

Estrategias intertextuales en *Blade Runner*

El juego con los enigmas narrativos

Al evocar y glosar por medio de palabras un material de carácter audiovisual, este trabajo tiene una naturaleza efrástica. Por esa razón resulta necesario iniciar este recuento ofreciendo una sinopsis del relato. Estamos en la ciudad de Los Ángeles en el año 2016. Aunque la película fue filmada en 1982, podemos observar cómo la atmósfera urbana es siniestramente similar a la que se respira en los grandes centros urbanos veinte años después. Por ello, nos encontramos ante una historia más próxima a una estética de lo probable que a una estética de lo posible, pues se trata, básicamente, de una alegoría hiperbólica de los rasgos más ominosos de la contaminación urbana de fines del siglo XX (y principios del siglo XXI).

Esta contaminación extrema ha llevado a colonizar el planeta Marte, mientras la compañía Tyrell ha producido, para el servicio de sus propietarios, unos seres de aspecto humano pero carentes de sentimientos, conocidos como Nexus. Sin embargo, Tyrell también produjo una edición limitada de Nexus 6, los cuales, al tener recuerdos personales (implantados) son capaces de experimentar pulsiones y sentimientos específicos, como el odio (Leon), el deseo sexual (Pris), la determinación (Roy Beatty), la envidia (Zhora) o la posibilidad de dar y recibir placer (Rachel).

La misión de Rick Deckard, el *blade runner*, consiste en eliminar a los seis replicantes que escaparon de las colonias y que, al querer sobrevivir a toda costa, se han vuelto peligrosos. Sin embargo, mientras en los archivos que el detective Bryant le muestra a Deckard solo aparecen los cinco replicantes mencionados, su misión consiste en eliminar a los seis que han escapado. Esta película está estructurada alrededor de un enigma: ¿cuál es la identidad del sexto replicante?

Diez años después del estreno original de la película se ofreció la clave para resolver este enigma, pues se dio a conocer una nueva versión, conocida como *the director's cut* (la versión del director), que consiste exactamente en la misma película original pero sin la explicación en off del protagonista y (a cambio de ello) el añadido de una escena nueva con una duración de siete segundos donde aparece trotando un unicornio que es soñado por el mismo Deckard.

Esta imagen, sumada al hecho de que el policía Gaff (que sigue los pasos de Deckard y lo mantiene bajo constante vigilancia) le deja sobre el suelo de su departamento la figura de papel de un unicornio, permite reconstruir el rompecabezas, y descubrir que la policía conoce el contenido de sus sueños, es decir, que éstos también le han sido implantados. Así, el enigma queda resuelto: Deckard también es un replicante. Pero su misión concluye con la muerte de Roy Batty, por lo que se le permite escapar con Rachel... mientras Deckard y ella sigan vivos.

Las imágenes visuales y la hibridación estilística

En las líneas que siguen señalaré la presencia de diversas estrategias intertextuales que están presentes en *Blade Runner*. La película está construida como un sistema de palimpsestos. La historia es una adaptación basada en el guión de William S. Burroughs a partir de la novela *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1972) de Philip K. Dick. La expresión *blade runner* fue tomada por Burroughs de la novela de ciencia ficción francesa de Alan E. Nourse, y en el contexto de la película podría traducirse como *El que Corre al Filo de la Navaja*. Esta expresión es una alusión al oficio del personaje que siempre está, sin saberlo, en la frontera entre lo humano y lo inhumano, entre los recuerdos genuinos y la memoria apócrifa, entre lo probable a partir de la ciencia y lo posible a partir de la imaginación. Y ésa es la situación, también, de la película, que está en la frontera entre el cine policiaco y de ciencia ficción.

En *Blade Runner* se integran, como en un **collage genérico**, diversos géneros y estilos cinematográficos: cine fantástico, ciencia ficción, terror, *noir*, *thriller*, filosófico, psicoanalítico y romántico. Incluso la arquitectura de la ciudad es un **pastiche** de diversos estilos, por lo menos gótico, neorromántico, precolombino y oriental.

Blade Runner tiene **resonancias** ideológicas con la novela *Frankenstein* de Mary Séller, donde el hombre se asume como un Dios, y por este hecho recibe el castigo divino: en el primer caso, el Dr. Frankenstein, y en el caso de esta historial, el Dr. Tyrell, muersto a manos de su propio Hijo Pródigo. *Blade Runner* también tiene **consonancias** ideológicas con la novela, a partir de la aspiración de la criatura a ser completamente humana. Y también tiene evidentes **disonancias** ideológicas, pues mientras en la novela, la criatura del Dr.

Frankenstein muere en la más absoluta soledad, en esta película los replicantes son capaces de manifestar, respectivamente, altruismo, erotismo, violencia y un compromiso amoroso con su pareja.

También hay numerosas **alusiones** y **referencias explícitas** a diversos textos bíblicos, especialmente en relación con Adán y Eva, Matusalén, el Hijo Pródigo, la Crucifixión, la Epifanía y el Apocalipsis. Así, por ejemplo, en la escena de la muerte de Roy Batty podemos reconocer elementos como un clavo en la palma de su mano, la paloma que vuela al cielo en el instante de su muerte, la súbita iluminación en *chiaroscuro* de una zona del cielo, y unas lejanas campanadas en la banda sonora.

El mito de Adán y Eva es evidente cuando Deckard visita el antro donde trabaja Zhora, y se escucha en off, durante su espectáculo, que ella participa en una rutina acerca del reto de dominar o ser dominado por la serpiente mítica, que en este contexto es una serpiente artificial. Por su parte, J. F. Sebastián padece del Síndrome de Matusalén, que consiste en sufrir decrepitud acelerada, pues aunque tiene sólo 23 años, parece tener 75. Por último, el Apocalipsis es citado textualmente cuando los replicantes Roy y Leon visitan en su laboratorio al diseñador genético de ojos, anunciándole una muerte próxima en caso de que no coopere con ellos.

Además, *Blade Runner* está construida a partir de **alusiones interdiscursivas** de carácter anacrónico, es decir, como **hibridación genológica** y **pastiche posmoderno** de diversos discursos semióticos. Aquí se pueden mencionar referencias a la pintura inglesa, la arquitectura norteamericana decimonónica, la historieta de los años 30, el cine negro de los años 40, la novela de ciencia ficción de los años 50 y 60, la cultura popular de los años 70, y los ámbitos urbanos de los años 80.

Veamos esto último con un poco de detalle. La presencia de la *pintura inglesa del siglo XVIII* es evidente en la alusión a los grabados de William Hogarth sobre la vida callejera de Londres. La presencia de la *arquitectura de fines del siglo XIX y principios del siglo XX* está presente en la casa de J. F. Sebastián, que es el clásico edificio Bradbury, construido en 1893; en el departamento de Deckard, que es la residencia Ennis Brown diseñada por Frank Lloyd Wright en 1923, y en el despacho del Capitán Bryant, que es la estación Union, de Los Ángeles, construida en 1931-1939. La presencia de la *historieta de los años 30's* es evidente durante la primera entrevista que tiene Deckard con Rachel,

donde el vestuario y el peinado de ella son marcadamente estilizados, mientras la cortina baja frente al enorme ventanal como si fuera un párpado. La presencia del *film noir de los años 40's* es evidente en la presencia del detective desencantado y escéptico, y la presencia de Rachel, que es la mujer irresistible e inaccesible durante la primera mitad de la historia. La presencia de la *novela de ciencia ficción de los años 50's y 60's* es evidente en la presencia de las paradojas del tiempo y los juegos con la memoria. La *cultura popular de los 70's* está presente en detalles en el vestuario de Zhora, como la sombrilla fosforescente y el abrigo de plástico transparente. Por último, los *ámbitos urbanos de los 80's en adelante* son evidentes en la publicidad omnipresente y el desastre ecológico de naturaleza post-apocalíptica.

El beso dramático y el pastiche genérico

Blade Runner es producto de un pastiche intergenérico, donde cada uno de los géneros aludidos es subvertido en el momento en el que es fusionado con los otros.

Veamos, por ejemplo, cómo es el tratamiento de los personajes femeninos, en *Blade Runner* hay una **reformulación irónica** del mito de la *femme fatal* (propio del *film noir*), pues aquí la mujer (replicante) es simplemente humana y contradictoria. Al mismo tiempo, en esta historia también hay una **reversión paradójica** de los finales utópicos o distópicos de la ciencia ficción, pues aquí los protagonistas huyen de la ley para disfrutar de su relación de pareja. Pero esta relación, al igual que sus propias vidas, tiene fecha de caducidad.

Cada detalle parece haber sido cuidado hasta el extremo. Así, por ejemplo, el juego de ajedrez que se encuentra en la casa de Tyrell tiene connotaciones alegóricas, pues las piezas tienen forma de búhos, gárgolas, vampiros y otras criaturas estilizadas, como parte de un bestiario mítico. Es sobre este tablero donde el hijo vence al padre, como una encarnación del Hijo Pródigo.

Pero el caso de hibridación más importante está precisamente en la estructura narrativa. En *Blade Runner* hay tres planos genéricos: ciencia ficción (creación de replicantes); policiaco (el blade runner persigue a los replicantes); y romántico (es una historia de amor y heroísmo). Al final de la secuencia romántica entre Rachel y Deckard los

tres géneros se fusionan, y a su vez sus respectivas convenciones se subvierten. En particular, cuando él le dice a ella: “¡Dime que me quieres!”, esta secuencia:

a) Pertenece al género romántico. Pero en lugar de que él diga: “¡Te quiero!”, le dice a ella: “Dime que me quieres”, como una forma de lograr que ella se atreva a actuar como un ser humano y no como una replicante; eso recuerda que para los replicantes que conocen las condiciones que sustentan su memoria (como implantes que, sin embargo, producen una identidad emocional dramática debido a que tienen fecha de caducidad), más difícil que asumir las consecuencias de su ira, envidia o lujuria, son los riesgos de asumir que también son capaces de amar. Con este beso, la historia deja de ser policíaca o ciencia ficción, y se convierte en una alegoría del coraje necesario para amar, precisamente en condiciones de riesgo mortal.

b) Pertenece al género policíaco. Pero en lugar de que el perseguidor mate a su víctima, se enamora de ella; en consecuencia, después de la muerte natural de Roy Beatty, el cuarto replicante, en una secuencia con numerosas connotaciones religiosas, Deckard y Rachel serán prófugos de la ley. En ese sentido, la historia se convierte en una alegoría acerca de la relatividad de los sistemas axiológicos: bien y mal son contextuales, y pueden ser relativizados en condiciones imprevisibles para el sujeto en un contexto donde los cyborgs pueden confundirse con los humanos.

c) Pertenece a la ciencia ficción. Pero en lugar de que el hombre se vea amenazado por la tecnología, se humaniza gracias a ella, y también gracias a ella es capaz de enamorarse de quien se supone que es su enemigo mortal. *Blade Runner* es una historia de ciencia ficción aditiva, es decir, donde se presenta un mundo similar al que llamamos *real*, pero con un elemento añadido (en este caso, la existencia de un grupo de *replicantes*). Pero esta dimensión aditiva tiene como función construir una alegoría paradójica acerca de la condición humana, donde la identidad depende de la memoria personal, independientemente de que ésta sea apócrifa.

Esta secuencia es la más dramática de la película, y es también la única donde la cámara parece perder el control frío y distante que mantiene en el resto de la historia. En la medida en que aumenta la tensión entre los géneros narrativos, la música también acelera su ritmo. Y la iluminación, fuertemente expresionista, nos recuerda que estamos ante una

historia donde se equilibran los elementos expresionistas, románticos y dramáticos del cine policiaco y a la vez fantástico.

Los replicantes como facsímiles apócrifos

Esta misma naturaleza híbrida en el empleo de las convenciones genéricas es evidente en el empleo de la música, pues en diversas secuencias adquiere connotaciones genéricas. La forma más convencional es la que se presenta durante las persecuciones, donde las notas agudas de un piano eléctrico recuerdan las convenciones del cine fantástico y de ciencia ficción, caracterizado por una tensión narrativa que se agudiza en las confrontaciones entre personajes convencionales y excepcionales. La omnipresencia de los vehículos japoneses en el cielo contaminado, con sus voces metálicas de carácter publicitario, es uno de los elementos propios del expresionismo de la dimensión romántica de esta película, sumadas a las sirenas constantes, propias del film noir. En medio de estos elementos, las campanadas que escuchamos después de la muerte de Roy adquieren una connotación poética (“Mis ojos han visto cosas que ningún humano ha visto”). Otros elementos pueden incrementar, por momentos, la tensión dramática, como el sonido de los huevos hirviendo en el agua (en el departamento de J. F. Sebastián), con lo cual se crea un suspenso que anuncia una amenaza de venganza. En general, la música de la película tiene connotaciones propias del cine de aventuras, donde las lejanas trompetas no dejan de aparecer entre los sonidos de sintetizador electrónico.

¿Qué significa todo ello en relación con la naturaleza de los personajes centrales de esta historia? Si los replicantes son humanos facsímiles, también es cierto que la memoria de Rachel es implantada pero real. Esta memoria es real al ser un fragmento de la memoria de la sobrina de Tyrell, y es real al producir efectos humanos en la conducta de Rachel. En cambio, la memoria de Deckard tal vez es implantada, y tal vez es apócrifa, a menos que él se comprometa con esta memoria y sus consecuencias, como parece ocurrir en la huida final.

La hibridación de los replicantes (facsimilares) con memoria humana (original) plantea varios enigmas de orden moral. Si consideramos que la naturaleza de la memoria determina la naturaleza del replicante, tanto en el caso de Rachel como en el de Deckard se

trataría de replicantes apócrifos, lo cual es paradójico. ¿Son facsímiles apócrifos, es decir, son individuos por derecho propio, con su propia e irrepetible individualidad, en su constitución (filogenética) y en su experiencia (ontogenética)? Es decir, al asumir su memoria como propia, ¿se han vuelto replicantes sólo en apariencia, pues en el fondo son humanos con fecha de caducidad?

De ser así, entonces, podemos concluir que son simulacros posmodernos, pues son facsímiles aparentes, falsos falsos, copias de un original que –aunque ellos tengan memorias implantadas—necesariamente es inexistente, y que probablemente fueron creados a partir de la información fractal proveniente de un banco genético producido *ad hoc*.

Un sistema alegórico de palimpsestos sucesivos

En síntesis, *Blade Runner* es una **versión actualizada** del mito del Gólem y su naturaleza herética, así como una reflexión sobre la hibridación cultural y cinematográfica sobre los riesgos morales de las nuevas tecnologías. Pero es sobre todo una reflexión sobre el lugar fundamental de la memoria en la experiencia humana. Ésta es la razón por la cual la película misma hace un empleo discrecional de los arquetipos de la memoria icónica y textual del espectador.

La relación intertextual más radical que existe en una narración fantástica es la que se establece en su interior con aquello que llamamos realidad, en la medida en que esta última es, necesariamente, una construcción discursiva mediada por diversos elementos de significación cultural.

Así, *Blade Runner* es un ejemplo, en la narrativa fantástica contemporánea, de lo que se ha llamado **intertextualidad del lector** (o **intertextualidad del espectador**), y cuyos alcances se encuentran en la apuesta que hace el espectador de su propia memoria cinematográfica, literaria e intertextual.

Se puede concluir, siguiendo la lógica de la película, que hay al menos dos formas de jugar con la información. La primera de ellas es necesaria para sobrevivir, pues consiste en el empleo de la información que hace posible la comprensión del mundo y su transformación. La segunda, en cambio, es más riesgosa y compleja, pues consiste en

recordar aquello que nos parece relevante y olvidar el resto, lo cual no sólo es necesario para vivir, sino que nutre, precisamente, nuestra capacidad de soñar.

Bibliografía

- Bukatman, Scott: *Blade Runner*. BFI Modern Classics. London, British Film Institute, 1997
- Campos, Juan: *Blade Runner. Cine negro futurista*. Valencia, Midons, 1998
- Davis, Mike: *Más allá de Blade Runner. Control urbano: la ecología del miedo*. Barcelona, Virus, 2001
- Dick, Philip K.: *Blade Runner. Do Androids Dream of Electric Sheep*. New York, Ballantine Books, 1968. (Hay traducción al español: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona, Pocket Edhasa, 1981. Traducción de César Terrón)
- Doel, Marcus A. & David B. Clarke: "From Ramble City to the Screening of the Eye: *Blade Runner*, Death and Symbolic Exchange" en *The Cinematic City*. Ed. David B. Clarke. New York, Routledge, 1997, 140-167
- Gorostiza, Jorge y Ana Pérez: *Ridley Scott: Blade Runner*. Barcelona, Paidós, 2002
- Kerman, J.: *Retrofitting 'Blade Runner'. Issues on Ridley Scott's 'Blade Runner' and Philip K. Dick's 'Do Androids Dream of Electric Sheep?'* Bowling Green, Bowling Green University, 1997
- Lacey, Nick: *Blade Runner*. York Film Notes. London, Longman, Pearson, 2000
- Marzal Felici, José Javier y Salvador Rubio Marco: *Blade Runner*. Valencia, Nau Llibres / Octaedro, 1999
- Perea, Juan Miguel: "Blade Runner" en *Ridley Scott*. Madrid, Ediciones JC, 1992, 35-54
- Sammon, Paul M.: *Future Noir. The making of Blade Runner. The fascinating story behind the darkest, most influential SF film ever made*. New York, Harper Prism, 1996
- Shelley, Mary: *Frankenstein*. Traducción de Francisco Torres Oliver. Ilustrado por Philip Munch. Madrid, Ediciones SM, 1997
- Tejeda, José Luis: "Los lugares de la pluralidad" en *Reflexiones finiseculares*. Mario Alejandro Carrillo, coord. México, UAM Xochimilco, 2001, 161-182
- Varios autores: *Blade Runner*. Barcelona, Tusquets, 1988. Contiene ensayos de Guillermo Cabrera Infante, Fernando Savater, Vicente Molina Foix y otros, así como una entrevista a Ridley Scott.