

Enl@ce: Revista Venezolana de Información,
Tecnología y Conocimiento
ISSN: 1690-7515
Depósito legal pp 200402ZU1624
Año 7: No. 3, Septiembre-Diciembre 2010, pp. 45-59

Cómo citar el artículo (Normas APA):
Alfaraz, C. (2010). Discursos de lo artificial. *Blade Runner*
como representación social de la técnica. *Enl@ce Re-
vista Venezolana de Información, Tecnología y Co-
nocimiento*, 7 (3), 45-59

Discursos de lo artificial. *Blade Runner* como representación social de la técnica

*Claudio Alfaraz*¹

Resumen

Este artículo aborda el tratamiento dado a la cuestión de la tecnología en su relación con lo humano tal como es reflejado en dos obras del género de ciencia ficción: el film *Blade Runner* y la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* La película constituye la transposición cinematográfica del texto literario, y en tal sentido supone el desplazamiento de ciertos elementos, así como la supresión y puesta en relevancia de otros. Pero al mismo tiempo, entre una y otra obra es posible apreciar la variación, dentro del género, del modo en que se representan las relaciones humanas con la tecnología, que es correlativa a la modificación de la mirada social sobre la ciencia y la técnica ocurrida en la segunda mitad del siglo veinte. Este trabajo pretende poner de manifiesto la articulación de estos aspectos. Para ello, por un lado, realiza una descripción y un análisis comparativo de ambas obras y, por otro lado, repasa la noción de transposición entre soportes discursivos. En las conclusiones se remarcan los aportes que estas obras han realizado al discurso social sobre la tecnología en lo que hace a su relación con el ser humano.

Palabras clave: ciencia ficción, cine, literatura, tecnología, transposición

Recibido: 05-09-10 Aceptado: 01-11-10

¹ Licenciado en Comunicación Social. Diploma de Estudios Avanzados en Cultura y Sociedad. Doctorando en Ciencias Sociales y Humanidades. Investigador del Centro de Estudios sobre Ciencia, Desarrollo y Educación Superior – Redes (Buenos Aires, Argentina). Correo electrónico: claudioalfaraz@gmail.com

Discourses of the Artificial. *Blade Runner* as a Social Representation of Technique

Abstract

This paper discusses the treatment of the issue of technology in relation to humanity as it is addressed in two science fiction works: the film *Blade Runner* and the novel *Do Androids Dream of Electric Sheep?* The film is the cinematographic transposition of the literary work, and in this regard involves the displacement of some elements, as well as the removal and highlighting of other. But at the same time, between the two works it is possible to appreciate the variation, within the genre, of the way they represent human relationships with technology, a variation corresponding to the change of social view on science and technology in the second half of the twentieth century. This paper seeks to show the articulation of these aspects. With that aim, it describes comparatively and analyses both works, on the one hand, and it reviews the notion of transposition between discursive mediums, on the other hand. In the conclusions, the contributions of these fiction works to the social discourse of technology and its relation with human being are highlighted.

Key words: Science Fiction, Cinema, Literature, Technology, Transposition

Presentación

La ciencia ficción ha sido uno de los terrenos en los que más extensamente se ha elaborado el tema de las implicancias del desarrollo científico y tecnológico para la humanidad. Desde sus orígenes decimonónicos, en relación con los avatares sociales desencadenados por la revolución industrial, en la literatura de este género se han representado las inquietudes, ansiedades, esperanzas y temores que despierta el vivir en sociedades en las que las máquinas, en tanto rostros palpables de los cambios de la era industrial, marcaban el paso de la vida cotidiana, trastocaban radicalmente rutinas y tradiciones y abrían nuevas fronteras para la humanidad. El cine, poco después de su naci-

miento, también se inscribiría en el género: ya en 1902 Georges Méliès plasmaba en *Le voyage dans la lune* su mirada de lo que sería un viaje al satélite terrestre, inspirado en las novelas *De la tierra a la luna*, de Julio Verne, y *Los primeros hombres en la luna*, de H. G. Wells. A este hito le seguirían, por nombrar sólo algunos de los más destacados, *Frankenstein* (1910), sobre la novela de Mary Shelley y dirigida por J. Searle Dawley; *Aelita* (1924), dirigida por Yákov Protazanov sobre una novela de Alexei N. Tolstoy; y *Metrópolis* (1927), el clásico de Fritz Lang. La construcción de estas imágenes sólo adquiere sentido en un mundo en el que la técnica ocupa un lugar central (Broncano, 2009, p. 114).

Ya tempranamente en el cine de ciencia ficción se recurría a la puesta en escena de historias

surgidas en la literatura. Se trata de un tipo de operación de cambio de soporte común en otros géneros y que no sólo se da entre obras escritas y relatos cinematográficos. Buena parte de la producción cinematográfica contemporánea tiene sus raíces en obras creadas como novelas. Estas operaciones por las que un relato es trasvasado de un soporte a otro se han denominado, en la semiótica y el análisis del discurso, “transposición”. Lejos de ser una simple traducción o adaptación de contenidos, la transposición supone cambios para los relatos, los cuales al ser trasvasados adquieren nuevos rasgos, pierden otros, se reducen, se amplían, adquieren ciertos matices, borran algunos (Steimberg, 1998, p. 95). Mediante estas operaciones, que permiten que ciertos motivos y temas circulen a través de diversas formas de representación, los relatos atraviesan transformaciones que terminan por convertirlos en productos diferentes pero que, a la vez, no obstan para que se pueda identificar en ambas puntas del proceso una cierta continuidad, algo que permite algún grado de identificación entre el relato originario y el otro que resulta luego de efectuada la transposición.

En este artículo se analiza un caso de transposición desde una novela a un film de ciencia ficción: el de la película *Blade Runner* como transposición de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* El caso se ha elegido para este estudio por su representatividad, en dos sentidos. Por un lado, permite dar cuenta del modo en que la

ciencia ficción reflejó el cambio de la mirada sobre las relaciones de la humanidad con la técnica, especialmente en las últimas décadas del siglo veinte. Por otro lado, posibilita repasar algunas de las características presentes en los fenómenos transpositivos de la literatura al cine y lo que se pone en juego en esta operación. Se pretende, así, exponer cómo el pasaje de un soporte a otro comporta continuidades y alteraciones en el tratamiento de temas recurrentes para la cultura.

Variaciones sobre un relato

Dirigida por Ridley Scott y estrenada en 1982, *Blade Runner* se inspira en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick, publicada en 1969.² Por su tono distópico, sus planos cargados de oscuridad, la omnipresencia amenazante de la tecnología, la imagen de una urbe degradada surcada por personajes sin esperanza, la película suele ser considerada como el primer exponente cinematográfico del subgénero ciberpunk (Senior, 1996, p. 1). La distopía pintada por *Blade Runner* muestra la imagen de un futuro imperfecto e inhóspito para los seres humanos; como en otras ficciones hollywoodenses de la década de 1970 en adelante, se desarrollaban en la película los temas de la polución ambiental irreversible, la superpoblación y el crimen en las ciudades, el autoritarismo burocrático, la explotación económica y, en general, la puesta en cuestión

² El guión de la película estuvo a cargo de Hampton Fancher y David Peoples. Para un panorama detallado acerca de quiénes intervinieron en la realización del film, su proceso de producción y su filmación puede consultarse Bukatman (2002). En 1992 se lanzó la llamada “Versión del Director” de *Blade Runner*, en la cual Ridley Scott introdujo cambios sobre la película de 1982, a fin de adecuarla a la que había sido su idea original para el film. Es esta versión la que se tomará en consideración en el transcurso de este trabajo.

de las condiciones de la vida humana en ciudades cada vez más hipertrofiadas.

En cualquier caso, tanto *Blade Runner* como *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* comparten un planteo acerca de qué significa ser humano y cuáles son sus límites en esas condiciones extremas y regidas por lo artificial, aunque la película y la novela se inclinan por dar distintas respuestas a tales interrogantes. De manera esquemática, la trama de ambas obras podría ser resumida como sigue: en un futuro situado en algún punto no muy lejano, arriba a una ciudad de la costa oeste estadounidense (la San Francisco de 1999 en el libro, la Los Ángeles de 2019 en el film) un grupo de androides fugados de las colonias situadas en algún lugar fuera del planeta Tierra, luego de asesinar a sus amos humanos. Se trata de seis “replicantes” del modelo Nexus 6, desarrollado por la poderosa corporación capitalista Tyrell para trabajar como mano de obra esclava fuera de nuestro planeta; estos androides, los más avanzados creados hasta entonces, poseen una apariencia idéntica a la de las personas, una fuerza física considerable y, en general, un alto grado de inteligencia, y son liderados por Roy Batty (interpretado en la película por Rutger Hauer). La tarea de matarlos le es encomendada al policía retirado y cazarrecompensas (“*blade runner*”) Rick Deckard (interpretado por Harrison Ford). Se desata así una serie de alternativas que concluyen con la

aniquilación de los androides a manos de Deckard, aunque este personaje termina él mismo transformado al cabo de su misión.

Hasta aquí la breve reseña argumental del film y del libro, así como las coincidencias centrales que, a nivel de la trama, se registran entre uno y otro. La novela de Dick y la película de Scott elaboran el mismo tema, el de la tecnología vivida como una amenaza para el ser humano y como el nuevo medio ambiente artificial en el que las personas deben luchar para sobrevivir y para encontrar su condición humana. La presencia intimidante de lo artificial –el artificio, aquello no natural, lo hecho mediante un *arte*– tiene antecedentes rastreables en la tradición del Gólem del judaísmo y, más acá en el tiempo, en la historia del doctor Frankenstein, un relato de comienzos del siglo diecinueve ya signado por la inquietud acerca de los males que podrían acarrear los productos de una ciencia sin control moral. En las últimas décadas del siglo veinte, el tema se reelaboraría en la figura del ciborg, convertido en un potente icono cultural de la época, que conjuga las visiones sobre híbridos de humanos y partes mecánicas en la forma de la fusión física de carne y robótica (Clark, 2003, p. 5).³

Sin embargo, son muchas las diferencias en el tratamiento dado a estos temas en una y otra obra. Sin ánimo de brindar aquí un listado

³ En tal sentido, todos estos relatos serían elaboraciones temáticas de un *topos* general, el de la creación humana que se subleva y amenaza al propio ser humano. Un desarrollo de las nociones de *topos* y tema y de sus articulaciones se halla en Segre (1985). El autor afirma que “los *topoi* no pueden constituir el contenido de un texto, no son temas. Se puede decir, por tanto, que los *topoi* son motivos: el *topos* es el motivo codificado por la tradición cultural para ser aducido como argumento” (p. 347). Los temas, por su parte, son definidos como “aquellos elementos estereotipados que sostienen todo un texto o gran parte de él” (p. 345).

exhaustivo de ellas, se señalará que una de ellas reside en el énfasis puesto en la crítica al sistema industrial capitalista y su impronta tecnocientífica, presente de manera mucho más clara en el film que en la novela. Varias interpretaciones ven en *Blade Runner* un manifiesto contra un capitalismo insensible que ha entronizado a la razón y sus productos científicos y técnicos, sin que ello haya significado el progreso de la humanidad en materia de ética y felicidad, sino más bien todo lo contrario (Bosnak, 2001, p. 88). De acuerdo con este tipo de lecturas, se puede decir incluso que el capitalismo es el verdadero determinante de la escena del film: en esa Los Ángeles contaminada del año 2019, el estado prácticamente se ha retirado de la esfera pública y no es posible identificar una fuente de la que emane centralmente de poder. Éste, en cambio, aparece representado a través de signos visuales omnipresentes, que controlan el espacio público y así recuerdan el control real que se ejerce sobre las personas.

Una representación tal está habilitada primordialmente para la imagen filmica, y no así para el relato escrito. Ridley Scott elabora cuidadosamente sus cuadros para mostrar el ambiente futurista y hostil de la ciudad por la cual transitan sus personajes, sembrada de construcciones monumentales, mega-rascacielos, pirámides y enormes pantallas de video que continuamente difunden las publicidades de distintas corporaciones: Coca-Cola, TDK, Pan Am, RCA, Atari, todas ellas poderosas en el momento en que el film fue rodado. La Los Ángeles de *Blade Runner* es un conglomerado oscuro y lluvioso en el cual la mayoría de la población, multiétnica y empobrecida, pulula por calles

atestadas y contaminadas, en tanto que algunos pocos privilegiados pueden despegar del suelo gracias a vehículos que se desplazan entre los rascacielos en los que habitan. Aquí, nuevamente, se evidencia el poder de representación que facilita la imagen filmica: siguiendo la interpretación de la película en clave de crítica social, con esta escenificación de “lo que está arriba” y “lo que está abajo” *Blade Runner* realiza una alegoría sobre la estructura social en el capitalismo avanzado, en el cual los pobres –una clase baja mayoritaria– se desplazan a nivel del suelo, fundidos en la masa, mientras que una minoría privilegiada de clase alta vive en la cima de lujosas torres de departamentos (Best y Kellner, 2003, p. 197; McNamara, 1997, p. 429).

Pero las divergencias entre *Blade Runner* y *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* se manifiestan también a nivel de las interpretaciones que sus respectivos creadores dieron a los personajes y situaciones de sus obras. Tales diferencias llegaron incluso a generar fricciones entre Philip K. Dick y Ridley Scott. El primero, por caso, discrepaba marcadamente con la visión del director de la película acerca de los replicantes. Decía Dick al respecto (citado en Shetley y Ferguson, 2001, p. 73): “Para mí, los replicantes son deplorables. Son crueles, fríos, desalmados. No tienen empatía (...) y no se preocupan por lo que les pasa a otras criaturas. Son esencialmente entidades menos-que-humanas. Ridley [Scott], por otra parte, decía que eran más listos, más fuertes, que tenían reflejos más rápidos que los humanos. (...) Quiero decir que la actitud de Ridley divergía mucho de mi punto de vista original, dado que el tema de

mi libro es que Deckard se deshumaniza a través de la localización de los andróides”. Si bien tanto el film como la novela coinciden en que la posesión de la empatía es la clave para definir qué es lo humano, Dick hace afirmar a su personaje Rick Deckard que a los andróides no les importa lo que les pasa a otros andróides, mientras que Scott, en cambio, muestra que existe entre ellos una fuerte solidaridad, la cual contrasta claramente con el antagonismo y el aislamiento que caracterizan en el film a los seres humanos. Esta empatía que los replicantes muestran entre sí invita incluso a que los espectadores del film lleguen a identificarse con ellos, cosa que no ocurre, o al menos es poco probable que se dé, en la novela.

Las diferencias entre Dick y Scott reflejan distintas opiniones sobre el tratamiento dado a aspectos específicos de la trama pero, al mismo tiempo, remiten a dos miradas distintas respecto de lo técnico en relación con lo social, que trascienden a los propios creadores. La ciencia ficción ha reflejado las variaciones del humor social y cultural respecto de la técnica: sus visiones de lo tecnológico son informadas históricamente, en el sentido de que dan cuenta del avance de la tecnología pero también de nuestras relaciones y percepciones hacia ella (Sobchack, 2004, p. 147). En tal sentido, se puede observar en el género un viraje a partir de la segunda mitad del siglo veinte. Hasta entonces abundaba en el género la celebración acrítica del avance técnico (Van der Laan, 2010, p. 235),⁴

desde una mirada afín al positivismo, en la cual la racionalidad científica y técnica primaba sobre los aspectos sociopolíticos, éticos y emocionales (Castro, 2008, p. 168). Pero ya a finales de la década de 1960 e inicios de la de 1970, a la par que distintos movimientos sociales, políticos y culturales reclamaban que la ciencia y la tecnología revisaran sus supuestos éticos y se acercaran a las demandas de la sociedad, la mirada de la ciencia ficción sobre la tecnología se aleja de su consideración de ésta como opuesta a lo humano y lo emocional. Para fines de los setenta y comienzos de los ochenta se da un paso más allá: en varias obras se difumina la frontera entre lo biológico y la técnica, y ésta comienza a ser tratada con rasgos que la acercan a lo humano (Sobchack, 2004, p. 155). Es por eso que la novela de Dick y el film de Scott dan cuenta de una etapa de cambios en la ciencia ficción: la fría máquina comenzaba a dar paso a unos ciborgs en los que ya no era tan sencillo distinguir qué parte era humana y qué parte tecnología.

Lecturas múltiples y resignificación

A la par de una divergencia de interpretaciones, entre el autor y el director se produjo lo que el crítico francés Christian Metz (2001) definió como una “decepción del fantasma” (p. 111). Dick tenía ciertas lecturas con respecto a su obra que fueron “desconfirmadas” por la puesta en escena elegida por Scott. Quien se enfrenta a una película resul-

⁴ Obras como las de Isaac Asimov y Arthur C. Clarke pueden ser citadas en este sentido como apologías de la tecnología, si bien en el período señalado también aparecen novelas como *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley, y *1984*, de George Orwell, por nombrar sólo dos entre las que hacen hincapié en el potencial negativo de un mundo tecnologizado.

tante de la transposición de un texto literario —y esto vale tanto para el autor como para el lector— lo suele hacer con el deseo de hallar en la pantalla las imágenes que había construido a partir de la lectura del texto; en tal sentido, más que de ver una película se trataría de *volver a verla*. Pero tal como Metz lo señala, quien se encontró antes con la obra literaria “raramente recobra su película, dado que lo que se pone ante sus ojos, aquello que muestra la película del director, es ahora el fantasma de algo ajeno”, lo cual difícilmente puede resultarle agradable (pp. 111-112).

Y hay aun otro nivel de la decepción, que deriva de la existencia de cierta jerarquía social de las lecturas. Se suele asistir a las quejas de quienes ven en el pasaje de un libro al cine un empobrecimiento del texto literario; en cambio, ello por lo general no ocurre cuando la transposición se da en sentido inverso, desde lo audiovisual a la literatura.⁵ En lo fundamental, esa sensación de empobrecimiento se debe a que en el pasaje del texto escrito al cine se pierde la multiplicidad de lecturas que la literatura habilita a cada lector. Este fenómeno ha sido abordado por estudiosos de campos como el de la comunicación, el cine y la semiología; uno de ellos ha sido el argentino Oscar Steimberg (1998), quien se refiere así a sus particularidades: “Los lenguajes híbridos ponen a la vista, ante el lector de literatura, el carácter necesariamente acotado por un dispositivo técnico (...) La toma cinematográfica propone una mirada sobre el texto que no

deja el campo abierto a una recreación personal como la de la lectura literaria. Ese lector, a su manera, quiere seguir creando. Y no siempre quiere entender otra cosa” (pp. 96-97). En tal sentido, lo que *Blade Runner* propone es una relectura sobre *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* que, como ocurre en toda transposición, está marcada por la mirada —inevitablemente parcial y sesgada— de quien realiza la operación transpositiva, en este caso, el director Ridley Scott.

El quid de la cuestión reside en que cada transposición abre la opción a una resignificación del texto transpuesto. Siguiendo a Steimberg (1998), el cambio de soporte abre la posibilidad de “ensayar indagaciones en universos complejos, y detenerse en cualquiera de los niveles diferenciados en el texto por una lectura atenta. El resultado es entonces el de una desconfirmación de un automatismo de lectura centrado en el relato”, sacando a la luz posibilidades de lectura hasta entonces ignoradas e incluso, eventualmente, permitiendo la emergencia de lecturas que quiebran el metadiscurso que puede existir acerca del género o de la obra transpuesta (pp. 98-100).⁶ En muchos casos, la puesta en escena de nuevas lecturas, portadoras de sentidos renovados, conlleva verdaderas fracturas ideológicas (Steimberg, 2005, p. 39).

Volviendo a la obra que aquí se analiza, ese fue uno de los efectos generados por *Blade*

⁵ Para un panorama al respecto, véase Sánchez Noriega (2000). Especial interés reviste para nuestro análisis el señalamiento de este autor con respecto a la necesidad de no juzgar con los mismos parámetros estéticos las obras literarias y las cinematográficas: se trata de lenguajes diferentes, hecho que a veces se olvida al comparar obras en uno y otro soporte.

⁶ Ello se corrobora, retrospectivamente, cuando se considera la relevancia y la influencia que tuvo *Blade Runner* para la renovación de la ciencia ficción cinematográfica.

Runner. El trabajo realizado por Scott no pretendió respetar literalmente la novela de Dick. En cambio, apegándose a uno de los núcleos básicos de ésta –la indagación en torno a qué es lo constitutivo de la humanidad–, el director eligió poner de relieve ciertos elementos delineados en el texto, planteando preguntas provocativas dirigidas al público espectador del film, que abarcan diversos aspectos: la estructura de clases, la figura del otro, el racismo, el poder, la ética de las ciencias genéticas, etc. De allí que la película haya podido ser interpretada, en distintos niveles, de maneras diferentes a como fue leída la obra en la que se inspiró. Fredric Jameson ha señalado que la ciencia ficción ha cumplido la función de desfamiliarizarnos con respecto a nuestro presente (Jameson, 2005, p. 286): más que para brindarnos imágenes del futuro y ponernos en contacto con las novedades tecnológicas que vienen, el género ha servido para pensar nuestra relación con un presente en el cual la técnica tiene un papel central. A la luz de esta reflexión se puede entender por qué *Blade Runner* y *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, cada una en su tiempo, despertaron en sus públicos interpretaciones que se articulaban, en general, con el presente particular en el que aparecieron y, más específicamente, con las inquietudes y expectativas que despertaba la técnica en aquellos momentos.

Si los sentidos aportados por las transposiciones abren nuevas lecturas, distintas e incluso, en algunas ocasiones, divergentes con las presen-

tes en el texto original, ¿qué es lo que hace que sea posible identificar una cierta continuidad entre la obra de origen y la obra transpuesta? ¿Cuáles son los elementos que “anclan” una obra a la otra y permiten hablar de la existencia de una transposición? En lo que sigue se delinearán respuestas para estos interrogantes.

La referencia inestable

En el cambio de soporte entre uno y otro texto, que supone la transposición, se producen simultáneamente cambios que pueden afectar las operaciones constitutivas del relato.⁷ En tal sentido, el problema central de las transposiciones es la heterogeneidad de los niveles en los que se articulan los textos fuente y destino; ¿cómo es posible entonces señalar las diferencias o registrar las analogías de dos relatos contruidos sobre matrices de factura tan diversa? (Traversa, 1986, p. 85). La transposición es un fenómeno de circulación discursiva que conlleva, por un lado, una cierta “isomorfización”, esto es, equivalencias más o menos directas, y por el otro, desvíos y diferencias (ibídem, p. 91). Funciona, así, en un entramado más o menos inestable de diferencias y similitudes: si la equivalencia es una parte indispensable de la transposición –ya que es necesaria para que se dé al menos un cierto reconocimiento–, se trata siempre de una “equivalencia en fuga”. Ello quiere decir que en ciertos niveles se recurre al anclaje, mientras que en otros la transposición opera sepa-

⁷ Cabe aclarar que otros autores reservan el término “transposición” sólo para determinado tipo de operaciones. Sánchez Noriega, por ejemplo, prefiere hablar de “adaptación”, usando “transposición” para un tipo específico de adaptación (Sánchez Noriega, 2000, p. 64).

rándose del texto de origen, con lo cual puede dar paso a la construcción de sentidos muy diferentes a los que en él estaban presentes. En otras palabras, el trabajo de la transposición puede operar o bien a través de mecanismos de “verosimilización” del texto transpuesto o bien mediante mecanismos de fractura (Steimberg, 1998, p. 100). Esta segunda posibilidad, para el caso del cine puede incluso dar como resultado que se produzca una lectura diferente del texto original que actúa como fuente del tema. En ese caso, la “desverosimilización” puede funcionar a través de recursos tales como la exageración, la omisión y la puesta a la vista de los clichés funcionales del tipo de narración transpuesto.

Con todo, y por importantes que puedan ser los quiebres, sigue siendo innegable la importancia de las continuidades entre las obras transpuestas: las similitudes son relevantes para ese interjuego variable de parecidos y distinciones. No es posible abandonar ciertos esquemas narrativos de base y sus motivos característicos, a riesgo de que la transposición se vuelva ininteligible como tal (Steimberg, 2005, p. 39). Pero claro que la similitud rara vez ha de ser completamente lineal y, por esa razón, en el caso de la transposición cinematográfica suele ser necesario un rol activo del espectador para poner en juego su saber de las distintas citas que aparecen en el nuevo “texto”: a partir de los reconocimientos que pueda efectuar, queda para el espectador la tarea de reescribir o componer la obra, según pueda operar diversas lecturas y reconocimientos.

Este rol activo del espectador es habilitado de manera particular en el cine. Si en la literatura

existe un narrador construido con recursos que se hallan presentes en el lenguaje verbal, en el cine, en cambio, el narrador se constituye en base a una multiplicidad de lenguajes, tanto en el plano visual como en el sonoro. El cine incluye distintos lenguajes, de los cuales el verbal es sólo uno entre varios, lo cual lo diferencia radicalmente de la literatura, en la cual la palabra es todo. Ello supone que el narrador cinematográfico se configura a partir de una vasta complejidad (Tassara, 2001, p. 84). Paralelamente, esta variedad de recursos abre al espectador la posibilidad de una percepción ampliada, la cual se identifica con la mirada de la cámara y, en la situación de expectación cinematográfica, se sitúa en la posición del proyector. Pero a ello hay que agregar que la percepción del espectador no se limita a lo visto por la cámara, sino que incluye también los sonidos y el efecto producido por el montaje. Todos estos elementos conjugados terminan por constituir para el caso del cine una especie de “narrador macro”, originado por el efecto conjunto de las operaciones semióticas presentes en el texto (montaje, encuadre, música, iluminación, etc.) en los diversos sitios en que aparecen (Tassara, 2001, pp. 89-90). Ello contribuye a acrecentar la impresión de realidad producida por el cine, mucho mayor que la que se puede dar en otros tipos de soportes (Metz, 2001, p. 137).

El cine brinda, pues, una serie de imágenes y sonidos montados de manera tal de construir un relato con pretensiones de realidad; un arte complejo que, cuando actúa en la transposición de obras nacidas en otros soportes, pone de manifiesto toda su densidad técnica y echa mano de los elementos estilísticos desarrollados a lo largo de

su historia. En las próximas líneas se abordarán ambos aspectos con algo más de detenimiento y se verán algunas de sus formas de funcionamiento en el caso de *Blade Runner* como transposición de la novela de Philip K. Dick.

Estética sonora y visual en *Blade Runner*

El elemento visual del film incluye no sólo las imágenes, sino también: 1. las frases y diálogos escritos que puedan aparecer en pantalla y 2. los efectos ópticos, los cuales señalan una intervención directa del realizador sobre el film (Metz, 1977, p. 657). Un ejemplo del primer tipo de elementos lo constituye la introducción de *Blade Runner*, en la cual un texto, puesto en pantalla sobre un fondo negro, nos sitúa rápidamente en el contexto de espacio y tiempo (la ciudad y el año) en el que habrá de desarrollarse la acción y nos informa acerca de los hechos que dispararán la trama (la rebelión de un grupo de androides y su llegada a la Tierra desde las colonias espaciales, así como el cometido de eliminarlos por parte de las autoridades). En cuanto a los efectos ópticos, Metz centra su atención en los trucajes, los cuales, según el autor, pertenecen a la narrativa y no a la historia, esto es, al proceso de contar y no a lo contado en sí mismo. Ridley Scott utilizó en *Blade Runner* una amplia gama de estos efectos, algunos bien visibles (por ejemplo, en el inicio del film, la imagen de un ojo sobre el que se reflejan llamas ascendiendo desde distintos puntos de la ciudad, la cámara lenta con la que se muestra la eliminación de uno de los androides) y otros dispuestos para estar presentes pero ser no tan perceptibles (por ejemplo, la iluminación tenue y sombría que se usa en toda la película).

El sonido, por su parte, posee un estatus peculiar dentro del cine, el cual ha sido analizado en profundidad por el crítico Michel Chion. Las afirmaciones de este autor ubican al sonido en un escenario casi paradójico. Por un lado, lo que se oye es una especie de “además”, ya que el cine es, en lo esencial, un arte definido fundamentalmente por lo visual (Chion, 1993, p. 136). En tal sentido, para este autor, el sonido vendría a “decorar” aquello que es la real fuente de potencia y espectáculo: la imagen en pantalla, a la cual remiten los sonidos. Sin embargo, y de allí lo paradójico, el sonido posee una importancia primordial: para Chion, si la imagen es lo proyectado, el sonido es el proyector, esto es, lo que proyecta los sentidos y los valores que se sobreponen a la imagen y que hace ver en pantalla lo que quiere hacerse ver.

Ese papel central de lo sonoro fue potenciado con la llegada del sonido en formato Dolby, que permitió que además de los diálogos se pudiera también escuchar en los films un abanico de ruidos, “ensanchándose” así la pista sonora. Se creó así el llamado “supercampo”, el campo ampliado que se genera gracias al sonido multipistas: ruidos de la naturaleza, urbanos, mecánicos, rumores, etc. que envuelven el espacio visual y parecen venir de más allá de los límites de la pantalla. Con ello se instala, de manera mucho más concreta que en las películas con sonido monopista, la conciencia de que hay algo más allá de lo que se muestra en el campo, algo que lo trasciende. Complementariamente, la propia imagen termina siendo favorecida por este supercampo, que multiplica sus posibilidades y hace que los directores puedan jugar a crear mayores o menores grados de intimidad o

distanciamiento, ajustando o desacoplando imagen y sonido. Si el cine se enriqueció con estas posibilidades, la ciencia ficción cinematográfica fue uno de los géneros que mejor aprovechó esta ampliación de las opciones puestas a disposición de los directores; uno de los ejemplos que de ello trae Chion es justamente el de *Blade Runner* (Chion, 1993, pp. 142-143). Ridley Scott hizo en su película un uso generoso de los medios sonoros a su disposición: a los diálogos entre los personajes se superpone generalmente algún sonido de fondo, ya sea de motores, de la estática producida artefactos eléctricos, de pantallas de video que pueblan la ciudad, de la lluvia que cae incesantemente, de las multitudes que pululan por la urbe, etc. Todo ello está puesto al servicio de la creación de un clima que nos hace siempre presente, a la par de los avatares de la trama, la existencia de un mundo hostil marcado por las multitudes y la tecnología.

El tipo de estética visual y sonora adoptada por Scott para *Blade Runner* se nutrió de esas posibilidades técnicas disponibles a comienzos de la década de los ochenta y, al mismo tiempo, abrevó en tradiciones clásicas del cine mundial. Se ha marcado, por caso, que tanto en lo temático como en lo estético el film recurre a diversas características formales del expresionismo alemán de la década de 1920, así como a elementos narrativos del cine hollywoodense de detectives y del *film noir* de los cuarenta y cincuenta (Williams, 1988). La influencia de la tradición expresionista alemana es reconocible en la iluminación sombría y los escenarios brumosos creados por Scott; también se han señalado fuertes semejanzas entre algunas de las tomas de *Blade Runner* y las de *Metropolis* de

Fritz Lang. Por su parte, la tradición del *film noir* y de detectives da pie a la escenificación del paisaje social de la ciudad y a la caracterización de algunos de los personajes centrales. Deckard, el protagonista, se asemeja mucho a los personajes de ese tipo de films y, como varios de ellos, es también un solitario, casi un marginal, siguiendo su propio camino. Rachael, el personaje central femenino, también está inspirada en la clásica *femme noire*: usa pieles, sus labios están remarcados por lápiz labial rojo, luce un peinado de época y hombreras, etc., todo lo cual confluye para darle un aire oscuro, sensual, misterioso y ambivalente como el de muchas heroínas de aquellas películas clásicas.

Además de constituir una especie de homenaje a una parte del cine clásico, la presencia y la cita en *Blade Runner* de elementos de estas tradiciones constituye un modo de provocar la reflexión acerca del estado de la sociedad y de sus perspectivas a futuro. En ello, el film recurre a una ambivalencia que no se hallaba en la novela de Dick. Tanto el expresionismo como el cine negro y detectivesco compartían un sentido de malestar y desilusión sobre la situación social, aunque diferían en lo tocante a sus visiones del porvenir –más “esperanzada” en el primer caso, más “cínica” en el segundo-. La copresencia de ambas tradiciones en el film de Scott apunta a descolocar al espectador para que éste desarrolle una reflexión propia al respecto.

Blade Runner plantea, en suma, una estética en la que se apunta a generar la sensación de lo ambivalente y lo incierto: el propio uso de la iluminación en claroscuro a lo largo de todo el film, por caso, tiende a reforzar visualmente la sensa-

ción de incertidumbre e inseguridad, correlativa a la indagación de los protagonistas acerca de qué es lo humano y cuál es su verdadera naturaleza. Parece como si nada pudiera distinguirse con claridad en esa ciudad signada por lo tecnológico, y la niebla que cubre el paisaje urbano parece difuminar por igual los contornos de las cosas y la capacidad de discernir cuál es la diferencia entre hombres y replicantes, entre lo humano y lo artificial. En tal sentido, *Blade Runner* es representativa de lo que ocurre con otros films del género, que desde los años cincuenta se ha movido desde unas visiones en las que el límite entre lo humano y lo artificial estaba bien definido, hacia una década de 1980 en la que más que de una frontera clara o de una oposición cabe hablar de fluidez y reversibilidad entre ambos términos de la relación (Sobchack, 2004, p. 156). A partir de ello se retomará en este trabajo la indagación sobre los “lugares poderosos” del texto, esos que convocan a lectores y creadores diversos y en torno a los cuales se generan los juegos de transposición.

La humanidad en el bosque de lo artificial

El eje que organiza la trama tanto en la novela de Dick como en el film de Scott es el de la relación entre el personaje de Deckard y los androides a los que debe eliminar. Eso da pie al desarrollo del tema de fondo de ambas obras, el de la relación de lo humano con lo artificial, principalmente con aquello producido artificialmente mediante la tecnología. Ello da pie a que en ambas se cuestionen los límites de la humanidad, se ponga en tela de juicio qué puede ser considerado humano y se indague en los riesgos que nos ace-

chan en un mundo cada vez más marcado por los avances técnicos.

Es posible identificar una línea de continuidad entre la novela y la película en el hecho de que, en ambas, Deckard está en riesgo de perder su humanidad en pos de dar cumplimiento a su misión. En *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* se elabora un ejemplo de qué ocurriría si Deckard se dejara llevar por su celo profesional: el personaje de Phil Resch, otro cazador de androides, es introducido para mostrar el efecto deshumanizante producido por la entrega total a la misión. La novela aborda el tema problematizándolo: Deckard se mantiene humano, aunque su empatía se desvía hacia los androides, más que hacia otros humanos –la relación con su esposa parece más fría y distante que la que llega a entablar con Rachael, una de las replicantes; asimismo, se le despiertan fuertes contradicciones al eliminar a una androide cantante de ópera-. *Blade Runner*, en tanto, prescinde del personaje de Resch, aunque ciertamente no deja de lado el problema de la deshumanización de los seres humanos: algunos de los colegas de Deckard son pintados como más fríos y maquinales que los replicantes, mientras que el protagonista muestra dudas sobre sí mismo por sentirse más conmovido por los androides que por otros humanos.

La novela de Dick presenta la idea de la desintegración gradual pero inexorable de la Tierra luego de una guerra atómica ocurrida pocos años antes del momento en que se sitúa la acción; incluso Deckard se ve a sí mismo, a causa de su tarea como eliminador de androides, como un agente de esa destrucción, alguien que suma más escombros y desechos a un mundo que terminará por ser se-

pultado bajo la basura y el polvo. Dick describe y explica los principales efectos de esa guerra, así como las perspectivas para los infortunados que debían permanecer en el planeta sin poder migrar a las colonias espaciales. El film de Scott, en cambio, nunca menciona esa guerra, y en lugar de ello deja a la imaginación del espectador conjeturar cómo se ha llegado al estado de deterioro que se muestra en pantalla y quiénes podrían ser los beneficiados por esas publicidades que suenan constantemente prometiendo una vida mejor en las colonias.

Tanto la película como la novela podrían considerarse, asimismo, como variaciones sobre el mito de la máquina todopoderosa, el cual se emparenta estrechamente con la noción de que la ciencia y la tecnología se han desarrollado de manera autónoma y están más allá del control humano. Uno de los referentes destacados en esta línea ha sido Lewis Mumford (2003), quien en *El mito de la máquina* afirma que “con la nueva ‘megatécnica’ la minoría dominante creará una estructura uniforme y superplanetaria que lo envolverá todo (...) El hombre se convertirá en un animal pasivo, carente de propósitos y condicionado por las máquinas, cuyas funciones propias servirán para alimentar a aquellas, o bien serán limitadas y controladas para el beneficio de organizaciones colectivas y despersonalizadas” (p. 344). Obras como las que nos ocupan sirven para cuestionar las miradas pesimistas como las de Mumford. Sobre todo en *Blade Runner* se aprecia una inversión de los términos, en lo que

constituye una de las grandes novedades que aporta el film: la tecnología deja de ser alienante para convertirse en la fuente de la que surge la posibilidad de cambiar lo que parece inamovible. Deckard lo comprueba cuando el líder de los replicantes tiene en sus manos matarlo o dejarlo con vida y elige esto último;⁸ y también luego, cuando termina huyendo con Rachael, de quien se enamora.

Lo anterior corrobora lo que un crítico ha afirmado recientemente sobre la ciencia ficción: “Lo mejor de ella tiene un interés epistemológico, ontológico y ético. Estas historias se preguntan qué somos capaces de –o deberíamos o no– conocer; qué significa ser humano o ser algo que ya no es humano en el sentido en que se lo entendía anteriormente; y cómo necesitamos comportarnos o actuar a la luz de epistemologías y ontologías cambiantes” (Van der Laan, 2010, p. 237).

Conclusiones

Si bien se podrían seguir enumerando elementos de continuidad y de ruptura entre la novela y la película, bastará con remarcar que se está frente a un espesor textual (el del libro de Dick) que, a efectos de la acción transpositiva, funciona a la manera de un capital disponible para ser apropiado (en este caso, por Scott). Más allá de las múltiples variaciones entre una y otra obra, interesa aquí señalar que en la transposición de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* a

⁸ En la escena el androide expresa su empatía hacia los humanos, que poseen una auténtica vida a la que él no puede aspirar. Su fuerza emotiva radica en gran medida en que en ella se deja en claro la capacidad de los replicantes para desarrollar sentimientos y vivencias verdaderamente humanas, más aún que las de los propios hombres.

Blade Runner se puede detectar no sólo lo típico de cualquier operación de cambio de soporte, sino también el corrimiento de la mirada sobre las relaciones entre la técnica y lo humano. Es por eso que son obras representativas de dos épocas que, si bien son cercanas en el tiempo, muestran la variación de las concepciones sobre la relación entre la tecnología y la vida social: una, la novela, más reacia a admitir cualquier mezcla entre lo humano y lo artificial; la otra, la película, expresando ya la noción del ciborg, la difuminación de las fronteras de lo biológico con lo técnico y la amalgama de elementos de ambas esferas.

En este trabajo se ha indicado que ciertos elementos de la novela de Dick fueron suprimidos en el film de Scott, mientras que otros fueron potenciados en el trasvase cinematográfico. La película encamina sus recursos a mostrarnos lo artificial como un elemento inseparable del ser humano. En el cine, un soporte que cuenta con más medios para crear una ilusión de realidad, el texto se extendió en la representación de una sociedad dañada por el avance de la técnica, pero paradójicamente también más proclive a que sea la propia técnica la que actúe en íntima relación con el ser humano para cambiar esa realidad que, en principio, aparece como inalterable. Por medio de la exuberancia de lo artificial, *Blade Runner* enfoca el hecho de que el ser humano ya no puede ser entendido sin sus prótesis técnicas, que son a la vez culturales y hasta emocionales. En ese sentido, se suma a la galería de las obras de ciencia ficción que, surgidas de unas determinadas condiciones históricas y sociales, cuestionan los límites de nuestras concepciones más arraigadas acerca

de nuestra propia condición y nuestro papel en el mundo.

Como ya se dijo, la ciencia ficción no habla tanto del futuro como de su propio presente. En tal sentido, las obras escogidas en este estudio permiten observar de qué modo el género fue reflejando la aparición, en la segunda mitad del siglo veinte, de demandas por una ciencia y una tecnología atentas a aspectos no puramente positivistas, sino también sociales, ambientales, políticos, etc. Si los androides de la novela de Dick carecían de sentimientos y ello los alejaba inexorablemente de la condición humana, los replicantes de *Blade Runner*, ni totalmente máquinas ni completamente humanos, expresan tanto el corrimiento de la ciencia ficción hacia nuevas formas de representación de unos temas recurrentes, como el desplazamiento de la percepción y las reacciones de la sociedad y la cultura con respecto a la tecnología.

Bibliografía

- Best, S. y Kellner, D. (2003). The Apocalyptic Vision of Philip K. Dick. *Cultural Studies - Critical Methodologies*, Vol. 3 (2), 186-202.
- Bosnak, M. (2001). The Nocturnal Future as Alienated Existence: *Blade Runner*. *Journal of Economic and Social Research*, Vol. 3 (2), 73-97.
- Broncano, F. (2009). *La melancolía del ciborg*. Barcelona, España: Herder.
- Bukatman, S. (2002). *Blade Runner*. Londres, Reino Unido: British Film Institute.
- Castro, N. (2008). Ciencia, Tecnología y Sociedad en la literatura de ciencia ficción. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, N° 11, 165-177.

- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, España: Paidós.
- Clark, A. (2003). *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Nueva York, Estados Unidos: Oxford University Press.
- Deeley, M. (Productor) y Scott, R. (Director). (1992). *Blade Runner. La versión del director* [Película]. Burbank: Warner Bros.
- Dick, P. (2003). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Buenos Aires, Argentina: Edhasa.
- Jameson, F. (2005). Progress versus Utopia, or, Can We Imagine the Future? En F. Jameson: *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Londres, Reino Unido: Verso, 281-295.
- McNamara, K. (1997). Blade Runner's Post-Individual Worldspace. *Contemporary Literature*, XXXVIII (3), 422-446.
- Metz, C. (1977). *Trucage and the Film*. *Critical Inquiry*, Vol. 3 (14), 657-675.
- Metz, C. (2001). *El signifiante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona, España: Paidós.
- Mumford, L. (2003). Tool-Users vs. Homo Sapiens and the Megamachine. Fragmentos del prólogo de *The Myth of the Machine*, en R. Scharff y V. Dusek (eds.): *Philosophy of Technology: The Technological Condition. An Anthology*. Malden, Estados Unidos: Blackwell Publishing, 344-351.
- Sánchez Noriega, J. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, España: Paidós.
- Segre, C. (1985). *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona, España: Crítica.
- Senior, W. (1996). *Blade Runner and cyberpunk's visions of humanity*. *Film Criticism*, Vol. 21 (1), 1-12.
- Shetley, V. y Ferguson, A. (2001). Reflections in a Silver Eye: Lens and Mirror in Blade Runner. *Science Fiction Studies*, Vol. 28 (1), 66-76.
- Sobchack, V. (2004). Science Fiction Film and the Technological Imagination. En M. Sturken, D. Thomas y S. Ball-Rokeach (eds.): *Technological Visions. The Hopes and Fears that Shape New Technologies*. Filadelfia, Estados Unidos: Temple University Press, 145-158.
- Steimberg, O. (1998). *Semiótica de los medios masivos*. Buenos Aires, Argentina: Atuel.
- Steimberg, O. (2005). Las dos direcciones de la enunciación transpositiva. El cambio de rumbo en la mediatización de relatos y géneros. *Potlatch. Cuaderno de antropología y semiótica*, Año II (II), 38-45.
- Tassara, M. (2001). *El castillo de Borgonio. La producción de sentido en el cine*. Buenos Aires, Argentina: Atuel.
- Traversa, O. (1986). Carmen, la de las transposiciones. *Primer Congreso Nacional de Semiótica*, La Plata, Argentina, mimeo.
- Van Der Laan, J. (2010). Editor's Notes: Science, Technology, and Science Fiction. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 30(4), 233-239.
- Williams, D. (1988). Ideology as Dystopia: An Interpretation of Blade Runner. *International Political Science Review*, Vol. 9 (4), 381-394.