

Ministro de Educación de la Nación
Lic. Andrés Delich

Subsecretario de Educación Básica
Lic. Gustavo laies

Unidad de Recursos Didácticos
Prof. Silvia Gojman

Elaboración de guías

Autor: Prof. Pablo Erramouspe

Diseño gráfico: Griselda Flesler

Edición literaria: Cecilia Pozzo

Edición: Norma Sosa

© Unidad de Recursos Didácticos

Ministerio de Educación. Pizzurno 935

Ciudad de Buenos Aires

Hecho el depósito que establece la ley 11.723

Libro de edición argentina

Impreso en ABRN, Producciones Gráficas S.R.L.,

Buenos Aires, Argentina

Marzo de 2001. Primera edición

ISBN 950-00-0406-2

Guía de análisis de BLADE RUNNER

Ficha técnica

Blade Runner, EE.UU., 1981.

Dirección: Ridley Scott.

Contenidos

- *Persona. Identidad personal. Condición humana. Derechos.* El derecho al conocimiento y su relación con el derecho a la identidad. El significado de la experiencia y el sentido de la vida.
- *Valores y normas.* La vida como valor. Funciones de las normas, mecanismos y libertad. Automatismo y autonomía.
- *Acción moral.* Elecciones, justificaciones y excusas. Medios y fines. Motivos, intenciones y consecuencias. El imaginario moral contemporáneo a través de la ciencia-ficción.
- *Consecuencias del desarrollo técnico desde un punto de vista ético.* El cuidado del medio ambiente. Problemas de la Bioética.

Objetivos

- Relacionar significativamente contenidos referidos a la condición humana, la creación, la memoria y la identidad personal.
- Comprender la correlación entre el valor de la vida y el de la convivencia. Relacionar el cuidado del medio ambiente y la cultura de la paz.
- Desarrollar una reflexión crítica frente al imaginario moral contemporáneo.
- Distinguir, en el campo de la ciencia y desde un punto de vista ético, medios de fines.

Síntesis argumental

Las acciones de la película transcurren en un imaginario futuro (a comienzos del siglo XXI), en un paisaje urbano dominado por la alta tecnología y, simultáneamente, por la violencia y la decadencia humana. La ciencia ha avanzado hasta el punto de crear unos robots, denominados Nexus, que se confunden con los humanos. También denominados replicantes, estos robots fueron inventados por ingenieros genéticos para investigar y colonizar otros planetas. Sin embargo, se han vuelto superiores a sus propios creadores y un equipo de combate Nexus 6 ha logrado levantarse de su esclavitud mediante un sangriento motín. Aunque el castigo infringido a los replicantes sobrevivientes es la prohibición de regresar a la Tierra bajo pena de muerte, muchos de ellos se han infiltrado entre la gente. Y, como medida de represión, los humanos entrenaron brigadas policiales especiales para el reconocimiento y exterminio de los replicantes. Estos policías se llaman blades runners y su objetivo es "retirar" a los replicantes, es decir, ejecutarlos.

Actividades

1. Imaginen, a partir de los datos que encuentren en la película, cómo es la moralidad del mundo donde transcurren las acciones: ¿cómo vive la gente?, ¿cuáles son sus costumbres, sus formas de vida, sus pautas de convivencia?, ¿cómo es el medio ambiente que muestra la película?, ¿qué régimen político parece imperar?, ¿qué concepciones del bien y de la justicia consideran que se manejan en ese mundo?
2. Analicen detalladamente el paisaje donde se desarrollan las acciones. Investiguen a qué se denomina "imagen simbólica" y qué es una "alegoría" y elaboren un breve texto que contenga esos conceptos.
3. Luego, revisen el análisis realizado sobre el paisaje considerando: ¿qué puede simbolizar un paisaje lluvioso, donde nunca es de día y la luz proviene de enormes carteles luminosos, llamaradas y fa-

ros de vehículos que invaden la oscuridad?, ¿qué podría simbolizar esa oscuridad latente, con calles atestadas de gente y de vidrieras y otras desiertas y llenas de basura?, ¿y los altoparlantes cercanos a los carteles y las voces que, desde los vehículos aéreos, promocionan la emigración hacia las colonias?, ¿qué significan las habitaciones lujosas conviviendo entre ruinas, los mercados de animales artificiales y las oficinas equipadas con una tecnología sutil y compleja? Como conclusión, elaboren un texto breve.

4. Reflexionen sobre los valores que guían la experimentación científica en el mundo presentado por la película. ¿Qué problemas éticos pueden implicar los interrogatorios y los test a que son sometidos tanto humanos como replicantes?

5. Analicen detalladamente algunos personajes. ¿Qué tabla o escala de valores, qué actitud ante las normas y qué concepción de la persona pueden atribuir a personajes como Deckard, Tyrell, Rachel, León, Bryant y Roy?, ¿qué relación encuentran entre los valores de cada personaje y su pertenencia a la especie humana o a la generación de robots Nexus 6?

6. Intenten focalizar la historia que presenta la película desde el punto de vista de un personaje (Deckard, alguno de los replicantes, el capitán Bryant o Tyrell). Redacten un texto en primera persona.

7. Uno de los principales temas de la película se manifiesta en torno a las diferencias entre vida natural (humana) y vida artificial (creada por los hombres). ¿Qué diferencias básicas consideran que existen entre los humanos y los replicantes? A su vez, la muerte, como finitud de la vida y como instancia que le

otorga sentido, también es un tema asociado a esta reflexión. Piensen: ¿en qué puede consistir el problema de la muerte para los replicantes?, ¿cómo se lo podría formular?, ¿qué relación encuentran entre el tema de la muerte y los problemas de la identidad?, ¿cuál sería la diferencia con los seres humanos?

8. ¿Qué relación significativa podrían hallar entre la reacción del replicante León cuando durante el interrogatorio le mencionan la palabra “madre” y el calificativo de “padre” que utiliza Roy cuando se dirige a Tyrell? Ubiquen esas escenas y luego vincúlenlas con el sentido general de la película. Como conclusión, elaboren un texto breve.

9. Imaginen y luego describan los sentimientos de un replicante que, como Rachel, creía ser humano y luego descubre que no lo es. Ofrezcan algún tipo de fundamentación que explique los sentimientos asignados a ese personaje.

10. La trama básica de la película muestra una solapada guerra entre creadores y criaturas y desata persecuciones, miedos, fobias y un estado general de paranoia y violencia. ¿Por qué los replicantes, sobre todo los Nexus 6, se han convertido en un problema para la humanidad? Para responder, tengan en cuenta que son androides (robots o —como dice Deckard— máquinas) y que por lo tanto no son libres. Por el contrario, los replicantes poseen una conducta programada que debería hacerlos previsibles. Entonces, ¿por qué los humanos optan por eliminarlos?, ¿cuál es el delito cometido por los replicantes?, ¿por qué se los discrimina y de qué modo? Finalmente, ¿qué diferencia a los humanos de los replicantes?

II. Analicen el uso de algunas palabras clave. ¿Qué puede significar el uso de la palabra “retiro” en lugar del término “ejecución” que parecería adecuarse más a las acciones de los humanos? Investiguen, a lo largo de la historia, otros casos similares, donde el lenguaje ayuda a ocultar ciertos conceptos relacionados con decisiones morales. Organicen un intercambio oral sobre el tema.

12. Describan la moralidad de Rick Deckard y sus variaciones a medida que se desarrollan los acontecimientos. ¿Acaso se le presenta algún dilema?, ¿cuál?, ¿qué relación pueden encontrar entre la presentación de Deckard ante la replicante actriz y su posterior persecución y “ejecución”? ¿Cuáles son los motivos, los medios, los fines y las consecuencias de su conducta? ¿Cómo se presenta su relación con el capitán Bryant, con Tyrell, con Rachel y con Roy? Elaboren un texto con las conclusiones alcanzadas.

13. Poco a poco la película se convierte en una gran reflexión sobre los nefastos principios éticos que parecen haber conducido a la humanidad hasta un presente de discriminación y aniquilamiento. Interpreten y comenten, desde un punto de vista ético, el encuentro del Nexus 6 Roy con Tyrell, su creador. Teniendo en cuenta los mismos principios, analicen y comenten los aspectos morales de la lucha entre Roy y Deckard.

14. A continuación les proponemos investigar algunas obras literarias que tematizan conflictos morales profundos de la condición humana para que continúen la reflexión sobre este filme. Por ejemplo, podrán buscar el poema *¿Y ha de morir contigo?* del poeta español Antonio Machado y comparar su sentido

con el de las palabras finales de Roy o relacionar la concepción de la muerte de esta película con la que aparece en *El inmortal*, de Jorge Luis Borges.

15. Además, podrán sondear ciertos aspectos del concepto de memoria individual y su relación con la identidad personal en obras literarias como: *Cirugía psíquica de extirpación*, de Macedonio Fernández, y *Funes, el memorioso*, de J. L. Borges.

16. El replicante Roy, quien sufre con desgarró y desilusión la develación de los motivos que dieron origen a su vida al entrevistarse con su creador, es una encrucijada de interrogantes, reflexiones y sentimientos que podrían aplicarse para pensar la condición humana. Piensen en los siguientes aspectos: ¿por qué Roy vincula el miedo con la esclavitud?, ¿qué quiere decir Roy antes de morir?, ¿de qué experiencia parece querer dar testimonio?, ¿Qué podría significar, vinculado con ese tipo de experiencia, morir?

17. Comparen la película con la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, de Philip K. Dick, en la que se basa el guión cinematográfico. Señalen semejanzas y diferencias. ¿Qué tipo de valores y qué concepto del individuo humano parece manejar Philip K. Dick?, ¿acaso son similares a los que trabaja el director de la película? Fundamenten esta respuesta mediante escenas seleccionadas de la película.

18. A partir de conocer esta película, se puede planificar un pequeño ciclo de cine que continúe la reflexión sobre el tema central de la condición humana. Para ello, les recomendamos algunos filmes: *El séptimo sello* de Ingmar Bergman; *Stalker*, de Andrei Tarkovski; *El vengador del futuro*, de Paul Verhoeven; *Terminator*, de

James Cameron, y *Matrix*, de The Wachowski Brothers.

19. Sin duda, la película *Blade Runner* pertenece al género ciencia-ficción. Investiguen qué características determinan su pertenencia a este género y cuál ha sido el desarrollo y los temas sobre los que más se ha interesado este género literario y cinematográfico. Tomen como ejemplo algunas obras de autores clásicos, como Julio Verne, H. G. Wells o Ray Bradbury. Además, podrían investigar sobre otros autores no tan difundidos, como Aldiss, Ballard, Lem o Spinrad y, también, sobre la obra de autores argentinos e iberoamericanos que han incursionado significativamente en el género, como Carlos Gardini (*Primera línea, La meca de nuestros sueños*) o Adolfo Bioy Casares (*La invención de Morel*).

20. Como hemos expuesto anteriormente, un tema fundamental de esta película es la relación entre criatura y creador, tópico que tanto esta película de ficción como innumerables obras literarias abordan desde una dimensión filosófica. Comparen la tematización de la creación que ofrece *Blade Runner* con la que podrán hallar en el cuento *Las ruinas circulares*, de Jorge Luis Borges. ¿Somos creaciones de nosotros mismos o de otros?, ¿por qué nos consideramos criaturas?, ¿qué características determinan esta condición? Discutan sobre el tema y luego elaboren una pequeña reflexión escrita.

21. La película muestra una posibilidad de futuro. Inventen otras alternativas y escriban una narración de ciencia-ficción donde imaginen nuestro mundo futuro. Utilicen como base para la historia las condiciones iniciales que muestra este filme.

Relaciones entre los contenidos y los recursos audiovisuales

Una óptica diferente para el tratamiento en clase

La dirección de arte interviene en una realización cinematográfica para definir los escenarios en exteriores e interiores, su ambientación, supervisión de vestuario, artefactos o armas de todo tipo necesarias para el desarrollo de las acciones, las pautas para la construcción de escenarios u objetos virtuales (**animaciones** y efectos especiales), y en general, el diseño y la planificación coherentes para que todos estos elementos estén orientados a fortalecer la visión con la cual el director del filme narra su ficción.

En ese sentido, "Blade Runner" es una película de "época". El verosímil de su proyección "histórica" —un futuro hipotético— está fuertemente respaldado por el despliegue a lo largo del relato de ambientaciones con una carga de significación, que en algunos casos remiten a contextos cercanos a nuestro tiempo, en sociedades más o menos desarrolladas, (o al de la película, 1981), y en otros se alimentan de los propios géneros cinematográficos (el cine recicla su propia manera de construir un mundo, posible, ficcional, pero comprensible desde competencias culturales aprendidas en una sociedad concreta).

Un ejemplo, lo constituye la primera escena en el interior de la Corporación Tyrrell. La "entrevista laboral", no constituye una exageración demasiado aventurada —en cuanto a la metodología del interrogador— a la de algunas selecciones de recursos humanos, de manera especial en áreas consideradas "sensibles" o estratégicas de grandes conglomerados económicos.

La diferencia es el entorno de la ficción, la "época". Antes, hemos volado de manera virtual a través de una ciudad que remite a los mejores diseños del "comic" (la historieta) para el tratamiento de lo fantástico y de lo exótico. Luego, el giro de las paletas de un ventilador de techo (Ver analogía con la Ira. escena de "Apocalypsis Now", film analizado en esta serie) y la cámara se instala en la acción. Una entrevista de trabajo, pero en una ciudad que con sus resplandores y "arquitectura" escapa hacia adelante en el tiempo. Un personaje interrogado, León, que produce una acción desmesurada, cruel, dando inicio al relato.

Luego, la presentación del protagonista, Deckard, en la calle, que se revela abigarrada, poliforme, neblinosa, en la que a pesar de las analogías, la diversidad se manifiesta de manera extraña: vestimentas, fuegos, vehículos, actitudes, alimentos, se confunden en una ciudad cosmopolita, inidentificable, construida con un barroquismo alucinado en la que los habitantes parecen deslizarse con cierto automatismo. En esa densidad enrarecida, cargada de simbolismos, en la que predominan escaparates y letreros luminosos, que parece referir a valores degradados que escapan por los vericuetos generados por las luces y las sombras, el protagonista se presenta como un asesino. Algo anda mal en Ciudad Gótica⁽¹⁾.

La verosimilitud de todo relato audiovisual, y en especial la del recorrido escénico del protagonista, tiene mucho que ver con la construcción narrativa de esos escenarios. Su materialización, en el caso de este film de manera superlativa, con el diseño de arte. Los ambientes enrarecidos, sórdidos, con fuerte

presencia tecnológica aún en los espacios que simulan abandono o decrepitud, la desmesura de las aficiones, manías y capacidades de los personajes para "convivir" con artificios más o menos robotizados, de lo cual un buen ejemplo es la "residencia" de J.F. Sebastian en la calle Bradbury⁽²⁾, con su ascensor desvencijado y su escalera interminable y sospechosa, más la inefable presencia de los muñequitos animados - sus "amigos" -, constituyen un vasto repertorio de opciones dramáticas que la trama desarrolla con validez ejemplar.

En este último sentido, baste señalar la espectacular secuencia de la "ejecución/retiro" de Pris, en que su propia condición de "replicante" se mimetiza con los muñecos, en un espacio escénico que remite a las fantasías infantiles -los juguetes vivientes- y se convierte ante la presencia de Deckard en una atroz mutilación de lo onírico y lo fantástico a través de la violencia "legal".

Es necesario destacar la dirección de fotografía enfatizando los hallazgos del diseño de arte para lograr la ambientación requerida por las diferentes escenas. En ese sentido, la luz juega siempre como un elemento fundamental en una "ciudad" que ignora el día. En la escena previa al desenlace de Pris, la entrada y el ascenso por la escalera de Deckard, el suspenso se obtiene como efecto dramático ayudado por el abandono y soledad del lugar, pero también por el girar enloquecido de los spots en la semi penumbra, que parecen buscar a alguien o algo a quien señalar.

Por contraste, el recorrido escénico del superhéroe infalible a lo largo del relato, parece sugerir que el

amor (Rachel) y la eternidad de su hechizo sólo pueden sobrevivir evadiendo la artificialidad lumínica de los escenarios —espacios de disputa y degradación donde todo se mezcla y es imposible eludir el programa establecido— de la ciudad. El personaje es presentado en plena calle, en medio de un caos donde espera para comer y es obligado a volver a su "profesión" de "Blade Runner". Se "libera" en la escena final luego del reencuentro, viajando junto a su amante por un espacio de gran belleza paisajística donde el sol brilla a pleno.

Soñar no cuesta nada. El Narrador (¿o Hollywood?) es todopoderoso. Pero al menos parece facilista propiciar una transformación tan rotunda de un personaje (también ocurre con Roy), y de los escenarios que recorre en la conclusión del relato.

Glosario

Animación: Es un procedimiento que mediante el dibujo procesado en forma analógica o digital, permite la construcción virtual de objetos (escenarios, personajes, etc.), bidimensionales (2D) o tridimensionales (3D) sobre la pantalla de dos dimensiones, generando la ilusión de movimiento, profundidad y volumen característica del medio audiovisual.

(1) Escenario futurista en el que se desarrollan las aventuras de "Batman", clásico de la historieta cuyo protagonista es un héroe justiciero e invulnerable, luego adaptada para cine y televisión.

(2) Ray Bradbury, narrador del género de ciencia ficción, aunque su literatura de excelencia aborda más la proyección de lo fantástico sobre la condición humana, que la descripción de entornos tecnológicos futuristas.

