinematográfica como del hecho de que, en última instancia, la diferencia entre humano y replicante es irrelevante para la resolución dramática.

Esas dos diferencias, tal vez nos permitan pensar la *futuridad* de *Blade Runner*: el replicante tiene un lugar cinematográfico equivalente al del humano que lo persigue, pero a la vez, esa persecución, parece que es lo único que los diferencia. Ni la ética, ni el deseo sexual (atributos tradicionalmente distintivos tanto de los humanos como de los invasores, malos y repugnantes) pueden distinguir al invasor del humano: la identidad humana se ha tornado reversible y, en este sentido, podría señalarse que el cine de la década siguiente no hizo más que preguntarse por los modos de esa humanidad. Desde el cuerpo del cyborg de *Robocop* (1987) y la mutación de *La mosca* (1986) hasta la imposibilidad de distinguir delirio de realidad en *El vengador del futuro* (1990), todo sugiere que esa es una de las diferencias (el cuestionamiento por la diferencia misma) que distingue a *Blade Runner* de filmes contemporáneos y la proyecta hacia el futuro.¹⁰

2.

En verdad, esa inestabilidad de lo humano, la imposibilidad misma de hacer esa distinción en términos narrativos tradicionales (por ejemplo a través de la distinción de *sentimentalidad* en la expresión, o a través de la construcción de personajes *psicológicos*) se desarrolla también en otros aspectos. La ciudad de Los Ángeles que muestra el film tal vez sea el mejor ejemplo de esa inestabilidad que trae *Blade Runner* a la ciencia ficción.

La historia de las ciudades de la ciencia ficción puede, tal vez, ordenarse en tres etapas. La primera es aquella en la que la ciudad es un ente abstracto (la ciudad en la que sucede *Lo que vendrá* [1936] significativamente se llama "Everytown") que parece metafórico con respecto al destino de todo enclave humano (y lo mismo podría decirse de *Metrópolis* [1927]). Hacia la década del cincuenta aparece una ciudad más específica e identificable: en *La humanidad en peligro* (1954) Los Ángeles puede reconocerse en los edificios por los que intentan escapar las arañas mutantes; en *La tierra contra los platillos volantes* (1956) los monumentos de Washington D.C. (el Capitolio, el monumento a Lincoln) son prolijamente destruidos por los epónimos platos y son metonímicos con respecto a ella.

10 Sobre la figura del extraterrestre y el monstruo en el cine de ciencia ficción de los ochenta, puede consultarse Sobchack (1987).

Tanto en la ciudad sin nombre, como en la ciudad de la catástrofe, el espacio se presenta a través de planos generales que nos permiten comprender su distribución o bien ubicar esas marcas que distinguen el paisaje de una ciudad. Además, el punto de vista desde el que se narran estas historias es siempre el del habitante de la ciudad en crisis o al borde de la destrucción. Como ha señalado Vivian Sobchack (2004), la ciudad de la ciencia ficción norteamericana de los cincuenta (pero, podríamos agregar, de toda la ciencia ficción hasta los 70) despliega en la altura y el orden, en la monumentalidad de la ciudad, una serie de valores positivos asociados al progreso.¹¹ Estas ficciones celebran la ciudad como enclave último de la civilización y toman de la contradicción entre civilización y destrucción su poder dramático.¹²

Comparado con estos filmes, en el período que comienza en los setenta las películas son mucho menos *dramáticas* (como *Fuga del siglo XXIII* [1976] o *Escape de Nueva York* [1981]), entre otras cosas, porque aquí la destrucción ya sucedió y sólo quedan, como desarticulados, los signos de un pasado perimido. Se trata de películas que enfatizan el recorrido urbano, en las que la altura que se imponía en las representaciones de los cincuenta ahora es reemplazada por el espacio horizontal, vivido como asfixiante, superpoblado, así “la dimensión horizontal de la ciudad enfatiza sus limitaciones, no su apertura” (SOBCHACK 2004: 82, nuestra traducción). De ahí, también, que el foco de estos filmes no sea el del individuo amenazado por la invasión, sino el de aquel que invade, el que se interna en territorio enemigo y descubre los restos de una civilización encarnada en los símbolos del espacio urbano.¹³

118

-
- 11 La forma del argumento que presentamos ha sido tomada del artículo de Sobchack, no así todos sus detalles.
 - 12 En el imaginario en el que se inscriben estos filmes (y que permea toda la producción de la ciencia ficción cinematográfica hasta los setenta) el camino hacia el futuro es un recorrido en el que la experiencia del presente va perdiendo espesor, la multiplicidad y confusión de la vida social se va purificando de líneas hasta encontrar no sólo un espacio de líneas simples que tienden a la abstracción del espacio y los objetos (que nunca están descompuestos, que nunca están sucios), pero también a la abstracción del conflicto social: el uniforme es el modo predominante de la ciencia ficción hasta 2001, ya sea porque, como en la película de Kubrick, el objeto del relato es la vida de militares o astronautas, o porque la vida cotidiana se ha adelgazado de conflictos hasta poder ordenarse en un escalafón jerárquico. En el final de *Lo que vendrá*, el futuro de la humanidad se presenta como feliz a partir de esta neutralización de la diferencia. En esta secuencia el futuro se piensa como lineal e infinitamente progresivo, en un camino que tiende a la abstracción.
 - 13 Esos restos funcionan en una doble metonimia: los monumentos no sólo son como metonimias de una ciudad, sino también de un tiempo pasado. Notablemente, una película como *Cuando el destino nos alcance*, que no tiene como foco narrativo un “invasor”, apela a la lógica del relato policial: la ciudad debe ser revelada en el recorrido, ya no puede ser ilustrada por estampas de destrucción. No hay mejor ejemplo de este descubrimiento de la ciudad que el final de *El planeta de los simios* (1968): los restos de la Estatua de la Libertad muestran tanto que el protagonista como el espectador han estado equivocados, al tiempo que revela el destino de la humanidad a la que el protagonista quiere regresar. La extremada comprensión de todos estos sentidos en una imagen, probablemente sea el motivo por el que ese final sigue impresionando a generaciones de espectadores.

La “limitación” que menciona Sobchack, también radica en una serie de opciones de lenguaje. El plano general y largo es reemplazado por el plano medio, los escenarios tienden a ser limitados, asfixiantes: techos bajos, interiores cerrados. Más aún, el espacio urbano se llena de objetos en posiciones curiosas en la escena. Si se quiere, la ciudad de la ciencia ficción se llena de *efecto de realidad*. Comparado con el uso de los decorados en películas como *2001: odisea del espacio* (1968), los objetos que aparecen en la escena producen un *exceso de sentido*: no están ahí sólo para producir *efecto de futuro*, sino también para sugerir que el futuro no es una línea recta, que tal vez deba pensarse como un espacio en el que conviven diversas líneas, subjetividades, estilos.¹⁴ La limousine en la que escapan Snake Plissken y sus secuaces en *Escape de New York* tiene dos candelabros decorando en el capot; en *Cuando el destino nos alcance* (1973) los escritorios aparecen cubiertos de papeles desordenados; en *La guerra de las galaxias* (1977), la taberna de Mos Eisley está llena de personajes de diferentes razas, que parecen tanto astronautas como cowboys. La ciudad del futuro, entonces, se hace espesa, múltiple y la metonimia se torna desplazamiento metonímico: todo fragmento de la ciudad supone otro fragmento que ninguna imagen de conjunto puede suturar.¹⁵

119 En un sentido muy preciso, *Blade Runner* pertenece a esta configuración. Como se ha dicho más de una vez, *la película* muestra la ciudad del futuro como un espacio donde las capas de tiempo están a la vista: el “spinner” en el que viajan Gaff y Deckard convive con autos de la década del setenta; todavía se utilizan fotografías, pero existen dispositivos que permiten ampliar infinitamente una foto al reproducirla en una pantalla de TV; existen edificios ultramodernos, pero sus interiores (como el despacho de Tyrell) son propios de un castillo gótico. En este sentido, *Blade Runner* no sólo expresa que “el futuro es viejo”, como señalaba la ciencia ficción desde los setenta, sino que además hace convivir en la ciudad temporalidades diversas. Y esa temporalidad múltiple tiene un soporte privilegiado en una representación visualmente densa del espacio urbano.¹⁶

14 El reverso de esta estrategia puede cotejarse en el uso del espacio funcionalista que hacen, por los mismos años, thrillers como *La conversación* (1974) y *El último testigo* (1974): el espacio ordenado y amplio es el espacio de la conspiración y la angustia.

15 En el imaginario en el que se inscriben estos filmes (y que se hace permeable a toda la producción de la ciencia ficción posterior a 2001) el futuro, en lugar de tender a la abstracción, se muestra resistente a ella. Parece imposible clausurar en un uniforme, o en un diseño “abstracto”, la irreductible diferencia de los individuos (de ahí la imposibilidad de un uniforme en *Alien* [1979], de ahí la sociedad ordenada que funciona como una parodia de la de *Lo que vendrá* en *Fuga del siglo XXII* [1976]). Ese futuro, en lugar de estar vectorializado hacia delante, funciona, a la vez, hacia delante y hacia atrás. Para decirlo de otro modo, a partir de la década del 70, *el futuro parece viejo*. La nave espacial de Han Solo necesita que le den un golpecito para que arranque en *La guerra de las galaxias*; en el año 2022 de *Cuando el destino nos alcance*, la policía en lugar de tener computadoras tiene “libros”, personas que viven con los policías y hacen por ellos búsquedas en archivos. El futuro, entonces, ya no es “lo que vendrá”, sino “lo que habrá venido”. Para un desarrollo más extenso de estas hipótesis, ver De Rosso (2010).

16 Esa densidad fue, desde su estreno, uno de los rasgos más admirados de la película. Philip Dick (en cuya novela *¿Sueñan los andróides con ovejas eléctricas?* se basa el guión de *Blade Runner*), quien al principio se opuso al proyecto (entre otras cosas porque detestaba *Alien*,

Esa densidad puede verse en los estímulos visuales que despliega casi cualquier fotograma de la película: avisos, luces de neón, basura por todas partes, punks conviviendo con hare krishnas, etc. Por otra parte, esa densidad no se percibe como algo *completamente* novedoso; antes bien, el presente puede verse en las marcas, en las modas, en los utensilios de los personajes. Así, el futuro se percibe como continuación directa del presente, más aún, como si el presente se hubiera enrarecido. Ese extrañamiento adquiere en *Blade Runner* una torsión característica.

En efecto los tres períodos que distinguíamos antes podían diferenciarse, por una parte, por la atención acordada al monumento arquitectónico (que en la ciudad sin nombre refiere a una ciudad abstracta y en la ciudad de la catástrofe, a una ciudad específica); por el foco concentrado en aquel que pertenece a ese espacio urbano; por la mirada hacia lo alto, por el plano general límpido (que destaca la dimensión monumental). Y, por otra, en la ciudad postapocalíptica de los setenta, por la identificación de las ruinas de esos mismos monumentos entendidos como metonimia de un pasado hoy irrecuperable; por el foco concentrado en el invasor que descubre esas ruinas; por el recorte, el recorrido, y la mirada horizontal. Así pensada la historia del género, puede pensarse que *Blade Runner* utiliza una estrategia para representar la ciudad que funciona, al menos en parte, como una combinatoria de esos tres modos.

120

La película utiliza locaciones reales (la casa Ennis, el edificio Bradbury, Union Station), es decir, edificios reconocibles que ya no son destruidos por la invasión, pero tampoco son fragmentos metonímicos de una ciudad perdida. Por el contrario, lo que sorprende en el uso de estos edificios es su refuncionalización. En efecto, la fachada de la casa Ennis, diseñada por Frank Lloyd Wright en 1924 no es aquí una casa, sino el frente del edificio donde vive Deckard; el interior de Union Station funciona aquí como la central de policía donde Bryant encarga la misión; el edificio Bradbury ya no es un edificio de oficinas, sino la enorme casa donde vive Sebastian. Se produce así una dislocación del espacio: se trata de los monumentos que nos acostumbró a ver en ruinas la ciencia ficción, pero, a la vez, son otros edificios en la diégesis de la película.¹⁷ Ese proceso no sólo resulta

la película previa de Ridley Scott), en una de las últimas entrevistas que concedió, expresó su deslumbramiento por la densidad del paisaje urbano de la película (Rickman, 1991). Algunos años más tarde, John Clute señalaba: "La densidad de información dada a través de la pantalla en el escenario futuro es extraordinaria, mostrando casi por primera vez -aunque desde hacía años los fanáticos lo venían esperando- cuán visualmente sofisticada puede ser la ciencia ficción en la forma cinematográfica" (1993 a: 132, nuestra traducción).

17 Derivado de esa refuncionalización aparece otro rasgo característico: el espacio urbano no parece determinable, no responde al orden conocido. Por poner un ejemplo: Deckard sale del túnel de la calle dos y se encuentra en su casa; sin embargo, una y otra construcción se encuentran muy alejadas entre sí en el espacio real de Los Angeles. Giuliana Bruno (1987) señala que las citas arquitectónicas pertenecen no sólo a diferentes espacios, sino también a diferentes tiempos. Agrega, además, que gran parte de las "calles" de *Blade Runner* son en verdad un set, la "New York Street", construida en 1929, que para el espectador fatalmente remite a la atmósfera del cine negro (en ese set se filmaron *Pacto de sangre* [1944] y *Con las horas contadas* [1950]). Mabel Tassara (2001) ha detectado en esta operatoria que mezcla motivos provenientes de diferentes textos de la historia del cine (y a la que llama "patchwork"),

desnaturalizador (tanto con respecto a la ciudad de Los Ángeles como con respecto a la historia de la ciencia ficción), sino que también sugiere una operación ideológica que será característica de las ciudades posteriores del cine de ciencia ficción: la transformación de la arquitectura en tanto que tal, en escenografía.¹⁸

La presentación de esa escenografía arquitectónica refiere a diversos momentos de la historia del género, sin asentarse en ninguno de ellos. El uso de planos generales (notablemente el que abre la película) y el uso de planos medios es un ejemplo de esta combinatoria. En el primer caso, como sucedía en los veinte y los treinta, la ciudad es inidentificable (el único edificio que se distingue en esa primera imagen es el edificio de Tyrell, en todos los planos “en altura”, que siguen, por ejemplo, al spinner de Gaff, no puede reconocerse ningún edificio característico de Los Ángeles). Pero, por otra parte, la ciudad es identificable como en las películas de los cincuenta. Salvo que en *Blade Runner*, a diferencia de aquellas, la ciudad se torna reconocible en el plano medio o, en el caso del *Bradbury*, en una toma interior, ahí donde el espacio urbano no tenía marcas en las películas de los cincuenta. Por último, como en las películas de los setenta, los interiores, en casi todos los casos, resultan claustrofóbicos: si no son pequeños (el departamento de Leon), están atiborrados de objetos (el departamento de Deckard, la habitación de Tyrell) o bien ominosamente vacíos (el despacho de Tyrell). Ese cambio de escala en la mirada genera fascinación porque el ojo descubre espacio “real” ahí donde no lo espera, lanzando la expectación hacia modelos, hasta entonces, contradictorios de imaginar la ciudad.¹⁹

Esa operación debe considerarse, tal vez, como la fusión de tres lógicas espaciales diferentes, propias del cine de ciencia ficción: la ciudad sin nombre se cruza con la ciudad de la catástrofe y la ciudad postapocalíptica para producir un híbrido que la película explora.

una operatoria característica del cine contemporáneo.

- 18 Y en este sentido es una película posmoderna, menos por lo que suele decirse sobre la posmodernidad en el cine, que por el hecho de que la ideología que permea esa operación escenográfica en esos años está siendo elaborada en términos estrictamente arquitectónicos por teóricos asociados a la posmodernidad como Robert Venturi y Denise Scott Brown en textos como *Aprendiendo de Las Vegas*.
- 19 En verdad, las dos primeras tomas de *Blade Runner*, sientan el tono de todo el film. Un primerísimo primer plano de una pupila refleja una serie de luces y una llamarada de fuego que fácilmente sugiere una escena infernal. La siguiente imagen es un plano general de la ciudad atravesada por autos voladores, mientras la cámara se acerca al edificio Tyrell y a una ventana en particular, en la que descubrimos a Holden a punto de realizar el test Voigt Kampff. Ese comienzo señala, por una parte, el tema de la mirada y los ojos, que prolifera en la película (el test mismo se concentra en los ojos del sospechoso, la investigación de Batty y Leon comienza por quien diseñó los ojos de los Nexus 6, Batty juega con ojos enormes que parecen reproducir los monstruosos anteojos de Tyrell, etc.), por otro, la fascinación visual (infernal) de la ciudad. Pero sobre todo, esa mirada permanece indeterminable: no es Holden quien mira, no es Leon. Se trata de una instancia metaficcional (esa pupila adelanta la mirada del espectador en la siguiente escena), pero también anuncia las inestabilidades de montaje y puesta en escena que resultan características del modo “negro” del film: el montaje produce una falso *raccord*.

3.

Blade Runner puede considerarse tanto una película de ciencia ficción, como un film negro. Esa continuidad no es sólo temática (hay un detective *duro* que, además, en la primera versión estrenada, contaba con voz over algunos episodios), sino también de puesta en escena y montaje. Y si la ciudad de *Blade Runner* resulta fascinante no es sólo porque su representación es *densa*, o porque reformula los modos tradicionales en los que se ha representado el espacio urbano en la ciencia ficción; lo es también porque la fotografía, la puesta en escena y el montaje remiten al cine negro antes que a la ciencia ficción y esa mezcla desestabiliza las expectativas de quien contempla el filme.

En efecto, por muy fascinantes que pudieran ser las películas de ciencia ficción hasta 1982, parece sensato afirmar que el lenguaje del cine de ciencia ficción pertenecía, antes que nada, a los patrones del cine clásico: luz balanceada, montaje *invisible*, encuadre centrado.²⁰ En *Blade Runner*, en cambio, el cine negro y sus inestabilidades se tornan el modo de representación.²¹ Así, por ejemplo, el montaje produce discontinuidades antes que suturas *invisibles*. Al comienzo de la película vemos el spinner de Gaff perderse entre dos edificios en un plano general e inmediatamente vemos en un plano picado, enmarcados entre dos columnas, a dos individuos que cruzan una calle. La iluminación central llega de costado en la escena y es por lo tanto difícil ver quiénes son esos individuos hasta que descubrimos a Deckard y Gaff cruzando la calle. Como en el cine negro, *Blade Runner* abunda tanto en la diegetización de la luz, tenue (como en el caso de la habitación de Tyrell iluminada por velas y, por lo tanto, con juegos de claroscuros constantes) o bien violentamente contrastantes (como en el caso del encuentro entre Rachel y Deckard en el departamento del detective). Por otra parte, los ángulos de cámara tienden a estar siempre desequilibrados, desde ligeros contrapicados (la charla de Rachel y Deckard en el departamento) hasta profundos picados (Deckard sosteniéndose sobre el abismo en el final de la película). Estos elementos se combinan con una puesta en escena en la que la mirada aparece recurrentemente obstruida (siempre hay objetos delante de la cámara, siempre pasa gente entre el ojo y los protagonistas) o bien, continuamente enmarcada (los objetos en el escritorio de Bryant, Leon y Batty mirando hacia el edificio donde vive Leon, el techo bajo en el departamento de Deckard).

122

Estos procedimientos tienden a producir una desestabilización constante de la referencia. Es difícil, en *Blade Runner*, saber qué es lo que hay que ver. Una mujer camina por una calle vacía, iluminada a contraluz, hemos visto

20 Algunos filmes de género se habían acercado al género negro (notablemente la primera versión de *La invasión de los usurpadores de cuerpos*, de 1956) y otros habían experimentado con el lenguaje como *La jetée* (1962), o *Alphaville* (1965). La ciencia ficción de Hollywood, sin embargo, todavía se mantenía fiel a los principios clásicos del lenguaje cinematográfico, aun cuando los llevara al extremo en algunos casos (como en 2001 o *El enigma de otro mundo*). Debo esta precisión sobre el clasicismo en el cine contemporáneo a Gustavo Aprea.

21 Para una somera descripción de estos procedimientos y sus efectos en el relato, ver Place y Peterson (1974).

antes a los muñecos de Sebastian paseándose por la calle y no es posible reconocer en esa figura a Pris. Vemos, por lo tanto, a una mujer caminando por una calle vacía que se pierde en el horizonte, ¿dónde hay que posar la mirada? ¿En esa pequeña sombra que se aleja de nuestros ojos o en el abismo que urbano que se abre ante nosotros? Lo mismo podría decirse de Deckard, perdido en las escaleras del Bradbury, o de Zhora confundida en la multitud.

Estas estrategias del cine negro tienden a desestabilizar el discurso de la ciencia ficción cinematográfica y producen sentidos inéditos: los replicantes se confunden con muñecos, los edificios son tanto o más importantes que los individuos, los espacios esconden sorpresas inesperadas (como Rachel escondida en un ascensor). Ese estilo también tiene consecuencias para la representación del tejido urbano: Los Angeles, en *Blade Runner* es una ciudad inabarcable, llena de sombras y entresijos, que define el destino de los personajes. Ese modo de representación es probablemente lo que mayor densidad dé al film: la combinación de un espacio escenográficamente denso (por sus estímulos visuales, por su reconfiguración del espacio urbano), representado en un modo que acentúa la inestabilidad de sus sentidos.

123

4.

Blade Runner cuenta dos investigaciones: la de Deckard y la de los replicantes. Ese foco múltiple se presenta como dos secuencias desfasadas de episodios, que contribuye al régimen de ambigüedad que permea la película. Porque si por una parte, las dos búsquedas se plantean como complementarias (los replicantes buscan alargar su vida, Deckard busca terminarlas), por la otra, plantea una simetría narrativa.²²

Presentada esta estructura desde la historia de la ciencia ficción (género notablemente conservador a la hora de plantear estructuras tanto narrativas como específicamente cinematográficas) la constitución de relatos paralelos es particularmente curiosa, entre otras cosas, porque, como sucede con el tejido urbano, tiende a mezclar dos perspectivas diversas: la del *monstruo* invasor, con la del humano invadido.²³ Esa novedad no sólo enfatiza la simetría entre humano y replicante, sino que tiende a poner en crisis las expectativas genéricas, y en este sentido es solidaria con la desestabilización de la puesta en escena y del tejido urbano mismo.

22 Esa simetría atraviesa diversos niveles, tanto de la puesta en escena y el montaje (ver 1), como de la estructura narrativa. Además, entre las dos series abundan las duplicaciones: cada una tiene su encuentro con Tyrell (una casi al principio, otra casi al final), cada una es la búsqueda de un hombre acompañado por otro, cada una es, en parte, la búsqueda de la constitución de un lazo erótico duradero.

23 En cualquier caso, la perspectiva del extraterrestre, siempre fue una nota menor en la historia del género. Se puede encontrar, por ejemplo, en *Ultimátum a la tierra* (1951) y en *2001* (en la perspectiva de la HAL). Se trata sin embargo, en un caso, de una perspectiva excluyente, y en el segundo de una anomalía en el tejido narrativo (curiosa en un cineasta tan riguroso como Kubrick). En ningún caso se trata del sostenimiento de tramas paralelas.

Por otra parte, en la historia del cine negro en su formulación más clásica (aquella a la que *Blade Runner* remite, el ciclo de filmes producidos entre 1941 a 1958) la doble focalización en el detective y en los fugitivos es una anomalía.²⁴ En la lógica del estilo negro, esa ausencia refuerza la sensación de angustia que sostiene el relato: fuerzas incognoscibles rigen el destino de las parejas fugitivas (Pris y Batty en el film) o de los detectives (Deckard). Esa duplicación, sin embargo, no se da a leer como el esclarecimiento de una oposición héroe / conspiración, canónica del estilo negro, sino que señala otro orden de cosas. En efecto, la aparición de esta doble serie subraya a través de los motivos que convoca (en una serie, la pareja fugitiva, la búsqueda de un escondite; en la otra, el desconcierto y la debilidad física del detective) el desamparo de uno y otros. En el registro temático del film, entonces, esa duplicación no puede menos que leerse en sintonía con el monólogo final de Batty: tanto lo que los replicantes como Deckard han visto, se perderá como lágrimas en la lluvia.

Por lo demás, esa doble perspectiva acentúa el desplazamiento metonímico, el espacio discontinuo de la ciudad: cada serie muestra un aspecto distinto del tejido urbano. Una descripción de la ciudad es complementaria de la otra y, sin embargo, no sugiere un efecto de totalidad: ya sea porque cuando las series se cruzan no se ve lo mismo (el edificio de Tyrell tiene al menos tres locaciones distintas: la sala de interrogatorios, el despacho en que lo visita Deckard y la habitación donde lo visitan Batty y Sebastian), o porque el momento del cruce sugiere el tumulto y el desorden, un exceso de lo visible, una imposibilidad de situar definitivamente el sentido del espacio (la persecución de Zhora), o porque el encuentro produce un nuevo espacio (la azotea del Bradbury en la que sucede el combate final). El espacio permanece inestable, y es en parte esa segunda historia, ni ciencia ficción ni relato negro, lo que garantiza esa inestabilidad.

124

5.

En última instancia, esa inestabilidad es, tal vez, lo *nuevo* que trae *Blade Runner* a la historia del cine de ciencia ficción. Una inestabilidad que compromete tanto el orden de los temas (la oposición humano / replicante), como el de la enunciación cinematográfica (la puesta en escena tomada del cine negro), como el de la sintaxis narrativa (la duplicación de las series de episodios). Estas estrategias se apoyan unas en otras, en la medida en que, por ejemplo, la puesta en escena *negra* enfatiza la condición de *objetos* de los replicantes (pero también de los seres humanos), o el montaje subraya la desorientación que propone el espacio urbano, o la mezcla genérica produce una dificultad para asir con claridad quién es el héroe del film. En ese movimiento hacia la inestabilidad, *Blade Runner* define la tendencia de un cine que en los siguientes veinte años no hará más que explorar la inestabilidad de los cuerpos (*La mosca*), de las representaciones (*El vengador del futuro*, *matriz* [1999]), de las ciudades (*Terminador*, *Días extraños*, *Dark city* [1998]).

24 La fijación de estos límites es una convención que ha sido discutida en los últimos años, véase Vernet. Una excepción notable es *Sed de mal* (1958), pero se trata de un producto tardío, que anuncia los despliegues metanarrativos del cine de los sesenta.

Filmografía

- 2001: odisea del espacio (*2001: A Space Odyssey*), 1968.
- Alien*, Ridley Scott, 1979.
- Alphaville (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*), Jean-Luc Godard, 1965.
- Blade Runner*, Ridley Scott, 1982.
- Blade Runner: The director's cut*, Ridley Scott, 1992.
- Blade Runner: The final cut*, Ridley Scott, 2007.
- Con las horas contadas (*D.O.A.*), Rudolph Maté, 1950.
- Cuando el destino nos alcance (*Soylent Green*), Richard Fleischer, 1973.
- Días extraños (*Strange Days*), Kathryn Bigelow, 1995.
- E.T: el extraterrestre (*E.T. The Extra-Terrestrial*), Steven Spielberg, 1982.
- El enigma de otro mundo (*The thing*), John Carpenter, 1982.
- El enigma...de otro mundo (*The thing...from Another World*), Christian Nyby, 1951.
- El planeta de los simios (*Planet of the Apes*), Franklin Schaffner, 1968.
- El sexto día (*The 6th Day*), Roger Spottiswoode, 2000.
- El último testigo (*The Parallax view*), Alan J. Pakula, 1974.
- El vengador del futuro (*Total Recall*), Paul Verhoeven, 1990.
- eXistenZ*, David Cronenberg, 1999.
- Fuga de Nueva York (*Escape from New York*), John Carpenter, 1981.
- Fuga del Siglo XXIII (*Logna's Run*), Michael Anderson, 1976.
- Gremlins*, Joe Dante, 1984.
- Highlander 2 (*Highlander II*), Russell Mulcahy, 1991.
- La conversación (*The conversation*), Francis Ford Coppola, 1974.
- La guerra de las galaxias (Star Wars)*, George Lucas, 1977.
- La humanidad en peligro (*Them!*), Gordon Douglas, 1954.
- La invasión de los usurpadores de cuerpos (*Invasion of the Body Snatchers*), Don Siegel, 1956.
- La jetée*, Chris Marker, 1962.
- La mosca (*The Fly*), David Cronenberg, 1986.
- La sonámbula*, Fernando Spiner, 1998.
- La Tierra contra los platillos voladores (*Earth vs. The flying saucers*), Fred F. Sears, 1956.
- Lo que vendrá (*Things to Come*), William Cameron Menzies, 1936.
- Matrix (*The Matrix*), Andy y Larry Wachowski, 1999.
- Metrópolis (*Metropolis*), Fritz Lang, 1927.
- On the Edge of Blade Runner*, Andrew Abbott, 2000.
- Pacto de sangre (*Double Indemnity*), Billy Wilder, 1944.

- Robocop*, Paul Verhoeven, 1987.
- Sed de Mal (*Touch of Evil*), Orson Welles, 1958.
- Terminator (*The Terminator*), James Cameron, 1984.
- Ultimatum a la Tierra (*The Day the Earth Stood Still*), Robert Wise, 1951.

Bibliografía

- BRUNO, G. (1987) "*Ramble City: Postmodernism and Blade Runner*". *October*, No. 41, 61-74.
- CAMPBELL, J. (1938) "¿Quién anda ahí?". *Vinieron del espacio exterior*, ed. Jim Wynorski. Barcelona: Martínez Roca, 1983. 13 - 68.
- CLUTE, J. (1993 A) "Blade Runner". *The Encyclopedia of Science Fiction*, ed. John Clute y Peter Nicholls. New York: St. Martin Press, 1993. 132.
- CLUTE, J. (1993 B) "*E.T: The Extra-Terrestrial*". *The Encyclopedia of Science Fiction*, ed. John Clute y Peter Nicholls. New York: St. Martin Press, 1993. 392.
- DE ROSSO, E. (2010) "De la Luna al Sol: para una historia de los viajes espaciales". *Siwa* No. 3. En prensa.
- DICK, P. (1968) *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Buenos Aires: Hypamérica, 1987.
- PLACE, J. Y LOWELL P. (1974) "Some visual motifs of Film Noir". *Film Noir Reader*, ed. Alain Silver y James Ursini. New York: Linelight Editions, 2004. 65-75.
- RICKMAN, G. (1991) "'They did sight stimulation on my brain': Philip K. Dick on *Blade Runner*". *The Science fiction Film Reader*, ed. Greg Rickman. New York: Limelight Editions, 2004. 270-279.
- SOBCHACK, V. (1987) "Postfuturism". *Screening Space. The American Science Fiction Film*. New Jersey: Rutgers University Press, 2004. 223-305.
- SOBCHACK, V. (2004) "Cities on the Edge of Time: the Urban Science fiction Film". *Liquid Metal. The Science Fiction Film Reader*, ed. Sean Redmond. Londres: Wallflower Press. 78-87.
- TASSARA, M. (2001) "Posmodernidad". *El castillo de Borgonio. La producción de sentido en el cine*. Buenos Aires: Atuel. 25-54.
- VENTURI, R. SCOTT BROWN, D., IZENOUR S. (1978) *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Barcelona: Gustavo Gilli, 2000.
- WOOD, R. (1986) "*Blade Runner*". *The Science fiction Film Reader*, ed. Greg Rickman. New York: Limelight Editions, 2004. 280-286.