

**SESIÓN
CONTINUA**

HÉLICE



CINES GRUPO XATAFI



ENTRADA GRATUITA

PASE DE CRÍTICAS

**EL ANSIA
3 DÍAS**

**WATCHMEN
BRAZIL**

REFLEXIONES DE

EDUARDO LAREQUI

**SARA MARTÍN
ALEGRE**

ALFONSO MERELO

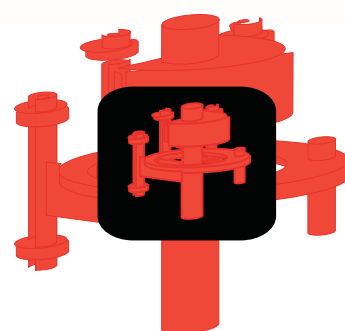
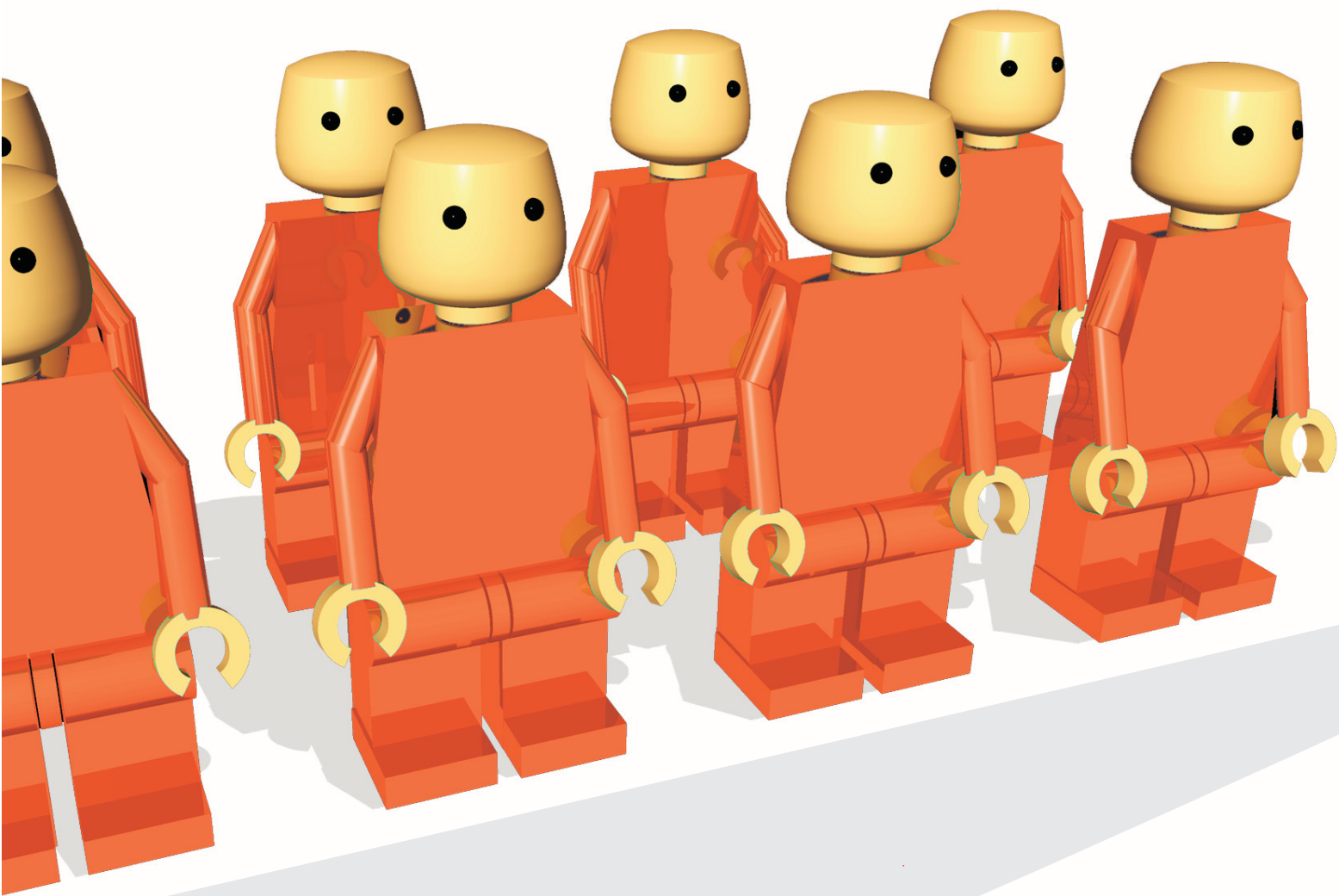
**FERNANDO ÁNGEL
MORENO**

**JOAQUÍN MORENO
ÁLAMO**

ALBERTO MURCIA

EDUARDO VAQUERIZO

15112009



tienda
cyberdark.net

<http://tienda.cyberdark.net/>
**tu librería de ciencia ficción, fantasía,
terror y misterio en internet**

Atención al cliente y pedidos por teléfono: 916428260
Horario de lunes a viernes de 10 a 14 y de 16 a 19 horas

5% de descuento permanente
Entrega en 24-48 horas (hábiles L-V) por mensajero (MRW)
Sin gastos de envío a partir de 75 €
Pago por transferencia, contra-reembolso o tarjeta

Sumario

- Reflexión **5** Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)
Alberto Murcia
- Reflexión **16** Androides deconstruidos: de ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?
a *Blade runner*
Fernando Ángel Moreno
- Reflexión **59** Roy Batty, esclavo y revolucionario. Un análisis marxista de Blade Runner
Joaquín Moreno Álamo
- Reflexión **76** Cine, arte, industria y apreciación estética
Eduardo Vaquerizo
- Crítica **81** El ansia
Fernando Ángel Moreno
- Crítica **84** 3 días
Julián Díez
- Crítica **87** Brazil
Óscar Casado Díaz
- Reflexión **90** Ultimatum a la Tierra: La evolución del cine de CF desde la perspectiva
del remake
Eduardo Larequi
- Reflexión **97** «Milenarismo» en la ficción televisiva
Alfonso Merelo
- Reflexión **100** En los amorosos brazos de Mary Shelley: Frankenstein desencadenado,
de Brian Aldiss
Sara Martín Alegre
- Doble Hélice **115** Watchmen
David Jasso y Antonio Rómar

ISSN: 1887-2905 **Revista Hélice.** Número 12, noviembre de 2009. Elaborada por la **Asociación Cultural Xatafi:** Santiago Eximeno, Juan García Heredero, Alberto García-Teresa, Natalia Garrido, Ignacio Illarregui, Fidel Insúa, Alejandro Moia, Fernando Ángel Moreno, Antonio Rómar, Natividad Sánchez, Juan Manuel Santiago, Eduardo Vaquerizo y Javier Vidiella.

Colaboradores: Elia Barceló, Gabriella Campbell, Pablo Capanna, Óscar Casado Díaz, Elena Clemente, Gabriel Díaz López, Eva Díaz Riobello, Julián Díez, Iván Fernández Balbuena, David G. Panadero, Pedro Pablo García May, Ana González-Rivas, Ignacio Illarregui Gárate, David Jasso, Santiago L. Moreno, Eduardo-Martín Larequi, Ismael Martínez Biurrun, Pablo Mazo Agüero, Alfonso Merelo, Darío Miramón, Terri Ochiagha, Steve Redwood, Ana Sánchez Hijosa, Susana Vallejo, Mariano Villarreal y Arturo Villarrubia.



Editorial

Existen diferentes lenguajes que emplean la ficción especulativa en sus narraciones: literatura, cine, teatro, ópera, televisión y cómic. Los colaboradores de *Hélice: reflexiones críticas sobre ficción especulativa* son seguidores de muchos de ellos e incluso, en algunos casos, expertos de reconocido prestigio. Por ello, hemos considerado oportuno dedicar este número especial al lenguaje audiovisual, tanto cinematográfico como televisivo. Pues, a pesar de que el cine quizá no esté en su mejor momento, contamos con excelentes muestras hoy y, sobre todo, nos encontramos en una edad de oro respecto a las series televisivas estadounidenses; un tiempo que se recordará y, sin duda, se estudiará cada vez más en años venideros. Con las series de televisión, hemos descubierto que la película no equivale a la novela como el corto al cuento, sino que el corto equivale al microrrelato, la novela al cuento y la serie —si estas equivalencias son de verdad posibles— a la novela.

Sin embargo, el cine es mucho más que una adaptación a imágenes. Las adaptaciones audiovisuales se han ganado su derecho a ser analizadas sin valoraciones jerárquicas entre ellas y sus textos literarios de origen. No todos los críticos piensan del mismo modo en este sentido y este número especial representará una buena muestra de la siempre difícil relación entre cine y literatura.

Contamos para ello con unas colaboraciones realmente interesantes. Por ejemplo, Alberto Murcia nos trae una lúcida reflexión sobre el mundo audiovisual del zombi y los desarrollos y las connotaciones que este motivo estético ofrece. En una línea más teórica, el escritor Eduardo Vaquerizo nos propone un método analítico para comprender las relaciones entre los diversos géneros cinematográficos. Dentro de la estética comparada, Eduardo Larequi profundiza en la naturaleza del *remake* cinematográfico desde el ejemplo de *Ultimátum a la Tierra*. Además, ofrecemos dos análisis exhaustivos de una misma obra: *Blade Runner*. Joaquín Moreno analiza las implicaciones ideológicas de la película, mientras que Fernando Ángel Moreno se plantea las relaciones funcionales con la novela de Philip K.

Dick. Por su parte, Alfonso Merelo reflexiona sobre la abundancia de series con temas sobrenaturales y su relación con la sociedad actual. Por si fuera poco, tenemos el placer de incluir, por primera vez en castellano, el magnífico artículo que la profesora Sara Martín publicó en la revista *Foundation* sobre las adaptaciones de *Frankenstein*.

En cuanto a las críticas, nuestros colaboradores demuestran que deberían regalarnos más a menudo sus análisis audiovisuales. Por ejemplo, contamos en este número con el análisis de Julián Díez sobre la película *3 días*, la más interesante película prospectiva del cine español. Óscar Casado Díaz, por su parte, duda sobre las virtudes de *Brazil*, el clásico de Terry Gilliam. En otro género, Fernando Ángel Moreno reivindica *El ansia* como uno de las más interesantes reflexiones sobre el vampirismo. Por último, nuestra Doble Hélice está dedicada a la polémica *Watchmen*, a cargo del ácido escritor David Jasso y Antonio Rómar.

Hemos disfrutado este número especial y esperamos que tú también lo disfrutes y que, como favor especial a cambio, no dejes ir a la sala oscura, mágica, del cine, donde nos encontramos solos, sin distracciones de ningún tipo, con una de las más espectaculares artes de todos los tiempos.

Bienvenidos a bordo

Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)

Reflexión de Alberto Murcia
Licenciado en Humanidades e investigador

Así comenzó todo

*There's a man going around taking names
And he decides who to free and who to blame
Everybody won't be treated all the same
There'll be a golden ladder reaching down
When the Man comes around
(Johnny Cash, "When the man comes around")*

Así comenzó todo. Corría el 1932 y las «*mayors*» andaban buscando nuevos monstruos. No bastaba con los que pululaban por Europa augurando una futura guerra mundial, ni con los que nacieron de la Gran Depresión. Drácula, el Hombre Lobo, Frankenstein, algún que otro fantasma, la Momia, el Hombre invisible... Todas estas películas fueron producidas entre el 1931 y el 1933. Si Krakauer tuvo tanto que decir sobre la influencia del cine y el ascenso del nazismo en su *De Caligari a Hitler* (1985) tanto o más debería decirse sobre cuándo nació toda la iconografía del cine de terror. En esta camada se encontraba *White zombie* (Victor Halperin, 1932) y un nuevo monstruo, el zombi¹. Fueros situados en Haití, lugar donde se produjo la primera revolución de los esclavos, no creo que por casualidad. Haití ha sabido cultivar una especie de atracción-repulsión ante el extranjero a través de esa religión tan personalísima que es el vudú. Parece que era cuestión de tiempo que las *mayors* americanas se encontraran con el vudú y con cierta leyenda –sin ninguna base científica, dígame lo que se diga– que atribuía al chamán (el *houngan*) la capacidad de, entre otras



Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)

Los zombis suelen ser un problema localizado y podría restablecerse el orden que había anteriormente eliminándolos o eliminando a su líder

No existe, por el momento, ningún componente químico que consiga doblegar tanto la voluntad de un ser humano

cosas, levantar a los muertos. Resulta incomprensible que eligieran a Bela Lugosi para interpretar al haitiano *houngan* en el film —aunque interpretase a un francés—, pero así de particular es el cine, sus representaciones, y las decisiones de los productores ejecutivos.

El mecanismo de creación del zombi es demasiado conocido: El pobre incauto que va a ser convertido es rociado con el famoso polvo zombi que le sumerge en un estado casi catatónico que puede ser confundido con la muerte, motivo por el cuál es enterrado; la víctima, por su parte, mantiene las funciones cerebrales pleno rendimiento. Después será rescatado por el brujo que, durante una ceremonia, le suministra el antídoto, regresando de entre los muertos; por culpa de la experiencia traumática —explicación psicoanalítica— o, más bien, por el uso de los «polvos de resurrección», su capacidad para el raciocinio ha quedado ampliamente reducida: se convierte así en un esclavo a las órdenes del *houngan*. Un zombi. Ésta es, más o menos, la explicación que del fenómeno podríamos encontrar en el libro *La serpiente y el arco iris* —de la que West Craven hizo una película en 1986— o en los programas dedicados a las ciencias ocultas tipo *Cuarto Milenio*. Desgraciadamente la científicidad de esto es tanta como en el caso del lavado de cerebro: o sea, ninguna. Y aunque éste no es el tema que estamos tratando, convendría tener en cuenta lo que se sigue de ello: no existe, por el momento, ningún componente químico que consiga doblegar tanto la voluntad de un ser humano —usando el significado vulgar de «voluntad»— como para que éste, a orden de un superior, ejecute un asesinato. Supongo que no es necesario teniendo instituciones cómo el ejército. En cualquier caso aún no se ha descubierto, si es que es posible que llegue a descubrirse, ese mágico material químico; así como aún no se ha descubierto nada que nos obligue a decir la verdad o a detectar la mentira, dígase lo que se diga. Seguirán trabajando en ello.

Hollywood no trató de entrar en disquisiciones ontológicas: aquéllos que el brujo traía a la vida eran, verdaderamente, muertos vivientes. El supuesto problema del libre albedrío quedaba fuera del asunto. Bela Lugosi envenenaba a incautos haitianos y, tras su muerte, los zombificaba, y creaba así su propia comunidad de esclavos a sus órdenes para hacerse con el control de la exótica Beaumont.

No era el primer antecedente de zombi. Ya sea con mágicas recetas o con el misterioso hipnotismo,



Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)

el cine ya se había encargado de usar estos recursos como material dramático. El famoso Cesare, esclavo de Caligari, cometía los asesinatos que su maestro creía menester y éste no podía negarse puesto que estaba bajo su hipnótico influjo. Cesare carecía de voluntad como Krakauer creyó intuir del pueblo alemán. En cierto modo es –o son– un zombi. Claro que asumir que él no es él es proponer que no es responsable de sus actos, algo que parece ser defendido en la película de Robert Wiene (1920) –cosa que en cierto modo también sucede en *M* de Fritz Lang–.

Estas ideas de gran mente que controla a las demás mentes y de la que se espera que obedezcan ciegamente las órdenes del gran líder se pueden reconocer rápidamente en cualquier totalitarismo –esto, de un modo u otro, también lo vio Krakauer–. La sociedad prácticamente perfecta para el mandatario, el sueño de cualquier megalómano, por no decir de cualquier político. Un poco más adelante hablaremos de comunismo y capitalismo.

Llamaremos «zombi antiguo» –como si esta categoría analítica tuviera algún sentido metodológico –a este tipo de zombi; a saber, muerto que «vive» gracias a otro ser que le controla y que este se convierte, a efectos prácticos, en esclavo del que le revive. Podría añadirse que se trata claramente de una anomalía con respecto al conjunto de la humanidad. Es decir, los zombis suelen ser un problema localizado y podría restablecerse el orden que había anteriormente eliminándolos o eliminando a su líder. A esta categoría correspondería las ya mencionadas *Gabinete del Doctor Caligari* o *White Zombie*, a las que añadiríamos *Yo anduve con un zombi* (1943, de Jacques Torneur) o casi cruzando la línea que generalmente se ha trazado al analizar el género de zombis está *La plaga de los zombies* (John Gilling, 1966). No son las únicas; el género ha sido mucho más prolífico de lo que en principio parece. Es posiblemente en estos devaneos entre subgéneros cuando, creo, George A. Romero se encontró con Richard Matheson; o de otro modo: la novela apocalíptica (*Soy leyenda*) se encontró con una nueva causa que desencadena el *pandemonium*. De ahí surgirá lo que llamaremos «zombi moderno».

En 1968 George A. Romero rueda *La noche de los muertos vivientes*. Lo que iba a ser, no sé si a pesar suyo –viendo su posterior carrera dudo mucho que lo lamentase–, el nuevo paradigma del género. Perfil a al «zombi moderno»: éstos ahora son moderadamente autónomos (no necesitan de un brujo que los

controle); de hecho son sumamente descontrolados y atacan a todo aquel que no sea como ellos, se presupone que para alimentarse, el único motor de su nueva existencia. Son antropófagos aunque inquietantemente no se sabe si por necesidad o mero desorden de no-muerto. Aunque no sepamos nunca con certeza qué es lo que les hace volver de la tumba, ahora pueden reproducirse: si alguien es mordido por un zombi, enferma entre terribles dolores y acaba convertido en un antropófago. Evidentemente esta nueva capacidad convierte un fenómeno local en una especie de plaga bíblica que afecta al mundo entero. Ahora ellos son la mayoría y la anomalía son los seres humanos vivos. Todo lo que conocíamos se va por el desagüe y los supervivientes deben organizarse para sobrevivir y en último término acabar con la amenaza; cosa que pronto descubren imposible. Ellos son ahora los dinosaurios en una tierra de muertos vivientes: sólo cabe sobrevivir, aunque nadie sepa para qué.

De la semilla de Romero surgieron cuatro secuelas. Aunque continúan en cierto modo a *La noche de los muertos vivientes*, parecen más bien *remakes* o, simplemente, distintas historias narradas dentro del mismo universo. Las cuatro fueron escritas y dirigidas por Romero: *El amanecer de los muertos* (1978), *El día de los muertos* (1986) y *La tierra de los muertos vivientes* (2005)². Todo lo que se pudiera hablar sobre el subgénero está ahí. Posteriormente a este subgénero, desconozco –aunque posiblemente sea por ello– si por influencia de los videojuegos³, se le conocerá como «survival horror». Romero sigue grabando películas de zombis con sus casi setenta años.

Siempre que hay algo moderno, parece inevitable que haya, después, un posmoderno. El «zombi posmoderno» lo inventa Danny Boyle con su *28 días después* (2002). Es un director que ya fue tachado de posmoderno con su posmoderna *Trainspotting* (1996). Aquí a los zombis se les llama infectados pero todos sabemos que son zombis⁴. Los zombis de Danny Boyle y todos los que le siguieron corren. Y vaya cómo corren. Son posmodernos puesto que sus creadores mamaron las películas antiguas y consideraron, dado los tiempos veloces en los que crecieron, que nadie en su sano juicio se creería ahora –o sentiría pavor– de unos zombis lentos como los de Romero. El resto era prácticamente igual: lo que les hace no-humanos se transmite por la sangre y, virus o no, pueden morir definitivamente, por norma, con el famoso tiro en la cabeza. Pocos saben lo que el cine moderno debe a Romero.



Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)

Sociedad de masas, sociedad zombi

Toca hablar sobre el capitalismo y el comunismo: el cine americano de ciencia ficción y de terror hasta prácticamente los años setenta se caracterizaron por poder ser leído –fueran o no las intenciones de sus autores– como películas que advertían del peligro comunista. Solemos ponerlas a todas en el mismo saco y es cierto que muchas de ellas ni siquiera se pueden englobar dentro de la Guerra Fría y el terror al comunismo. Pero es un hecho que la mayoría, ya sea por su contexto sociocultural, pueden leerse como alegorías del enemigo interno, el mal atómico comunista y la inminencia de un apocalipsis rojo. El mejor género para decir sin decir suele ser el fantástico. Son innumerables los ejemplos, pero todos recordamos *La invasión de los ladrones de cuerpos* de Bob Segel (1956) en las que unos alienígenas se infiltraban entre los humanos haciendo perfectas réplicas indistinguibles: la invasión estaba servida. Cito este título porque, además de lo dicho anteriormente, tuvo un *remake* homónimo en los setenta a cargo de Philip Kaufman cuya lectura anticomunista había desaparecido, más heredera de *La noche de los muertos vivientes* que de su antecesora. En ambas –la de Romero y la de Kaufman– se da el problema del sobrevivir y el de la identidad.

El zombi antiguo es comunista, el zombi moderno –o posmoderno– es capitalista. Esta afirmación casi gratuita se puede sostener si se hace un repaso considerable a la filmografía de antes y después de Romero. El Zombi antiguo es feliz en su pequeña comunidad siguiendo las órdenes de su líder para el que trabaja y sirve. No necesita consumir y se realiza mediante el trabajo, como cualquier buen camarada de *1984* de George Orwell; sólo que éstos, al no ser más que carne muerta revivida, no tienen incontrollables abscesos de libertad y la necesidad de realizar la verdadera revolución. El zombi moderno, en cambio, es el paradigma de la libertad. Básicamente puede hacer lo que le venga en gana pero, en vez de preocuparse en sublimar su libertad, enfoca sus esfuerzos en «consumir» a todos los que no son como ellos. Consecuencia de ello es la creación de nuevos prosélitos que han sido infectados por esa buena no-vida del zombi. Al no tener un yo (cartesiano o no), los zombis no se plantean el problema del exceso de consumo, ya que al infectar y, por lo tanto, crear nuevos zombis, acaban con las fuentes de su alimentación y aumentan sus filas sin preocuparse de qué será de ellos en el futuro. Los

George A. Romero en *La noche de los muertos vivientes* perfila al «zombi moderno»

Todo lo que se pudiera hablar sobre el subgénero está en Romero



Todos nosotros zombies (o del cine sobre existir)

vampiros modernos sí tienen ese problema. Conscientes de esa dificultad económica, los vampiros se cubren con un velo de falsa moral y les es muy difícil explicar al mortal del que se alimentan por qué no le van a convertir en una criatura inmortal. Y es que si el vampiro convirtiera a todos a los que le chupa la sangre no habría a quién chupársela y eso sí que es problemático (por no mencionar lo de vivir eternamente junto con alguien que acabas de conocer). Los zombies no piensan en que los bienes de hoy también han de valerles para mañana, como buenos neocapitalistas que son. No es de extrañar, por lo tanto, que las películas de zombies a partir de Romero puedan leerse como una crítica a la sociedad de consumo y, por supuesto, al capitalismo sin control que nació en los setenta y que se consolidaría en los años ochenta y del que ahora pagamos sus facturas. En *El amanecer de los muertos* de Romero, se especula por qué los zombies van al centro comercial; uno de los supervivientes contesta que es así «porque ahí pasaban una gran parte de sus vidas» y que debe ser un reflejo.

El cine de zombies es consustancial a la sociedad de masas: sería imposible haberlo imaginado en cualquier otro momento. A los zombies se les puede identificar rápidamente con el pueblo. En su acepción marxista recogería los miedos a las masas enfurecidas por parte del que cree detentar el poder; en su acepción de «sociedad» se podría interpretar como esa alienación —del capital o no— que sufriríamos⁵. Además, es un subgénero que se ha gestado por y para el cine. Aunque hay algunos ejemplos de literatura de zombies, estos ejemplos son relativamente recientes⁶. También hay escasos ejemplos en cómic. El videojuego, en cambio, ha sido tan prolífico como el cine o casi. Los zombies son un fenómeno de masas que se ha visto enmarcado dentro de espacios de diversión de masas, como es el cine, donde alcanza su máxima expresión, puesto que se trata de un terror visual basado fuertemente en imágenes virulentas e impactantes protagonizadas por necrófagos. Al contrario de otros tipos de horror, a pesar de los monstruos, como podría ser el lovecraftiano, el género de zombies parece exigir la visualidad del cine, la necesidad de que el tiempo del personaje esté necesariamente en sincronía con el del espectador para su inmersión en la situación. Actualmente se ha podido ver en la televisión británica *Dead Set* (Zeppotron, 2008) en la que la sociedad del espectáculo se encontraba con el mundo de los zombies cuando la invasión de los muertos se produce durante la emisión de uno de los progra-

El «zombi posmoderno» lo inventa Danny Boyle con su 28 días después

mas de *Gran Hermano*. Encerrados en el bunker de la casa del programa, los supervivientes ya no son observados desde el canal 24 horas pues nadie queda para verlos en el exterior.

La supervivencia si es un tema muy importante para los que tienen en mente sobrevivir aunque, repito, no sepan para qué.

Ontología

Casi todos los monstruos clásicos comparten la característica de haber muerto de un modo u otro. Claude Lecouteux realizó diversos estudios sobre los vampiros, hombres lobo, elfos, enanos, fantasmas, aparecidos y demonios en la Edad Media. En toda esta mitología subyace estructuralmente un hecho: las cosas deberían estar donde les corresponde. Lo que Lecouteux nos viene a decir en sus distintos libros es que la raíz de todos estos mitos, lo que les une, es la idea de que el muerto no vuelva. Cuando un vivo traspasa la barrera y se convierte en un muerto deja de ser el que era y su lugar ya no es de este mundo. Por lo tanto, no hay nada más antinatural que el muerto desee volver. El fantasma vengativo o que necesita de un acto que le quedó por hacer en vida para dormir en paz es algo muy moderno y consecuentemente del mundo cristiano-romano que necesitaba de aunar sus dogmas con



Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)

unas creencias de pueblos bárbaros y animistas. Antes, simplemente, volvían, sin motivo. Lecouteux recoge el siguiente relato: cuando en Escandinavia fallecía un sujeto se le separaba la cabeza del cuerpo y ésta era colocada entre las piernas del muerto, de este modo al despertar no la encontraría aunque la buscara. A continuación se abría un agujero en la pared del hogar, se le sacaba por allí y luego se volvía a tapar el agujero. De este modo el muerto pensaría que por ahí se entraba a la casa (y se quedaría fuera). Después se le enterraba en algún camposanto, a ser posible en una encrucijada para que supiera qué dirección tomar para volver. Era un intento para evitar que volviese a casa por todos los medios posibles. De hecho, el velar a un muerto, que en nuestro presente tiene una connotación de ritual de despedida es, simplemente, vigilar para que no se levante, pues su sitio no está ya con nosotros. Es por eso que vampiros, hombres lobo, aparecidos y demás provienen de la misma raíz y son odiados: porque no están donde les corresponde. Todos son la misma cosa. El muerto al hoyo y el vivo, ya se sabe.

Los zombis no piensan en que los bienes de hoy también han de valerles para mañana, como buenos neocapitalistas que son. No es de extrañar que las películas de zombis a partir de Romero puedan leerse como una crítica a la sociedad de consumo

Uno de los mejores relatos de terror que jamás se haya escrito, *La pata de mono* de W.W. Jacobs tienen este mismo miedo como fondo: el deseo de que su hijo fallecido vuelva convierte en contra-natura toda una situación que debería haber sido aceptada con natural resignación por la familia.

Debió de ser sobre los siglos XVII-XVIII cuando, junto con todas las cosas del mundo, comenzaron a diferenciarse y compartimentar para el gabinete a los distintos monstruos. Cuáles eran sus propiedades y características, existieran o no. Seguimos haciéndolo: en todas las películas de terror por norma general siguen explicándonos las normas que subyacen al monstruo. Hemos creado una ontología de cada uno de estos seres ficticios otorgándoles o no autonomía o autoridad. Aunque aparentemente trivial, no es lo mismo un vampiro que un zombi, como no ha sido lo mismo ser un trabajador a tiempo completo en Vietnam y un trabajador hombre blanco en la Europa Occidental. Siempre ha habido categorías y si hay una aristocracia entre los monstruos clásicos residiría en los vampiros. Nuestra recreación del mito vampírico les ha otorgado autoridad y los ha convertido en adictos y, tangencialmente, en monstruos.

Un vampiro postmoderno puede reconvertirse ya que éste conserva todas sus funciones mentales a pleno rendimiento. Recuerda quién es –de hecho no paran de recordar quiénes eran– y su no-vida parece una simple continuación de su vida, sólo que con los problemas que ser un vampiro conlleva, como es el de no poder salir de día o tener que beber sangre, que es el principal problema para la sociedad que se puede sentirse amenazada por ello. Nada hay que impida que no pueda reconducirse o ser reconducido: si bebe sangre humana es por su condición de vicioso que podría tratar de dejar o dirigirla hacia, por ejemplo, animales. El vampiro es un drogadicto –*El ansia* (Scott, 1983) o *The Addiction* (Ferrara, 1995)– solitario y atormentado que echa de menos su vida anterior y pretende no perder su humanidad –*Entrevista con el vampiro* (Jordan, 1994)–. Ahora bien, no todos los vampiros asumen su rol postmoderno de sufridor en silencio que vaga por las noches de ciudades tan postrománticas como Vancouver y los hay malvados que pretenden ser los amos de los humanos (su rebaño). Afortunadamente hay vampiros «buenos» que recondujeron su ira contra los de su propia especie –*Blade* (Norrington, 1998)– que los eliminan para que el mundo no se sumerja en una anarquía vampírica. Podría decirse que los vampiros se debaten constantemente entre



Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)

la duda de exterminarnos a todos o tratar de convivir pacíficamente –*True Blood* (HBO, 2008). El debate se extiende a los humanos que tienen que dilucidar si retirarles o no la autonomía. En la mayoría de los casos el vampiro colaborador y que se adecua a las normas sociales es aceptado –con mayor o menor reparo– y se le puede considerar un miembro más de la comunidad. Son lo más parecido a ser humanos; es más, son un monstruo demasiado apetecible. Tienen poderes sobrehumanos y, además, el don de la inmortalidad por el pequeño precio de no poder salir de día⁷. No resulta fácil arrebatárles la autoridad, pues siempre existe esa posibilidad de redención que obviamente no poseía el *Nosferatu* de Murnau⁸ (1922) ni el *Drácula* de Browning (1931) y que nunca poseerá ningún zombi.

En *El día de los muertos* hay un intento de socializar a un zombi al modo conductista. Aunque el doctor que lo intenta consigue ciertos progresos el método no acaba de funcionar. Ser zombi es un camino solo de ida. Los hombres-lobo, por ejemplo, no sufren de esa condición; o por lo menos a tiempo parcial. La mitología del hombre-lobo, asociada siempre a la brujería o a la maldición en general, está claramente enfocada como una enfermedad. El sujeto no tiene autoridad ninguna en el momento que el lobo toma el control, que puede ser aprovechado por los demás para tratar de pararle los pies. El terreno de debate está bien claro: si se cura la enfermedad el paciente puede volver entre nosotros sin problema. Si no es posible curarle deberíamos poder meterlo en una jaula hasta que se le pase. Sólo los intolerantes no podrían ver al hombre que sufre de este mal. Se convierte al hombre-lobo en una figura trágica que trata de recuperar su humanidad o de no poner en peligro a los demás con su transformación, como sucede en *Un hombre lobo americano en Londres* (Landis, 1981).

«No dejes que me convierta en uno de ellos»

No importan tanto las discusiones sobre si es viable o no un escenario zombi. Es decir, no me interesan tanto los supuestos problemas que desde la filosofía se han planteado teniendo como sujeto de estudio una mente zombificada. Este artículo trata de abordar cómo se los ha imaginado desde distintas formas de representación. Dicho esto, planteemos ahora el problema de cuándo se deja de ser humano. Con ello no estamos haciendo otra cosa que dar otra perspectiva de ciencia ficción a esos «puzzle cases» de Parfit. Hay un estado inicial

que pudiéramos considerar ser yo y un estado final no-yo en el que soy el monstruo. Si soy humano no soy vampiro, si soy humano no soy zombi, etcétera. Delimitar esta frontera es fundamental dentro del género y suele solucionarse tajantemente con un «ya no es él», de tal modo que pueda ser eliminado. ¿Pero cuándo no se es?

En esta cuestión deberíamos entender a Parfit siempre en términos sobre imputabilidad o no. Ahí es donde la identidad ha de importar. Sobre todo para aquéllos que han de ratificar si lo que están juzgando es o no lo que era y, en caso de que no lo sea, se le puede juzgar sumárisimamente y ejecutarlo. Pues el tema de la pena de muerte no se pone nunca en duda en este tipo de films ya que al afirmar que «aquel ya no es el que era» no sólo se alega que se ha producido un cambio temporal en donde se cree que no ha habido una continuidad físico-mental del sujeto, sino que este cambio le ha transformado irremediamente en una especie de animal sin agencia (un cambio, además, irreversible). Si creyésemos en un ego cartesiano, aunque hubiese continuidad física el zombi no sería la persona que era. Si no creemos en estos egos no está tan claro, pues se acepta la continuidad corporal y el zombi es físicamente el mismo un minuto antes

El cine de zombis es
consustancial a la sociedad
de masas: sería imposible
haberlo imaginado en
cualquier otro momento



Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)

de convertirse y además resulta imposible delimitar cuántas células zombi son necesarias para pasar de una categoría a otra. Dice Parfit: «Podríamos necesitar, para propósitos legales, dar respuesta a tales cuestiones (...) pero éstas no son respuestas a cuestiones conceptuales; son meras decisiones». Es necesario decidir si aquéllo es o no humano, si posee autoridad o autonomía, ya que si determinamos que no poseen nada de esto puede ser tranquilamente eliminado. Así, el que mata a un zombi no es un asesino como el que mata en la guerra tampoco lo sería.

Harry Frankfurt defiende que se puede ser libre aunque se esté determinado. O ser no-autónomo aunque se haga lo que se desee. Lo importante para la autonomía son las actitudes de segundo orden (deseos sobre deseos). Desde esta perspectiva el zombi moderno, como se comentó, sería el paradigma de esta libertad, pero como no tendrían esos deseos sobre deseos estos serían completamente no-autónomos. Pero aunque acabáramos admitiendo su autonomía seguramente retiraríamos su autoridad.

Una de las claves del género es, precisamente, el retirar toda autoridad de aquéllos que están zombificados. El universo zombi tiene mucho del imaginario del colonialismo. Se está autorizado a asesinar a un zombi por el mismo motivo que por el que se podía asesinar a un negro en el Congo del Rey Leopoldo; porque no eran seres humanos, eran otra cosa. Y quién dice los africanos puede decir los chinos, los japoneses, los indios americanos o los de la India y así *ad infinitum*. Siempre que el ser humano ha querido eliminar (o utilizar) impunemente algo que se le ha cruzado en el camino debe quitarle la autoridad o privarle de autonomía. De este modo cualquier atrocidad que se puedan cometer contra ellos quedará impune.

En las películas de zombis damos por sentado que estos seres son carcasas vacías de los que antes fueron humanos. Es por esto que podemos acabar con ellos; el mecanismo, como se puede apreciar es similar al esgrimido cuando se quiere acabar con una etnia. Con el zombi, además, se posee cierta carta blanca para poder dar rienda suelta a cualquier instinto asesino que se guarde profundamente con el añadido de no tener por qué sentir remordimiento. Ni siquiera matar a un zombi es como matar a un animal de compañía. A éstos se les presupone cierta autonomía que constantemente les otorgamos. Ponemos a los zombis que son más parecidos a nosotros por debajo de los gatos en supuesta escala

de autonomía. Se puede matar a todo aquel que se desee —siempre que sea zombi— sin el mayor problema, ¡incluso a los famosos!

El terror más profundo en el cine de zombis no está tanto en morir devorado tanto como en ser uno de ellos y perder aquello que se presupone nos hace humanos, aunque desconozcamos qué es exactamente o si lo hay.

Cine sobre existir

El cine de zombis no es un cine existencialista; no plantea, en principio, preguntas relacionadas sobre lo que es ser ni sobre la existencia. Habitualmente, además, el cine existencialista es, ante todo, reflexivo, y trata el tema desde pequeños dramas particulares. Es decir, las preguntas sobre la existencia surgen cuando —en la representación, insisto— no hay que preocuparse por seguir existiendo. Pero en el cine de zombis moderno los personajes son arrojados ahí, a un mundo nuevo sin reglas, en el que ellos son la minoría que trata de seguir con vida. En *28 días después*, el protagonista despierta sobre una cama de hospital, desnudo, entubado, con sus fluidos corriendo descontrolados, un mes después de que la infección haya hecho estragos en todo el Reino Unido. Nace en un mundo devastado del que sólo quedan vagos recuerdos, que se rige por nuevas y desconocidas (o desconcertantes) reglas, en donde lo único importante parece ser seguir adelante. Caminar aunque no se sepa hacia qué. Buscando a alguien que le dé una respuesta de qué está haciendo ahí. Un cine sobre existir.

El problema sartriano del suicidio no se da o no se contempla salvo contadas excepciones. La propia sinergia de los acontecimientos obliga en cierto modo a los personajes a ir siempre hacia delante, a actuar, a no abocarse a esa nada que los rodea. Ante tanta desesperación parece apropiado que los supervivientes trataran de quitarse la vida; pero, en general, es justo lo contrario: pese a que lo hayan perdido todo, la vida sigue. En cierto modo sí que se crea cierto espacio de reflexión sobre el mañana y sobre el mundo que han tenido que abandonar.

Si se las compara con otras películas de terror, se podría argumentar que en todas se trata de sobrevivir. Bien, aunque en cierto modo esto es cierto, creo que en el género de zombis el tema es *la supervivencia*, mientras que cuando alguien huye de Jason en *Viernes 13* o de Freddy en *Pesadilla en Elm Street* o de un asesino en serie, vampiro, etcétera, de lo que se trata es de sobrevivir. Si lo consigue —habi-



Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)

tualmente acabando con la amenaza del cazador—se restablecerá el orden anterior y asunto cerrado. Su estructura como film es muy distinta: no hay un desenlace en el que el problema se solucione, como mucho se puede huir o esconderse en algún lugar para tratar de seguir viviendo hasta que la muerte les alcance. Sobrevivir. No hay modo de cerrar el asunto y el orden que se había considerado hasta ese momento como natural ya no lo es. Los que van a heredar la tierra no son unos advenedizos de otro planeta, sino otros sin autoridad. Los supervivientes de un apocalipsis zombi son lo más parecido a un héroe nihilista. El universo zombi es resbaladizo y está moralmente embarrado: es difícil seguir adelante sin mancharte hasta las cejas. Cada interacción con el otro se convierte en un desafío moral de creación de nuevas reglas de interacción y convivencia y cómo ejercerlas. Se descubre que la violencia como modo de dominación no es pertinente en todos los casos. *El amanecer de los muertos* de Snyder (2004) es bastante representativo de cómo se erige como guía del grupo un vendedor de televisores frente a otros más acostumbrados al uso de la violencia para conseguir sus fines como un policía, un *gansta* o los miembros de seguridad del centro comercial. Las roles sociales se diluyen en un sinsentido al que se le pretende dar forma; las categorías sociales dejan de tener una importancia primordial.

Aunque con muchas similitudes con el género de catástrofes o del día de mañana, el universo del zombi moderno tiene más que ver con los géneros post-apocalípticos. *El amanecer de los muertos* se parece más a *Mad Max* (Miller, G. 1979) o *La carretera* (la novela de McCarthy publicada en 2007), incluso al *western*, que a *El día después de mañana* (Emmerich, 2004), más propio del cine llamado «de catástrofes». Es apreciable de nuevo la diferencia entre supervivencia y «sobrevivencia». En este tipo de cine la situación que desencadena la catástrofe, por muy irreversible que sea, permite a los personajes dos cosas: superarse y aprender. Esto implica que el que no sobrevive es, por norma general un miserable que no supo aprender o un mártir que dejó su vida por el bien común (como el bueno de Bruce Willis en *Armageddon* de Bay, de 1998). Pueden leerse estos films como un darwinismo social en el que los más aptos son, no los que sobreviven, sino los que deben sobrevivir; como si todo aquello respondiese a un plan de quién merece o no morir. Un plan que se cimenta sobre la moralidad hegemónica del momento. Es por ello que las películas de

La propia sinergia de los acontecimientos obliga en cierto modo a los personajes a ir siempre hacia delante, a actuar, a no abocarse a esa nada que los rodea



Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)

catástrofes siempre tienen culpables a los que cargarles el muerto y gurús que advierten de lo que va a ocurrir siendo desoídos. Parece que la catástrofe es un obstáculo que alguien les pone a los personajes para que lo superen, aprendiendo durante el trayecto ciertas cosas que poco o nada tienen que ver con el problema: sobre la amistad, la familia, el amor, la hermandad, la humanidad, el altruismo, etcétera. Estos valores, además, les ayudan a sobrevivir contra los advenedizos que mueren debido a su inmoralidad, a los que este apocalipsis se lleva. Aunque ambos géneros están enraizados en los mitos escatológicos cristianos es en las películas de catástrofes donde se puede apreciar con más claridad el fenómeno de los elegidos frente a todos los demás, en general, pecadores (por muy secular que la obra pretenda ser); En donde hay verdaderos mártires y se puede pensar que Dios castiga a los que más ama, siendo los «sobrevivientes» una suerte de Job.

En el género de zombis todo sacrificio se entiende como una victoria menor en una gran batalla: entregar mi tiempo hace que los demás obtengan algo más para ellos; aunque los personajes se sientan en deuda saben que ese sacrificio forma parte de estas nuevas reglas del juego. De hecho habitualmente no se sacrifican, es que no les queda más remedio. En el cine de catástrofes el que se inmola (ha de ser voluntariamente), aparte de alcanzar el cielo, redime a toda la humanidad, y ésta debe sentirse deudora del sacrificio. Durante los días posteriores al 11-S pudimos oír demasiadas declaraciones en este sentido refiriéndose a los bomberos que entraron en el World Trade Center.

La pregunta sigue en el aire: ¿existir para qué si nada queda en pie? No tengo respuesta, como tampoco tengo respuesta a para qué existo. A los personajes solo parece quedarles el impulso de ir hacia delante o, mejor, de no dejarse morir. No se sabe muy bien por qué y para ello se marcan algún tipo de objetivo como aguantar en algún lugar escondidos a que pare la tormenta. Pero saben que la tormenta no parará jamás. Es por ello que en toda película del día de mañana sobrevuela el éxodo hacia tierra prometida, la búsqueda del paraíso terrenal en dónde comenzará una nueva forma de civilización. Ese lugar se encuentra siempre más allá de donde puede llegarse (aludo nuevamente a *La carretera* de Mc Carthy) o generalmente en una isla que haya quedado aislada durante el apocalipsis zombi. Un lugar donde fluiría el maná y confortablemente seguir existiendo ya que la convivencia

con el otro resulta imposible –*El día de los trífidos*, Wyndham, de 2007–. Conforme han ido transcurriendo los años hemos ido pasando de acabar con la amenaza en apariencia –*La noche de los muertos vivientes* de Romero– al horror de no haber paraíso y de una inevitable muerte en donde no quede nadie para vernos –*Dead Set*–. Resulta nuestro tiempo complicado para la esperanza y prevalece más que nunca el miedo al otro, opaco e inescrutable.

Si el zombi es un problema para la supervivencia en el medio, no deja de ser menos problemático, a pesar de la nueva situación, el hombre, el superviviente. El enfrentamiento sigue siendo inevitable en un momento en el que la colaboración parece ser el único modo de seguir adelante. Si algo pretende enseñar este tipo de películas es que la colaboración se convierte en algo fundamental para la «sobrevivencia» a largo plazo y pretenden castigar el individualismo esencialmente egoísta; nos dicen que en caso de que debamos ser salvados deberíamos salvarnos todos, independientemente de nuestro pasado, no solo unos elegidos. Si otra cosa pudiera enseñar estos films sería que en tiempos de crisis los viejos modelos dejan de tener sentido y hay que, para empezar, reinventar el mundo. ●

Filmografía

- M. Bay, *Armageddon* (1998).
- D. Boyle, *28 días después* (2002).
- T. Browning, *Drácula* (1931).
- W. Craven, *La serpiente y el arco iris* (1986).
- R. Emmerich, *Independence Day* (1996).
- A. Ferrara, *The Addiction* (1995).
- J. Gilling, *La plaga de los zombis* (1966).
- V. Halperin, *White zombie* (1932)
- N. Jordan, *Entrevista con el vampiro* (1994).
- J. Landis, *Un hombre lobo americano en Londres* (1981).
- F. Lang, *M, el vampiro de Dusseldorf* (1931).



Todos nosotros zombis (o del cine sobre existir)

G. Miller, *Mad Max: El guerrero de la carretera* (1979).

F. Murnau, *Nosferatu* (1922).

S. Norrington, *Blade* (1998).

B. Segel, *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956).

T. Scott, *El ansia* (1983).

Z. Snyder, *El amanecer de los muertos* (2004).

J. Torneur, *Yo anduve con un zombi* (1943).

G. A. Romero, *La noche de los muertos vivientes* (1968).

El amanecer de los muertos (1978).

El día de los muertos (1985).

La tierra de los muertos vivientes (2005).

E. Wright, *Zombies party (una noche... de muerte)* (2004).

Series de televisión

True Blood (HBO, 2008).

Moonlight (Silver Pictures, Warner Bros., 2007).

Dead Set (Zeppotron, 2008).

Bibliografía

H. Rankfurt, *La importancia de lo que nos preocupa*, Madrid, Katz Editores, 2006.

W.W. Jacobs, *La pata de mono y otros relatos*, Madrid, Valdemar, 2008.

S. Krakauer, *De Caligari a Hitler*, Barcelona, Paidós, 1985.

C. Lecouteux, *Fantasma y aparecidos en la Edad media*, Mallorca, José J. De Olañeta, 1999.

D. Parfit, *Razones y Personas*, Madrid, Visor, 2005.

C. Mc Carthy, *La carretera*, Barcelona, Mondadori, 2007.

J. Wyndham, *El día de los trífidos*, Barcelona: Minotauro, 2007.

Notas

1. Usaré el término Zombi en lugar de la versión anglosajona del nombre (es decir, zombie).

2. Se podría añadir la reciente *Diary of the Dead* y un proyecto en curso "...of dead" del propio Romero, pero básicamente esa es la cuatrilogía a tener en cuenta.

3. Concretamente me refiero al videojuego *Resident Evil*, de Capcom, que bebía de toda la mitología de Romero y que de la que hay toda una popular saga.

4. La gran diferencia en este caso sería que atacan porque sí; no les mueve ningún impulso antropófago.

5. Especialmente revelador al respecto son los títulos de crédito de *Shaun of the dead* (Wright, E., 2004). Véase el tercer minuto de «<http://www.youtube.com/watch?v=a4rV7RUVdg0>».

6. Las novelas de Max Brooks –hijo de Mel Brooks– *The Zombie Survival Guide* (2007) y *World-WarZ* (en imprenta) son muestra de ello.

7. Y eso según quién haya confeccionado las reglas del mito. En la *hiperkistch* serie de televisión *Moonlight* (Silver Pictures, Warner Bros., 2007), los vampiros pueden salir de día si se ponen gafas de sol o se tapan la cara para que no les dé de lleno. Sin comentarios.

8. Qué parece más un reflejo freudiano que un terror específico.

Androides deconstruidos: de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* a *Blade runner*

Reflexión de Fernando Ángel Moreno
Profesor de Teoría de la Literatura

«Nuestros cuentos imaginarios extraen
de la realidad su sustancia»
(Hans Christian Andersen)

Plantearse un estudio comparativo siempre supone un encuentro. Supone acercar posturas entre diferentes obras, entre artes diferentes e incluso entre diferentes disciplinas. Pero ese encuentro no siempre resulta conciliador, y el conflicto y las conclusiones extraíbles del mismo parecen el fruto más enriquecedor de las actividades comparatistas. Los objetos comparados revelan siempre enfrentamientos entre autores coetáneos o de diferentes épocas, inevitablemente; quizá se deba a la célebre «angustia de las influencias» proclamada por Harold Bloom, por la cual un autor pretende superar al autor admirado y es capaz de retomar elementos de éste último redefiniendo, adaptando, enriqueciéndose con ellos.

Por otro lado, diferentes artes pugnan por expresar de la mejor manera el tema, los personajes, las ideas; sus naturalezas diferentes parecen un esfuerzo titánico en las grandes obras por demostrar qué medios alcanzan las más altas cumbres poéticas. Dicho esfuerzo resulta ser una falacia inútil, el hombre culto sabe disfrutar por igual y encontrar las verdades estéticas en cine, literatura, ópera, escultura, pintura, arquitectura... sin pararse a entrar en consideraciones jerárquicas improcedentes. Pero la lucha por expresar «mejor» el mundo donde vive Rick Deckard –el protagonista de nuestras dos obras– se antoja como un inevitable desencuentro en el que palabra e imagen pugnan por la poeticidad con armas muy diferentes.



Androides deconstruidos

Todos estos problemas se acentúan cuando una obra pretende ser adaptación expresa de otra anterior. En base a esta cuestión, Linda Seger habla continuamente de respetar el espíritu de la obra inicial. Pero ¿es esto tan sencillo para un director cinematográfico?

En estos tres primeros párrafos, no menos correctos o fundamentales por obvios, se encuentran mis inquietudes a la hora de afrontar el análisis conjunto, comparado, de dos obras tan distintas como la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* y el largometraje *Blade runner*. Y quiero volver a esta idea del encuentro, porque pese a lo conflictivo que pueda resultar (y en este estudio será, como veremos, muy conflictivo), en él reside la esencia de mis opiniones sobre cualquier actividad comparatista. Porque nunca debemos dejar de preguntarnos: ¿por qué perder el tiempo en comparar dos obras? Nunca me hago suficientemente esta pregunta. ¿Por qué no leerlas sencillamente y evitar simetrías y asimetrías? La respuesta aparece, a mi modo de ver, con contundencia: porque podemos plantearlo de un modo enriquecedor, en vez de estudiarlas desde el desencuentro. Podemos realizar una deconstrucción de ambas, fundiéndolas.

En la novela, Deckard forma parte de esa sociedad alienada y no se para a pensar en todo ello

De este modo, podemos afirmar que *Blade runner* podría no acabar en sí misma, ni *El gatopardo* podría ser sólo la película o sólo la novela. Y de este modo una obra nos aclara y nos enriquece aspectos de su hermanastra. Las obras comparadas pueden terminar siendo una misma idea expresada por medio de la unicidad formal que representan sus dos realizaciones. Por esto hablo de encuentro, porque si ese «espíritu» del que habla Seger, esa «forma interior», une las creaciones, las diferencias con que es tratado nos enriquecen en nuestra visión en torno a él, como los sonetos de Quevedo y de Garcilaso nos acercan al amor desde sus diferentes realidades.

Pues bien, todo este estudio se basará en acercarnos a un mismo espíritu, el que ha motivado a tres autores: Philip K. Dick (autor de la novela), David Webb Peoples (como representante de la autoría del guión) y Ridley Scott (director de la película) a encontrarse y distanciarse.

El análisis habrá de funcionar hacia ese encuentro de ambas obras. Analizando lo que las une, hallaremos lo que buscan como un todo único y, al mismo tiempo, sus diferencias nos descubrirán diversos aspectos de ese tema nuclear.

La medida en que los autores cinematográficos se distancien del tema nuclear de la novela será por todo lo dicho tan importante como la manera en que pretendan acercarse de maneras muy diferentes al tema mencionado. Haremos comparatismo cuando consigamos dialéctica.

La adaptación se muestra más compleja, quizá, al saber que el autor de la novela y el director de la película colaboraron estrechamente en todo el proceso cinematográfico. No implica esto un acercamiento radical (como veremos), sino que por el contrario parece que se buscó ir más allá en la profundización de los aspectos más centrales de la novela creando dos unidades con personalidades propia, independientes, pero complementarias. Fuera o no la intención de los autores, voy a contemplarlo desde ese punto de vista, porque me parece muy interesante.

Respecto a la metodología, plantearé una profundización inicial en cada elemento por separado. Por ejemplo, la psicología del protagonista. Esto se hará de manera independiente para cada obra. A continuación estudiaré los puntos comunes y los divergentes para extraer una conclusión concreta acerca de ese aspecto. Diversas conclusiones nos comunicarán ciertos datos referentes a elementos mayores. Por ejemplo: psicología, función y relacio-



Androides deconstruidos

nes interpersonales de Deckard nos aportarán una hipótesis acerca de este personaje. La puesta en común de datos referentes a varios personajes habrá de relacionarse con las conclusiones extraídas de un estudio similar referente a cada uno de los restantes elementos: música, estructuras, espacios... Una vez clasificadas, examinadas y comparadas todas las conclusiones, tendríamos que estar en condiciones de extraer, clarificar y analizar los verdaderos protagonistas de este estudio: las obras como dos entidades cercanas y diferentes.

Con suerte, a lo largo del recorrido habremos descubierto mecanismos inherentes a las dos artes, plasmados en ambas obras, y habremos observado aspectos insólitos de creación y recepción que enriquezcan aquello que Hans Robert Jauss defendía como máxima meta de la creación y de la observación artística: el disfrute de nuestra propia experiencia estética.

1. El cine prospectivo. Las distintas versiones

En la actualidad, las fronteras entre el género de aventuras y el prospectivo se encuentran menos claras en cine que en literatura. En el séptimo arte cualquier argumento, sea de terror (*Alien, el octavo pasajero*), de intriga policiaca (*Atmósfera cero*), de aventuras (*Flash Gordon*) o de catástrofes (*Independence day*) puede considerarse prospectivas con muy escaso rigor. De aceptarse estas películas dentro de lo prospectivo, las características inherentes al género se reducirían básicamente a tres: salida de los personajes al espacio exterior, presencia de criaturas extraterrestres o presencia de una sociedad del futuro (o la aparición de adelantos tecnológicos propios de una sociedad más avanzada que la del autor). Ni siquiera sería necesario que se dieran los tres elementos al mismo tiempo.

Este alejamiento de las reglas más específicas de la literatura prospectiva se debe sin duda al éxito comercial de la saga de *Star Wars*; seis películas de difícil clasificación a causa de los numerosos elementos de distintos géneros que se funden en su creación (novela de caballerías, western, hagiografía, aventuras, bélico, ciencia ficción...) y que contaron con un considerable apoyo del público. Tanto dicho público como una crítica desconocedora del género literario comenzaron a respaldar como «de ciencia ficción» un cine que, con unas películas mejores y otras mucho peores, fijaban gran parte de su atención en el asombro ante unos efectos espaciales espectaculares y unos ritmos frenéticos de montaje

La película cuenta más rápida y sintéticamente los elementos primarios desarrollados por la novela: muerte, incomunicación, artificialidad, ambigüedad, identificación androides/humanos

y argumento. Con ello se continuaba una tradición que se remonta a las películas de bajo presupuesto de los años 50 y 60 del tipo *La humanidad en peligro* o *Plan nine from outer space*, cuyo único interés se basaba en asustar –si lo conseguían– a un espectador predispuesto.

Paralelo a este cine de consumo rápido, se desarrolló sin embargo otro género hermano que miraba más hacia las creaciones de la literatura prospectiva, primando la especulación sociológica, psicológica y antropológica y desarrolló una especie de competición en la que el espectador medio e incluso la crítica más perspicaz llegaba a confundir ambos géneros. Así aparecen *2001, una odisea del espacio*, *THX 1138*, *Naves misteriosas*, *1984*, *Dune*, *Proyecto Brainstorm* o *2010, odisea dos*. En el centro de esta situación se encuentra *Blade runner*.

Blade runner fue un proyecto nacido de la intención de unir ambos géneros, prospectiva y ciencia ficción cinematográfica, de dar entidad y madurez al denominado comúnmente: «cine de ciencia ficción». Los productores aceptaron el ambiente sórdido, decadente; el anti-héroe ambiguo y de moral confusa; el ritmo pausado, cansino... a cambio de lo que parecía una trama rica en malvados inquietantes, disparos... y con Harrison Ford como protagonista de moda. Y aún así, los mismos productores no esperaban lo que Ridley Scott, director de la película, creó. En permanente colaboración con Philip K. Dick, Scott profundizó en los puntos más oscuros



Androides deconstruidos

Toda *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* habla de la vida, desde la cita hasta el capítulo final

En la película, siempre que se habla de «asesinos» al respecto de los blade runner

del guión e incluso llegó a destruir la propia personalidad del protagonista, convertido en uno más de los enemigos. Tras duros enfrentamientos acerca de la comprensibilidad del argumento y de la dureza del mensaje que Scott pretendía transmitir, los productores obligaron a cortar ciertas escenas fundamentales, a introducir una voz en *off* explicativa y a presentar un desenlace feliz, matizadamente contrario al desasosegador final planteado por el director. Con esta decisión inapelable, la película se estrenó en 1982, con enorme éxito de crítica.

Pero ¿realmente ganó o perdió el largometraje con estos cambios? Es difícil imponer una valoración. La voz en *off* enriqueció la ambientación de la película recordando a las novelas de Raymond Chandler y permitía mostrar aspectos de los conflictos interiores del protagonista sin limitarse a ser una repetición de lo que se podía ver en la pantalla (excepto en el final); lo cual añadía cierto carácter poético al ya propio de las imágenes. Respecto al final feliz: es innegable cierta inverosimilitud respecto a lo postulado a lo largo de las dos horas, como estudiaremos más adelante. Y el corte de las escenas que nos hacían dudar del protagonista mutila una dimensión psicológica que quizá habría convenido respetar. De todos modos, diez años después se estrenaba en los cines *Blade runner. The director's cut* y más adelante la última revisión, tal y como supuestamente había previsto Ridley Scott que fuera la obra total, resultando un nuevo éxito de público, aunque no tanto de crítica.

El análisis combinado de estas versiones ha de suponer una extensión interesante del trabajo comparatista y lo abordaré cada vez que enriquezca el estudio principal y nuestra visión de las obras.

Lo cierto es, como sabemos, que *Blade runner* cambió la forma de ver el futuro en el cine y hoy nos encontramos con atmósferas y personajes muy influidos por Rick Deckard, Roy o la ciudad de Los Ángeles en ese imposible año de 2014. Abrió perspectivas y logró dos horas de planteamientos acerca de la propia identidad y de nuestra concepción de la alteridad.

El mundo de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* y su extensión en *Blade runner*

Las sociedades de ambas obras son muy similares. En la novela se nos habla de una guerra mundial que ha provocado un desastre ecológico. Nadie recuerda las causas de la guerra y nadie sabe quién la ganó. Los animales se extinguieron, la sociedad



Androides deconstruidos

se degradó. Una constante lluvia ácida obliga a los ciudadanos a efectuarse continuos análisis ante la muy probable esterilidad y la progresiva pérdida de inteligencia. La mayor parte de la población ha escapado a las colonias del espacio exterior. Los que se han quedado en la Tierra se sienten rechazados y observan cómo el planeta se está muriendo. Todo se degrada.

Pero uno de los problemas que más afectó a la población fue la muerte súbita de casi todos los animales durante la guerra. Nadie pudo hacer nada y a ningún gobierno pareció importarle. A causa de esto, una extraña convención social se ha extendido entre estos últimos terrestres: tener animales. Fuera de los apartamentos, cada familia tiene una especie de jardín con su propio animal; el estatus crece dependiendo de la cantidad de animales de la especie que queden, de su belleza y de su tamaño. La razón de esta costumbre es la demostración de «empatía». Tras la guerra, en el estado en que se encuentra el planeta, el mostrar cariño se ha convertido en algo por demostrar. Pero los animales se han vuelto muy caros y algunas familias encargan animales eléctricos que imitan a los verdaderos para aparentar ante vecinos y amistades.

Nos encontramos ante una sociedad que pretende ser proyección de la nuestra. Philip K. Dick muestra cómo los seres humanos son obligados continuamente a respetar normas sociales pero, aunque éstas hayan tenido unas causas más o menos nobles, todo acaba en apariencias. Lo que se ve son ilusiones, imitaciones de la realidad. El ser humano es incapaz de preservar lo vivo y sólo puede engañarse y esconder sus errores. La sociedad presentada por Dick vive de falacias.

Otros dos aspectos relevantes destacan en el mundo de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*: el «mercerismo» y la televisión.

El mercerismo es una especie de religión por realidad virtual. Los creyentes se conectan a un sistema electrónico y se les hace creer que sienten empatía entre sí. Durante la experiencia pueden sufrir dolor, o incluso morir, pero los seguidores lo aceptan a cambio de ser capaces de sentir emociones.

Otro medio de alienación social lo representa la televisión, con un programa de humor cruel seguido por casi toda la población. También representa una manera irreal de cobrar conciencia del propio vivir. Esta función se observa sobre todo casi al final del libro, cuando el programa de televisión demuestra que el mercerismo es un fraude.

Ninguno de estos dos aspectos es recogido en la película, pero ambos representan al fin y al cabo elementos secundarios y, por otra parte, están más relacionados con los seres humanos que con los replicantes. Tendremos espacio para ellos más adelante).

Peoples se muestra más interesado por dichos replicantes, quienes demuestran en el libro una total indiferencia a tales engaños. Por otro lado, la sociedad de la novela ha desarrollado, por malos que sean, mecanismos de salida como son esa televisión y ese mercerismo. Dick no se resigna a un mundo ni a unos seres humanos alienados por completo. En cambio, no posee ninguna salida la sociedad de la película, su alienación es irrevocable y a nadie más que a Deckard parece importarle. Esto se acentúa de manera más inquietante al mostrar la película unas actitudes sociales muchísimo más cercanas a las nuestras.

La novela pretende fijarse, de todos modos, en la decadencia hacia la que se dirige la Humanidad, incapaz de vivir por sí misma, dependiente de mecanismos ajenos a su propia naturaleza para obtener sensaciones que debería poseer cualquier ser humano de forma natural.

Este punto de vista es menos evidente en la obra de Ridley Scott. En la película no se habla de una guerra pasada, no hay referencias a la lluvia ácida. La película no precisa introducir este tipo de elementos contextuales, no se molesta en situarnos; le basta con esos legendarios planos iniciales, con las columnas de fuego. El espectador sufre por intuición; sabe que algo ha ido mal, pero nadie le dice qué. Sólo se percibe que algo se ha roto, que todo se ha degradado; es el propio espectador quien deduce de la atmósfera un futuro inevitable (no dependiente de guerras o desastres específicos). He aquí un interesante proceso de decodificación por parte del espectador; al no recibir explicaciones, la más inmediata se queda en la imaginación del espectador como obvia: los hombres acabarán por contaminarlo y destruirlo todo. Funciona mucho mejor la impresión intuitiva al formar parte de un proceso llevado a cabo por el receptor.

Esta idea de degradación y decadencia es el elemento primario respecto a la sociedad de la novela y no sólo está recogido en la película sino que ha sido muchísimo más desarrollado al poder mostrarse mediante un lenguaje visual (favoreciendo así una codificación intuitiva que en literatura habría de ser interpretada por sugerencias poéticas). Esta degradación asumida de manera más o menos



Androides deconstruidos

El espectador medio confunde el cine de aventuras espaciales con el cine prospectivo

inconsciente queda vinculada a la escasa diferencia existente entre nuestras convenciones sociales y las presentadas. Se espera del receptor que establezca una relación inmediata con su propio mundo.

En mi opinión, la sociedad de la película sufre una decadencia mayor a todos los niveles que la de la película. Presentaré otro ejemplo: así como en la novela Deckard trabaja para comprarse un animal no eléctrico, en la película no hay móvil; en general, los seres humanos de *Blade runner* no tienen aspiraciones (salvo, si acaso, Tyrell) ni conviven con otros seres humanos. La sociedad parece detenida, todo se mueve por inercia. Los únicos con meta en la vida son los replicantes.

Hay quien ha afirmado que una de las innovaciones de *Blade runner* fue la unión entre tecnología del futuro y degradación. Esto no es del todo cierto; precisamente una de las innovaciones de *Star Wars* fueron las naves especiales, los edificios del futuro, los robots... gastados, viejos y sucios (incluso en *Alien, el octavo pasajero* se encuentra cierta decrepitud en algunas partes de la *Nostromo*). La innovación de *Blade runner* parte del sentido otorgado a esa decadencia y a la visión que ofrece de la Humanidad (en realidad traslada al cine lo que ya se estaba escribiendo en prospectiva literaria desde hacía décadas).

Por otra parte, ambas obras presentan un contraste entre espacios: los barrios centrales de las ciudades, masificados, y las zonas periféricas, llenas de edificios abandonados. La Humanidad se comprime en busca de cobijo y como último suspiro ante una desertización que está invadiendo el planeta. En las calles, todos están apretados. En las casas domina la soledad y el silencio. Podemos afirmar que las atmósferas de ambas obras responden a una misma idea. Supone una proyección clara para el receptor quien acaba dudando de lo fantástico del escenario, pues su propio espacio se asemeja a estas aberraciones de la ficción.

En este sentido, el vestuario de la película pretende insistir en lo aberrante, basándose en trajes de cierto hibridismo que acompañan a la perfección el ambiente desasosegador, remarcada por una mezcla de futuro y pasado, de lo futurista con lo medieval, por la presencia de lo moderno junto a lo arcaico (presente también en edificios, armas, vehículos...) sin mostrar nada puro o auténtico. No existen raíces definidas, incluso uno de los personajes, Gaff, habla una mezcla de español, portugués, inglés e italiano.

Antonio Miró –diseñador– concedió una interesante entrevista para hablar del vestuario de *Blade runner*. Afirmó en ella que le gustaba la normalidad de la ropa, impresionante cuando se habla del 2019. Sólo los replicantes visten con cierto *look* futurista. Al parecer, los diseñadores Charles Knode y Michael Kaplan buscaron una línea conservadora, intuyendo la moda como algo cíclico. Miró defiende que la moda responde a la forma social de vivir. Por tanto, si la moda en el 2019 es igual a la nuestra, el espectador puede deducir sin dificultad que las formas y conciencias sociales tampoco tienen por qué haber cambiado tanto; de este modo se relaciona enseguida los hechos presenciados con la propia realidad.

Todo ello provoca una desagradable sensación de horror. Este ambiente visual queda completado con la presencia de mendigos y de un humo constante brotando del suelo, acompañando una atmósfera infernal, donde la niebla formada tiende a convertir a los personajes en vaporosos y misteriosos fantasmas oscuros caminando entre las tinieblas. Los vagabundos se muestran como sombras perdidas, sin identidad, que recorren las calles aumentando uno de los principales motores de la estética: la absoluta soledad. La unión de todos los elementos se fija como una sugerencia inquietante en la mente del espectador, quien asume la idea de encontrarse



Androides deconstruidos

ante algo reconocible de forma vaga como el lugar donde vive.

La soledad en medio de lo degradado representa la conclusión de la película y, en cierto sentido del personaje de Deckard de la novela.

La literatura prospectiva insiste constantemente en esta hipótesis acerca de nuestro futuro por la cual la soledad de la gente se incrementará sin poder remediarse (idea que por sí misma podría dar para un estudio particular sobre el género). Todo ello se ve acompañado por una dirección artística pretendidamente atemporal, pues Scott buscaba una estética que pudiera disfrutar aunque pasaran cuarenta años.

Por todo lo dicho, podemos hablar de una atmósfera social medieval (momento incierto en el que el clasicismo ha quedado atrás y el futuro aún no ha llegado del todo, en el que un Gran Señor feudal gobierna desde su castillo). Podría casi hablarse de una caricatura de nuestro presente (tanto la novela como la película); es decir, una deformación al máximo de nuestra realidad sin perder del todo la semejanza.

2. Los personajes

2.1. Rick Deckard

2.1.1. Personalidades comparadas

¿Cuál es la principal característica de Rick Deckard, tanto en la novela como en la película? Un conflicto interior: es incapaz de matar a personas artificiales, llámense androides o replicantes. Y ése es su trabajo. Este conflicto simboliza el tema nuclear de las dos obras: la vida. Dentro de este tema principal aparecen cuatro subtemas:

- a) La alteridad: una vida diferente a la nuestra.
- b) El amor a la propia vida.
- c) La propia identidad.
- d) Lo engañoso de la existencia.

El estudio de estos planteamientos ha de merecer capítulo propio, pero para llegar hasta ellos podemos profundizar en cada uno de los elementos de ambas obras, a su vez símbolos, proyecciones y consecuencias del desarrollo de estos cuatro conflictos inherentes al ser humano.

El elemento principal para el abordaje del análisis ha de ser el protagonista, pero tenemos dos (un Rick Deckard por cada lenguaje artístico) y no son el mismo en las dos obras. Tres inquietudes mue-

ven al protagonista de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*:

–Primera inquietud. En la novela nos encontramos con un Rick Deckard principiante y no muy competente. El héroe de Deckard es Holden, el más antiguo cazador de bonificaciones, y nuestro protagonista no cree poder estar a su altura. Para él supone un reto que le encarguen «retirar» a seis peligrosos Nexus-6. Este reto funcionará como viaje iniciático, dándole una estructura común a la de muchas novelas de aprendizaje.

–Segunda inquietud. Su mujer Iran odia el mundo en el que vive y le es indiferente su marido. Deckard nunca consigue animarla, pues ella se auto-provoca depresiones. Deckard cree que conseguir un animal vivo la animaría y sabe que cazar androides le dará dinero suficiente para comprarlo. El razonamiento parece éticamente aceptable: matar vida artificial para conseguir vida real. Aquí ya deben plantearse problemas éticos al lector.

Los despiadados blade runners aparecen representando un ridículo y peligroso papel de salvadores y vigilantes, plenamente integrados en la decadencia que pretenden salvar



Androides deconstruidos

—La tercera inquietud de comienzo para Deckard parte de esta necesidad de conseguir un animal. A él no parecen importarle las convenciones sociales, al principio de la novela confiesa a un vecino que su oveja es eléctrica. Pero quiere cuidar un ser vivo, verlo alimentarse, crecer. Necesita sentir cuanto no puede lograr por sí mismo y, al mismo tiempo, odia a su oveja porque no es real. Él mismo se da cuenta a menudo de que lo artificial invade la sociedad y lucha por huir de esta situación.

El Deckard de la novela es una persona insegura a quien ni siquiera el lector respeta. Vive una rutina porque no sabe vivir de otra manera; en todo momento nos encontramos ante un funcionario poco interesado por su trabajo. El lector debería recibir por tanto una impresión inesperada: el trabajo de este «funcionario» dista mucho de lo entendido normalmente por rutinario. Se trata de coger una pistola y eliminar algo parecido a personas. Pero Deckard forma parte de esa sociedad alienada y no se para a pensar en todo ello. Por eso es difícil cogerle simpatía al principio (el lector ha de aprender a lo largo de la novela a diferenciar lo que existe de individuo en Deckard de lo que hay en él de componente e hijo de una sociedad). Su actitud ya simboliza la alienación a la que tiende este mundo. Nos cuenta Dick que Deckard escucha a menudo «los apartamentos vacíos» pero, a diferencia de Iran, él los ignora, lucha por continuar con su rutina ignorando cómo el mundo desaparece a sólo un metro de distancia. Como buen escritor prospectivo, Dick representa en un protagonista lo que cree que es una tendencia de la sociedad en que él mismo vive.

Pero el engaño de Deckard (como el de cualquier individuo) flaquea a menudo. No puede ser un asesino sin hacerse preguntas. En ocasiones busca excusas por las que justificar su trabajo: él mata sólo a Asesinos (con mayúscula en la novela). De este modo puede cumplir con la ética exigida por el mercerismo: «Sólo matarás a Asesinos»; se justifica así el «ojo por ojo» de una manera muy bíblica. Pero la inconsistencia de esta excusa será uno de los mecanismos estructurales semánticos de la novela hasta que Deckard es incapaz de asesinar a Luba Luft.

El planteamiento del «ojo por ojo», la problemática de sus causas y consecuencias, es otro intento de mostrar el respeto por lo vivo, sea o no diferente al individuo. Al cambiar la perspectiva de Deckard sobre los androides hay un replanteamiento de la realidad; el cazador cobra conciencia de que se encuentra ante un ser pensante con una conciencia propia. Así, el lector puede sentir con él una inquietud

tante empatía hacia el Asesino, que mata por sobrevivir. Aquí se presenta, al mismo tiempo que Deckard hace sus descubrimientos, la inconsistencia de la realidad, escondida y deformada por nuestros prejuicios y por nuestras convenciones vitales.

El Rick Deckard de *Blade runner* es, como un personaje literario de nuestro siglo, un anti-héroe, un hombre acabado. Sus pensamientos están expresados mediante una voz en *off*, para que pues nos interesa su conflicto interior tanto como sus acciones o quizá incluso más. Este conflicto interior se refleja en el conflicto entre lenguajes dentro de la misma película. Comienza mostrándose exteriormente como un personaje imperturbable, despreciativo hacia sus compañeros y sus superiores; él mismo confiesa que su mujer le despreciaba por su frialdad. Igual que el personaje de la novela, Deckard quiere no pensar acerca del mundo. Igual que en la novela, los acontecimientos le obligan a replantearse las cosas.

Ya no ejerce como blade runner, lo dejó hace tiempo, pues él mismo los llama «asesinos». Aquí encontramos, mediante el lenguaje verbal, un personaje diferente del mostrado por imagen. Un buen ejemplo se halla en una significativa antítesis respecto de la novela: en la película, siempre que se habla de «asesinos» es respecto de los blade runner. Esta visión de sí mismo como «asesino» unido a su renuncia al trabajo representa el choque más evidente entre exterior frío e interior conflictivo. Y no queda sólo aquí; esta visión introduce un dato nuevo: a diferencia de lo que ocurre en la obra de Dick, en la película la sociedad desprecia a los blade runner y, por supuesto, no se les respeta. De este modo, por monólogo interior expresado valiéndose del elemento paraliterario de la voz en *off*, la película amplía y da forma a los personajes «cazabonificaciones» de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*

De la unión de todos estos elementos, el espectador puede descifrar una imagen del personaje de Rick Deckard, se trata de una primera imagen social, psicológica y de comportamiento. Esta imagen recuerda, como se ha dicho tantas veces, a los protagonistas de Raymond Chandler, pero queda enriquecida por el nuevo ambiente en el que se sitúa y con el cual choca de una manera sólo relativamente similar a la de la novela negra.

Lo que es conclusión en la novela (Rick Deckard en su momento de gloria profesional) aparece como punto de partida en la película. Esto se refleja en Deckard, quien abandona su trabajo al acabar el



Androides deconstruidos

libro y hace tiempo que lo hizo al comienzo de la película. Este contraste de estructuras demuestra que Ridley Scott no pretendía hacer una mera adaptación sino desarrollar, profundizar en lo expuesto literariamente y ya podemos verlo a partir del análisis del protagonista.

A menudo me he preguntado si pretendía hacer Ridley Scott una evolución del personaje de Deckard, si quería mostrarnos al Deckard viejo tras haber leído en la obra de Dick sobre el Deckard joven. Visto de esta manera, ambas obras podrían tener cierta linealidad:

Novela:

- Primer trabajo serio de Deckard.
- Casado.
- Preocupado por los animales y por la sociedad que le rodea.
- Defensor de los «cazabonificaciones».
- No comprende a los replicantes y casi le dan igual.

Película:

- Deckard ha dejado el trabajo.
- Divorciado o viudo.
- Indiferente a cuanto le rodea.
- Preocupado por los replicantes.

Observado desde este punto de vista, podríamos no hablar de dos personajes con el mismo nombre en circunstancias parecidas, sino de un personaje que ha acabado degradándose con su entorno (también parece más decadente y acabado el ambiente de la película que el de la novela). Si en la novela existe una crítica a una sociedad, en la película hay ya un distanciamiento radical: Deckard no es el rutinario agente, sino un hombre al margen de la sociedad. Tenemos, llegados a este punto, un nuevo y fundamental conflicto: el existente de manera temporal, espacial y conceptual entre ambas obras. El Rick Deckard de la película odia matar y, como ya hemos apuntado, no muestra interés alguno por lo que le rodea, excepto por el alcohol.

En ningún momento hay en *Blade runner* una declaración explícita del alcoholismo del personaje, pero éste aparece bebiendo en cuanto está solo. El espectador percibe esa aversión a la soledad, esa aversión que le lleva a Deckard a beber. Nos encontramos aquí con un cambio de perspectivas respecto a la novela. Si en ésta la soledad y la incapacidad de comunicación eran expresadas por la importancia dada al mercerismo y a la televisión, en *Blade runner* todo ello está transmitido por los numerosos

momentos de soledad en que encontramos a Rick Deckard. Especialmente significativo es el momento en que tras completar un trabajo, sale a su terraza con una copa de alcohol. Toda la ciudad bulle, se mueve en medio de la oscuridad, pero él está por encima de todos ellos. El plano le muestra en un extremo de la imagen mirando hacia abajo, con la cámara situada a su altura. Es decir, la cámara no se pone por encima ni por debajo del personaje, sino que le acompaña, ejerciendo con él de testigo, que, al mirar hacia abajo, se presenta omnisciente y superior al horror que fluye a sus pies. El espectador resulta tentado de percibir cómo este personaje es el único consciente de cuanto ocurre y cómo el director le sugiere de esta manera que Rick Deckard se ha convertido en un ser superior por la mera conciencia de su falta de sentido. Pero Deckard no puede soportarlo y bebe mientras observa la ciudad. El conflicto interior del personaje emerge si consideramos, como quizá haga el espectador, que aún siendo superior a sus semejantes, Rick Deckard no alcanza un grado mínimo de dignidad.

Sin embargo no muestra mayor soledad en estos planos que cuando, en el cabaret, rodeado de una multitud de gente extraña hacinada contra él, pide una copa de alcohol. En este momento la soledad del personaje se muestra insoportable. Tanto Harrison Ford como el director y los guionistas han focalizado la idea de la soledad a través de pequeños elementos muy visibles: composición del plano (Harrison Ford suele quedar apartado en un extremo), vestuario (tonos sucios), expresividad gestual, alcoholismo...

Su decadencia es muchísimo mayor que la del personaje de la novela. Si Deckard ha de guiar al espectador por su superioridad moral respecto de la de sus conciudadanos, la película marca un nivel más profundo de degradación de la sociedad y una mayor desesperanza. El abismo de separación se amplía al ser este Deckard un personaje autosuficiente. Deckard es el mejor blade runner, a diferencia del de la novela. Y, sin embargo, el mejor blade runner, el mejor asesino, no puede hacer nada por mejorar. A él no le importa ningún aspecto que le pueda ofrecer la realidad, mientras que el protagonista de la novela, un héroe capaz de superarse a sí mismo, se integraba en su mundo y se interesaba por la compra de animales y por el mercerismo. En la novela se defendía la posibilidad de superación personal y, por extensión, social cuando existe voluntad para ello. En la película esta posibilidad queda negada ya que, por otro lado, la desesperan-



Androides deconstruidos

za es lo único que da fuerzas al personaje cinematográfico.

Hasta aquí hemos analizado elementos que, siendo válidos por sí mismos, se muestran aún más atractivos observando una evolución del personaje desde la novela hacia la película. Pero nunca debemos olvidar que es sólo un punto de referencia, una hipótesis de trabajo. No existen referencias explícitas en la obra de Scott que conlleven esta teoría. Por ejemplo, nada de los gustos que definen el personaje de la novela queda en la película (hubiera podido tratarse de tics, *gags* quizá, para el conocedor de la novela que hubieran permitido percibir la idea). Por ejemplo, el Rick Deckard de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* posee virtudes que podrían haberse retomado sin dificultad. La idea de un personaje novelesco más heroico crece al adjudicársele ciertos rasgos ennoblecedores como, por ejemplo, el gusto por la ópera y la admiración por la voz de Luba Luft. Esto actúa para el lector como una nota de cultura en el personaje literario, la cual (compartida o no por el lector) enriquece la idea de un personaje que muestra inquietudes más allá de su propio trabajo. Pero la película no intenta apoyar sus sugerencias con mensajes explícitos. Recordemos cómo Ridley Scott y Syd Mead (diseñador estético) plantearon por un proceso exhaustivo, lógico y coherente la razón del estado visual de la ciudad sin aportar luego dicha razón a los espectadores. Ellos mismos declaran que pretenden dar una impresión sensorial, intuitiva, para que la imaginación del lector decodifique significados paralelos.

Por fin, deconstruyo los finales de ambos personajes.

El Deckard novelesco consigue la paz interior al admitir, como simétricos, diferentes sistemas de vida; al aceptar la sociedad tal como es y al no conformarse con ello. Le gusta poseer un sapo, aunque sea artificial, y puede dormir tranquilo. Así su conflicto interior queda en paz por la mera aceptación de la realidad.

El Deckard cinematográfico renuncia a continuar viviendo en la sociedad, huye. Su final es muy abierto, no se sabe a dónde va, pero seguro que no le irá bien. También ha conocido cierta paz gracias a tres factores: una relación con otro ser (Rachael), la aceptación de que no tiene lugar en la sociedad y una meta en la existencia: salir adelante protegiendo a Rachael. En una entrevista a Ridley Scott, el director habla de Rick Deckard como de un personaje gótico, un héroe solitario a la manera medieval

y romántica. Así termina Deckard, como un caballero errante.

En ambos finales encontramos la aceptación de la realidad, por cruda que sea; la unión entre lo artificial y lo real, nacida de la aceptación de lo primero; la paz interior. Por tanto en este aspecto cabría hablar de «adaptación» y no de «versión libre»: los dos Deckard alcanzan un conocimiento existencial que les permite seguir viviendo. Ambas obras conducen al mismo núcleo temático en su retrato del protagonista; los planteo, por tanto, como distintos lenguajes para un mismo mensaje o, mejor aún, la secuela cinematográfica del texto literario.

2.1.2. Funciones narrativas comparadas en Deckard

Una de las primeras imágenes de la película es el ojo de un blade runner (Holden) observando la ciudad. Se trata de un plano violento, por ser un detalle muy pequeño en cuyo interior se encuentra toda una ciudad, una sociedad, un mundo. En la pantalla grande de un cine, el ojo aparece gigantesco como una exhortación: ¡observa! Como vimos al comentar el plano en el que Deckard sale a beber a la terraza, ésta es una función de Rick Deckard: el lector debe observar a través de él, debe conocer a los replicantes. En estos dos planos existen invitaciones explícitas a contemplar con ojo crítico lo mostrado.

Si Deckard fuera un replicante, su lucha con Roy retomaría el mito de Caín y Abel



Androides deconstruidos

En este sentido encontramos una diferencia profunda con el personaje de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*: el Deckard novelesco representa a la sociedad y en él la sociedad ha de encontrar su modelo de superación, sin embargo el cinematográfico la observa y nos la cuenta mediante la voz en *off*.

Por ello cabría hablar del Deckard de *Blade runner* como de un personaje-testigo y no sólo como protagonista. Es cierto que como protagonista dinámico (tanto física como intelectualmente) interviene de manera muy importante en el desarrollo de la trama, pero respecto al mundo planteado, el testimonio de este protagonista resulta mucho más iluminador que el de la novela. Philip K. Dick toma una postura de narrador omnisciente mucho más autoritaria que la del director cinematográfico, por lo que mueve la información desde muchas perspectivas al mismo tiempo. Mientras en la novela tenemos tantas visiones del mundo como personajes, en la película vamos encontrarnos apenas con dos: la de Deckard y la de Roy (con algunas apariciones de Rachael y Sebastian que acaban siendo dominadas por la personalidades de Deckard y de Roy). Por ellos se focaliza casi toda la película.

Sí es cierto, tras lo apuntado en el epígrafe anterior, que ambos protagonistas representan diferentes actitudes hacia la sociedad, pero no es menos cierto que mientras el novelesco lo hace sobre todo de manera simbólica (aunque también tenga un matiz testimonial), el cinematográfico comunica de manera testimonial (aunque tampoco carezca de matices simbólicos).

El mensaje del Rick Deckard de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* soporta ante todo funciones simbólicas porque sus acciones representan acciones comunes a casi todos los seres humanos occidentales de nuestro tiempo; por ejemplo, la obsesión por los animales como símbolo del consumismo y de la alienación social. A pesar de ello, sus decisiones finales muestran una postura personal como guía vivencial.

El Rick Deckard de *Blade runner* expresa una postura autónoma desde su presentación. Sus acciones toman a menudo significación simbólica (especialmente las que expresan su soledad o su carácter de testigo), pero el mayor valor del personaje reside, como hemos visto, en su carácter de excepcionalidad ante la sociedad que le rodea.

Como protagonistas, ambos personajes son muy dinámicos, mueven la acción de sus respectivas tramas (el novelesco con más problemas que el cinema-

tográfico) y sus movimientos sirven para vertebrar las estructuras, lo cual convierte sus personalidades en símbolos muy dinámicos, omnipresentes.

2.1.3. Relaciones de Deckard con otros personajes

Como ya se ha expuesto en varias ocasiones, ambas obras se estructuran desde a la relación entre Deckard y los replicantes. Es fundamental en este sentido comentar las diferentes perspectivas bajo las que se presenta esta relación.

En *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* acompañamos a Deckard en su progresivo conocimiento de los replicantes porque casi desde el principio se plantea el conflicto interior del personaje ante unos androides muy similares a los seres humanos. Cada vez que surge el tema, conocemos un poco más la naturaleza de estos seres artificiales y nuestra simpatía hacia ellos va en aumento: parecen hacerse cada vez más humanos ante nuestros ojos porque así le va creyendo Deckard. Sus preguntas nos hacen plantearnos preguntas y el narrador le conduce hacia la clarificación del conflicto.

Por el contrario, en la película odiamos a los replicantes durante el 95% del tiempo. Nos ocurre como a Deckard: nos dan miedo y sentimos que hay que acabar con ellos porque son unos asesinos. La relación de Deckard con los replicantes apenas varía, excepto en dos momentos: cuando Rachael le salva la vida y cuando se encuentra ante el Roy moribundo, quien también le salva la vida. Lo artificial permite vivir a lo natural al mismo tiempo que lo pone en peligro. Y es al final, sólo al final, cuando comprendemos absolutamente a los androides, como lo hace Deckard.

Respecto al propio Roy, es similar la sensación que sienten los Deckard de ambas obras hacia él. Pero mientras en la novela la relación entre ambos apenas se desarrolla, en la película todo el tercer acto depende de dicha relación. Deckard teme a Roy, sabe que es más fuerte, más inteligente y más frío que él. Y podemos ver cómo toda la lucha final de la película demuestra este enorme poder de lo artificial, la relación entre ambos simboliza la lucha entre lo artificial y lo natural, venciendo de sobra lo primero. En imagen, bajo la codificación narrativa, Roy vence por completo a Deckard.

Las diferencias entre película y novela son muy evidentes en este aspecto. Philip K. Dick parece más interesado en explicar el desenvolvimiento de Deckard ante una sociedad que se acaba: cómo podemos sobrevivir, cuál es la esperanza. Ridley



Androides deconstruidos

Scott, por el contrario, parece estar muy interesado en una sociedad que se impone sobre otra que muere; interesado en cómo lo hace, en qué poco podemos hacer por evitarlo. El Roy de la película llama a Deckard: «hombrecito», habla del Infierno que supone para Deckard enfrentarse a una máquina superior a él, e incluso al final el espectador puede llegar a preguntarse: ¿no es este ángel oscuro llamado Roy el superviviente con el que debemos identificarnos? Es cierto que todo espectador, por las opiniones escuchadas tras cada pase de la película, puede identificarse con su último monólogo. ¿Cómo no iba a ser así si Roy toca uno de los temas universales?

En cuanto a Rachael, el Deckard novelesco la utiliza. No se enamora de ella, la emplea como quien emplea un electrodoméstico, pues nuestro protagonista necesita salir del engaño, diferenciar, conocer. Por eso Rachael, al darse cuenta, se venga matando el animal que el cazador ha comprado.

Si Rachael representa cuanto dudamos y cuantos miedos tenemos, Deckard representa la manera de vencerlos y de superarse a sí mismo. La relación de Deckard con Rachael es de autoafirmación y de conocimiento, equivalente a una posible recepción de la novela en su conjunto por parte del lector. Conocer a Rachael supone comparar con su mundo, el elemento extraño le permite analizarse a sí mismo y analizar cuanto le rodea para después poder desenvolverse y desarrollarse de una manera más satisfactoria ante su realidad, ante su esposa y ante sí mismo.

En cambio la Rachael de la película supone para Deckard una salvación. Su sitio no está en esa sociedad humana y debe buscar algo «extra-ordinario» para salir de su situación. Por otro lado, Rachael es alguien a quien proteger, por quien vivir. En este sentido, es lo que el Deckard de la novela busca al comprar el animal y que acaba por no necesitar. La relación entre los personajes cinematográficos es patética por que es instrumento y meta al mismo tiempo, la relación entre la Rachael y el Deckard de la novela es vulgar por instrumental, pero mediadora hacia algo y no fin en sí mismo.

La relación de Deckard con el creador de los androides también es diferente en ambas obras. En la novela, Rosen tiene miedo del cazador, pues éste representa a la policía y la capacidad de las instituciones de cerrar una empresa si no cumple con ciertas condiciones éticas y sociales. La relación muestra el poder de la integridad y la realidad sobre lo deshonesto y lo artificial.

La extinción de los animales marca el límite de la decadencia humana y conlleva significaciones no sólo ecológicas, sino ante todo filosóficas



Androides deconstruidos

En la película, Tyrell casi se burla del blade runner, muestra una gran superioridad sobre él y es quien pide hacer la prueba para ver cómo funciona el test Voigt-Kampff y poner a prueba los implantes artificiales de Rachael. Desde esta perspectiva, Tyrell Corporation domina el mundo por encima de cualquier ética u obligación social y esto supone un motivo más de indiferencia hacia el mundo por parte de Deckard.

En cuanto a Iran, esposa del personaje, parece evidente que sirve de contrapunto y de motivo dinamizador en la novela, aspectos que quiere evitar Ridley Scott en la película. Incluso existía una secuencia (rodada, pero no montada) con Deckard visitando a su esposa, yacente en coma en un hospital. La supresión de esta escena, que hubiera incidido en la visión de la película como una secuela de lo contado en el libro, fue sustituida por un comentario en *off* que indica que Deckard está divorciado. La decadencia de la película y del personaje se acentúan de esta manera, así como su cercanía con la novela negra. El contrapunto del Deckard cinematográfico es Roy, como hemos visto.

2.1.4. Comparación entre las versiones cinematográficas de Deckard

La más importante diferencia entre la primera versión y la llamada *Director's cut* la encontramos en el protagonista. En una primera versión que la productora no aceptó por confusa y deprimente, se apunta que Rick Deckard es un replicante. Diversos detalles sugerían esta posibilidad:

- 1.- Deckard, en algunos momentos de la película, aparece con los reflejos rojos en los ojos que se identifican siempre con los replicantes.
- 2.- Tiene la misma afición a coleccionar fotografías, que él mismo pone de manifiesto que es común entre los replicantes.
- 3.- Rachael le pregunta: «¿Te has hecho alguna vez el test a ti mismo?» Él no contesta. En la novela, en una escena similar, Deckard sí contesta: asegura habérselo hecho, dando negativo. Incluso llega a hacérselo expresamente el cazador Phil Resch, resultando humano. Al guionista del largometraje no le costaba obviar la pregunta o responder con un simple: «Sí, negativo». Dejar la incertidumbre denota una ambigüedad significativa muy reveladora.
- 4.- El blade runner compañero de Deckard, Gaff, se dedica hacer figuritas de papel que ex-

presan su opinión acerca del protagonista: una gallina, un hombre con una erección... En el montaje inicial, se veía a Deckard soñando con un unicornio y Gaff hace uno al final de la película dando a entender que conoce los sueños de Deckard, igual que todo blade runner conoce la memoria implantada artificialmente en los replicantes (como demuestra Deckard con Rachael).

5.- Explica, por tanto, la presencia de Gaff en la película, pues apenas tiene otras funciones.

6.- En todo momento Deckard se muestra incluso más frío y con menos sentimientos que los replicantes a los que caza.

7.- La idea ya había quedado apuntada en la novela, al dudarse de la identidad de Phil Resch. En la novela se sugiere que lo más efectivo para cazar a un replicante sería otro replicante.

8.- Roy llama por su nombre a Deckard la primera vez que se encuentran en la película (¿ya se conocían o es un fallo de guión?).

9.- Los replicantes fugados eran seis. Uno muere antes de llegar a la Tierra, vemos morir a otros cuatro. ¿Dónde está el sexto? ¿Fallo de guión o es el propio Deckard, con recuerdos artificiales para cazar a sus compañeros?

Si esta teoría es sostenible, el trabajo comparativo ya no debería limitarse a la novela, si no que las versiones cinematográficas deberían ser estudiadas también desde un punto de vista comparativo. Este nuevo final puede enriquecer la película, al observar el espectador los elementos presentados. Establezcamos posibles conclusiones extraíbles (consciente o inconscientemente) de la película y reflexionemos sobre ellas:

1. Al final de la película, al ver el unicornio de papel que soñara Deckard, el espectador puede reflexionar sobre la fragilidad de la propia identidad: es imposible estar seguro de nada, pues el único asidero real (Deckard en el caso de esta película) deja de serlo. El propio yo se convierte en una ilusión, moldeable, programable. ¿Nuestros recuerdos forman parte de nosotros mismos? Si no podemos fiarnos de nuestros recuerdos, ¿podemos fiarnos de cómo somos? ¿Podemos fabricarnos cómodas realidades, a la manera de Deckard, para autosatisfacer nuestros traumas? ¿Lo hacemos durante nuestra vida cotidiana?

2. La compasión que llega a sentir Deckard y su amor por algo artificial (Rachael) no debe importarnos, todo ha sido fruto de las dudas de una



Androides deconstruidos

máquina; es decir, Deckard puede enamorarse de una máquina; a nosotros no podría ocurrirnos. No debemos sentir simpatía alguna hacia lo artificial, pues nos engañaríamos respecto a nosotros mismos. Y, en definitiva, nos da igual lo ocurrido entre Roy, Zhora, Pris, León, Rachael y Deckard. ¿Por qué vamos a sentir simpatía hacia un replicante si en la película sólo la siente otro replicante? Los humanos jamás nos interesamos por lo que es diferente a nosotros mismos, parece querer afirmar esta línea de lectura.

3. Gaff siente compasión por Deckard, pues debería haberle matado y no lo hace. Siente compasión porque Deckard es autodepresivo, decadente y desesperanzado; porque así son los replicantes. Y Deckard ha sido obligado a acabar con sus semejantes.

4. Los seres humanos no somos capaces de percibir la realidad, sólo puede alguien ajeno a nosotros mismos.

5. La lucha entre Roy y Deckard retomaría el mito de Caín y Abel. Las reflexiones en este sentido me parecen muy interesantes, puesto que toda la película podría basarse en la envidia de Deckard por Roy, el replicante más favorecido por su creador. Ésta envidia podría motivar a un replicante para aceptar un trabajo de blade runner. Por muy inquietante que resulte esta teoría, una reflexión más profunda choca con el desconocimiento por nuestra parte de los background de los personajes. Es decir, deberíamos crear toda una nueva película que se desarrollara antes de los acontecimientos narrados en Blade runner y que siguiera esta premisa. Si el espectador descubre la identidad replicante de Deckard puede llegar por sí solo a esta conclusión, quizá de manera inconsciente: él ve a dos seres de igual naturaleza, pero de distinto poder, intentando matarse (mensaje muy similar al del mito). Pero el desarrollo narrativo de este mensaje quedaría oculto y libre para una interpretación más o menos fantástica del receptor.

La presentación de Deckard como replicante me importa además porque habría partido de una hipótesis apuntada en la novela por el propio Philip K. Dick. La aparición de esta idea en la película implica una invitación a plantear diferentes lecturas o incluso a lecturas no válidas de la novela antes que a elaborar otra obra. En este sentido la doble realidad (las dos primeras versiones de la película) que supone la experiencia cinematográfica de la adaptación llega quizá a superar ciertos esquemas no desarrollados en la novela. En este desarrollo nada tienen que ver las posibilidades de uno u otro lenguaje, pues se trata de elecciones meramente narrativas y, al profundizar, conceptuales. Las formas más propias de la literatura se enfocarían por unas direcciones distintas (con diferentes matices y ramificaciones), es cierto, pero el mensaje transmitido hubiera sido paralelo al de la película. Una posible conclusión se deduce de este hecho; Dick contempló una vía, pero quizá optó por otra que le parecía en ese momento más interesante. La adaptación de un lenguaje a otro permite, por tanto, retomar esta idea salvándola del vacío en que hubiera quedado de no haberse rodado el largometraje.

Los finales de ambas versiones conllevan otra diferencia: si en el *Director's cut* la película acaba con Rachael y Deckard saliendo de la casa de éste para coger el ascensor, en la primera versión estrenada se veía un prado de verde hierba iluminado

El contraste entre Deckard y Zhora está marcado por el calculado y hábil paso de fotogramas: Deckard se mueve en tiempo real; Zhora, en cámara lenta, en una agonía que se hace eterna



Androides deconstruidos

por el sol con la voz en *off* de Deckard explicando que Rachael era «especial» pues, según se afirmaba, Tyrell había dicho que podía vivir más de cuatro años. Por supuesto este final (que se contradice con las primeras palabras de Tyrell) agradó a más a los productores (e incluso en un principio al propio Ridley Scott, en contra de la opinión de Peoples) y resultaba menos amargo para un estreno comercial. En mi opinión, este final carece de dos tipos de justificaciones:

1. Narrativas: Tyrell niega rotundamente la longevidad de los replicantes.
2. Simbólicas: ¿algo en la película invita a tener esperanzas?. La película no parecía estar orientada hacia un final feliz; consuela al espectador, pero, ¿es «armonioso» con el resto de la película? Aquí sólo cabe el propio juicio de cada espectador.

2.2. Rachael

2.2.1. Personalidades comparadas y funciones

Como ya he apuntado, Rachael puede leerse como símbolo de la propia novela, de lo que debemos descubrir y conocer. En *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* es el primer androide que aparece y, por supuesto, nos sorprende cuando la conocemos. En la película aparece primero León, pero inmediatamente dispara contra Holden, por lo que no llegamos a «intimar» con él. Pero enseguida entramos en el conflicto interior de Rachael. Dicho conflicto supone nuestro primer acercamiento a los pensamientos interiores de los personajes, tanto en la novela como en la película.

Y no va a ser muy diferente la función del personaje, al menos durante la primera parte de su actuación. Al principio de ambas obras, resulta inevitable sentir compasión por Rachael. Ella representa el mayor miedo reflejado por los autores: la mentira de nuestra propia existencia. Rachael cree ser en ambos casos alguien que no es: la sobrina de Rosen o una empleada de Tyrell. En ambos casos el ingeniero genético la utiliza como experimento para observar si los androides son capaces de desarrollar emociones (si aceptáramos a Deckard como replicante, veríamos repetido en él la simbología manifestada en Rachael, de manera quizá un tanto reiterativa).

Sólo hay una pequeña diferencia en esta presentación: en la novela Deckard descubre en muy poco

tiempo la verdadera identidad de Rachael, a lo cual responde Rosen que ella vivió hasta los veinte años en una estación espacial sin contacto con la Tierra, lo cual explica sus respuestas «frías» al test Voigt-Kampff. Con ello Rosen pretende demostrar que no se puede distinguir a un humano de un androide.

En ese momento Deckard hace una pregunta que requiere una respuesta emocional no motivada por convenciones sociales, sino por predisposición antropológica; de este modo la descubre.

La escena demuestra que un ser humano dispone de características naturales no convencionales y diferencia absolutamente a un androide de un ser humano. Por tanto una conclusión de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* es ésta: jamás replicantes y humanos podrán ser iguales.

¿Se puede concluir lo mismo del largometraje? En mi opinión, desde el punto de vista de los sentimientos de los personajes, no. Este conflicto va a tener su máximo desarrollo en el personaje de Rachael. Las preocupaciones de Rachael aparecen proyectadas desde una de sus reflexiones:

«¿Cómo es tener un hijo? ¿Y cómo es nacer? Nosotros no nacemos, no crecemos. En lugar de morir de vejez o enfermedad nos vamos desgastando. Como hormigas, eso es lo que somos. No hablo de ti, sino de mí. Máquinas quitinosas, con reflejos, que no viven de verdad. (...) ¡No estoy viva! No te vas a acostar con una mujer. No te decepciones, ¿quieres?»

He aquí el encuentro del lector consigo mismo. El lector descubre en este momento cómo sería su vida sin emociones ni sentimientos. La distancia que separa en este punto a los replicantes de los humanos se muestra insuperable.

Por el contrario, en la película Deckard tarda en descubrirla (el extenso cuestionario queda plasmado por una curiosa elipsis¹). Dice que suelen necesitarse veinte o treinta preguntas para descubrir un replicante y que él ha necesitado más de cien. Esto demuestra que Rachael ha desarrollado sentimientos y emociones por sí misma. Así, la descubre Deckard porque su desarrollo aún no es perfecto, pero no porque exista algo inimitable en los seres humanos.

Por consiguiente, la unión de lo artificial y lo natural es mucho más estrecha en *Blade runner*; apenas hay distancia entre ciertos replicantes y los humanos. Llegados a este punto, el «espíritu» de la película se muestra muy diferente al de la novela y en este caso cabría hablar de adaptación libre, a menos que deconstruyamos hacia la explicación de que al desarrollarse la película años después de la



Androides deconstruidos

novela, la tecnología para la creación de replicantes se ha desarrollado mucho más.

Se debate en este sentido algo tan trascendental como la naturaleza convencional o natural del ser humano al preguntar el guionista si los sentimientos pueden programarse o si un alma puede desarrollarse por sí misma a partir de un ser artificial.

Quizá así de terrible se presenta el descubrimiento de Rachael. Todos sus recuerdos de la infancia, la adolescencia y la juventud son recuerdos falsos implantados en un androide que no existe desde hace más de tres o cuatro años. Y aquí vuelve la misma pregunta de Deckard: ¿somos nuestros recuerdos? Esto demuestra cómo se duplica un personaje, si aceptamos la «replicantidad» del protagonista. A la Rachael de la película parece no importarle al principio; defiende que esos recuerdos son suyos, que los siente vivos, hasta que Deckard insiste en que no son reales; él ha estudiado esos recuerdos. Pertenecen a la sobrina de Tyrell.

Este problema representa uno de los más célebres e inquietantes aspectos de las dos obras. Esta pregunta es la misma en ambos ejemplos; las sensaciones provocadas por novela y película son muy parecidas. La pregunta consiguiente (explícita en la novela, implícita en la película) es la misma: ¿sueñan los androides con ovejas eléctricas? ¿Son diferentes a nosotros? ¿Son malas copias? ¿Representan lo que no podemos ser, nuestra perfección? ¿No importa que sean artificiales o sí importa? Todo se reduce a nuestra propia identidad y a nuestra relación con los otros. Debemos tocar estos temas en un capítulo aparte.

La separación entre novela y película aparece en base a las diferentes respuestas a esta situación. En la novela Rachael no es capaz de sentir empatía porque no es humana y jamás se parecerá a un ser humano. Lo intenta acostándose con Deckard e incluso declara que le gusta, pero no deja de ser fría. En la película podemos ver su tristeza y su reacción es la de salvar a Deckard de León. Aquí aparece, por tanto, un claro rasgo de empatía: los replicantes son capaces de sentir. Aún así la apariencia exterior continúa siendo fría. En la novela, Rachael es descrita como una mujer estilizada, exquisita, pero un tanto hosca. En la película carece de expresividad. Sean Young apenas gesticula o cambia la expresión. Su maquillaje la hace parecer una muñeca de porcelana, hermosa pero sin alma: la piel blanca, los labios muy rojos, los párpados pintados cuidadosamente.

En este punto el trabajo del adaptador se pone en tela de juicio. Plantea, como hemos visto, las mis-

Plantearse un estudio comparativo siempre supone un encuentro

El matrimonio entre Deckard e Iran está destruido, precisan de esta máquina para soportarse



Androides deconstruidos

mas preguntas, invita al espectador a los mismos conflictos, incluso retrata un personaje casi idéntico al original (con sus mismas funciones narrativas y sus mismas funciones comunicativas hacia el receptor), pero Ridley Scott y David Web Peoples cambian la respuesta. ¿Están en su derecho? Philip K. Dick así lo pensó y, de todos modos, se trata de una obra estética completamente distinta como objeto en sí. La película vuelve a mostrarse entonces como una lectura alternativa de determinados aspectos de la novela o como una proyección de la misma.

2.2.2. Relaciones de Rachael con otros personajes

Rachael es quizá el personaje que permanece más fiel a la novela. Lo podemos ver en su relación con Deckard y con su creador, así como en sus reacciones frente a los otros replicantes. Deckard significa para ella la salvación, una tabla a la que agarrarse. Pero al ser diferente el personaje de Deckard, las consecuencias en la relación han de ser diferentes. Las consecuencias me parecen principalmente narrativas; aunque interesantes, las consecuencias conceptuales se deducen, creo, de los estudios de ambos personajes.

En cuanto a Rosen/Tyrell, Rachael le desprecia como en el mito de Frankenstein, por haberla convertido en lo que es. Este aspecto se relaciona con la relación paterna en los casos en que el padre fuerza al hijo por el camino que él desea, por conveniencia. Rachael sirve como catalizador del desprecio que debe sentir el receptor hacia el ingeniero genético que ha creado a los androides.

Y, por último, Rachael cruza en ambas obras al espacio del ser humano, gracias a sus implantes de recuerdos. Esto la distancia de sus compañeros replicantes y no duda en ninguna de las obras en traicionarles, aunque en ninguna llega a poder integrarse en la sociedad humana. En ambos casos la huida de una sociedad no hecha para ella se vuelve inevitable. Para Dick, Rachael se comporta como un monstruo porque seguramente es un monstruo. De esa monstruosidad la salva Deckard en la película. Por tanto, podemos afirmar la unicidad y coherencia que muestra la película: los autores plantean un mundo destruido en el que se mueven unos personajes al borde del abismo. Estos personajes están destinados a unirse y así lo hacen en la película, huyendo juntos. Deberemos preguntarnos en su debido momento por la coherencia que aporta Iran, esposa de Deckard, en la novela. Este hecho provocará el abandono de Rachael.

2.3. Roy: personalidades y funciones comparadas por la relación con otros personajes

Roy comienza siendo el antagonista de *Blade runner* y termina siendo su protagonista con solo unos segundos.

En la novela está presentado como el mejor de los androides, su líder. Todos parecen temerle y se comporta de manera cruel con cuantos le rodean, demostrando una absoluta falta de emociones. A Deckard no le cuesta nada engañarle y matarle. La causa de todo ello reside en que el personaje de Roy no está desarrollado literariamente, no evoluciona, no importan su actitud ni sus conflictos interiores, ni importan apenas sus relaciones con los demás personajes. Dick no ve sentimiento alguno en los androides y ésta es su innovación en la novela: mostrar unos seres casi humanos a los que sólo les faltan los sentimientos. Por ello son frías, asépticas y sin apenas interés las apariciones de Roy en la novela. ¿Está buscado a propósito por Philip K. Dick? No podemos saberlo, pero esa posibilidad no resulta extraña.

No tiene nada que ver con el Roy de *Blade runner*. Ya desde el principio, este Roy representa el ideal de perfección humano. Se informa al espectador de sus capacidades físicas e intelectuales, superiores a las de cualquier ser humano. El actor, Rutger Hauer, representa el prototipo de héroe occidental: alto, fuerte, atlético, rubio, ojos claros. Roy representa en la película el eslabón más alto al que puede llegar el hombre en su evolución: su bendición y su peligro.

Casi insensible al dolor físico, muestra una total indiferencia hacia los seres humanos, a los que considera muy inferiores. Las similitudes con el estereotipo nazi son evidentes.

Y de este modo se comporta durante casi toda la película y, sin embargo, aunque le comprendemos desde el principio, no nos identificamos con él hasta el final. Roy es el personaje más trágico, condenado a ser superior, condenado a muerte por ello, por una sociedad que admite a cualquier personaje mediocre como Bryant (jefe de Deckard) o Gaff (compañero de Deckard), pero no a un ser superior. No nos damos cuenta de ello hasta el final.

Roy es la criatura del doctor Frankenstein; ha venido a la Tierra para hacerle una petición y una pregunta a su creador, para que éste le escuche. En este caso, la pregunta de Roy es: ¿puedo vivir más? Y la petición: quiero vivir en el mundo como lo hacen los otros seres. En este sentido también nos



Androides deconstruidos

supera a nosotros mismos, que no podemos acceder a Dios. Él sí.

Para conseguir ambos objetivos no duda en torturar al ingeniero que fabricó sus ojos y en aprovecharse de las necesidades afectivas de Sebastian. Todo ello repugna al espectador, que sólo comienza a dudar de la maldad de Roy cuando comunica a Pris la noticia de la muerte de Zhora y León. Roy se muerde el puño para no llorar y declara su amor apasionado por Pris. Entonces recordamos el comentario de Deckard: «Se entiende que los replicantes no sienten emociones». Y nos replanteamos la pregunta que nos hacíamos ante Rachael y Deckard: si Roy no tiene implantes artificiales, ¿son los sentimientos algo desarrollable por todo ser inteligente?

Me permitiré recordar otra novela prospectiva: *2010: odisea dos*, de Arthur C. Clarke, en la que un ordenador pregunta antes de ser desactivada: «¿Soñaré?», a lo que responde su creador: «Toda criatura inteligente sueña». Tema recurrente en la literatura prospectiva, la película lo retoma con sutilidad, creando personajes en base a esta premisa. Y Roy es el personaje más inteligente de la película; por tanto, siguiendo un proceso menos lógico de lo que pudiera parecer, Roy sufre unas emociones más fuertes que cualquier otro personaje. En este aspecto es el más humano de todos ellos, por su amplia conciencia de la realidad. Por ello es el líder, el conocimiento le da poder y le hace levantar a sus compañeros en contra de la ley.

Muchas preguntas podemos hacernos acerca de por qué Roy desarrolla sentimientos.

1. Instinto de supervivencia propio de toda criatura viva. Lo vemos cuando se abraza a Pris tras morir sus compañeros. Dice: «Ahora sólo quedamos tú y yo».
2. Los sentimientos son fantasías de la imaginación motivadas por asociaciones intelectuales de necesidad. En este sentido toda criatura inteligente acabaría sintiendo emociones.
3. Lo ha aprendido de los seres humanos. Todo puede aprenderse. Cabe preguntarse entonces: ¿amamos por convención social tras un proceso de aprendizaje? Hormonas y psicoanálisis compiten en este terreno.
4. Fue programado para ello.

No son gratuitas estas preguntas, sino que representan la base del personaje de Roy en su relación con los replicantes y con los seres humanos.

Roy se vuelve loco al ver el cadáver de Pris, apreciando ante nosotros un ser artificial enamorado de un ser artificial; en este punto, el espectador siente miedo por Harrison Ford (héroe cinematográfico por excelencia), que sólo ha cumplido con su obligación al matar a un monstruo. Ahora Harrison Ford huye de otro monstruo, que ha matado de manera mucho más cruel a su propio creador.

Me permitiré aquí un pequeño *flashback*.

Ya sintió el espectador una primera compasión por Roy durante su encuentro con Tyrell. Con Tyrell demostró su increíble capacidad intelectual y lloró en los brazos de su creador tras demostrarle éste que apenas le queda tiempo de vida. Si deseábamos no ser nunca como Roy, ahora le envidiamos menos cuando Tyrell dice: «La luz que brilla con doble potencia dura la mitad de tiempo, y tú has brillado mucho, Roy». La muerte es, por tanto, el precio que debemos pagar por nuestras respectivas vidas y una vida intensa conlleva, dentro de una justicia poética, una muerte temprana, como si todo formara parte de un patrón. La idea de un Destino inamovible convierte en tragedia la existencia de estos replicantes (pero no mucho más que la de todo

En las dos obras se iguala lo natural con lo artificial, otorgándoles el mismo valor



Androides deconstruidos

ser humano). Pero tras aquel fugaz momento, cualquier compasión que sintiéramos por Roy se desvanecía cuando éste asesinaba a Tyrell cruelmente mientras le llamaba «padre» (cabría aquí, de disponer de más tiempo y espacio, un estudio a partir de las relaciones filiales del héroe con sus víctimas, según las trata Otto Rank).

Unos minutos después tenemos a Roy persiguiendo a Harrison Ford, el monstruo a la caza del héroe. Ya hemos dudado una vez más al contemplarle llorando junto al cadáver de Pris. La relación entre cazador y presa ya ha sido estudiada en el epígrafe dedicado a Deckard. También hemos tratado cómo salva Roy a Deckard y cómo se sienta frente a él bajo la lluvia (símbolo a menudo de purificación, cuando en la novela lo era de degradación). Roy tiene una paloma blanca en su mano y Harrison Ford le pregunta con la mirada por qué le ha salvado. Muchos espectadores en el cine se lo preguntarán, seguramente (incluso los que ya hemos visto la película). Roy le devuelve la mirada a Harrison Ford y dice:

—Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad más allá de la puerta de Tanhauser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como gotas en la lluvia. Es hora de morir.

Y Roy muere.

El espectador no debe aceptar las palabras de Roy porque justifiquen sus actos (o no puede reducirse a eso), porque Roy no dice nada que no haya expresado ya durante la película (soledad tras la muerte de Zhora y León, tragedia junto a Tyrell, dolor junto al cadáver de Pris). La situación es especialmente parecida a aquella en la que mata a Tyrell, cuando se siente morir. Pero ahora, el personaje ha calado con más fuerza por dos razones:

1. Por primera vez el espectador se identifica plenamente con Roy. El símbolo lo representan esas maravillas de las que habla el replicante: la Puerta de Tanhauser, Orión, los rayos C. El espectador no ha visto esas maravillas (aquí el lenguaje literario favorece y acompaña con exacta armonía la imagen de Rutger Hauer conteniendo el llanto). Esto puede despertar dos tipos de desasosiego: o bien el espectador no quiere que se pierdan todos esos recuerdos, porque no los ha vivido y comprende por tanto la magnitud de la pérdida, o bien tiene otros recuerdos maravillosos que identifica con los de Roy y que no quiere que desaparezcan.

2. Roy, el enemigo, el antagonista, alcanza el estado más alto de nivel ético. Salva a Deckard, asesino de su amada Pris, superando así con un acto a cualquier otro personaje, humano o replicante. Lo hace porque él mismo no quiere morir y, como dice la voz en off, porque amaba la vida más que cualquier otra cosa. (Explicar esto me parece casi irreverente por su obviedad, pero en fin... El crítico acompaña en la lectura e invita a disfrutar la obra por segunda vez y en compañía y en un proceso de mutua reflexión, así que ahí queda la obviedad.)

El espectador, por primera vez, no sólo se identifica con Roy, sino que desearía alcanzar su nivel ético, le envidia; por supuesto, esta afirmación es más intuitiva que objetiva, pero funcione o no en cada receptor, ésta ha sido la base buscada en la película. El androide alcanza mayor plenitud espiritual,

Oscuridad y luz se unen tanto en los personajes de la novela como en los de la película, pero en ésta última la idea se complementa con la fotografía



Androides deconstruidos

emocional, empática que la que posee Rick Deckard, Harrison Ford, EL HÉROE. Las conclusiones de la película llegan, en este aspecto de la relación Roy/Deckard, más lejos desde el punto de vista de un encuentro dentro de la dualidad natural/artificial de lo que llega la novela. ¿Por qué?

1. El hombre puede crear seres mejores que él mismo. Encuentro generacional cuando el acuerdo se alcanza (replicante salva a humano).

2. El reconocimiento de alteridad es la más alta cumbre ética del hombre; Roy salva a Deckard porque se ve a sí mismo en él, porque le ve a él en sí mismo.

3. Todo ser vivo tiene derecho a vivir y a alcanzar su plenitud (esta idea queda muy desvirtuada en la novela, donde se apuesta por la naturaleza y por «lo humano»). Fernando Savater afirma: «La muerte nos acerca a la naturaleza, pero la consciencia de la muerte nos distancia de ella. Ni el animal ni la máquina se saben mortales».

4. Nuestros sentidos nos engañan, las apariencias dominan nuestros juicios. Nadie otorgó una oportunidad a Roy, no se le permitió vivir, huyó para no ser esclavo. Es muy interesante cómo a partir de conceder un matiz ético de suficiente altura al personaje, esto ayuda a aceptar y calibrar en mayor medida otras dimensiones éticas. Lo interesante e innovador de este planteamiento reside en nuestra inclinación a mostrar respeto por aquello que posee cualidades éticas. Roy había mostrado muchas virtudes, pero sólo la ética nos ha acercado a él. Hasta este momento sólo era un robot, una máquina muy capaz; a partir de aquí, nos parece humano. Por tanto, existiría una asociación automática: humanidad igual a ética; aceptamos a Roy cuando alcanza ésta y no por sus otras cualidades (esta idea queda menos definida en la novela, en la que la autosuperación personal parece más epistemológica que ética). Esta asociación humano igual a ético, establecida intuitivamente por el espectador, quedaría rota al recordar que, se mire como se mire, un replicante es un ser artificial, no un ser humano (aunque haya sido hecho a semejanza de éstos).

5. De nuevo nos engañan las apariencias, el héroe no es más que un instrumento de intereses superiores y no necesariamente honestos. Nos encontramos de nuevo con la antítesis héroe/monstruo tan característica de nuestro siglo.

6. Ante la decadencia y la degradación, la ética y la aceptación de la alteridad son la única salida.

En ese momento, Roy suelta la paloma blanca, que se pierde por un agujero entre las nubes. Es la primera vez que se ve la luz del día (y la última en el *Director's cut*), es una huida del mundo degradado y decadente. La simbología puede ser muy amplia, pero siempre estará relacionada con la libertad; Roy no la pudo tener en vida.

Vemos por ello que mientras en la novela Roy cumple una función de antagonista, en la película su función es la de mártir-guía del espectador y soporte catalizador de los temas nucleares de la obra.

Mi conclusión personal es que, en el personaje de Roy, *Blade runner* es mucho más complejo que el original. El motivo se encuentra en una diferente postura frente a la capacidad de lo artificial y a ciertos intereses, presentes ya en una temprana inventio anterior a la redacción del manuscrito. Esto queda apoyado por la satisfacción de Dick tras conocer el monólogo escrito por Peoples; en relación con este hecho, reveló una obsesión sentida por él durante la escritura de la novela: «El tema trágico de que, si luchas contra el mal, acabas por formar parte del mal, y ésa es una condición de la vida».

Deckard no muestra mayor soledad que cuando, en el cabaret, rodeado de una multitud de gente extraña hacinada contra él, pide una copa de alcohol



Androides deconstruidos

2.4. Tyrell o Rosen

2.4.1. Personalidades y funciones comparadas

No se entiende el cambio de nombre, quizá demasiado florido el de la novela para una estética tan oscura como la de la película. El nombre de Tyrell tiene, desde luego, la raíz de *tirant* (tirano) y fonéticamente ambas palabras pueden llegar a asemejarse con un poco de esfuerzo. Desde luego, no es razón suficiente, pero deconstruiré a partir de ahí.

¿Es Tyrell un tirano? Sí, desde luego.

¿Lo es Rosen? No parece que pueda.

Rosen parece un empresario importante (pero con peso político en la novela). Philip K. Dick lo presenta sólo para apoyar la idea de que los replicantes son indispensables en las colonias, así como para tener justificante, contrapunto y apoyo en el encuentro entre Deckard y Rachael. Es decir, sus funciones narrativas están muy claras, pero estéticamente aporta mucho menos que el Tyrell cinematográfico.

La primera aparición de Eldon Rosen en la novela queda subrayada por la frase «con una expresión de preocupación, como si todo hubiese empezado a desarrollarse con excesiva rapidez». Es decir, todo lo contrario a Tyrell, quien merecería el acompañamiento literario de «con una expresión de suficiencia». De todos modos, resulta curioso cómo la descripción física literaria se corresponde exactamente con el aspecto del actor en el cine: «Un hombre mayor, pulcro y delgado», pero ahí acaba el parecido. No podemos defender aquí que por una similitud física haya una cercanía más próxima entre ambos personajes, ni mucho menos.

Tyrell habla despacio, solemne y sentencioso.

¿Podemos imaginar así a Rosen? Los planos dedicados a Tyrell casi siempre son cerrados, es el centro de la imagen desde que entra. La idea de un «hombre mayor, pulcro y delgado» que le hace parecer insignificante en la novela, muestran en el cine un carácter fuerte, inteligente y controlado. Hay toda una relectura del personaje ya desde su actitud externa. Rosen es un peón de la gran maquinaria que es la Humanidad; Tyrell gobierna sobre la Humanidad desde una pirámide, el edificio más alto de la ciudad. Toda la ciudad es una extensión de esta pirámide. Tyrell queda definido desde que vemos la ciudad de Los Ángeles y se nos habla del poder de las corporaciones. Tyrell soporta y comunica la crítica de Ridley Scott contra los sistemas financieros que dominan la sociedad. Y, sin embargo, no

existe ninguna referencia política (prácticamente nunca los hay en las buenas novelas prospectivas), sólo representa la ambición sin límites; no sólo de poder, también de conocimiento. Tyrell disfruta con sus criaturas, se divierte mientras Deckard descubre cómo ha intentado engañarle con Rachael. En la novela, Rosen sólo muestra preocupación.

¿Podemos hablar aquí de elementos primarios y elementos secundarios? Por supuesto, y podríamos decir que, al igual que en el caso de Roy, con Tyrell hay un respeto del autor a parte de la idea implicada en su carácter (ambición, en este caso). Pero en el largometraje se le da muchísima más importancia hasta el punto de convertir en elemento primario del personaje lo que en la novela era secundario. Y no sólo la ambición se convierte en tema principal del personaje, sino que influye de forma muy importante en la trama principal de toda la película. Es el eje central de la trama de los replicantes: Tyrell es lo que ha traído a Roy a la Tierra. Es el esclavista y el símbolo del progreso de la Humanidad. El espectador no puede identificarse en ningún momento con Tyrell (como sí lo hace con Rachael), ni puede admirarle (como a Roy), porque Tyrell es el verdadero antagonista. Esto no supo verlo Philip K. Dick en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* mientras lo escribía, pero todo en la concepción del mensaje apuntaba a Rosen.

En la novela Rosen sólo aparece en un par de capítulos y jamás llega a encontrarse con Roy ni habla de sus creaciones con la pasión con que lo hace en la película. En ésta representa los tópicos de científico loco y empresario desalmado al mismo tiempo, pero Peoples no desarrolla más el personaje. Al limitarse a completar lo que Dick no recogió, equilibra un personaje que desde este punto de vista es fallido.

Podemos decir que las funciones narrativas de Rosen y de Tyrell son similares, pero no las poéticas: mejores o peores, no llevan a las mismas connotaciones.

2.4.2. Relaciones de Rosen/Tyrell con otros personajes

Como todos los personajes humanos de la novela y como todos los de la película (a excepción de Sebastian), ¿podemos decir que Tyrell o Rosen no comprenden a sus propias criaturas? Quizá. Ambos los esclavizan y ambos muestran una gran crueldad con Rachael, pero sin embargo Tyrell demuestra comprender las inquietudes de Roy. Como afirmé más arriba, la relación entre Tyrell y Roy responde al esquema del héroe mitológico defendida por Otto Rank:



Androides deconstruidos

El lector descubre cómo sería su vida sin emociones ni sentimientos

1. Del mismo modo que Teseo o Hércules, Roy va superando peligros hasta el último enfrentamiento con su padre, a quien asesina.

2. Roy nació en condiciones extraordinarias y fue alejado de su padre; ahora vuelve para reclamar su derecho al trono. En este sentido, las relaciones se multiplican, puesto que no estamos hablando en realidad de un solo hijo, sino de todos los replicantes. Y no hablamos tanto de un nacimiento biológico como de una creación artificial, contra la Naturaleza, prohibida. Por extensión, el mito se amplía hasta tratar de manera alegórica la relación de todo el género con sus creaciones, que acaban destruyéndola, como en el mito moderno del doctor Frankenstein.

De este modo, podemos releer toda la película desde el mito del héroe y recoger la idea planteada más arriba de que el verdadero protagonista de la película es Roy.

Por este juego de relaciones observamos cómo ganan importancia Roy y Tyrell en detrimento de Rachael y, sobre todo, de Iran. Con ello insisto en que la película gana solidez con este personaje respecto a la obra literaria (no por ello la novela tiene que ser peor; como veremos, otros elementos de ésta adquieren protagonismo al perderlo Roy y Tyrell).

2.5. J.F. Sebastian o J.R. Isidore

Personalidades y funciones comparadas por la relación con otros personajes

Llegamos a uno de los aspectos más complejos en la comparación de ambas obras: el personaje que esconde a los androides.

Respecto a este personaje, el receptor que acude a la novela después de haber visto la película sufre dos sorpresas, equivalentes a otros tantos cambios de elementos primarios:

1. Isidore es co-protagonista de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Los capítulos sobre la vida de Deckard y la de Isidore llegan a alternarse. Esto no ocurre en *Blade runner*.

2. Además del cambio de nombre, Isidore no es ingeniero genético, sino conductor de la furgoneta de un taller de reparaciones de animales eléctricos.

John R. Isidore es lo que se denomina en la novela como un «especial», un ser humano que por causa de la lluvia ácida ha bajado del mínimo de coeficiente de inteligencia. En este aspecto, Isidore es un gran acierto de Philip K. Dick, sacrificado por David Webb Peoples debido quizá a necesidades argumentales. ¿Amortizan los aciertos visuales obtenidos por el personaje cinematográfico la gran pérdida simbólica? Queda a juicio de cada receptor.

Isidore vive solo en los exteriores de la ciudad, combatiendo contra el «kippel» que avanza intentando dominarlo todo. Isidore llama «kippel» a la basura que van acumulando los seres humanos y que crece en cada lugar. Le explica Isidore a Pris:

Kippel son los objetos inútiles, las cartas de propaganda, las cajas de cerillas después de que se ha gastado la última, el envoltorio del periódico del día anterior. Cuando no hay gente, el kippel se reproduce. Por ejemplo, si se va usted a la cama y deja un poco de kippel en la casa, cuando se despierta a la mañana siguiente hay dos veces más (...). Es la primera Ley de Kippel. El kippel expulsa al no-kippel.

Y aquí debemos reconocer que no hemos hablado apenas del tema de la Vida propiamente dicha. Toda la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* habla de la vida, desde la cita hasta el capítulo final. Y de esto mismo habla Isidore:



Androides deconstruidos

Nadie puede vencer al kippel salvo, quizá, en forma temporal en un punto determinado, como mi apartamento, donde he logrado una especie de equilibrio entre kippel y no-kippel, al menos por ahora. Pero algún día me iré, o moriré, y entonces el kippel volverá a dominarlo todo. Es un principio básico: todo el universo avanza hacia una fase final de absoluta kippelización.

Es difícil no sonreír ante la filosofía de este «especial». Esta aportación de Dick funciona de una manera parecida a la figura del «gracioso» en el teatro del Siglo de Oro, disparando continuamente despropósitos que, mirados con cierta distancia, muestran un aspecto muy amargo de la existencia. El kippel, observado atentamente, no es más que la herencia de lo vivo, lo que queda a su paso. Es lo que estuvo vivo, lo muerto crece cuando lo vivo desaparece. En la película no se habla de kippel, pero el espectador siente su presencia en la atmósfera; rodeando la composición de cada plano, delante y detrás de los personajes, la basura degrada la atmósfera de *Blade runner* (Syd Meal y Ridley Scott se basaron en el kippel para el diseño del Los Ángeles del 2019). Así, como una especie de bufón o de Quijote venido a menos, Isidore observa la realidad y la reinterpreta a su manera o quizá sencillamente la ve cuando nadie es capaz de verla.

El problema, el conflicto interior del personaje, reside en los sentimientos de Isidore, que le dominan hasta no poder decidir por su propia seguridad. En él se simboliza la impotencia del ser humano ante lo artificial, que acaba introduciéndose en su cotidianeidad hasta destruirle. Isidore comprende la naturaleza fría de los androides cuando descubre a Pris en su bloque de apartamentos vacíos. Desde entonces empieza a cuidarla sin importarle quién es. Después extiende su ayuda a los amigos de Pris, incluido Roy, quien afirma en la novela con indiferencia que acabarán matando al «especial». Isidore está absolutamente necesitado de cariño y por eso considera amigos a los androides, aún sabiendo lo que son. Los acepta sin preguntar ni cuestionarse ninguna consecuencia.

Esta relación de Isidore con los androides muestra la imposibilidad de la convivencia con lo artificial en igualdad de condiciones. Así como Deckard domina la situación con Rachael tanto en la película como en la novela, Isidore se encuentra sometido a su necesidad de lo artificial porque lo natural no le satisface.

Por otro lado, Isidore es el único ser humano que aprecia realmente a los animales, que siente verdadera empatía hacia ellos. Y él siente, igual que Deckard e Iran, el silencio de los apartamentos vacíos:

Sentía el silencio como algo visible y, a su modo, vivo (...). Vivía solo en ese ruinoso edificio de mil apartamentos deshabitados (...) permanecía en esa lamentable habitación, a solas con el silencio mundial que imperaba omnipresente y sin pulmones.

Un personaje muy diferente es J.F. Sebastian. Sebastian vive feliz alejado de la Humanidad, en medio del silencio. Sin duda el guionista se preguntó cómo conseguir reunir a Roy con Tyrell y la respuesta se la proporcionó el personaje de Isidore. Si se pretendía otorgar mayor protagonismo tanto a Tyrell como a Roy, así como a la relación entre Deckard y Rachael, el papel de Isidore debía sufrir considerables recortes y su importancia quedaría reducida entonces a funciones meramente narrativas. Además, con Deckard y Roy de protagonistas, el guión ya estaría suficientemente cargado, así que optaron por emplearlo de enlace con Tyrell.

Algunos aspectos de Isidore han quedado en el personaje. Sebastian también es, de alguna manera, «especial»; padece una enfermedad de envejecimiento rápido: una ironía hacia quien puede crear seres vivos. De este modo se explica también por qué no se ha ido aún a las colonias (donde sólo se admite a los «normales»). En la figura de Sebastian aparece la tragedia del científico que puede dar vida a otros, pero no a sí mismo. En Sebastian volvemos a encontrar el motivo del envejecimiento y de la muerte. Como señala Pris, esto le acerca de alguna manera a los replicantes; de ahí su importancia en la novela, donde se nos muestra un caso «real» en el que podemos reflejar las ideas transmitidas por la ficción: en nuestra realidad no existen replicantes, pero sí gente que no es como nosotros y a la que no atribuimos nuestras mismas sensaciones. Dick se muestra muy hábil al echarnos a la cara este «especial», parece decirnos: «mira, esto es tu mundo, no una invención».

Igual que Isidore, Sebastian no tiene miedo a los replicantes y confía en ellos. Pero también en la película debe quedar el peligro del juego insensato con lo artificial y, sin remedio, Sebastian acaba siendo asesinado por Roy, quien confirma así el conflicto interior arrastrado a lo largo del largometraje.

Sebastian es un personaje tan sensible como Isidore aunque, sin duda, mucho más consciente de



Androides deconstruidos

sus emociones de sí mismo. Sebastian crea simulacros de vida, pequeños androides con una inteligencia mínima que le sirven de compañía y a los que quiere tanto como Isidore a los animales. Sebastian sobrevive mientras ejerce un dominio sobre sus creaciones. Muere al perderlo. He aquí otra de las posibles conclusiones: el hombre no puede esperar controlar sus creaciones si las acerca a sí mismo.

Como hemos visto, la capacidad simbólica de Sebastian es muchísimo menor que la de Isidore, aunque parte de su función poética queda cumplida en su trágico final.

2.6. Los androides/replicantes: Pris, Max (León) y Luba (Zhora)

Personalidades y funciones comparadas

Los mecanismos artificiales que imitan a los seres humanos son el tema primordial que une ambas obras. Se puede decir que representan el elemento básico que interesó para escribir un guión y rodar una película. Y se puede decir también que las inquietudes desprendidas del texto literario se mantienen como cimientos de la construcción cinematográfica, pero no conviene olvidar que el peso específico de éstas en cada obra es muy dispar. Esto se percibe ya desde los aspectos visual y descriptivo-lingüístico. En *Blade runner*, la imagen de los replicantes impresiona desde su vestuario hasta sus movimientos, muy lentos, controlados, dominando las situaciones.

Sin embargo, la novela nos describe a los androides como personas normales cuya única diferencia con los seres humanos se basa en sus reacciones, en su tono al hablar. No hay descripciones que incidan en aspectos particulares de los personajes artificiales, pues el planteamiento de la novela reside en que se les confunde con seres humanos. Por el contrario, en la película reconocemos a un replicante en cuanto lo vemos.

Tras esta capacidad de sugerencia se esconde un intensivo trabajo de los actores, quienes construyen una estirpe de personajes de aspecto grave. Si los androides de la novela se caracterizan por adjetivos y sintagmas que se fuerzan a marcar su inexpressividad, en la película se pierde este «realismo robótico». Por ejemplo, Luba Luft se muestra fría en la novela, el narrador incide en la falsedad que se esconde tras su ira aparente. En cambio, su alter-ego Zhora, muestra un desprecio absoluto hacia Deckard y un miedo atroz al ser perseguida por el

El hombre culto sabe disfrutar por igual y encontrar las verdades estéticas en cine, literatura, ópera, escultura, pintura, arquitectura... sin pararse a entrar en consideraciones jerárquicas improcedentes

blade runner. No hay duda: los androides de la película no tienen sentimientos, sólo los simulan; los replicantes de la película sienten.

Como vemos, la caracterización constituye un factor fundamental. En la novela se nos describen las ropas de androides, similares a las de cualquier ser humano. El aspecto del vestuario de los replicantes es espectacular en *Blade runner*. Tanto León como Roy como Pris visten de negro. Los hombres llevan largos abrigos de cuero negro, que les da un aspecto tenebroso, de ángeles de la muerte. Pris lleva siempre los ojos pintados de color negro, con una sombra roja que perfila los ángulos del rostro, agudizándolos; su aspecto es el de un depredador. Zhora viste sensualmente, con una especie de bikini y un chubasquero transparente; tiene una leonina melena roja y un aspecto feroz. Pero cuando es perseguida por Deckard, la que nos ha parecido un animal despiadado, produce lástima.

El contraste entre Deckard y Zhora está marcado por el calculado y hábil paso de fotogramas: Deckard se mueve en tiempo real, Zhora en cámara lenta, en una agonía que se hace eterna. Zhora va atravesando mamparas de cristal, como atravesando niveles de realidad, mientras recibe uno primero y, tras lo que parece una eternidad, un segundo disparo por la espalda. Para Deckard, en ritmo real, el trabajo es una rutina; es la primera vez que le vamos actuar como *blade runner*.



Androides deconstruidos

El acierto del diseñador del vestuario de Zhora reside en ese biquini y en ese chubasquero transparente: la sensualidad feroz, casi erótica, de la actriz Joanna Cassidy se vuelve patética cuando a través del plástico transparente vemos ensangrentarse su cuerpo dos veces. La sangre contamina la pureza de lo transparente del traje y de los cristales quebrados a su paso. No hay duda: todos los elementos del lenguaje cinematográfico se encuentran aprovechados al máximo. Música (martilleante, melancólica), luces, composición de los planos, colores, vestuario, montaje, interpretaciones de los actores... alcanzan la plenitud de la tragedia. La imagen exterior de ferocidad de la replicante contrasta con la indignidad con la que muere (como un zorro en una cacería) y el espectador puede sentir compasión y, ¿quién sabe? Quizá culpa por haberse descubierto diferentes sentimientos en la presentación del personaje.

¿Cómo lo consigue Scott? No cambia absolutamente nada en la apariencia de Zhora respecto a Luba. Sólo toma esa mujer y la rodea de elementos (incluso narrativos) que contrasten con su aspecto: todos los enumerados y más (tamaño del plano, altura de la cámara, decorado...). La idea que pretende sugerirse al espectador es la misma que se nos mostrará al final, con mayor fuerza, respecto a Roy (del miedo y el odio a la compasión y la tristeza). Pero con Roy hay un cambio significativo en el conflicto interior del personaje.

¿Puede hacer esto el lenguaje escrito? Sí, pero de otra manera. La novela no pretende mostrar la misma idea respecto a la muerte de una androide y por ello no muestra tal explosión de elementos significativos formales (metáforas, recursos sintácticos, sonoridad...). La muerte de cada androide en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* aparece fulminante y fría. La muerte de Luba Luft en el libro tras un tiro del cazador Phil Resch no resulta tan expresiva, a pesar de que representa un momento clave en la novela: Deckard descubre que es incapaz de matar a una androide.

La diferencia reside en que mientras la película transmite su mensaje, en esta escena, mediante la plasticidad visual de las imágenes, la novela recurre a lo intelectual. Dick narra a través de ideas, no de imágenes plásticas (no es Proust, él narra –salvando las posibles distancias de visiones estéticas diferentes– desde la intencionalidad de un Unamuno). En este sentido, la película plantea una estética espectacular, fuera de lo común para mostrar la tragedia. La novela se limita a expresar con una crudeza sobria un hecho cotidiano para Phil Resch

que mata sin inmutarse. Tras las súplicas y muerte de Luba, Resch culmina la escena hablando del dinero que va a ganar por haber retirado un androide. Desde este punto de vista, el mensaje transmitido por los dos lenguajes, literario y cinematográfico, sí es el mismo, pero los medios no pueden ser más opuestos (más cercana a la muerte de Luba puede estar la del Roy de la película, más intelectual).

La mayor diferencia psicológica entre androides y replicantes reside en su capacidad intelectual. Los androides de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* son incluso menos inteligentes que Isidore. Por ello la «kippelización» profetizada por Isidore, la sustitución de los seres humanos por los androides, se muestra más degradante en la novela que en la película. Por el contrario en *Blade runner* los replicantes representan un paso adelante en la Humanidad, no un retroceso.

Por otra parte, en la novela los androides se limitan a vagar, a escapar. No controlan sus acciones y mucho menos sus vidas. No podemos considerarlos personajes dinámicos y, por tanto, sus funciones narrativas se reducen a la de antagonistas pasivos. Son criaturas trágicas.

Un estudio comparativo muy interesante se presenta en el capítulo XII. Resch y Deckard localizan a Luba en un museo de pintura. En dicho museo, antes de matar a la androide, Resch fija la vista en un cuadro de Munch, su célebre grito. La habilidad de Philip K. Dick para describir las sensaciones de los androides ante su falta de emociones es un gran hallazgo, pues tiene lugar a través del cuadro de Munch. Ésta es la descripción de Dick, según la ven los cazadores: «El hombre, o la mujer, estaba encerrado dentro de su propio aullido. Se cubría los oídos para protegerse de su propia voz. La criatura estaba de pie en un puente, y no había nadie más. Gritaba a solas. Aislada por el grito o a pesar de él».

Inmediatamente, Resch se pregunta si es así como se sienten los androides. Cualquiera que recuerde el cuadro, puede pensar en el mundo colorido alrededor de esa criatura, un mundo distorsionado por el grito silencioso. La criatura en cambio viste de oscuro y su piel muestra un color indefinido, que contrasta con la calidez del mundo que le rodea. La posible conclusión es que los androides viven dentro de un silencio emocional.

Esta idea muestra una percepción diferente de la nuestra al relacionar el cuadro con los androides y es una nueva metáfora del título del libro: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Un editor avezado podría emplear este cuadro como portada de



Androides deconstruidos

La transformación de funciones narrativas motivada por el cambio de un lenguaje literario a uno fílmico conlleva un cambio en la caracterización de los personajes y, por extensión, un cambio en sus funciones poéticas

la novela, pues expresa con fuerza las inquietudes de Dick. Pese a que la película se caracteriza por su esteticidad visual, no incluye ningún momento que iguale este acierto de Dick. Los androides, desde esta perspectiva, son criaturas indefensas, atrapadas en una realidad que no son capaces de superar.

En cambio, en la película son precisamente los replicantes los que mueven la acción. Deckard sigue el rastro que van dejando en su camino hasta Tyrell. Los replicantes tienen una meta que les aporta tanto un sentido narrativo como un sentido poético y al mismo tiempo metaforiza sus acciones, planteadas en pos de la inmortalidad. En *Blade runner* los humanos no luchan por sobrevivir, no se mueven, no viven... Los replicantes sí. Pero no deberíamos criticar la decisión de Dick de otorgar menor protagonismo dramático general a los androides y existen dos razones para no hacerlo:

1. Como ya he apuntado varias veces, la novela plantea la problemática desde los conflictos provocados en los seres humanos y, en ese sentido, ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? resulta autosuficiente y cerrada.

2. A la película le interesa arrastrar al personaje degradado de Deckard, no al contrario. En la novela el matrimonio del cazador e Iran constituye un elemento primario, difícil de complementar con una mayor protagonismo de los androides y, lo que es más importante, al que le resulta innecesaria una mayor presencia de los androides.

Dick hace crecer la ansiedad del lector ante los androides mostrándoles como seres terribles que decepcionan en el enfrentamiento con Deckard. Dicha decepción puede extenderse a la impresión general despertada por la novela tras ver *Blade runner*. Pero recordemos que aquí hemos establecido una relación de desarrollo de una obra a la otra a través de los replicantes, lo cual exige no intentar buscar elementos primarios de la película no pertinentes para la valoración de la obra original (por mi parte, renuncio en este punto a ofrecer valoraciones comparativas generales, pues considero que éstas forman parte de las competencias del lector).

Este desarrollo parte sobre todo de la tragedia compartida por androides y replicantes: la esclavitud. El ser humano somete a su propio beneficio cuanto crea. De nuevo las relaciones entre padres e hijos exigen aquí una atención especial. La sociedad de ambas obras parte de la opinión de que el



Androides deconstruidos

hecho de «crear» un ser otorga suficiente autoridad sobre él como para emplear dicho ser al antojo del creador. Es la autoridad del padre sobre el hijo. Los androides se rebelan contra ello y la rebelión es castigada con la muerte. La teoría se ve reforzada por una idea básica, común para ambas obras: las colonias dependen de la esclavitud de los androides (como algunas culturas grecolatinas de los prisioneros militares). El padre depende del hijo, por eso ha de esclavizarle; el equilibrio resulta imposible.

Éste es un elemento primario en ambas obras y debe asumirse como lugar común al compararlas. Dice Rachael en la novela: «Escapar ya era un riesgo. Y también venir a la Tierra, donde ni siquiera se nos considera animales, donde un gusano es más deseable que todos nosotros juntos».

Tomando cada personaje por separado, se debe incidir en la profundidad ganada en la película con León y con Pris y la menor importancia que se otorga a Zhora (compensada en parte por su «preciosa» muerte).

En la novela Max, el personaje equivalente a León, apenas interesa. Dick lo plantea como una prueba para Deckard, una manera de que le veamos actuando como cazador y una nueva y quizá innecesaria confusión de identidades (Max aparece disfrazado de colaborador de Deckard). En cambio, en *Blade runner*, León aparece como estereotipo de los replicantes y aguanta, como antagonista, todo el peso narrativo del primer acto.

Los guionistas introducen una variante exquisita en la construcción de este personaje, otorgándole una dimensión mucho más redonda que las de la novela: León colecciona fotos ajenas, se fabrica un pasado. Se nos informa en la película de que éste es un hábito común entre los replicantes. Si León se muestra todo el tiempo como un personaje atormentado y furioso, esta debilidad nos acerca a la tragedia de los replicantes. El motivo de las fotos sugerido por Peoples es muy interesante desde dos perspectivas, coincidentes con las dos razones por las que los replicantes guardan fotos:

1. Por descubrir cómo pensamos los humanos (por parecerse a nosotros, al Creador, a lo que suena fuera de su silencio o de su grito).

2. Porque somos nuestros recuerdos. En este sentido cabría hablar casi de una base antropológico-psicológica: nuestro presente se sostiene por nuestro recuerdo del pasado. Es decir, los replicantes guardan fotos por la misma razón por la que nosotros guardamos fotos, porque nos cons-

truyen nuestra identidad que a pesar de no ser cierta (en nuestro caso ya pertenece al pasado), nos sirve para definirnos (ya he profundizado un poco en este tema dentro del capítulo dedicado a Deckard).

Este motivo, muy intelectual, equivale en términos funcionales al del cuadro de Munch: plasmación de la visión de la realidad por parte de los replicantes. Por otra parte, como motivo narrativo, las fotos se muestran muy valiosas, pues es una de las pistas por las que Deckard llega hasta Zhora y, al ir a recogerlas, la razón por la que León da con Deckard y puede seguirle.

León aporta también su visión sobre significa qué ser un replicante. Ocurre cuando le dice a Deckard, intentando matarle: «Es penoso vivir con miedo (...). Eso es lo que significa ser esclavo». Esta tragedia sirve sólo en parte para los androides de la novela (¿son ellos capaces de sentir miedo?).

El personaje de Pris obtiene también un desarrollo muy significativo mediante el cambio de lenguaje. Si en la novela se explica que el empleo de androides con fines pornográficos está prohibido, en la película la definición de Pris es: «replicante diseñado como “modelo de placer”». Esta definición del personaje no sólo nos presenta a Pris, sobre todo muestra hasta qué punto llega la relación entre androides y seres humanos y nos habla de la esclavitud de éstos, llamados a sustituir a los hombres en todos los oficios, incluso en «el más viejo del mundo».

Pris queda definida, como consecuencia, por su sensualidad. Con su sensualidad expresa su relación con Roy, con su sensualidad seduce a Sebastian para que la invite a su casa. Pero en Pris, como en todos los replicantes, percepción y esencia chocan: la sensual Pris es una de las más peligrosas, como demuestra en su pelea con Deckard.

De todos modos, los autores cinematográficos no transforman la forma de ser del personaje y esto los agradezco a título personal (siempre me ha gustado el personaje de Dick y, por tanto, el de *Blade runner*). Pris se muestra al mismo tiempo inocente y cruel, tanto en la novela como en la película.

Quiero llamar la atención sobre este aspecto. El guionista no ha precisado en ningún momento alterar las funciones narrativas del personaje, quizá porque dichas funciones narrativas de la novela se adaptan perfectamente a la historia cinematográfica. Como veremos más adelante, la transformación de funciones narrativas motivada por el cambio de



Androides deconstruidos

En la novela nos encontramos con un Rick Deckard principiante y no muy competente. El de *Blade runner* es un hombre acabado

un lenguaje literario a uno fílmico conlleva un cambio en la caracterización de los personajes y, por extensión, un cambio en sus funciones poéticas (así ocurría con Isidore/Sebastian y con Rosen/Tyrell). Por tanto, es posible que Pris no cambie porque su papel en la trama tampoco cambia.

Por último, el personaje de Zhora sufre la transformación más radical. En la novela, Zhora huye de la vida de esclavitud en las perforaciones mineras y en las casas de los colonos para ser cantante de ópera, dotada de un don artificial pero sublime: su voz. Deckard reflexiona sobre este aspecto preguntándose qué mal existe en la opción de Luba: «¿Sueñan los androides? –se preguntó Rick. Era evidente: por eso de vez en cuando mataban a sus amos y venían a la Tierra. A vivir una vida mejor, sin servidumbre. Como Luba Luft, a cantar Don Giovanni y Le nozze en lugar de labrar un campo árido y sembrado de rocas, en un mundo-colonia básicamente inhabitable».

Volvemos a encontrarnos aquí ante la idea del ser presuntamente superior (la Humanidad) que decide a su conveniencia (y en este caso en perjuicio de sí misma) acerca de la existencia del ser inferior (los androides). De nuevo estamos ante una relación filial (padres/hijos), social (clases altas/clases bajas) y racial (podríamos llamarla, sin problemas, racista). Este aspecto no queda reflejado, y Luba se convierte en Zhora, cantante en un cabaret del centro de la ciudad, obligada por las circunstancias a trabajar en un show (¿erótico?) con una serpiente.

No veo aquí ninguna necesidad narrativa (huir de la carga que hubiera supuesto la extensa subtrama de la novela no debería conllevar modificaciones visuales, a mi juicio); en mi opinión, el cambio estético se debe sólo a razones estético-visuales: el ambiente degradado plasmado en la película no aceptaría jamás la belleza de una ópera. El cabaret muestra un mundo muchísimo más decadente (y por tanto más valioso para la temática de *Blade runner*) y apoya la decisión de transformar la historia en una película de cine negro.

Tras este análisis podemos afirmar que los replicantes de la película, planteando las mismas inquietudes primarias, son antítesis claras de los androides de la novela, al producirse un cambio de lenguaje, una transformación de elementos secundarios y una desviación de algunas de las funciones narrativas.

Sólo queda comentar los diferentes nombres: ¿por qué «androides» en la novela y «replicantes» en la película? A Ridley Scott le enfadaba que los llamaran androides, porque no era la idea que quería dar (lo explica en varias entrevistas). Mientras los androides son seres mecánicos, los replicantes son réplicas de nosotros mismos, pero perfeccionados. Con ello se revela que el enemigo no es el ser extraterrestre, ni un dios, ni un monstruo, sino nuestra réplica, nuestro espejo. Realmente el ser humano se encuentra solo en el Universo y su enemigo está en sí mismo. Esto se une con la trayectoria cultural cristiana: hechos a imagen y semejanza de Dios. El ser humano es también un reflejo. Los replicantes son a los seres humanos lo que los seres humanos a Dios. Pero mientras los humanos dudamos en nuestras actitudes hacia un posible dios, las réplicas luchan contra los seres humanos. Si reflexionamos un poco, tampoco existen grandes diferencias entre lo exhibido por Dick y lo declarado por Scott.

Cuando le preguntaron a Dick sobre cómo se le ocurrió la idea de la novela, explicó:

Hay algo en nosotros de humanoide, morfológicamente idéntico al ser humano, pero que no es humano. No es humano quejarse, como un miembro de las SS hace en su diario, de que los niños hambrientos no le dejan dormir (en un campo de concentración). De ahí mi idea de que en nuestra especie hay una bifurcación entre lo que es humano realmente y lo que sólo imita lo que es humano realmente.

Dick habla de esto; Scott y Peoples, también.



Androides deconstruidos

2.7. Iran: personalidad y función narrativa

Iran es la mujer de Rick Deckard en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Podríamos pensar que su presencia ha quedado fuera del montaje final de la película, pero si analizamos el personaje descubrimos que no ha desaparecido por completo de la obra de Ridley Scott.

Es interesante plantear a Iran como representación de los ojos del autor implícito ante la sociedad: desprecia el mundo decadente en el que vive. Consciente de que nadie percibe la realidad de la existencia, se autoprovoa depresiones para ser capaz de comprender cuanto le rodea. Llegados a este punto, cabría plantear el análisis del personaje como una proyección del autor, que se sumerge en el proceso de creación de la novela para percibir y discutir lo oscuro de la existencia.

Este personaje-testigo es salvado finalmente por Deckard, su pareja, cuya desgracia le devuelve el ánimo de vivir.

El personaje de Iran es muy parecido en planteamiento al Rick Deckard de la película, como podemos deducir tras el análisis desarrollado más arriba. El largometraje recoge un personaje equivalente a Iran en *Blade runner* al desarrollar en esta línea a Deckard, y de este modo esa línea nihilista, decadente, desgarradora permanece en el cambio de lenguaje. Además constituye un medio por el cual hablarnos de elementos de la novela obviados para el cine (como son la televisión y el mercerismo), a los que dedicaré algunas líneas más adelante. Por otro lado, apenas interacciona Iran con otros personajes que no sean Deckard, tal y como hemos visto en el epígrafe correspondiente.

2.8. Los policías: Bryant, Holden y Resch. Funciones narrativas

Bryant representa un personaje casi idéntico en ambas obras, adaptado en la película a la estética de cine negro. No hay cambios sustanciales y cumple una función introductora e informativa. Por él se define a ambos Deckard: en la novela muestra superioridad y cierta indiferencia, en la película sólo puede obligar al personaje ético mediante el chantaje y muestra el lado mezquino del ser humano, desinteresado por el lado ético de sus actividades cotidianas. A Scott y Peoples les sirve a la perfección para el giro hacia el género policiaco y aporta su profesión y aspecto prototípico como punto de referencia para el espectador. Además llama

«pellejados» a los replicantes, aportando el enfoque racista contenido por el tema.

Holden funciona en ambas obras como sujeto de comparación con Deckard; en la novela Deckard se supera comparándose con él, en la película introduce la idea del peligro que suponen los replicantes e introduce la estética inicial (como veremos más adelante). En ninguna le veo mayor importancia poética o narrativa.

De Phil Resch toma Peoples la problemática acerca de la posibilidad de que Deckard sea un replicante. Por lo demás, toda la trama relacionada con Resch en la novela resulta una digresión innecesaria en la película, que funciona por otros derroteros.

De todos modos, en ambos lenguajes la «policía» aparece como el lado poco ético de la trama. Ninguno de los colegas de Deckard merece una felicitación por sus actitudes respecto a los seres artificiales; si acaso, todo lo contrario.

Representan el punto más alto de la autoridad humana: responden a las necesidades de una sociedad que no necesita ni admite ni quiere a aquellos que luchan por su libertad ni se hacen preguntas sobre sus motivos. Bryant, Holden y Resch simbolizan la Ley. Las dos obras representan un claro ataque en contra de la Ley, por estar escrita desde cuestiones que están por encima de la ética. Ningún replicante mata sin necesidad; hasta cierto punto, la Humanidad «necesita» la esclavitud de los replicantes, pero no parece una excusa tan sólida como la de ellos. Ley y policía demuestran ser más mecánicos, fríos e insensibles en sus acciones que aquellos seres a los que persiguen.

Todo ello resulta más trágico si contemplamos lo que significaría un blade runner en nuestra época: el blade runner es «policía, juez y verdugo» a la vez.

3. Los animales

Incluso más que los androides, los animales son la metáfora nuclear de la estructura simbólica de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Representan la principal preocupación de Deckard, su meta, y juegan el papel de elemento caracterizador de la sociedad planteada por Dick.

Los animales de la novela representan la necesidad de todo ser humano de acercarse a lo vivo, de sentirlo cerca e incluso de cuidarlo. La extinción de los animales marca el límite de la decadencia humana y conlleva significaciones no sólo ecológicas, sino



Androides deconstruidos

ante todo filosóficas: el ser humano es incapaz de convivir con otra forma de vida y destruye cuanto le rodea debido a su falta de percepción de la realidad; los animales mueren sin que los hombres sepan por qué, tan solo saben que es por su culpa.

Este hecho se presenta cómo la mayor tragedia: ignorancia ante la muerte, ignorancia ante las causas del propio pecado. ¿Qué hicimos mal?, se pregunta la sociedad entera. La sociedad se autorregula entonces con la idea de la «empatía», es decir, el impacto del crimen se sufre de tal modo que las personas tienen que demostrarse a sí mismas y a los demás que no hay una intención malvada en sus acciones y que son capaces de amar algo sin destruirlo. Es una respuesta de toda la sociedad al propio crimen, un intento de rectificación debido a un complejo de culpa. Contra la ignorancia: el autocontrol más radical.

Hasta tal punto llega la obsesión por los animales, que la mayoría de los personajes humanos viven pegados a su «catálogo de animales», llegando a convertirse en el centro de sus vidas. Y la consecuencia terrible es ésta: la solución planteada por la sociedad de la novela no es más que otra perversión que esconde otra realidad, la «empatía» acaba por convertirse en otra mentira ignorante pues todo queda reducido a una convención social. La hipocresía social defendida por Dick demuestra la incapacidad de la humanidad para mejorar. Tanto el argumento escogido para mostrar este hecho como las consecuencias sociales tienen mucho que ver con las propuestas de Ballard en novelas como *Rascacielos* o *Super-Cannes*. Es una línea prospectiva —la de la perversión social a partir de perversiones de comportamiento— que en sí podría haber constituido un subgénero.

Hasta aquí tenemos los planteamientos de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*.

Al centrarse en los replicantes, Scott reniega del problema nuclear de los animales. Sin embargo, aprovecha la misma situación contextual, estética, de ambientación: en varias ocasiones se nos informa de que la mayoría de los animales que quedan es creación artificial de ingenieros genéticos. La metáfora funciona en ese mismo sentido y en el de la ambigüedad de la realidad (también muy importante en la novela) sin desarrollar todas las posibilidades obtenidas en la novela de Dick. De nuevo, la película iba dirigida a otras inquietudes.

Sin embargo, otro sentido simbólico podemos encontrar desde la presencia de animales en *Blade runner*. Como afirma Pedro Alcántara, en un in-

teressante artículo para el fanzine *Bucanero*, cada replicante ha sido asociado con un animal, que le define y le caracteriza simbólicamente:

1. León con la tortuga. Tanto la interpretación del actor como la tranquilidad mostrada ya desde el guión durante la mayoría de sus acciones le dan esa imagen.
2. Zhora con la serpiente (y con un zorro durante la cacería).
3. Pris con un mapache (tal y como se maquilla y se mueve, incluso en su muerte).
4. Roy con un lobo durante la película y con una paloma al final.
5. Rachael con una araña (durante el test Voigt-Kampff y por aspecto, en esto soy muy subjetivo, pero no dejo de verla como una araña por autosugestión o por magia del equipo de la película).
6. Deckard con el unicornio (representa la pureza de espíritu en la mitología nórdica).

Los animales sirven para definir a los personajes y dejar una huella intuitiva en el espectador. Por otro lado, no dejan de ser una especie en extinción. La belleza natural queda simbolizada en ellos, representaciones de lo maravilloso que existió y que está muriendo. Declaran los guionistas la dificultad de introducir a los animales en la película de una manera narrativa similar a la de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, pero consiguen de manera muy sutil comunicar la misma impresión de nostalgia y tragedia que despertaban aquéllos.

Ridley Scott consigue el equilibrio entre virtuosismo y academicismo



Androides deconstruidos

4. Comparación estructural

4.1. Las fábulas

Como ya he apuntado en diversas ocasiones, uno de los principales aciertos de la adaptación al cine, a mi juicio, lo representa la trama paralela dedicada a los replicantes. Si, en la novela, el autor podía perderse en digresiones acerca del mundo literario creado, el guión cinematográfico optó por un mayor movimiento. Como hemos visto, era fundamental para ello quitarle protagonismo a Isidore (personaje muy estático) y otorgársela a los androides. De este modo, se consiguen unos antagonistas muy activos, en constante movimiento por toda la ciudad.

No obstante, el juego de tramas no era posible si estos androides se limitaban a huir, por lo que los guionistas aciertan al fijarles una meta: encontrar a su creador. ¿Qué fue primero la necesidad narrativa o la necesidad temática, el huevo o la gallina? A menudo, suelen crearse la una a la otra, aunque las primeras inquietudes que se le plantean a un guionista a la hora de afrontar una adaptación de cualquier tipo suelen ser narrativas (¿qué personaje puedo quitar? ¿Cómo expresar narrativamente esta descripción o este pensamiento interior?, etcétera). Esta meta del encuentro con el creador no sólo deshacía el encorsetamiento producido por el paso de un lenguaje escrito, fundamentado en una lectura distendida abarcable incluso en varias sesiones, a un lenguaje visual que, a pesar de limitar el tiempo de atención del receptor a dos horas, precisa muchísima más movilidad visual y narrativa en general. Podemos afirmar sin lugar a dudas que la transformación funcional narrativa de Rosen y de Isidore a Tyrell y Sebastian, tal y como lo hemos visto en sus respectivos epígrafes, se debe al cambio de lenguaje artístico. El acierto, en mi opinión, reside en apoyar estos cambios (necesarios por el trasvase de formas) con un significado poético. Es decir, si llevamos a cabo un cambio en funciones narrativas, éste debe ir acompañado de un cambio en las funciones poéticas y viceversa, para preservar la cohesión de la obra estética.

Sea como sea, se trata de uno de los problemas más graves que pueden llevar al no entendimiento de una adaptación de una obra literaria. La fábula interna se resiente a menudo, a cambio de que la historia pueda «funcionar» cinematográficamente. No es tan importante en este sentido valorar si el adaptador es un «traidor» como valorar si es un traidor creativo.

De la misma manera, podemos contemplar cómo algunas tramas podrían haber provocado un metraje excesivo con su mantenimiento. Por ejemplo, la del triángulo Deckard-Iran-Rachael. Los guionistas se desprenden en su argumento del personaje de Iran, ganando libertad para profundizar en el personaje de Deckard por unos derroteros originales, como pueden ser su decadencia (mimética a la decadencia del mundo, con lo que se gana en coherencia poética y unicidad sin necesidad de mostrarla a través de la esposa) y las dudas acerca de su posible dualismo Ser humano/replicante.

Muchos guionistas acostumbran a comenzar sus guiones desde la fábula (en forma de sinopsis de unas diez páginas) y van añadiendo material según va cubriendo necesidades narrativas. Este proceso «de bola de nieve» se separa del habitual en la construcción de una novela, en las que puede tenerse una visión global de su estructura, e incluso de su final, pero que depende tanto de su argumento como de la geometría de sus digresiones, se sea escritor de brújula o de mapa. En este sentido, me atrevería a afirmar que el guión cinematográfico se deja influir mucho más en personajes (por ejemplo) por las necesidades narrativas que la novela, cuyos personajes son centro motor por lo general (por supuesto, esta teoría depende de los casos concretos y de los géneros, no podemos tratar del mismo modo una novela de aventuras que una naturalista). Dicho proceso, menos claro en guiones originales, se acentúa en las adaptaciones libres, como es el caso de *Blade runner*.

La función narrativa resulta también muy complicada en el cine por motivos materiales: decorados, presupuestos, disponibilidad, trabajo de equipo, necesidades comerciales... Recordemos que rodar una película como *Blade runner* costaría hoy millones de euros y esto ha de influir necesariamente en las posibilidades narrativas, lo que implica consecuencias inevitables en los elementos poéticos (algunas escenas incluso no pudieron llegar a rodarse).

Por otro lado, los autores cinematográficos hacen una lectura libre de la novela al ver en Rick Deckard un detective típico de serie negra. Sin duda dicha lectura participa a partes iguales de necesidades narrativas y de sugerencias estéticas muy evidentes en la película.

4.2. Estructuras macrotextuales comparadas

Tras los cambios narrativos producidos en el tratamiento de la fábula, la estructura ha de verse



Androides deconstruidos

inevitablemente trastocada. En primer lugar, la novela está estructurada por capítulos. Cada uno de estos capítulos responde inicialmente a necesidades expresivas del autor y a partir del capítulo VII a necesidades narrativas. Ordenados por temas, los primeros capítulos de la novela podrían clasificarse de la siguiente manera:

I. Vida artificial. Los seres humanos precisan de las máquinas para cualquier actividad e incluso para sentir emociones.

II. Muerte y silencio. Todo lo artificial está muerto y los seres humanos viven incomunicados entre sí.

III. Relación entre los androides y los humanos. Visión de la sociedad de lo correcto y de lo incorrecto.

IV. Rachael.

V. Dudas ante la autenticidad de la vida. Rachael es un androide. El lector despierta ante la invalidez de lo informado por sus sentidos. Rachael es más humana de lo que el lector pensaba que podía ser un androide.

VI. Lo muerto crece sobre lo vivo: el kippel.

VII. El peligro de la ambigüedad. Isidore deja morir un gato real creyendo que se trataba de un gato artificial. Nuestra incapacidad cognoscitiva puede conllevar la muerte.

A partir del capítulo octavo, comienzan las pesquisas y la aventuras de Deckard. Lo impresionante en el paso de un lenguaje a otro se revela cuando descubrimos que la base de lo expresado en los capítulos I-VII se resume visualmente en las dos primeras secuencias de la película. La película comienza con la ciudad degradada, asfixiada, «kippealizada», decadente mientras la observa un hombre desde una ventana (capítulos II y VI). La segunda secuencia reproduce una acción narrada en la novela por discurso directo de un personaje: el encuentro entre el cazador Holden y uno de los androides. La secuencia es impecable poética y estéticamente. En contraste con la oscuridad exterior, Holden deja de mirar por la ventana volviéndose hacia la entrada de León. La luz interior es azul, fría, artificial. Holden y León no consiguen conectar, hay una enorme distancia entre ellos. Holden le hace el test Voigt-Kampff, un examen psicológico basado en una máquina que estudia las reacciones. En medio, los dos personajes tienen una larga mesa que les separa. Los planos han sido tomados desde lejos, con un gran angular, acentuando la distancia que existe

Si se realiza un cambio en funciones narrativas, éste debe ir acompañado de un cambio en las funciones poéticas y viceversa, para preservar la cohesión de la obra estética y academicismo



Androides deconstruidos

entre ambos y favoreciendo una gran profundidad de campo, con todos los detalles enfocados. Holden se comporta con un cierto tono de superioridad, como policía (véase el epígrafe correspondiente). León se comporta de manera extraña, pero aún así nos sorprende su reacción cuando Holden le pide que le cuente los recuerdos que guarda de su madre; León dispara dos veces a quemarropa contra Holden.

Nos encontramos ante un lenguaje que cuenta más rápida y sintéticamente los elementos primarios desarrollados por la novela: muerte, incomunicación, artificialidad, ambigüedad, identificación androides/humanos. ¿Lo hace mejor? No, pues sólo hablamos de elementos primarios. Cambia la estructura y cambia el proceso de información, pero ambos consiguen su objetivo: comunicar esos elementos primarios. Lo que cambia realmente son los elementos secundarios.

Como hemos visto anteriormente, en estas dos obras las preguntas son casi los únicos elementos primarios realmente importantes y las respuestas ofrecidas, diferentes en cada obra, llegan incluso a ser secundarias o, por decirlo de otro modo, quedan en segundo plano ante las preguntas planteadas por ambas obras. En ambos lenguajes se busca sobre todo la propia reflexión del espectador; se sugiere más que se afirma.

Como toda película norteamericana, *Blade runner* ha sido estructurada en tres actos marcados por dos *plots* o «puntos de giro» que los abren o cierran según sea el caso. Los *plots* (acontecimientos sorprendentes y coherentes en la trama que empujan a los personajes en una dirección distinta) son la parte más importante de la estructura cinematográfica, pues mueven la narración, simbolizan los conflictos y los temas y provocan la evolución de los personajes.

El primer *plot* lo representa el disparo de Rachael contra León. Cumple las tres reglas:

1. Ser sorprendente. El espectador no se lo espera.
2. Ser coherente. Deckard la había invitado a ese lugar, porque se sentía solo. Ella le salva porque no tiene a nadie más y se siente atraída por él.
3. Marcar una nueva dirección en todos los elementos de la película. Roy pierde a su aliado León y decide actuar a la desesperada. Rachael se rebela contra su propia especie. Ella y Deckard inician una relación.

Este *plot* queda exigido por las necesidades argumentales derivadas de la trama estudiada en el epígrafe anterior. Las novelas no suelen tener *plots* tan diferenciados, tan exclusivos. El *plot* es un mecanismo propio de las artes escénicas introducido para organizar la atención del espectador a lo largo de la representación. Un cambio de lenguaje literario a lenguaje cinematográfico implica a menudo la entrada fulminante y decisiva de dos *plots* que articulan y estructuran la película. A menudo se encuentran con mayor o menor fuerza en el material original (como en *Ben-Hur* o en *Lo que el viento se llevó*), pero otras veces deben ser introducidos por el guionista para reorientar la historia por el lenguaje filmico, como en el caso que nos ocupa.

El segundo *plot* viene dado por la constatación del nuevo protagonista: Roy, quien mata a Tyrell y a Sebastian, poniendo a Deckard sobre su pista y simbolizando el fracaso de los replicantes en su intento de vivir más.

Como vemos, la estructura del largometraje responde a la coherencia de su planteamiento, narrativa, simbólica y poéticamente y, por extensión, responde también a la óptica de desarrollo desde la que debemos observar la película. Es decir, los *plots* simbolizan un desarrollo de los personajes de la novela que estaba implícito en sus caracteres, pero que no había disfrutado de una plasmación narrativa: Rachael salva a Deckard por empatía, en camino hacia su humanidad (problemática menos evolucionada en la novela); Roy destruye a su creador (también implícito en la novela como destino de los androides, pero tampoco desarrollado).

El final de la película debería constituirlo el *plot* más cuidado y, en este sentido, el monólogo y la muerte de Roy redondean al personaje iniciado en la novela.

Observemos cómo Deckard, centro de todas las acciones decisivas a lo largo de la obra literaria, deja en los *plots* su protagonismo a los replicantes, verdaderos protagonistas de la película.

5. Estéticas comparadas

Pese al epígrafe, no voy a realizar directamente un estudio comparativo, pues reclamaría un espacio y un tiempo muchísimo mayores que los disponibles. De este modo, cuanto explique en los apartados siguientes va a referirse principalmente a la película por tratarse realmente del término de comparación respecto a lo adaptado. En este sentido, si escribo sobre la luz y su incidencia en la psicología



Androides deconstruidos

Deckard se muestra incluso más frío y con menos sentimientos que los replicantes a los que caza

de los personajes retratados, esta expresividad ha entenderse como una plasmación fílmica visual muy difícil de obtener literariamente; sobre todo en una novela de Philip K. Dick, que escapa de adjetivos, descripciones y metáforas centrándose en una frialdad intelectual opresiva.

Por tanto, más que un retrato de la novela, lo que se estudia en este capítulo es una proyección de la misma que sugiere atmósferas, ambientes y elementos generales y concretos implícitos en la novela o que la enriquecen. Pese a la pérdida que el paso de literatura a cine ha de padecer por definición, la estética visual cinematográfica actuaría en ciertos momentos (desde la opción deconstruccionista que he enunciado al principio del artículo), de alguna manera, como si acompañáramos con música apropiada un texto poético de, por ejemplo, Antonio Machado. Es decir, no sólo explica o representa al texto, sino que lo matiza, lo alimenta, lo proyecta y le otorga nuevos significados o ilumina los ya conocidos.

6. Los espacios

6.1. La calle

Ya en la calle observamos cómo un futuro tecnológicamente muy superior contrasta con una sociedad degenerada. Pero quizá en la película se insista en el ambiente urbano mucho más que en la novela.

El director de los efectos especiales, David Dryer, recuerda:

Las cosas han de funcionar día a día, y se hace lo que sea para que funcionen (...). Si el aire acondicionado se estropea o le pasa algo, pues se aplica algo al edificio, un añadido en el exterior, antes que detenerse a arreglar la avería. Ese componente averiado se deja y encima se coloca otra cosa, y después se seguirá construyendo encima de todo eso.

Siempre parece de noche, elemento que juega con ese universal antropológico de que la noche expresa soledad, misterio, inquietud. Todos los rincones pueden esconder algo desconocido. La película juega mucho con esta impresión. Por otra parte, tampoco se puede afirmar que sea siempre de noche. La constante lluvia implica un cielo cubierto, falta de luz; ausencia, más que oscuridad. Cuando aparece, el cielo tiene un aspecto enfermizo, amarronado y se presenta saturado de luces y anuncios luminosos, artificiales.

Lo que debería ser luz del sol ha sido sustituida por luces de neón, de anuncios. Naves informes, parecidas a enormes escarabajos negros, envían focos de luz acentuando la oscuridad más que iluminándola. Como alumbrada por numerosas linternas, la calle sufre una intermitencia de luminosidad, que contribuye al aspecto enfermizo y antinatural de la ciudad. La calle es un lugar insano, la mugrienta y gastada tecnología lo invade todo. Lo único orgánico que queda es la Humanidad. Grandes pantallas de televisión han sido levantadas en las azoteas de los edificios, con publicidad interminable que martillea con la invitación a huir de este lugar, a las colonias, al Paraíso. Pero de las colonias vienen huyendo los replicantes, al Infierno (Roy, al morir, parece sentir nostalgia por su Paraíso perdido). Parece una mezcla de Soho de Nueva York, Tokyo y Los Ángeles.

Ridley Scott y Syd Mead siguieron un proceso lógico en la configuración de la atmósfera, en absoluto aleatorio. De este modo se observa una totalidad



Androides deconstruidos

coherente y homogénea, y se refuerza con ella la verosimilitud de las escenas. Dicha coherencia se basa en aspectos conceptuales y narrativos, como la idea de que toda la tecnología puntera ha sido orientada hacia las colonias, quedando en la Tierra sólo objetos viejos que se reciclan una y otra vez hasta el infinito. Se puede ver en el hecho de que tomaron una calle de decorados de la Warner y reflexionaron sobre cómo se degradaría si se dejara pasar el tiempo. Por ejemplo, los aparatos eléctricos serían más baratos si se colocaban en el exterior de los edificios y una tras otra todas las reformas se irían superponiendo hasta crear un entorno asimétrico e irregular.

Este aspecto sucio y oscuro general queda interrumpido sólo por grandes llamaradas que escupen intermitentemente los edificios, creando un espacio irreal y misterioso. Ésta imagen (cuya explicación falta en la película) es el primer plano que contempla el espectador: una ciudad comprimida explota expulsando columnas de fuego. Lo sugerente vence sobre lo explícito, lo abstracto sobre lo explicativo.

Todo ello aumenta bajo el efecto irreal producido por el humo que sale de coches y alcantarillas. La impresión de agobio y de calor recubre una atmósfera pesada y pegajosa, aplastante.

¿Encontramos todo esto en la novela? No y sí. La novela plasma de manera intelectual lo que la película expresa sensorialmente, por la sugerencia. En *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, los telediaros advierten a los ciudadanos los límites de radiactividad y las horas en las que se puede salir a la calle. Los hombres llevan protectores en los genitales para no quedarse estériles. La lluvia ácida produce degeneración cerebral. Este ambiente enfermizo queda grabado en ambas obras sin emplear en absoluto los mismos elementos.

Lo que se adjetiva visualmente en *Blade runner*, había sido proyectado en la novela a partir de ideas, de retazos de información. Dice Rafael Argullol que en la película existe un decorado invisible por detrás del que vemos, detrás de esa calle y esos edificios. En mi opinión, ese decorado invisible pertenece a todas connotaciones despertadas por el trabajo de dirección artística y tiene la forma de las personas y los muros y los muebles que no se nos muestran en la película pero que nosotros intuitivamente creemos ver.

6.2. Tyrell Corporation o Rosen Association

En la novela, la Rosen Association trata de mostrar la suciedad implícita en la fabricación de androides y en el ambiente general de la sociedad. En la empresa hay corrales y jaulas con un ambiente malsano. La iluminación es completamente artificial, como en el resto de los lugares.

Como ya hemos visto al analizar al personaje del empresario, la Tyrell Corporation transmite una idea diferente. Si en la novela, el lujo se expresa a partir de la presencia de animales, en la película (lenguaje muy visual) encontramos el único lugar espacioso en esta central de la Tyrell. La mirada puede viajar por la estancia sin encontrar los obstáculos y el horror al vacío que saturan el resto de los espacios; se une esta falta de agobio a un ambiente impoluto que contrasta con el exterior. Por si fuera poco, un enorme ventanal domina la suciedad de Los Ángeles con un cielo más luminoso (ninguna ventana similar existe en el resto del metraje). Esta luz marca los contrastes, muy importantes dentro de la estética general. La sensación de calma se completa con una iluminación cálida y por primera vez natural, acompañada de reflejos de agua en las paredes. En este lugar, por encima de la inmundicia, vive Tyrell.

Como apreciamos en ambos lenguajes, los edificios ayudan en la descripción de los personajes. Me parece interesante citar en este sentido la opinión de José Luis Guarner: el mundo por el que pasean Tyrell y Rachael (con sus muebles, vestidos y modales) recuerda la estética nazi de los años 30. Esa mezcla de crueldad, frialdad, lujo y refinamiento capta de inmediato la atención de un espectador avezado que puede, incluso, sentir un *dejà vu* poco definido de algo amargo o desagradable (a mí me ocurre). De todos modos, de esta manera funcionan las grandes obras en cuanto a muchas de sus referencias.

6.3. Domicilios

En la novela, Deckard vive en un piso que parece bastante normal, propio de una persona medianamente de recursos, con un tejadillo con jardín para los animales. Hay dos elementos muy importantes en todos los hogares reflejados en la novela: la televisión siempre encendida, absorbente, y el regulador de emociones Penfield. Como puede apreciarse, la alienación no finaliza al abandonar la calle, sino que tiene su origen en el propio hogar.



Androides deconstruidos

Scott quiso que el Deckard cinematográfico viviera solo, que fuera el único inquilino de un bloque de 4.000 apartamentos vacíos, pues era, según Scott, «una idea muy gótica porque se trata de un personaje muy gótico». Las paredes del estudio, estrecho, agobiante, están cubiertas de relieves y fotografías. Es un ambiente de soledad y decadencia, de agobio y tristeza. También por sus respectivos hogares podemos apreciar la diferencia de personajes ya explicada en el epígrafe correspondiente.

Como el Deckard cinematográfico, el Isidore novelesco vive en un bloque de edificios totalmente abandonado, en donde el kippel lo inunda todo, casi con vida propia (a Scott le gustó aplicar la idea a su protagonista). La mayor parte de los edificios de ambas obras están vacíos, pues ya casi no queda nadie en la Tierra. Como se ha afirmado, a Isidore no le gusta demasiado la soledad ni el silencio y por eso acepta sin dudar la compañía de los androides.

Como Isidore, Sebastian vive en un piso elevado, en un edificio enorme y tétrico, lleno de basura, espacioso, que él ha rellenado creando seres fantásticos con ingeniería que le acompañan en su soledad. El lugar muestra también la idea que expresa la personalidad de J.F. Sebastian: un ser solitario y con una característica peculiar que le hace separarse del resto de los humanos. Isidore vive allí por obligación, Sebastian lo ha escogido.

Curiosamente en la película ninguno de los dos personajes, ni Deckard ni Sebastian, vive en un piso bajo, sino que han elegido un piso elevado, situándose por encima del resto de la población. Los dos personajes comprenden su entorno, lo que les vuelve de alguna manera superiores. Pero mientras Deckard se amarga, Sebastian muestra una calma que le presenta como el personaje más positivo de la película. En este sentido, la amplitud de espacios de su hogar aparece como un desahogo para el espectador y como un refugio para los replicantes, pese a la también de saturación de objetos que lo caracteriza.

7. La fotografía de Blade runner

7.1. La trascendencia de la luz

Quizá el elemento visual que más caracteriza en la película las psicologías y las relaciones entre los personajes es el uso de la luz, tratada prácticamente a base de claroscuros. Predomina la oscuridad con toques laterales de luz provocados en parte por los neones y la luz artificial y, en menor parte, por la luz natural. Esta luz es importante para crear un ambiente misterioso de novela policíaca. Los espacios exteriores suelen ser fríos y los interiores cálidos.

Hay algunos momentos especialmente remarcados por la trascendencia de la luz:

1. Las primeras apariciones de los replicantes están encuadradas en una atmósfera azul. Esto muestra la frialdad y la artificialidad de lo que se está presentando.

2. El test de Rachael está protagonizado por el papel compositivo primordial que se otorga al sol, por composición de los planos y por fotografía: no sabemos si amanece (nacimiento de una nueva Rachael) o si se representa el ocaso (muerte de la antigua Rachael). Sea como sea, la fuerte intensidad de la luz lateral y su tono cálido, muy rojizo, impresionan al espectador que contempla la escena, que constituye uno de los ejes fundamentales de la trama.

3. Cuando Sebastian y Roy acuden a ver a Tyrell, el ascensor está iluminado pobremente, casi a oscuras en tonos azules; Roy parece, con su abrigo negro, un ángel de la muerte. La conversación con Tyrell muestra de forma paralela el dormitorio del empresario, en tonos cálidos y fuertes.

La máquina del Voigt-Kampff
mira, respira, juzga



Androides deconstruidos

4. El dormitorio de Tyrell está repleto de velas. La estancia, encuentro de Roy con su creador, tiene un aspecto medieval, con el señor feudal enfrentado a su siervo, y un aspecto sacro. El ambiente parece propio de una catedral o una iglesia hogareña, pero solemne.

5. El descenso de Roy en ascensor tras matar a Tyrell está remarcado por una luz cenital blanca que apenas le ilumina. Roy ha matado a su creador, descendiendo a lo más negro de su alma.

6. Las vistas más panorámicas de la ciudad muestran un contraste entre el naranja del cielo, el negro de los edificios y el rojo de las columnas de fuego. Parece el Infierno.

7. A menudo los personajes, sobre todo Deckard, tienen los rostros recortados por sombras de persianas dando un aspecto de rejillas que les encierran.

8. Los contrastes laterales de luz en los rostros de los personajes (ya muy utilizados para marcar ambivalencias morales, por ejemplo en *El padrino*) presentan los continuos conflictos interiores. Oscuridad y luz se unen tanto en los personajes de la novela como en los de la película, pero en ésta última la idea se complementa con la fotografía.

Conviene observar cómo la luz no sólo viene del Este. Dice Eduardo Urculo: «No viene de ninguna parte y está en todas».

Podríamos extendernos mucho más en este epígrafe, pero los ejemplos expuestos sirven como representación de la expresividad que se ha querido resaltar con la luz.

7.2. Semántica de la composición

Por supuesto, no cabe aquí un estudio pormenorizado de la planificación total de la película, por lo que nos limitaremos a plasmar un tono general en cuanto a lo que a la semántica de la composición se refiere.

Recordemos en primer lugar que Ridley Scott rueda fielmente sus *story boards*, sin dejar apenas nada a la improvisación. Es decir, otorga gran importancia a este elemento.

Si algo debe decirse de originalidad en este sentido es en cuanto a la caída de las composiciones. Se entiende que la mirada del rostro retratado debe mantener una distancia considerable entre sus ojos y el borde del plano, pero a menudo los personajes tienen los ojos pegados al borde de la pantalla, en

posiciones forzadas y violentas; se entiende que los objetos retratados (anuncios volantes, coches, edificios) deben mantener una posición central en el plano con una leve diferencia horizontal y vertical, pero a menudo quedan relegados a las esquinas, con todas las líneas de fuga confluyendo de manera radical en los extremos; se entiende que los ojos suelen quedar a la altura de la cámara, pero abundan los planos muy picados, mostrando los personajes desde arriba y las miradas bajas.

Por supuesto, se trata de academicismo frente a innovación, pero el uso narrativo de esta innovación (poco frecuente en el cine comercial) se plantea desde el punto de vista de la violencia y la inquietud. Los planos forzados mantienen la mirada del espectador en tensión porque fuerzan la actividad intuitiva de la mirada, pues el ojo está acostumbrado a unas normas visuales más cómodas. A menudo un personaje da la espalda a otro (como Rachael y Tyrell se dan la espalda con cierta profundidad de campo), como si lucharan por el protagonismo. El espectador debe dividir su atención a menudo entre uno u otro, provocando una mayor violencia. Por otra parte, los planos picados remarcaban la baja moral y social de los personajes (podemos verlo desde la primera entrevista de León con Holden hasta la entrada de Deckard buscando a Roy) y complementa de este modo lo transmitido por el resto de los elementos.

Todos estos detalles los percibe intuitivamente el espectador como percibe los efectos fonéticos de una poesía.

7.3. Tamaños de plano. Función simbólica

Ridley Scott juega continuamente con los tamaños de los planos. El resultado, pese a lo que pudiera parecer, crea más tensión y agobio que apertura. A menudo emplea grandes angulares para mostrar espacios muy amplios, pero no consigue el efecto usual de apertura y respiro, puesto que elementos interiores como el humo, las columnas o las masas de gente impiden una amplia perspectiva. Sólo se halla respiro con los planos elevados sobre la ciudad, en los que el campo se abre con gran amplitud intentando abarcar la mayor cantidad de espacio posible. En estos momentos de relativa relajación, la sensación de agobio queda a cargo de los colores (como hemos visto en el apartado de la luz).

Los planos abiertos, unidos al buen trabajo de iluminación, integran a los personajes con sus entornos aumentando la implicación espacio-psicológica.



Androides deconstruidos

Frente a estos planos muy amplios, abundan los primeros planos muy cerrados. Con ello se consiguen dos efectos:

1. Una mayor interiorización del trabajo del actor, en una película que trata principalmente conflictos internos.
2. Un nuevo intento de acentuar la sensación de opresión y de agobio que ha de reflejarse sobre los personajes.

No debemos olvidar la importancia de los planos detalle, como la mano de Roy, blanca, muerta, agarrándose con el *rigor mortis* o la escena en que Roy hunde sus pulgares en los ojos de Tyrell, fundiéndose criatura y creador. En mi opinión, Ridley Scott consigue el equilibrio entre virtuosismo y academicismo. Nunca emplea estos planos detalle para retratar acciones, sino para metaforizar.

Se podría hablar mucho más, pero con estos dos apuntes basta para ver cómo elementos ya presentes en el texto literario adquieren una forma particular y significativa al plasmarse en el contexto cinematográfico.

En la novela, se reincide en la idea del ser presuntamente superior (la Humanidad) que decide a su conveniencia (y en este caso en perjuicio de sí misma) acerca de la existencia del ser inferior (los androides)

8. La música de Vangelis para Blade runner

La música de *Blade runner* me ha parecido siempre de carácter espiritual, sublimadora y a la vez inquietante. Vangelis utiliza ritmos lentos a base de instrumentos como el saxofón o de instrumentos extraídos del sintetizador. El saxofón como instrumento cálido se contrapone con la melodía suave que se le obliga a interpretar. Queda un ambiente musical muy característico.

A pesar de emplear sintetizadores, Vangelis transmite emociones muy cálidas. No intenta hacer una música techno o minimalista, sino que recurre incluso a melodías características de la primera mitad de nuestro siglo. Esto produce un nuevo contrapunto con la atmósfera tecnológica. Es un efecto parecido al que hemos observado al estudiar las calles y la luz. Este contrapunto se refuerza con insistencia a lo largo de todo el largometraje mediante latidos de tambor que acompañan la ansiedad de los personajes. Recrean una atmósfera a la vez decadente y misteriosa, al mismo tiempo que una sensación de espacio enorme y vacío y ante, todo, de soledad.

9. Arquitectura en Blade runner

El elemento futurista queda muy reflejado por la arquitectura. Existe todo un diseño de producción para dar una simbología al entorno. Por momentos podría decirse que el verdadero protagonista llega a ser la ciudad, fotografiada desde todos los ángulos y desde todas las alturas.

Quizá los edificios más impactantes (tomados quizá de *Metrópolis*) sean las dos pirámides gemelas de la Tyrell Corporation. Resulta paradójico que el edificio más rico y moderno de la ciudad se base en una construcción del Antiguo Egipto. Las connotaciones históricas y religiosas son obvias. Desde el punto de vista medieval que hemos tocado en otros epígrafes, las enormes construcciones simulan castillos, que protegen la ciudad con una clara significación jerárquica. Tyrell vive y se comporta como un señor feudal.

El diseñador de los decorados trabajó sobre edificios reales; el de Sebastian, por ejemplo existe realmente en Los Ángeles. Esto provoca un clima de desagradable realismo y verosimilitud que obliga a proyectar la realidad del espectador en la de la película.

Otros elementos inquietantes los presentan las incontables columnas. Recuerdos de un pasado ar-



Androides deconstruidos

caico, su presencia insiste en la anacronía y en la paradoja que rodea toda la película.

Todos los edificios están cubiertos de un negro impenetrable; sólo se ven las luces que irradian, remarcando lo alejado de las vidas individuales de la colectividad. En algunas escenas pueden observarse altos rascacielos junto a edificios de principios del siglo XX, aumentando la sensación de decadencia y decrepitud.

La piedra parece haber sido el elemento preferido, quizá porque carga la atmósfera de rotundidad, crudeza y claustrofobia. Por otro lado, los enormes edificios de piedra constituyen recuerdos desgastados de una época más gloriosa. Este hecho fue buscado a propósito por Scott y Mead.

10. El poder de los objetos (ausencia y presencia)

Los objetos juegan papeles muy importantes en las dos obras, aunque quizá su trascendencia sea mayor en la novela que en la película. Representan lo frío, lo artificial y, en la novela, lo muerto. En la novela tienen presencia casi dinámica y, desde luego, opresiva. Dominan a los personajes, no son los personajes quienes los dominan a ellos. Todo el desagrado del receptor parte de la importancia otorgada a los objetos, extensión con seguridad de las inquietudes de Dick ante una sociedad de consumo.

Los objetos representan pequeñas metáforas de los androides y complementan a éstos en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*

Su papel en la película es menor, limitándose normalmente a la creación de una atmósfera artificial, opresiva y decadente.

10.1. El test Voigt-Kampff

Quizá se trate del motivo más célebre de la película, por el que siempre se recuerda *Blade runner*, pero es una de las más atinadas invenciones de Philip K. Dick y las preguntas incluso varían muy poco.

El receptor implícito en ambas obras responde a las preguntas al mismo tiempo que los replicantes y valora las respuestas de éstos de una manera similar a como lo hace el cazador/blade runner. Mediante el test, el receptor se implica directamente en la trama, tanto en la película como en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*

El significado simbólico del test es grande: supone que, en definitiva, todo es producto de nuestra mente e incluso de nuestro subconsciente.

Dick reconoce la importancia de su invención y, con un significativo acierto, lo emplea para que Rachael demuestre su «amor» por Deckard: «Me gustas. Si entrara en una habitación y viera un sillón tapizado con tu piel marcaría un punto muy alto en la escala de Voigt-Kampff».

Como puede apreciarse, el objeto sirve como símbolo de la psicología de Rachael (brutal, sin delicadeza para mostrar unos sentimientos que son nuevos para ella) y de la relación inevitable entre los dos personajes (androide-víctima/cazador). El Voigt-Kampff representa en ambas obras una guía del espectador para observar tanto la relación concreta (Rachael/Deckard), como la general (androides-replicantes/cazadores-blade runners), como la abstracta (androides-replicantes-artificial/humanidad-natural). Las preguntas se basan en un estereotipo de humanidad, que se antoja universal al posibilitar la diferenciación entre un androide y un humano. La existencia y uso del Voigt-Kampff implica una concepción esencialista del ser humano y, por lo tanto, el tema nuclear de ambas obras.

Los guionistas dedujeron la importancia de este motivo y lo emplearon como inicio de la película. Dice Seger que las primeras imágenes deben ser símbolo de todo lo que se nos ha de contar, para que el espectador se introduzca cuanto antes en el nuevo mundo que se le ofrece. La implicación psicológica que conlleva el Voigt-Kampff le hace idóneo para cumplir con esta función.

El aspecto del Voigt-Kampff en la novela recuerda la paradoja de la máquina que parece viva. Para la película se creó un desagradable conglomerado entre mecánico y médico: un haz de luz blanca es dirigido al ojo mientras un disco de malla metálica queda adherido a la mejilla del sujeto. Y parece incluso más viva aún, pues la máquina mira, respira, juzga.

Con su sobriedad característica, describe Dick de una manera similar el aspecto físico del test. Pero no lo muestra así el director. De nuevo encontramos un significativo contraste entre la sobriedad de Philip K. Dick y la plasticidad de Ridley Scott, esta vez en la presentación de la parte física del test: la máquina parece un ser vivo. La célula de luz proyectada hacia la pupila del sujeto tiene la apariencia de un verdadero ojo sostenido por un brazo. Un fuelle se dilata y se comprime con el ritmo de un pulmón al respirar. La apariencia monstruosa de la máquina introduce la atmósfera artificial y degradante, en este caso intermediaria entre dos seres «vivos»: replicante y blade runner.



Androides deconstruidos

10.2. El órgano de ánimos Penfield

Este objeto sólo aparece en la novela, por lo que tampoco me extenderé demasiado en su análisis. Se trata de un mecanismo por el que es posible cambiar los estados de ánimo de los seres humanos. Representa la falsedad de los seres humanos: toda la novela habla de su capacidad de sentir, pero dependen de su Penfield para estar alegres o tristes. Como metáfora expresa tres aspectos:

1. El ser humano alienado se autoimpone unas sensaciones para sobrevivir en su realidad cotidiana, pero éstas sólo representan una mentira falseada de la que llega a depender.
2. El ser humano está perdiendo su capacidad de sentir y de emocionarse por sí mismo.
3. Función narrativa: el matrimonio entre Deckard e Iran está destruido, precisan de esta máquina para soportarse.

La ausencia en la película se debe, en mi opinión, a dos razones:

1. Desaparición del personaje de Iran.
2. De nuevo importan más las sensaciones de los replicantes que las de los humanos.

10.3. Los coches aéreos

Si el Penfield sólo aparecía en la novela, los coches sólo tienen un papel significativo en la película, por lo que tampoco me extenderé con ellos.

En las dos obras hay implícita una crítica ecológica, que en *Blade runner* se plasma en que sólo los blade runners pueden conducir coches aéreos.

Pero la idea posee una dimensión más significativa. No se trata sólo de plantear una estética de ciencia ficción (aunque también se trate de eso), pues el director insiste mucho en planos dedicados a estas naves aéreas. Syd Mead, incluso, explica las molestias que se tomaron en su diseño, aplicando el principio de la aerodinámica por una tobera que iguala la masa del vehículo con la del aire.

La película casi comienza con una patrulla de estas naves sobrevolando la ciudad de Los Ángeles. Esta imagen muestra a los blade runners, bajo una música solemne, casi épica, en su posición dentro de la estructura social: sobre el resto de los ciudadanos. Los coches aéreos simbolizan plásticamente durante toda la película a los blade runners, temidos y odiados por los replicantes. La

visualización simbólica de este hecho cobra mayor fuerza en el lenguaje visual que la que hubiera tenido en el escrito. Al despegar el coche se alza sobre una columna de humo blanco, como interponiendo una barrera entre su realidad y la de los humanos comunes.

Vale la pena recordar un plano de particular carga simbólica, al comenzar la misión de Deckard, con el coche mostrado en un ascenso circular desde una posición contrapicada de la cámara. El coche aéreo se muestra en un movimiento perfecto, en pleno ascenso simbólico, por encima de la decadencia; pero por sus colores, sus formas y sus reflejos, también aparece plenamente integrado en la estética oscura de la ciudad. Bajo esta perspectiva, los despiadados blade runners aparecen representando un ridículo y peligroso papel de salvadores y vigilantes, contrastado por la épica de las imágenes y de la música y por el significado simbólico: son salvadores y vigilantes, sí, pero plenamente integrados en la decadencia que pretenden salvar.

Tyrell queda definido desde que vemos la ciudad de Los Ángeles y se nos habla del poder de las corporaciones



Androides deconstruidos

10.4. Las armas

Una decisión curiosa toma Ridley Scott respecto a las armas. En *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, los cazadores emplean pistolas que disparan rayos láser en la línea más tópica de la ciencia ficción de los años sesenta. Las heridas provocadas por estas armas se caracterizan por su limpieza aséptica (algo poco útil para un arma, pues se supone que debe producir el mayor daño posible), de nuevo en consonancia con la sobriedad narrativa de Philip K. Dick.

Ridley Scott sustituye estas armas láser por pistolas de gran calibre. ¿Lo hace por no insistir en una estética de ciencia ficción? Quizá, pero recordemos cómo se recrea la película con las imágenes de coches aéreos.

Sí es cierto que recogen las armas de fuego la línea estética de cine negro (superpuesta a la de ciencia ficción), pero su función principal quizá mucho más directa. Las balas atraviesan los cuerpos de Zhora y Pris con desagradables impactos que hace salir una considerable cantidad de sangre y que provoca un efectista desgarramiento de la carne. Su función es mostrar la cercanía de los replicantes con la humanidad, nos muestran de qué están hechos: de carne y sangre, como los seres humanos. Hubiera sido más sencillo si tras los impactos hubiera aparecido una explosión de aceite y cables, pero la película persigue más la idea del aspecto evolutivo de la raza humana que la representación de una raza extraña. En esto se distancia también de la novela, incidiendo en un elemento importante que quizá no alcance la importancia de uno primario, pero que supone gran relevancia a la hora de enjuiciar a los replicantes y de extraer conclusiones sobre ellos.

Toda esta reflexión se presenta más de manera intuitiva que de manera racional, directamente desde la plasticidad de un lenguaje visual que despierta un posible error más o menos subliminal del espectador cuando identifique a los androides con seres humanos olvidando el gran conflicto de la película.

11. Wilbur Mercer

El mercerismo se mueve entre las ideas de objeto, de filosofía y de sugestión. Dick no describe adecuadamente en qué consiste, dejando una manifiesta ambigüedad que debe completar el lector. Sus características de unión de la Humanidad mediante la

empatía y el dolor parecen una crítica contra las religiones, especialmente contra aquéllas que más castigan psicológicamente al creyente, como algunas ramas del catolicismo y del protestantismo. Wilbur Mercer se comporta ante sus seguidores como un mesías. Pero ésta parece una interpretación demasiado simplista.

La función poética del mercerismo se relaciona con esa incapacidad de los individuos para aprehender la alteridad por sí mismos y también con la incapacidad de sentir. De nuevo todas las impresiones literarias son reemplazadas en la película por la dirección artística, presentando la soledad alienante reflejada por el mercerismo mediante el contraste entre la soledad de los caminantes y la masificación y, sobre todo, desde el punto de vista del protagonista Rick Deckard.

La razón de la ausencia de este objeto hipnótico o religión en la película hay que buscarla quizá en que representa una digresión demasiado grande, en que resulta complicado visualizarlo cinematográficamente y, finalmente, en que apenas tiene conexión con el mundo de los replicantes, verdadero centro de la película.

Por otra parte las connotaciones religiosas sí están presentes en la película; aunque no sea a través del mercerismo, aparecen tres posibles símbolos cristianos:

1. Los replicantes caen del cielo y vienen a luchar contra sus creadores (como en el mito de los ángeles caídos tal y como se narra en el apócrifo de al Antiguo Testamento Libro de Henoc y en el Paraíso perdido), volviendo a la tierra de la que fueron expulsados. Ya Hemos visto algunos puntos relacionables con esta idea.
2. Como Cristo, Roy se taladra una mano con un clavo en los últimos momentos de su vida.
3. Como ya hemos visto, Tyrell vive en una pirámide y Roy, como un Moisés, acude a él en busca de la libertad.

12. Tematología comparada

12.1. Tema nuclear

Deberemos dilucidar en principio si existe un mismo tema nuclear común a novela y largometraje. Podemos afirmar que ambas obras tratan de la Vida. La primera página de la novela cuenta una historia sin relación aparente con lo narrado a continuación: habla de una tortuga que vivió casi 200



Androides deconstruidos

El espectador sufre por
intuición; sabe que algo ha
ido mal, pero nadie
le dice qué

años. Lo trata como de algo maravilloso, trascendente. La novela habla de la Vida, de un tremendo choque entre unas vidas que nacen y otras que mueren. Deckard despierta a la vida tras matar a los androides. La novela es un grito de supervivencia por la Vida.

¿Es éste el tema de la película? Desde luego. Podemos observarlo al final, tras el monólogo y la muerte de Roy. Los replicantes se mueven y actúan en busca de vida, para sobrevivir.

En ambas obras la tragedia fundamental de los androides/replicantes reside en su corta esperanza de vida: no más de cuatro años. He aquí la metáfora respecto a nuestra propia realidad, condenados a vivir un tiempo limitado. Al ser expresado en términos prospectivos, bajo la figura de seres artificiales, la desautomatización ante los significados proyectados despierta la experiencia estética en el receptor. Esta desautomatización viene provocada por el efecto de extrañamiento vinculado a la observación de este hecho en una realidad diferente. Los diferentes elementos secundarios favorecen la construcción de esta realidad al configurar un mundo coherente desde cualquier punto de vista estético (narrativo, simbólico, psicológico, plástico...). Los mundos de ambas obras están contruidos en base a este tema nuclear, que puede ser considerado elemento primario.

La vida aparece valorada en este contexto por encima de cualquier valor tras el monólogo final de Roy (por encima de la venganza, la justicia, la desesperación...). La alteridad no es más que la idea por la cual somos capaces de percibir la vida ajena. La novela explicita más esta idea a partir del concepto de «empatía», pero tiene la misma importancia en la película aunque no se evidencie tan a menudo como en la obra literaria.

12.2. Subtemas

Hemos visto numerosos subtemas a lo largo del estudio. Algunos de ellos aparecen en los dos contextos.

El primer elemento secundario que encontramos es el de la sociedad decrépita que va consumiéndose poco a poco, destruida por su dependencia de lo artificial. Tendríamos por tanto dos subtemas vinculados el uno con el otro. La novela incide mucho en el de lo artificial, metaforizado por los androides y por los animales eléctricos. Al tener unas normas coherentes, los subtemas no pueden desvincularse entre sí. De este modo, lo artificial simboliza tanto la incapacidad propia del ser humano moderno para vivir como la destrucción que el abuso de lo moderno, para dicho fin, conlleva.

Para Fernando Savater, el tema de *Blade runner* es el tiempo y de hecho su importancia crece según avanza el metraje y según van apareciendo elementos expresivos. Se ve en la ciudad gastada y vieja, se ve en la trama. Un dato curioso y terrible lo constituye el que todos los personajes que se dedican a la construcción de replicantes muestren formas de vejez (Tyrell, el fabricante de ojos, Sebastian). Y finalmente se acaba el tiempo para Roy quien, cadáver bajo la lluvia, parece una estatua griega que ya no siente el tiempo.

Lo artificial es lo que produce la decadencia; la naturaleza imperfecta y autodestructiva del hombre es lo que produce lo artificial. El hombre debe aprender a controlar lo artificial, puede convivir con ello si consigue dominarlo y le concede el valor que merece. Ésta es la conclusión de la novela cuando Deckard se queda el sapo eléctrico; es la conclusión de la película con la muerte de Roy.

Tampoco conviene olvidar los momentos a lo largo de las dos obras en los que se iguala lo natural con lo artificial, otorgándoles el mismo valor. Desde la identificación del espectador con Roy y Rachael hasta la escena de amor de la novela entre Rachael y Deckard o la muerte de Luba, encontramos diversos planteamientos que invitan a preguntarse si cabe distinguir de verdad entre lo humano y lo artificial. El conflicto se relaciona con la problemática de la propia identidad y del valor de lo que perciben nuestros sentidos.

Debe considerarse también, como en muchas obras prospectivas, la visión del futuro que aporta Philip K. Dick: el hombre no hará más que empeorar, porque está en nuestra naturaleza social. A lo largo de toda la novela podemos observar una deca-



Androides deconstruidos

dencia más significativa e irremediable en la sociedad, pero el individuo puede escapar a ella si aprende a valorar equilibradamente la realidad; por esto, Deckard e Iran alcanzan la salvación. En cambio, la película no admite salvación alguna. Como en la mayoría de las novelas policíacas, cuanto consigue el protagonista es un refugio muy insatisfactorio, un momento de relajación. La idea expresada por Ridley Scott concluye con un individuo incapaz de liberarse, más que en una mínima parte, de la alienación provocada por una sociedad degradante y corrompida.

Rafael Argullol afirma que el eje alrededor del cual se mueve la película es el deicidio, pero no puedo estar de acuerdo. Pese a la enorme importancia de este tema, recordemos que toda la película confluye hacia el descubrimiento de Roy de la alteridad y de la importancia de la vida. Por otro lado, este hecho lo encontramos de alguna manera en la lucha de los androides de la novela por sobrevivir. El enfrentamiento con Dios me parece una muy acertada consecuencia de ello, pero no la causa ni el motor (si acaso sería el motor narrativo, eso sí).

Un último punto a considerar viene dado por una concepción esencialista del Hombre (más evidente en la novela que en la película). La diferencia entre lo vivo y lo muerto y entre lo natural y lo artificial residiría en la empatía y en la capacidad de sentir emociones. En la novela, se trata de algo inherente al ser humano, no dependiente de convenciones sociales. En la película, se relaciona con la inteligencia y con la vida.

13. Una novela y varias películas. Conclusiones

Como hemos podido comprobar a lo largo del análisis, la película emplea la novela como punto de partida para profundizar. A Peoples y a Scott no les interesa sólo contar la misma historia cambiando de lenguaje artístico, sino ir más allá aprovechando dos factores:

1. Posibilidades de desarrollo que el nuevo lenguaje favorece.
2. Nueva oportunidad para reescribir lo ya expuesto en 1969, hecho demostrado por la participación de Philip K. Dick en el proceso creativo cinematográfico.

Por lo tanto, la película no es un retroceso respecto a la novela, sino un paso hacia delante. Las dos obras interesan como un todo único, en el que la individualidad de cada una complementa a

la otra otorgándole más sentido del que tiene por sí misma, como si de elementos menores de una misma obra coherente se tratara.

La misma lectura cabe respecto a las dos versiones cinematográficas: excepto la posible incoherencia del final de la estrenada en 1982, ambas incluyen elementos que invitan a la reflexión y que enriquecen la poética de la obra. Dos ejemplos: la sugerencia de que Deckard sea un replicante en el *Director's cut* o la voz en *off* en la versión de 1982.

Algunos de los elementos que he considerado subtemas pueden ser considerados elementos primarios y difieren en ciertos aspectos entre sí. Otros elementos quizá primarios, como la relación del Rick Deckard de la novela con su mujer Iran, no aparecen en las dos obras. Por tanto no podemos hablar en absoluto de una adaptación fiel de la novela; incluso la misma trama se ha visto considerablemente alterada, así como ciertos personajes (incluido el protagonista). Podemos plantearnos la legitimidad del uso libre de la novela pero, se admita o no dicha legitimidad, lo cierto es que la película recoge el «espíritu» de la novela, como hemos visto al tratar el tema nuclear y los subtemas. Y no sólo recoge muchos elementos, sino que la obra conseguida puede ser, al menos, tan interesante como la obra literaria.

Legítima o no, la adaptación cinematográfica de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* ha sido considerada a menudo como una de las mejores películas de la Historia del cine y sin duda tiene pocas competidoras en su propia época. Espero haber ayudado a aceptar esta postura, que comparto, y a haber enriquecido un poco más el disfrute de ambas obras estéticas. ●

Nota:

(1) La voz de Deckard no parece mostrar paso de tiempo, pero sí el montaje mediante fundidos

Jamás replicantes y humanos
podrán ser iguales

Roy Batty, esclavo y revolucionario. Un análisis marxista de *Blade Runner*

Reflexión de Joaquín Moreno Álamo
Licenciado en Sociología

Introducción a Karl Marx y su obra

El filósofo y economista alemán Karl Heinrich Marx nació el 5 de mayo de 1818 en la ciudad de Tréveris (antigua Prusia), muy cerca de la frontera con Francia, en el seno de una familia judía acomodada recién convertida al protestantismo. A la edad de diecisiete años ingresó en la Universidad de Bonn, y poco después en la de Berlín, en donde cursó estudios de Derecho, Filosofía e Historia que compaginó con el cultivo de la poesía. Allí se afilió a una agrupación estudiantil de izquierdas, un club doctoral llamado «jóvenes hegelianos», centrado en la crítica de la religión cristiana como elemento dominante de la sociedad.

Se doctoró con la tesis *Diferencia de la filosofía de la naturaleza en Demócrito y en Epicuro*, en donde ya manifestó, en el prólogo de esta obra temprana, su prometico «odio a todos los dioses». Tras finalizar sus estudios universitarios entró a dirigir, desde la ciudad de Colonia, la radical *Gaceta Renana* (*Rheinische Zeitung*), una experiencia valiosa para sus posteriores trabajos, aunque fuera censurada por el gobierno prusiano un año después. Siempre espoleado por su vocación periodística editó junto a Arnold Ruge los agitadores y efímeros *Anales franco-alemanes* (*Deutsch-Französischen Jahrbücher*), revista también prohibida y de la cual sólo publicaron un único número, doble, en febrero de

*Es toda una experiencia vivir con miedo,
¿verdad?*

Eso es lo que significa ser esclavo.
(Roy Batty, replicante de combate Nexus-6)



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

1844. Como consecuencia de su creciente actividad política, el gobierno teutón le obligó a exiliarse a Francia. Y fue en París, en agosto de aquel año, en donde conoció a su gran amigo y colaborador Friedrich Engels. Marx empezó a orientar sus estudios hacia la economía política y el dilema que vivía la clase trabajadora. De todo ello fue fruto *La sagrada familia* (1845), en donde aparecen las primeras referencias a los obreros y su explotación. Fundó un nuevo periódico en París, que fue de igual forma declarado ilegal por lo que tuvo que marcharse a Bélgica. Ya en Bruselas estableció los Comités de Correspondencia Comunista y publicó *La miseria de la filosofía* (1847), en donde superó las doctrinas sociales de sus maestros y de los socialistas utópicos franceses (Saint-Simon, Fourier y Cabet). Esta diatriba —en verdad fue una respuesta directa a la *Filosofía de la miseria* de Proudhon, un socialista burgués que Marx calificó de «reformadorcillo temeroso de revoluciones»— conformaría el germen del *Manifiesto comunista*, encargado por la subrepticia Liga de los Justos (después llamada «Liga Comunista»), redactado al alimón con Engels unos días antes de la Revolución de febrero de 1848, documento que a la postre pasó a ser el manual básico de referencia del socialismo marxista. Abortado el movimiento, Marx es expulsado de Flandes.

Al fin, en julio de 1849, fijó su residencia definitiva en Londres. Allí conoció la pobreza extrema, el hambre, los desahucios y la muerte de varios de sus hijos por depauperación. Sobrevivió, no obstante, gracias a las ayudas económicas de Engels. En adelante y hasta su fallecimiento, la sala de lectura de la biblioteca del Museo Británico, en donde ocupó el asiento del todavía hoy mítico escritorio n° 07, se convirtió en su inamovible lugar de trabajo y estudio. En 1852 publicó en la revista *Die Revolution* (editada en Nueva York por Joseph Weydemeyer) el ensayo *El dieciocho Brumario de Luis Bonaparte*, excelente crónica de la lucha de clases durante la fugaz pero intensa Segunda República francesa. Durante los siguientes diez años Marx fue corresponsal europeo del *New York Daily Tribune* dirigido por Charles Dana, en el que firmó cerca de medio millar artículos para el que por entonces era el periódico de mayor tirada mundial. En 1864 fundó la Asociación Internacional de Trabajadores (Primera Internacional), que terminaría por disolverse debido a graves desencuentros entre sus seguidores y los anarquistas de Mijail Bakunin. El primer volumen de su monumental tratado de economía y obra cumbre, *El capital*, fue publicado

en Hamburgo, en 1867, por el editor Otto Meissner. El segundo y tercer volumen fueron terminados de redactar y editados por Engels en 1885 y 1889 tras el fallecimiento de Marx el 14 de marzo de 1883, a la edad de 64 años.

Londres 1849 vs. Los Ángeles 2019: ciudades adyacentes

En efecto, ambas situaciones distan lo suficiente en el tiempo y en el espacio (y en la realidad y en la ficción) como para pretender igualarlas por entero. No obstante, y por extraño que pueda resultar, sus analogías y conexiones son más tangibles de lo que parece a simple vista. Empezaremos por describir cada situación por separado hasta llegar a confirmar (o no) esta tesis a primera vista tan objetante.

En 1789, la Revolución Francesa culminó con el triunfo de la burguesía y provocó una grave crisis en los cimientos de la nobleza, el clero y la monarquía absoluta. Con ella se puso fin al modelo económico feudal y se dio paso al sistema capitalista. El advenimiento de la Revolución Industrial transformó los métodos de producción y encumbró a la nueva clase emergente, que acumuló con rapidez enormes cantidades de peculio. La población campesina abandonó el entorno rural para ir a trabajar a las

La huida del modo
de producción vigente
se presenta irrealizable



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

ciudades, a las fábricas de los burgueses propietarios. De esta forma surgió el proletariado urbano, cuya existencia venía regulada por las leyes de la oferta y la demanda. Con salarios de miseria, mal alimentados, hacinados en suburbios, sin sindicatos ni derechos, sin instrucción alguna y con jornadas de trabajo de entre diez y quince horas, los obreros vivían explotados, sometidos al compás de trabajo terrible impuesto en las factorías hasta convertirse en meros «accesorios de la máquina».

A mediados del siglo XIX, la ciudad de Londres, la más industrializada del mundo en aquella época y que contaba ya con una población de dos millones y medio de almas, se convirtió en un escenario gigantesco por el que pululaban desempleados sin hogar y pobres limosneros, enfermos tísicos y afectados de erisipela, dipsómanos bebedores de nariz amoratada y vagabundos hambrientos, prostitutas hostigadas y rufianes infames, mecheras desvalijadoras y carteristas manilargos, jóvenes esmirriados y pilluelos huérfanos, agiotistas especuladores y zascandiles enredadores, secuaces de la *swell mob* (estafadores engalanados en busca de incautos) y *toshers* oportunistas (gente de gavilla que en las alcantarillas buscaba monedas o pequeñas joyas perdidas, como leontinas, pendientes o sortijas), oficinistas de cabellos con pomada y bigotes atusados, marineros en busca de un navío en el que embarcar, comerciantes y artesanos francachelas, carreteros de aspecto aciago, fogoneros paleadores, operarios ajustadores, obreros y estibadores concentrados en el distrito portuario en busca de algún trabajo eventual, y un sinfín de inmigrantes chinos e irlandeses —localizados en el Limehouse y en los Docklands, respectivamente—, alumbrados todos por la luz de gas cicatera de los solitarios faroles que se filtraba por la espesa niebla tóxica, la pernicioso *smog* consecuencia de la polución de las fábricas de brea y las calefacciones de carbón. Edgar Allan Poe¹ supo describir con brillantez el inquietante catálogo —bestiario, mejor dicho—, la caterva de individuos que deambulaba por la capital británica en aquellos tiempos en su relato *El hombre de la multitud* (publicado por primera vez en *Burton's Gentleman's Magazine* en diciembre de 1840). El escritor norteamericano fue de los primeros en testimoniar las verdaderas víctimas de la ciudad moderna que acababa de nacer: sus propios habitantes.

La gran urbe victoriana de pavimentos grises y tejados inacabables, semioculta entre vaharadas y penachos de humo fabril, con las fachadas de las

La metamorfosis de la ciudad
se percibe además en la
manera en que las fábricas
textiles y los altos hornos
entregan el testigo a las
poderosas corporaciones de
colonización extraplanetaria
Existe una contienda
permanente, aunque
mostrada de forma implícita,
entre la tecnofilia y la
tecnofobia de principio a fin



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

Roy no se ve a sí mismo como un hombre libre capaz de transformar todo cuanto le rodea. Además, él mismo y el resto de los replicantes no son dueños de su propia vida, de su propia existencia, de sus propios recuerdos

casas tiznadas por el hollín del progreso, vio surgir las aglomeraciones y el apresurado vaivén de gentes y medios de transporte: la vorágine humana. Se trataba de una ciudad que consumía hombres, que se alimentaba de personas. Miríadas venidas de los lugares más dispares vivían y morían en aras de la industrialización. Este incesante flujo migratorio provocó la pérdida de la identidad individual, la implantación del carácter anónimo e insolidario en la convivencia, la generalización de la pobreza y la alienación en las condiciones de vida y de trabajo. Podemos afirmar que en aquel preciso momento nació la ciudad actual, la polis mecanizada, dinámica y cambiante que todavía hoy perdura. También aparece escenificada en *Blade Runner* en un Los Ángeles de 2019 hiperindustrializado, en donde las chimeneas de las fábricas vomitan llamaradas a un cielo negro, siempre cubierto, que luego se transforma en la temida lluvia ácida. Así pues, la ciudad de Londres decimonónica se transmuta en la mega urbe californiana de principios del tercer milenio. Nos encontramos ante los dioses monstruo que devoran a sus hijos. Confines en donde no se vive, sino en donde se sobrevive.

Los doctores en filosofía José Javier Marzal Felici y Salvador Rubio Marco² hacen hincapié en subrayar el carácter suburbial que rodea a un Los Ángeles sentenciado, poblado por una sociedad crepuscular de seres marginados como J.F. Sebastian (interpretado por el actor William Sanderson), un incansable y desordenado termitero humano que circula sin rumbo aparente hacia una incipiente entropía social y que converge a ras del suelo difuminándose en los transportes públicos. Sir Ridley Scott muestra en su film la turbamulta que deambula presurosa y apretujada por la metrópoli del futuro: transeúntes harapientos con máscaras antigás, monjes travestidos, hare-krisnas delirantes, punks siniestros, pequeños vándalos saqueadores de vehículos, clientes valetudinarios que engullen sus escasas raciones de sushi en los puestos de comida ambulantes, bailarinas enmascaradas y hasta la hermosa replicante Pris (encarnada por la seductora Daryl Hannah) que solitaria merodea por las calles vestida para el deseo. Si en Londres destacaba el peligroso barrio del Limehouse y sus concurridos fumaderos de opio y salas de apuesta, en Los Ángeles se yergue el conflictivo distrito de Chinatown, con sus *pubs* y salas de *striptease*, como el *Snake Pit* de Taffey Lewis, o los comercios en donde se venden serpientes, como el regentado por Abdul Ben-Hassan. De igual forma, los irlandeses que llegaban en tropel a la ciudad del Támesis se transfiguran en los hispanos, representados por el bladerunner Gaff (personaje conducido por el actor de origen latino Edward James Olmos), que hoy abarrotan la costa oeste norteamericana.

Si en la capital británica proliferaban deshollinadores, chatarreros, guarnicioneros, ropavejeros, buhoneros y quincalleros judíos vendedores de baratijas como tijeras, dedos, cerillas, botones, agujas, peines, pelucas, piezas de ganchillo, pedazos de muselina y vestidos viejos, en Los Ángeles se arremolina un sinnúmero de comerciantes árabes y asiáticos arrumbados en el *animoid row*, un mercadillo de androides en donde poder adquirir una réplica o sustituto artificial de animales ya extinguidos, una especie de emporio cibernético al que Deckard (protagonizado por Harrison Ford) recurrirá para obtener información sobre su enigmática escama de serpiente artificial. Ambas escenas sirven de paso para recordarnos la enorme dependencia que el ser humano ha tenido siempre con la tecnología. O, más bien, la constante presencia que ésta ha protagonizado en su vida, fueran los tiempos que fueran.



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

La metamorfosis de la ciudad se percibe además en la manera en que las fábricas textiles y los altos hornos entregan el testigo a las poderosas corporaciones de colonización extraplanetaria Shimago y Domínguez; la luz de gas de las lámparas se moderniza en los paraguas fluorescentes de los viandantes; los coches de caballos ceden el paso a los prodigiosos *spinners* voladores; el telégrafo que Samuel Morse inventó en 1844 se actualiza en el *vidphone* que Roy Batty (interpretado por el grandioso Rutger Hauer) usa para comunicarse con su enigmático interlocutor, al comienzo del film; las pensiones baratas del atroz East End londinense, en donde se hacinaban los trabajadores más pobres, trasmudan en el modesto hotel 1187 Hunterwasser St. del replicante Leon (al que personifica el desaparecido actor Brion James) o el majestuoso palacio de cristal construido en hierro y vidrio por Joseph Paxton para la Exposición Universal de Londres de 1851 se convierte en la faraónica Tyrell Corporation, de acero y cristal.

Los bladerunners en la película aparecen y desaparecen bajo el papel de una brigada especial de policías, unos contundentes «funcionarios de inmigración»

Otro tanto ocurre en el apartado culinario, siempre frugal para nuestros protagonistas, comensales con prisas, del XIX y del XXI. La comida rápida o *fast food*, envuelta en papel y preparada para ser consumida de camino al trabajo, se impone en las dietas de ambas épocas. Así, el popular comestral del *fish and chips* (pescado frito con patatas aliñado con vinagre de malta) introducido en Inglaterra en 1860 se transforma en el *sushi and noodles* (pescado crudo con tallarines aliñado con vinagre dulce) tan apreciado por Deckard y que terminará a bordo del *spinner* de Gaff. Los *costermonger* (vendedores ambulantes) que malvendían fruta y verduras por las calles de Londres se actualizan en el *sushi master* y su sospechoso pero concurrido puesto de comidas Dragón Blanco. Con respecto a las bebidas, la cerveza china de malta *tsingtao* que consume con avidez el alcoholizado bladerunner tuvo su equivalente en la cerveza negra *porter*, cuyo nombre es originario del mote dado a los mozos estibadores que descargaban carbón de los barcos en el siglo dieciocho y que calmaban su sed con este bebestral amargo de lúpulo.

La conquista de nuevos territorios para proveer de materias primas y la búsqueda de mercados en donde vender los productos manufacturados presidió el colonialismo inglés del XIX, localizado primero en Australia y Nueva Zelanda (1788 y 1840), usadas en origen como colonias penales, y después en la India, Ceilán (Sri Lanka), Birmania, Hong Kong, Argelia y Sudáfrica, esta última ya en 1875. Del mismo modo, en *Blade Runner* se habla de la conquista de nuevos dominios llenos de oportunidades: las *Off-World* o colonias marcianas del mundo exterior, lugares con un clima más agradable y con mayores oportunidades de promoción personal. Aunque sólo los más pudientes, jóvenes y sanos podrán acceder a una vida mejor en otro planeta acompañados de un servicial y obediente esclavo replicante.

En cuanto a las fuerzas del orden, si bien en la novela original de Philip K. Dick³ los bladerunners cumplen más una función de agentes encubiertos cazarecompensas —en concreto, cazadores de bonificaciones—, en la película los ubicuos Holden, Deckard, Gaff y Bryant aparecen y desaparecen bajo el papel de una brigada especial de policías, unos contundentes «funcionarios de inmigración», como señala el catedrático de Filosofía del Derecho Javier de Lucas⁴, fogueados en la detección, intercepción y ejecución sumarásimas (en el film se usa la expresión «retiro») de los viajeros replicantes clandestinos que



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

La presencia notable de agentes del orden en las calles induce a pensar en la existencia de un estado policial encubierto

pudieran entrar en la ciudad de manera ilegal. De igual forma, en 1829, sir Robert Peel, político conservador (*tory*), ministro de Interior y luego Primer Ministro de Inglaterra, realizó numerosas reformas en el sistema policial y penal británico para controlar los crecientes flujos migratorios y los problemas derivados de ellos. La delincuencia callejera y la escalada de delitos y homicidios perpetrados en el área metropolitana obligaron a Peel a tomar medidas drásticas para erradicar esta grave amenaza. La solución fue la construcción de una nueva sede policial en Londres, sita en el patio de un viejo castillo otrora residencia de reyes escoceses (Scotland Yard), y la creación de un cuerpo policial moderno y contundente encargado de combatir la criminalidad: los *bobbies*, cuyo apelativo popular deriva del nombre de pila de su principal artífice y precursor.

Por supuesto, para recordar cómo era la época victoriana y cómo vivían sus habitantes y trabajadores mejor es recurrir a Charles Dickens (*Los papeles póstumos del club Pickwick*, *Oliver Twist*, *Dombey e hijo*, *Casa desolada*), William Thackeray (*La feria de las vanidades*), sir Arthur Conan Doyle (*Las aventuras de Sherlock Holmes*), Elizabeth Gaskell (*Mary Barton*) o Jack London (*Gente del abismo*), que también dibujaron un Londres gris, contaminado, triste, falto de empatía y en donde la desesperación afloraba entre sus vecinos más pobres.

Estado policial, tecnocracia, discurso publicitario, religión y deshumanización

En la película, la presencia notable de agentes del orden en las calles induce a pensar en la existencia de un estado policial encubierto. El *modus operandi* de los bladerunners, de gatillo fácil y modales rudos, se une a la inquisitiva guardia urbana cuyos uniformes, de aspecto paramilitar, intimidan a los peatones. La incesante patrulla aérea de los spinners policiales (hay que notar que son los únicos vehículos con capacidad de vuelo mostrados en el film) supone un control adicional a vista de pájaro de todo lo que acontece en la mega ciudad. Todo esto ha servido de base para especular sobre una posible alteración del estado de derecho en nuestro futuro más inmediato. Por otro lado, las amenazas del nuevo milenio ya no se remiten tanto a hostilidades entre Estados sino que se localizan más en individuos que operan de forma autónoma o por medio de pequeñas células, como sería el caso del grupo de replicantes encabezados por Roy Batty, lo que obliga a asumir un nivel de seguridad mayor expresado en un intenso control ciudadano. La sombra orweliana planea por el film con derroteros parecidos: la policía prohibirá el acceso de vehículos y personas en determinados sectores de la ciudad, como le ocurre a Deckard durante su investigación y como le ocurría a Winston Smith en la novela *1984*.

Tal y como comenta la politóloga Mayra Rivera⁵, nos percatamos que se trata también de una dominación o autocracia, «una sociedad subyugada por un estado de vigilancia y control en ausencia de sistemas democráticos, (...) en donde el status jurídico del ciudadano y los derechos de los colectivos sociales sufren una abrupta resignificación». En definitiva, una sociedad represora en donde la constante ronda encubierta de bladerunners vestidos de paisano hace imposible la fuga a ninguno de sus trabajadores. De tal manera, la huida del modo de producción vigente se presenta irrealizable.

El comunicólogo Jorge Moreno Torres⁶ hila más fino al afirmar que se trata de una tecnocracia, ya que:

La sociedad en *Blade Runner* vive en un mundo tecnocultural; un mundo dominado, en términos orteguianos, por la barbarie del especialismo y el terrorismo de laboratorios. Tras la exposición de una firme duda en el optimismo científico, el film va más allá al negar la creencia en la posibilidad



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

y conveniencia de tecnificar todo problema vital mediante su solución experta o mecánica. La película es una tesis contra la presunción tecnocrática, producto del cientificismo y la tecnocultura. Prueba de ello es la incapacidad que tiene la tecnología de resolver los problemas vitales de los seres que ha posibilitado crear, algo que se nos muestra a lo largo de toda la película mediante la recurrencia constante a símbolos, y, por extensión, a la mitología y la religión. A través de Roy Batty, se expone la idea de que el sentido primario de la vida es biográfico, no biológico. A diferencia de la cultura, la tecnocultura es incapaz de propiciar un marco de respuestas a las necesidades imperiosas de lo mágico, lo sagrado, lo misterioso, lo bello o lo trascendente. Es incapaz de posibilitar la exploración de ese carácter de comunión entre los seres humanos propio de la cultura. Como resultado de todo ello, la sociedad es individualista y está atomizada. No obstante, Batty, que es el producto de una sociedad tecnocultural, muestra lo absurdo de ésta al impeler a la memoria (sentido biográfico de la vida) y a la empatía (sentido social de la vida) en un mundo que se ha vuelto un espejismo de sí mismo.

Sin embargo, algunos otros como el doctor en Estudios Cinematográficos Sean Redmond⁷, que reconoce sin tapujos la enorme presencia de la tecnología en *Blade Runner* y la tiranía que ésta ejerce en la vida de los ciudadanos (incluso hasta en los sueños de algunos de ellos), especula sobre la tecnofilia que rezuma la obra, rasgo común en el cine fantástico en general y en especial en la puesta en escena que el cineasta inglés suele emplear en sus películas, al referirse al atractivo visual del film, el *atrezzo* y los props incluidos —la máquina de análisis fotográfico Esper, el test de detección de replicantes Voight Kampff, los vidphones, los animales artificiales, la pistola de Deckard—, y a la espectacularidad propia de los coches voladores, los edificios rascacielos o la avanzada ingeniería biomecánica mostrada en la cinta. Todos estos elementos que primero avivan el sentido de la maravilla cinematográfico se revierten después en una advertencia de peligro al comprender el espectador el uso, ineludible, manipulador y coercitivo, que se le da en la historia. Así, se podría argüir que existe una contienda permanente, aunque mostrada de forma implícita, entre la tecnofilia y la tecnofobia de principio a fin (nótese cómo a la conclusión de la versión comercial de 1982 se puede ver un paisaje de bosques y montañas, único rasgo

Las amenazas del nuevo milenio ya no se remiten tanto a hostilidades entre Estados sino que se localizan más en individuos que operan de forma autónoma o por medio de pequeñas células, como sería el caso del grupo de replicantes



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

de naturaleza mostrado en todo el film frente a la constante preeminencia de lo artificial).

Sir Ridley Scott, que con inteligencia inserta en la película varias cuñas comerciales para enlazar las escenas unas con otras, muestra una ciudad plagada de reclamos publicitarios que machacan la vista y los oídos de los peatones con sus estímulos visuales y sonoros, incitándoles a consumir los más variados productos. El escritor Avremi Joseph⁸ advierte que el concepto de hipnopedia (citado en la novela *Un mundo feliz* de Aldus Huxley) está de alguna forma introducido en *Blade Runner*, al referirse a toda la serie repetitiva de frases y eslóganes que menudean día y noche sobre los ciudadanos de la gran urbe californiana, que condicionan sus deseos y sugestionan sus mentes, incitándoles a marchar a las colonias del *Off-World*. Los más modernos medios de comunicación —vídeo pantallas gigantes, zeppelines informativos, neones centelleantes— aparecen con preferencia frente a los más estáticos en una clara estrategia por atrapar la atención de los transeúntes. Desde la geisha japonesa que sonríe al tragarse una píldora anticonceptiva hasta el gigantesco letrero luminoso que parpadea y exhibe el logotipo del más famoso refresco de cola, todos ellos proclaman sus bondades al consumidor. Por su parte, Jorge Moreno Torres también coincide en este aspecto al utilizar con acierto la expresión «adoctrinamiento mediático constante» en referencia al feroz proselitismo publicitario mostrado en la cinta.

Ya en el año 1953, el escritor Ray Bradbury adelantó en su inmortal novela la pasión hipnótica con la que el personaje de Mildred atendía la enorme pantalla de televisión en *Fahrenheit 451*. O bien, cómo el propio bombero incinerador de libros Montag tenía que sufrir los machacones anuncios publicitarios en sus viajes en tren. Se trata de una especie de totalitarismo tecnológico del que resulta difícil escapar incluso hoy en día.

Así mismo, existe un elemento en la novela original de Philip K. Dick, descartado por Scott en su adaptación para la pantalla grande, que resulta interesante de estudiar: la pugna entre las entidades de Buster y Mercer que preside buena parte de su relato. Así pues, en el libro se alude al Amigo Buster y sus Amigos Amistosos, una emisión televisiva y radiofónica que supone una fuente alternativa de información, un dial positivo y optimista, un mundo en sí para buena parte de la población, incluido J.F. Sebastian (J.R. Isidore), que se levanta y se acuesta con el *show*. Buster y sus colaboradores in-

forman sobre el clima o sobre el proceso de colonización extraplanetario a millones de seres humanos cuya única compañía es este popular programa que emite veintitrés horas seguidas al día.

En cambio, al sujetar las asas de sus cajitas negras de empatía los personajes dickianos entran en contacto con una divinidad salvadora representada por Wilbur Mercer, un anciano que sube la cuesta de una montaña en la que después es lapidado. Al instante, los adeptos sienten las mismas pedradas en una comunión mística y multitudinaria. El mundo real se desvanece para entrar en otro nuevo en una completa fusión espiritual y mental en la que se une y redime a todos los acólitos, una y otra vez. El mercerismo supone una teología completa que también ofrece consejo y directrices sobre cómo proceder en la vida; en su caso, Deckard obtiene una aclaración sobre su propio trabajo al ofrecerle Mercer una definición de los androides como aquellos seres «sin alegría empática por el éxito de otra forma de vida, ni dolor por su derrota», y, por consiguiente, le alienta en la necesidad de acabar con todo aquello que no desarrolle este sentimiento. Para Isidore, sin embargo, la caja de empatía es una prolongación, «una extensión del cuerpo, una forma de dejar de estar solo».

Como explica Emmanuel Carrère⁹ en su biografía novelada del autor californiano, Dick desmante-la el mercerismo en una alusión directa a sus dudas personales con respecto a la figura de Cristo y los fundamentos de la religión que surgen a partir de él. Así, al final de la novela, Buster demuestra que Mercer es un fraude, una superchería, es decir, una forma de amansar, controlar y dirigir a las masas. Mercer funde a todos sus seguidores entre sí sólo para suplir la verdadera falta de empatía de la expoliada comunidad de los hombres. Pero también quizás, y aquí entramos en el juego doble tan propio de Dick, puede ser que Buster sea un androide que pretende derrocar a Mercer para ocupar su lugar. Hasta el propio Isidore entiende que «Buster y Mercer compiten entre sí por nuestras mentes, por el control de nuestro yo psíquico».

Por su parte, Iran, esposa de Deckard, prefiere valerse de un órgano de ánimos Penfield, una máquina programable que estimula de forma artificial la corteza cerebral de sus propietarios para que éstos puedan elegir los estados de ánimo que desean experimentar durante toda la jornada. Se trata, pues, de la posibilidad de diseñar la realidad perceptiva del usuario. Una escapatoria para aislarse de la auténtica capacidad sensorial del cuerpo al



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

optar por otra alternativa, sintética y adulterada. Un verismo espurio que nos acerca un poco más al universo drogadicto y alucinatorio propio de Dick. De esta forma, el desgaste humano en su tarea de protagonizar la vida y sus constantes negativas para asumir los retos que ésta impone son suplidos mediante estos artefactos en los que se delega la experiencia real del vivir cotidiano.

A lo largo de su productiva carrera literaria, Philip K. Dick especuló en muchos de sus cuentos y novelas sobre la inevitable decadencia (desintegración) del ser humano en sus relaciones personales y la consiguiente pérdida de empatía en su entorno social. Dicho en otras palabras: especuló sobre la presencia de un creciente proceso de deshumanización en la sociedad. A vueltas con la novela original, los cazadores de bonificaciones utilizan el *test* de Voight Kampff para medir la «ausencia de respuestas afectivas adecuadas» y el «achatamiento de afecto» en los androides, para después caer en la paradoja de que son los propios seres humanos los que fracasan al someterse a la prueba. En definitiva, el deterioro de la esencia misma de nuestra especie ha llegado a un punto tal que los androides han devenido *more human than human*, el lema corporativo al que alude el personaje de Tyrell. De esta forma, en el film, sólo Roy Batty recurre a la lealtad, el amor, la solidaridad, la piedad, la compasión en sus actos y el respeto a la vida de Deckard. O lo que es lo mismo, a la *caritas* y el *agapé* que Dick creía eran los únicos medios válidos que permiten lograr un contacto directo con la mente del otro, tal y como recuerda Pablo Capanna¹⁰ en su ensayo sobre la obra del novelista. En definitiva, los replicantes demuestran haber recuperado lo perdido por los humanos. Demuestran más ganas de vivir, más dinamismo, más vitalidad.

El doctor en Comunicación Audiovisual Francisco Javier Gómez Tarín¹¹ indica el acierto del realizador británico al situar la película en un futuro próximo —año 2019—, lo que ofrece la ventaja a los espectadores del presente de ver cómo se cumple poco a poco la visión apocalíptica de una sociedad tan globalizada y deshumanizada como la que aparece representada en la cinta. Así, podemos señalar el desarraigo y la pérdida de identidad que sufren la mayoría de los personajes (la soledad de muchos de ellos, la desconfianza social, la convivencia violenta, la importancia de preservar los recuerdos, el *kipple* acumulado en las casas abandonadas), el desastre ecológico que no se cita pero se adivina (la carencia de rastros de naturaleza en la ciudad, la

contaminación que no deja pasar el sol, la guerra mundial terminal y el polvo radiactivo aludido por Dick), el intenso tráfico de vehículos y personas de la megalópolis moderna (los semáforos parlantes averiados, los *spinners* voladores para salvar los atascos), la mezcla y asimilación de razas, lenguas y religiones (recuérdese la jerga *interlingua* que el *bladerunner* Gaff utiliza para llevarse a rastras a Deckard hasta la comisaría o las identidades culturales múltiples que se fusionan en el *melting pot* propio de la actual Norteamérica), la omnipresencia de la alta tecnología digital (pantallas publicitarias, los *vidphones*), la realidad financiera impuesta a la realidad social, el poder de los medios de comunicación, etcétera. Y resulta curioso reconocer que mucho de todo esto lo tenemos ya en algunas de nuestras grandes ciudades.

En cierto modo, *Blade Runner*, junto a muchas de las novelas de William Gibson, ha querido explicarnos un futuro que creíamos aún lejano pero que ya ha llegado; un futuro que nos ha abrazado en silencio y se ha apoderado de nosotros sin apenas darnos cuenta.

Los elementos que primero
avivan el sentido de la
maravilla cinematográfico
se revierten después en una
advertencia de peligro al
comprender el espectador el
uso, ineludible, manipulador
y coercitivo, que se le da
en la historia



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

Un fantasma recorre América; el fantasma del comunismo

En verdad, una de las cuestiones más debatidas de las teorías marxistas es su validez para poder explicar las realidades sociales y económicas de hoy. La vigencia del pensamiento de Marx queda hoy bastante en entredicho después de la gran cantidad de reestructuraciones por las que pasó, hasta la última y más famosa de ellas: la *Perestroika*. La caída del Muro de Berlín (suceso entonces inimaginable y que no fue previsto por ningún historiador ni sociólogo ni aún por ningún escritor de ciencia ficción), colofón a la burocracia extrema y el totalitarismo político que habían minado desde lejos a la desaparecida URSS, supuso el fin a la práctica real del comunismo radical en Europa. A todo esto, además, hay que sumar la mala imagen asociada a los actuales regímenes aún perennes en otras partes del mundo: detenciones de periodistas, ejecuciones de disidentes políticos y demás evidencias antidemocráticas.

Vivimos una época en donde el neoliberalismo ha triunfado y el marxismo ha sido abandonado o, al menos, transformado en lo que hoy conocemos como la socialdemocracia. Vivimos una época en la que algunos optimistas proclaman al capitalismo triunfador definitivo de la historia, como parece dar a entender el politólogo norteamericano Francis Fukuyama¹². Una era en donde la lucha entre ideologías ha terminado y en donde el liberalismo democrático se presenta como el pensamiento único, el camino a seguir. Un tiempo en el que ya sólo queda pensar en términos de globalización económica y científica mientras esperamos la llegada de la inevitable homogeneización cultural mundial.

No obstante, y a pesar lo expuesto al comienzo de este punto, nos resulta apropiado intentar un acercamiento marxista al film, ya que la obra maestra de Scott bien se presta a tal estudio. Para esta ocasión dejaremos de lado las complejas teorías económicas de Marx y Engels (por ejemplo, la teoría clásica del valor, el concepto de plusvalía, etcétera), para centrarnos en los aspectos más filosóficos y humanos de su pensamiento.

En primer lugar es necesario identificar los cinco estratos existentes en la película y vincular cada clase social con su personaje y su localización espacial:

- Burgués y patrón capitalista (Dr. Eldon Tyrell): Clase alta (máximo explotador). Dios de la biomecánica. Corporación.
- Propietario capitalista (Taffey Lewis): Clase media alta (explotador). Empresario. Sala de baile.
- Pequeños artesanos (Chew y J.F. Sebastian): Clase media (profesionales independientes, autoexplotados). Diseñadores genéticos. Laboratorios.
- Funcionarios de orden y justicia (Deckard, Holden, Gaff y Bryant): Clase media baja (explotados). Bladerunners. Calles de la ciudad.
- Obreros proletarios (Roy, Leon, Zhora y Pris): Clase trabajadora y revolucionaria (máximos explotados). Replicantes. Colonias del Off-World.

A continuación, usaremos algunos conceptos clave del pensamiento marxista —materialismo histórico, alienación y humanismo, conciencia de clase, división del trabajo, burocracia y religión, lucha de clases, revolución y transformación— que tras ser expuestos y comentados con brevedad nos servirán para analizar el film desde la perspectiva intelectual del pensador alemán.

Avremi Joseph advierte que el concepto de hipnopedia de Huxley está de alguna forma introducido en *Blade Runner*



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

Materialismo histórico

Son las relaciones de producción y de cambio, es decir, las relaciones económicas, las que determinan el curso de la historia, dedujo Marx. Y estas relaciones económicas dan origen a las clases sociales y a la propiedad de los medios de producción, o infraestructura, que determina la formación de una superestructura, o ideología, integrada por la ética, la cultura, la religión y el ordenamiento jurídico. Y, por supuesto, la ideología de una época es la ideología de la clase dominante, advirtió el filósofo.

Puesto que la historia es conducida por el desarrollo de las fuerzas de producción (la principal de las cuales es el trabajo humano), es el hombre, el trabajador, el actor principal en el devenir de la historia, concluyó. Así, en el asunto que nos ocupa, podemos dilucidar que los replicantes son los actores principales de *Blade Runner*. Y la ideología dominante, la de Tyrell, el *genius loci* que dirige la poderosa corporación que lleva su nombre.

El sistema económico que impera en la ciudad de Los Ángeles de 2019 gira en torno al emergente y lucrativo mercado de los animales y hombres artificiales, y en el cual la mercancía estrella es un nuevo tipo de robot, «un ser virtualmente idéntico al hombre y conocido como replicante». Eficientes trabajadores desde el mismo día de su nacimiento o puesta en funcionamiento, estos androides resultan ser la principal rama sobre la que se levanta y organiza el negocio colonial.

Los modelos avanzados dotados con cerebros Nexus-6 han demostrado ser una inversión mucho más rentable que sus iguales humanos, los cuales necesitan de un largo e improductivo período de tiempo para hacerse adultos y adquirir los conocimientos y las habilidades necesarias para ser de utilidad y dar beneficios en las *Off-Worlds*. Nos encontramos, pues, ante una sociedad presidida por una realidad en la que los replicantes son más valiosos que los seres humanos. Casi podríamos sostener que, en este caso, las máquinas han terminado por desplazar a los hombres y a las mujeres (aunque esta afirmación no es del todo cierta, ya que en este ensayo partimos del hecho asumido de que los replicantes no son máquinas ni robots, y sí organismos vivos: seres humanos artificiales).

Roy Batty: No somos computadoras, Sebastian. Somos físicos.

Pris: Pienso, Sebastian, luego existo.

Asentada en un modelo productivo capitalista avanzado de consumo masivo, en donde el estatus social de las personas se mide por su poder adquisitivo y su capacidad de acceso a los animales artificiales (hoy, en cambio, habría que referirse al número de automóviles o televisiones que uno posee), la manufactura de estos seres supone un suculento negocio que Tyrell sabe explotar con habilidad al imponer una caducidad obligatoria e irreversible a todos sus productos —cuatro años de funcionamiento o vida— para así poder sacar nuevos modelos al mercado con los cuales mantener a flote su enorme imperio comercial.

Rachael: ¿Le gusta nuestro búho?

Deckard: ¿Es artificial?

Rachael: Naturalmente.

Deckard: Debe ser caro.

Rachael: Mucho.

Philip K. Dick también mostró en *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* una sociedad muy supeditada, casi fetichista, en donde la posesión de animales vivos sirve como índice para calcular la clase social de los ciudadanos. Se trata, en esencia, de un concepto de acumulación (aglomeración) de bienes que desemboca en una deshumanización de las personas en función de la cosificación de las bestias acaparadas. El escritor californiano compara el amor de Deckard por su oveja con la adoración que hoy rendimos a los objetos materiales, incluso por encima de las personas. El bladerunner se mide con Bill Barbour, su vecino pudiente, que posee una yegua de percherón auténtica y preñada, y él sólo una oveja eléctrica, artificial.

Casi podemos hablar de la presencia de una cultura de consumo ostentoso. Y resulta curioso observar cómo Deckard consulta sin cesar una guía de precios de animales auténticos que siempre lleva consigo: el catálogo de aves y animales de Sidney, un registro actualizado con el valor de cada criatura viva (en letra bastadilla si la categoría de la bestezuela en cuestión carece de existencias o está ya casi extinta). El cazador de recompensas calcula las gratificaciones que obtendrá por la captura de los replicantes que todavía le restan por atrapar para después cotejar su manido ejemplar de la guía Sidney con la esperanza de poder acceder a un animal de mayor tamaño, aunque más caro. La precariedad laboral del bladerunner, que trabaja casi a destajo (y también en vistas a los astronómicos precios del mercado), le hará sopesar la posibilidad



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

Los replicantes demuestran haber recuperado lo perdido por los humanos. Demuestran más ganas de vivir, más dinamismo, más vitalidad

Blade Runner ha querido explicarnos un futuro que creíamos aún lejano pero que ya ha llegado; un futuro que nos ha abrazado en silencio y se ha apoderado de nosotros sin apenas darnos cuenta

de conformarse con adquirir una rata y hasta una cucaracha, con tal de que sean verdaderas.

Alineación y humanismo

Según Marx, la enajenación es la «circunstancia en la que vive toda persona que no es dueña de sí misma, ni es la responsable última de sus acciones y pensamientos». Ésta es la condición en la que vive la clase oprimida en toda sociedad de explotación, es decir, en toda sociedad que admite la propiedad privada de los medios de producción.

Y afirmó que:

Quando no se posee a sí mismo, cuando la actividad que realiza le anula, le hace salir de sí mismo y convertirse en otra cosa distinta a la que él mismo es, decimos que dicho sujeto está alienado; la alienación describe la existencia de una escisión dentro de un sujeto, de un no poseerse y, como consecuencia de ello, comportarse de un modo contrario a su propio ser.

Roy Batty aparece como el obrero alienado, sin capacidad alguna sobre el proceso productivo y sobre su propio destino, diseñado para una función específica que reprime y desaprovecha todo su potencial. Su vivencia es propiedad de otra persona, de Tyrell. Roy no se ve a sí mismo como un hombre libre capaz de transformar todo cuanto le rodea. Además, él mismo y el resto de los replicantes no son dueños de su propia vida, de su propia existencia, de sus propios recuerdos.

Tyrell: Si les obsequiamos con un pasado creamos un apoyo para sus emociones y, consecuentemente, podemos controlarlos mejor.

Deckard: Recuerdos... Usted habla de recuerdos.

Los recuerdos suponen en verdad uno de los elementos más importantes en la construcción de la identidad de una persona. Alegres o traumáticos, sin ellos se produce un vacío, un extrañamiento del sujeto hacia su propio ser y su pasado. Sin la memoria de la experiencia de vida, el presente resulta imposible de comprender.

Pero es todavía peor cuando uno posee recuerdos ajenos. En el caso de Rachael (personaje interpretado por la atractiva Sean Young), tanto sus lecciones de piano como sus fotografías familiares pertenecen a otra persona: la sobrina de Tyrell. Y asimismo



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

Deckard, al recoger del suelo la última figura de origami plegada por el bladerunner Gaff (y apoyando con ello la controvertida teoría que especula sobre su naturaleza replicante), comprende que sus sueños con el fabuloso unicornio no son sino vulgares implantes, pensamientos ajenos, falsos vestigios de una existencia que nunca tuvo lugar.

Conciencia de clase

Para Marx, la conciencia de clase es el «conocimiento que el proletario tiene de la situación de explotación y alienación en la que vive como consecuencia del modo de producción capitalista».

Según la filosofía que nos ocupa en este estudio, en la sociedad capitalista la explotación es un dato objetivo. Sin embargo, no siempre los trabajadores tienen conciencia de dicha explotación, por lo que con frecuencia es necesaria una actividad de propaganda y de concienciación de la clase trabajadora.

Deckard: ¿Se ha sentido explotada de alguna forma?

Zhora: ¿Qué quiere decir explotada?

La conciencia de clase consiste justo en este «darse cuenta» por parte del trabajador de la existencia de la alienación económica, política, social y religiosa en la que vive dentro de la sociedad capitalista.

La función y el trabajo que los replicantes llevan a cabo hacen que estos permanezcan siempre subordinados al mantener en ellos una conciencia fragmentada. Así, es Batty quien logra ese estado de lucidez, esa percepción de realidad: es consciente de la explotación en la que ha caído y se rebela ante ella. El hijo pródigo comienza a buscar respuestas, pero terminará por sucumbir al capital que le había predestinado desde antes de su creación.

Pero ¿qué busca Roy? Lo que no tiene, lo que se le ha negado: el conocimiento. Así, tras recuperar su consciencia, debe superar su alienación al comprender primero su propia realidad velada por la ignorancia de su condición. Debe encontrar las respuestas a las preguntas que le atormentan.

Batty: Morfología, longevidad, fecha de nacimiento...

Chew: No sé las respuestas.

Batty: ¿Quién las sabe?

Al final del film, y tras pronunciar el replicante su celeberrimo epitafio, el propio Deckard nos confirma cuál era la búsqueda de Roy, las preguntas sin respuesta que a todos nos inquietan.

Deckard: Todo lo que él quería eran las mismas respuestas que todos buscamos: de dónde vengo, adónde voy, cuánto tiempo me queda...

Por otra parte, si aceptamos que Deckard es un replicante (teoría que ha hecho correr ríos de tinta digital en los foros y grupos de discusión de Internet), podemos admitir, pues, que éste también toma conciencia de su verdadero «yo» durante su tenaz pugna, física y espiritual, con Batty. El bladerunner, que siempre aparece solitario y preguntándose por la razón de su vida y trabajo, despierta por fin de su sueño y escapa de la ciudad junto a Rachael.

División del trabajo, burocracia y religión

Marx expuso en el *Manifiesto comunista* que «los trabajadores hacinados en las fábricas son organizados como soldados; se les coloca como soldados rasos de la industria, bajo vigilancia de una compleja jerarquía de suboficiales y oficiales». De igual forma, la Tyrell Corporation obliga a los replicantes a no poder abandonar su trabajo: son perseguidos a muerte por los bladerunners, vigilantes del capital, si intentan escapar de las colonias marcianas.

Por otra parte, consideró también que la religión era el principal medio de control del Estado. Para Marx, la burocracia es una «república sacerdotal» que se organiza de una forma jerárquica a partir del principio del saber. Así, esta estructura «constituida por una serie de expertos, que saben de unas determinadas esferas, organiza ese saber en un escalafón, a partir del principio de que los escalones superiores saben más que los inferiores, al formar en sus competencias algo así como una fe llena de misterios». Esta teoría queda bastante representada en la película con la presencia de los ingenieros de genética —Chew, Sebastian y Tyrell—, cada uno superior al anterior, concedores de unos saberes prohibidos e inalcanzables sobre la naturaleza de los seres replicantes.

En *Blade Runner* se recupera la idea de Feuerbach de que el concepto de Dios no viene a ser más que la imagen del hombre idealizado. Según este razonamiento filosófico, es el hombre quién ha creado a la divinidad, y no al revés. El hombre ha logrado transformar sus emociones en objeto de pensamiento a través de una identificación imaginaria con la deidad, un ser exterior libre de las ataduras y li-



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

mitaciones de la existencia individual. Así, cuanto más engrandece el hombre a Dios, más se empobrece a sí mismo. Marx expone al respecto la teoría de la alienación religiosa:

El hombre ha intuido su propia esencia, pero al no poder aislarla para identificarla necesita proyectarla fuera de sí y atribuírsela a un Dios creado por él, que imagina en un más allá. Así la encuentra con más facilidad, pero también se ve despojado de ella, y provoca su propia alienación.

De igual forma, Roy Batty confirma esta dominación religiosa al demostrar su creencia en el mito de deidad asociado a Tyrell y el miedo a no salvarse. De hecho, el replicante parece confesarse ante su demiurgo.

Roy Batty: He hecho cosas malas.

Tyrell: Y también cosas extraordinarias. Goza de tu tiempo.

Roy Batty: No haré nada por lo que el Dios de la biomecánica me impida la entrada en su cielo.

Para Marx y Engels,

El hombre pone sus propios atributos —inteligencia, amor y voluntad— fuera de sí mismo, en otro ser llamado Dios. Esos atributos son lo mejor de sí mismo, y le caracterizan como especie. Por eso se produce el antropomorfismo de Dios: se le da forma de hombre, y se le convierte en un ser moral dotado de la capacidad de premiar, castigar y perdonar. La religión es la esperanza de que en otro lugar exista la justicia que no hay en el mundo, por eso incita a soportar la opresión: es el opio del pueblo.

Tras asimilar este hecho determinante, Marx entiende que el camino de la emancipación moral es la crítica de la conciencia religiosa y la devolución al hombre de la esencia humana.

Lucha de clases, revolución y transformación

Según Marx,

Toda la historia de la humanidad es una historia de lucha de clases explotadas y explotadoras, dominadoras y dominadas, en los diferentes estadios de la evolución social, pero que esta lucha ha llegado por fin a una fase en la que la clase oprimida y explotada, el proletariado, no puede emanciparse ya de la clase que la explota y opri-

me, de la burguesía, sin al mismo tiempo emancipar para siempre y por entero a la sociedad de la explotación y la opresión.

Tal y como apunta el catedrático de Historia de la filosofía Rafael Jerez Mir¹³, la principal desavenencia entre Marx y Ruge consistía en que «el segundo mantenía que la reforma social sólo puede surgir de la revolución política, y ésta, del desarrollo de la conciencia política; Marx, en cambio, valoraba mucho más la conciencia de clase; la revolución social, que la revolución política; al proletariado, que a los políticos.» Así, para que una idea pueda ejecutarse necesita hombres que pongan en acción una fuerza práctica.

Por su parte, el socialista alemán Wilhelm Weitling afirmó que el comunismo no podía llegar sino como producto de la violencia, y los combatientes más adecuados para traerlo eran los que formaban el *lumpenproletariat*, es decir, los desclasados: el estrato más degradado del proletariado formado por criminales, vagabundos, parados, mendigos, prostitutas y gentes sin hogar.

El sistema económico que impera en la ciudad de Los Ángeles de 2019 gira en torno al emergente y lucrativo mercado de los animales y hombres artificiales, y en el cual la mercancía estrella es un nuevo tipo de robot



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

J.F. Sebastian: Hola. ¿Adónde va usted? ¿A casa?

Pris: No tengo casa.

Marx aseguraba que

De todas las clases que hoy se enfrentan con la burguesía, solo el proletariado es una clase revolucionaria de verdad. Las demás clases degeneran y desaparecen con el desarrollo de la gran industria; el proletariado, en cambio, es su producto más peculiar. Las capas medias —el pequeño industrial, el pequeño comerciante, el artesano, el campesino—, todas ellas luchan contra la burguesía para salvar de la ruina su existencia como tales capas medias. Pero no son revolucionarias, sino conservadoras. Es una clase de ciudadano que se deja sobornar. Más todavía, son reaccionarias, ya que pretenden volver atrás la rueda de la historia.

Como se indica anteriormente, al comienzo de este punto, tanto los diseñadores genéticos como los empresarios y comerciantes (incluso los *blade-runners*) vienen a formar una clase media sometida a la más alta burguesía dirigente, anclada en su realidad social y con pocas intenciones de modificar su situación. En cambio, los replicantes aparecen como el único estrato social con verdadera capacidad de revolución.

Si realizamos una rápida revisión de los «revolucionarios artificiales» contumaces, renuentes e incontrolados que nos ha dado la literatura y el cine de anticipación podríamos establecer a grosso modo tres tipologías diferentes: los robots positrónicos de Isaac Asimov, el ordenador HAL 9000 de Arthur C. Clarke y los replicantes Nexus-6 de Philip K. Dick.

Los robots de Asimov suponen una fase temprana de androides que se limitan a cumplir programas específicos con directrices impuestas de buena conducta (las conocidas Tres Leyes de la Robótica, formuladas en 1941) que no suponen más que un balón de oxígeno para los temores de los seres humanos a que alguna de sus creaciones pueda herirles o incluso matarles, hecho que el propio Asimov denominó «complejo de Frankenstein». En todo caso, se trata de robots sin conciencia ni de muerte, obedientes, sin libre albedrío e incapaces de iniciar una rebelión. Si bien sus cerebros positrónicos podrán experimentar dudas al obedecer algunas órdenes conflictivas de sus amos, se tratará tan solo de una cuestión semántica. El

Roy Batty confirma esta dominación religiosa al demostrar su creencia en el mito de deidad asociado a Tyrell y el miedo a no salvarse

único dilema recaerá sobre cuál de las tres leyes debe prevalecer. Por consiguiente, podrán experimentar problemas de discernimiento y de selección de prioridades a la hora de evaluar una situación y tomar una decisión, ya que en muchos casos recurrirán a la pura matemática y en ocasiones caerán en círculos viciosos irresolubles.

En el caso de HAL 9000 (Heuristically programmed ALgorithmic computer), el ordenador que sirve de cerebro a la nave *Discovery* en la película *2001, una odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968), sí podríamos hablar de conciencia de vida y muerte. De tal forma, al comprender que los astronautas David Bowman y Frank Poole han decidido desconectarle para poder salvarse ellos a costa de sacrificarle a él, HAL decide preservar su existencia, en un acto de defensa propia, al asesinar a Poole. En esta segunda categoría también podríamos incluir a AMEE (Autonomous Mapping Evaluation and Evasion), el robot de la película *Planeta Rojo* (Antony Hoffman, 2000), que asimismo incumple las Leyes de Asimov; se rebela, persigue y asesina a los astronautas en cuanto descubre que éstos quieren matarlo para desmantelarlo y aprovechar algunas de sus piezas. No obstante, los dos films demuestran que la desobediencia de los robots a las leyes se debe a un mal funcionamiento de sus circuitos, ya sea debido a un error de diseño o por avería.



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

Tyrell: ¿Te gustaría ser modificado?

Roy Batty: Pensaba en algo más radical.

Tyrell: ¿Qué es lo que te preocupa?

Roy Batty: La muerte. Yo quiero vivir más, padre.

Pero Roy Batty es sin duda el más singular de todos. Sin ataduras y con libre albedrío, se trata ya de un androide muy avanzado que demuestra poseer sentimientos propios de los humanos: odio, amor, miedo, cólera, envidia... y, por supuesto, empatía. El Nexus-6 es capaz de enamorarse, de llorar la muerte de un igual y hasta de sangrar por sus heridas. Tiene conciencia de existencia y de muerte, y se rebela ante esta situación. Pero, además, aporta una gran novedad en el comportamiento robot que es su petición, al final del film, de ser transformado. El insumiso replicante afirma que busca «algo más radical» que una simple modificación. En efecto, busca una reinterpretación, una redefinición, una nueva concepción de su ser. Roy ha alcanzado la fase última de desarrollo en cualquier androide: se sabe humano, y como tal exige su carta de derechos al creador. Porque, en verdad, ¿hay algo más humano que la preocupación por la muerte? ¿Existe algún temor mayor que supere el miedo a perder la memoria de lo vivido, de lo logrado en la vida?

Roy Batty: Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto Rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.

¡Replicantes del *Off-World*, uníos!

El tristemente desaparecido Thomas M. Disch afirmó en una ocasión que Philip K. Dick fue el único escritor de veras marxista de la ciencia ficción. Generador de entusiastas embelesados y críticos sañudos, siempre entre el vilipendio y el proselitismo, el novelista no ha hecho más que ver aumentada su fama años después de su fallecimiento gracias sobre todo a sus numerosas adaptaciones cinematográficas que en muchas ocasiones han servido para descubrir su obra escrita a nuevos lectores.

De igual forma, *Blade Runner* perdura en la memoria de los aficionados al séptimo arte como una obra maestra, una película de culto que ha logrado salvarse del tiempo y de las nuevas producciones, mucho más dispendiosas y pirotécnicas pero sin la

hondura y la garra que posee el film de sir Ridley Scott.

El argumento de la cinta todavía puede parecernos un tanto distante y ajeno a nuestra realidad actual, pero no debemos dejar de atender a las noticias que nos informan, cada vez con más frecuencia, sobre los imparables avances en la clonación de seres vivos y el rápido desarrollo de la tecnología robótica y los sistemas de inteligencia artificial. No hay que hacer un desmesurado esfuerzo intelectual para llegar a la conclusión de que algún día conviviremos con androides como con los que hoy sueñan los escritores más románticos de la ciencia ficción.

Hace 2700 años, Homero¹⁴ imaginó en su poema eterno a «dos sirvientas de oro moviéndose al servicio de su dueño y señor Hefesto, parecidas a muchachas con vida». Hoy, unos pequeños robots recorren incansables la superficie del planeta Marte tomando fotos y analizando muestras minerales. Mañana, unos seres extraños pero maravillosos se sentarán junto a nosotros a la mesa para desayunar. Y nos preguntarán por nuestros sueños. Y nos contarán los suyos propios. Roy Batty es nuestro héroe particular, una leyenda de ficción sobre un revolucionario del futuro. Y su historia, un aviso significativo del devenir que nos aguarda: ¿sabremos comunicarnos con ellos? ●

Roy ha alcanzado la fase
última de desarrollo en
cualquier androide: se sabe
humano, y como tal exige su
carta de derechos al creador



Roy Batty, esclavo y revolucionario.

Notas

1. Edgar Allan Poe, *El hombre de la multitud*, publicado en *Cuentos I*, (trad. Julio Cortázar), Alianza Editorial, col. Libro de Bolsillo n° 277, Madrid, 1970 (p. 246).
2. José Javier Marzal Felici y Salvador Rubio Marco, *Guía para ver Blade Runner*, Nau Llibres y Ediciones Octaedro, col. Guías para ver y analizar cine, Barcelona, 1999 (p. 35).
3. Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, (trad. César Terrón), Editorial Edhasa, col. Pocket Edhasa n° 95, Barcelona, 1992 (p. 38).
4. Javier De Lucas, *Blade Runner. El derecho, guardián de la diferencia*, Editorial Tirant lo Blanch, col. Cine y Derecho n° 2, Valencia, 2003 (p. 45).
5. Mayra Rivera, *Time to die: el carpe diem del ciudadano corporativo*, Universidad de Puerto Rico, en *Biblioteca de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Beira Interior* (<http://www.bocc.ubi.pt/>), 2002 (p. 4).
6. Jorge Moreno Torres, *La sociedad reflejada en Blade Runner*, en *Jack Blade Runner Page* (<http://www.bladerunner.tk/>), 2001 (p. 3).
7. Sean Redmond, *Studying Blade Runner*, Auteur Publishing, Bedfordshire, 2003 (p. 20).
8. Avremi Joseph, *Brave New World and Blade Runner: Range of perspective and readings*, en *Bored of Studies* (<http://www.boredofstudies.org/>), 2002 (p. 2).
9. Emmanuel Carrère, *Yo estoy vivo y vosotros estáis muertos*, (trad. Marcelo Tombetta), Ediciones Minotauro, Barcelona, 2002 (p. 148).
10. Pablo Capanna, *Idios Kosmos: claves para Philip K. Dick*, Grupo Editorial AJEC, col. Tycho-Ensayo n° 1, Granada, 2005 (p. 81).
11. Francisco Javier Gómez Tarín, *Cine e imperio tecnológico: de Blade Runner a Matrix*, en Miguel Ángel Muro Munilla (ed.), *Arte y nuevas tecnologías*, Universidad de La Rioja y Monasterio de San Millán de la Cogolla, Logroño, 2004 (p. 569).
12. Francis Fukuyama, *El fin de la historia y el último hombre*, (trad. P. Elías), Editorial Planeta, Barcelona, 1992.
13. Rafael Jerez Mir, *Marx y Engels: el marxismo genuino*, Ediciones Pedagógicas, serie de Historia de la Filosofía n° 18, Madrid, 2002 (p. 75).
14. Homero, *Ilíada*, (edición y traducción de Antonio López Eire), Ediciones Cátedra, col. Letras Universales n° 101, Madrid, 1999 (p. 772).

Bibliografía

- Isaac Asimov, *Los robots*, (trad. Domingo Santos, Francisco Blanco y Mireia Bofill), Ediciones Martínez Roca, col. Gran Super Ficción, Barcelona, 1984.
- Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*, (trad. Alfredo Crespo), Plaza & Janés Editores, Barcelona, 1993.
- Aldous Huxley, *Un mundo feliz*, (trad. Ramón Hernández), Plaza & Janés Editores, Barcelona, 1969.
- George Orwell, *1984*, (trad. Rafael Vázquez Zamora), Ediciones Destino, Barcelona, 1952.
- Ludwig Feuerbach, *La esencia del cristianismo*, (trad. José L. Iglesias), Trotta Editorial, col. Clásicos de la Cultura n° 3, Madrid, 1998.
- Luis González Seara, *La sociología, aventura dialéctica*, Ediciones Tecnos, col. de Ciencias Sociales, serie de Sociología, dirigida por Francisco Murrillo Ferrol, Madrid, 1971.
- Karl Marx y Friedrich Engels, *Manifiesto comunista*, (trad. Pedro Rivas), Alianza Editorial, col. Ciencia Política, serie ciencias sociales, CS 3410, Madrid, 2001.
- Karl Marx, *El capital: crítica de la economía política*, Ediciones Akal, (trad. Vicente Romano), Madrid, 2000.
- Manuscritos de economía y filosofía*, (trad. Francisco Rubio Llorente), Alianza Editorial, Madrid, 2003.
- El dieciocho Brumario de Luis Bonaparte*, (trad. Elisa Chuliá), Alianza Editorial, col. Ciencias Sociales, serie Ciencia Política, CS 3422, Madrid, 2003.
- Miseria de la filosofía*, (trad. Tomás Onaindia Gascón), Editorial EDAF, Madrid, 2004.
- La ideología alemana (I) y otros escritos filosóficos*, (trad. Jaime Vergara), Editorial Losada, Madrid, 2005.
- Franz Mehring, *Carlos Marx, historia de su vida*, (trad. W. Rocés), Ediciones Grijalbo, Barcelona, 1957.
- Guy Rocher, *Introducción a la sociología general*, (trad. José Pombo), Editorial Herder, Barcelona, 1990.

Cine, arte, industria y apreciación estética

Reflexión de **Eduardo Vaquerizo**
Escritor e Ingeniero aeronáutico

Hace algún tiempo supe de un estudio realizado por neuropsicólogos interesados en conocer cómo se aprecia en el cerebro la música dodecafónica. Dicha disciplina o arte musical se caracteriza por cambiar las siete notas de la escala clásica por doce notas separadas por semitonos y en absoluta igualdad. Es una música sin tonalidad, que no es capaz de engarzar con la tradición musical occidental, que cuenta ya con una historia de más de veinte siglos. Enfrentarse a una representación de música de Schoenberg provoca una sensación parecida al vértigo. Recomiendo escuchar algunos compases, por ejemplo en este enlace de *Youtube*: <http://www.youtube.com/watch?v=UB3mIIL25Tc>. No hay mucho en la experiencia musical de una persona de cultura media que pueda servirle para comprender ese extraño paisaje de sonidos.

No es de extrañar. Tras una serie de experimentos en los que se vigilaba el cerebro de los oyentes mediante tomografía por emisión de positrones —una técnica de estudio del cerebro que puede cartografiar las zonas activas de la mente en cada momento—, se llegó a la conclusión de que ni siquiera músicos expertos podían acceder a comprender esas estructuras aparentemente caóticas, sin significado. Tras repetidas audiciones, un entrenamiento largo, los músicos comenzaron a comprender las variaciones ocultas, el orden integrado en las composiciones dodecafónicas. Los músicos expresaron primero su desconcierto y luego, poco a poco, su asombro y disfrute.

Ni que decir tiene que la música dodecafónica ha resultado ser un arte arduo, minoritario, con una trayectoria difícil y compleja.



Cine, arte, industria y apreciación estética

Los medios audiovisuales, ya con una historia de más de cien años a sus espaldas, se encuentran a veces en una disyuntiva parecida a la que ha encontrado la música, con una variable añadida que complica mucho más las cosas: el cine es caro de producir, en la ecuación hay que introducir un término nuevo, industria.

Para facilitar esta exposición voy a proponer un pequeño esfuerzo imaginativo. Si visualizamos una recta, en cuyos extremos situamos los conceptos de arte y de cine comercial, es fácil colocar en posición relativa mucha de la producción cinematográfica que existe.

Por ejemplo, los experimentos visuales cinematográficos del cine «absoluto» llevados a cabo por Walter Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling y Oskar Fischinger a principios de siglo. Querían realizar pintura en movimiento, cuadros dinámicos, dibujos animados abstractos. Su intención era crear cine artístico sin otras consideraciones.

En el otro extremo, podemos situar producciones que tengan una intencionalidad meramente comercial, industria pura, sin ninguna preocupación por obtener un rédito artístico, un puro producto de consumo construido mediante fórmulas fijas, inamovibles. Bajo ese epígrafe se pueden agrupar, por ejemplo, esa clase de películas hechas directamente para televisión: producciones planas, pobretonas, con malos actores, peores directores y guionistas que, supongo, solo sirven para rellenar espacio de emisión.

Dicha clasificación es un tanto simple, falta introducir un par de conceptos más para poder completar el cuadro.

En la citada investigación, se descubrió, con palpables medidas físicas, que el arte es un medio de transmitir emoción e ideas que funciona mediante el esfuerzo de la decodificación. El artista propone laberintos, codifica en secuencias complejas, valoraciones estéticas y recuerdos que remiten al inconsciente colectivo. Usa la experiencia del receptor para subvertir expectativas, romper esquemas y lograr una percepción incrementada, un goce añadido en la recepción del mensaje. El problema es que el cerebro es un artefacto sumamente dúctil, aprende con celeridad y funciona en gran medida con umbrales. La primera exposición a una información, el primer decodificado de un mensaje que ha sido codificado con una intencionalidad aviesa, torcida, indirecta, sutil, artística en suma, produce un gran placer. Sin embargo, las subsecuentes experiencias cognitivas, si el codificado se mantiene,

se vuelven sucesivamente menos placenteras. El cerebro aprende rápido y se acostumbra, el asombro revierte en costumbre, la dificultad se hace facilidad.

Esta capacidad de aprendizaje cerebral está en la raíz de la constante evolución de las artes. En una clasificación del esfuerzo creativo a semejanza de las líneas de batalla de un ejército, se entiende entonces, la existencia de las vanguardias, fenómenos que cualquier interesado en cualquier arte conoce. En el filo del futuro siempre hay artistas luchando por cambiar la forma de expresión de su arte. Algunos ven en esto evolución hacia algo mejor; otros, más en sintonía con la evolución biológica, tan sólo cambio, perpetuo cambio para contentar a nuestro siempre ávido cerebro.

Lo que no es ya tan frecuente en la crítica estética, incluso en la Historia del Arte, es el pensar en las otras líneas de los ejércitos en batalla, más concretamente en la retaguardia.

Cine que, a veces, entretiene,
que jamás propone reflexión
alguna, reaccionario en
muchos aspectos, cómodo,
pero que tiene su cabida
para esos momentos de
siesta intelectual que todos
necesitamos. Decir que
no es interesante ni útil le
negaría una existencia que ha
probado su necesidad



Cine, arte, industria y apreciación estética

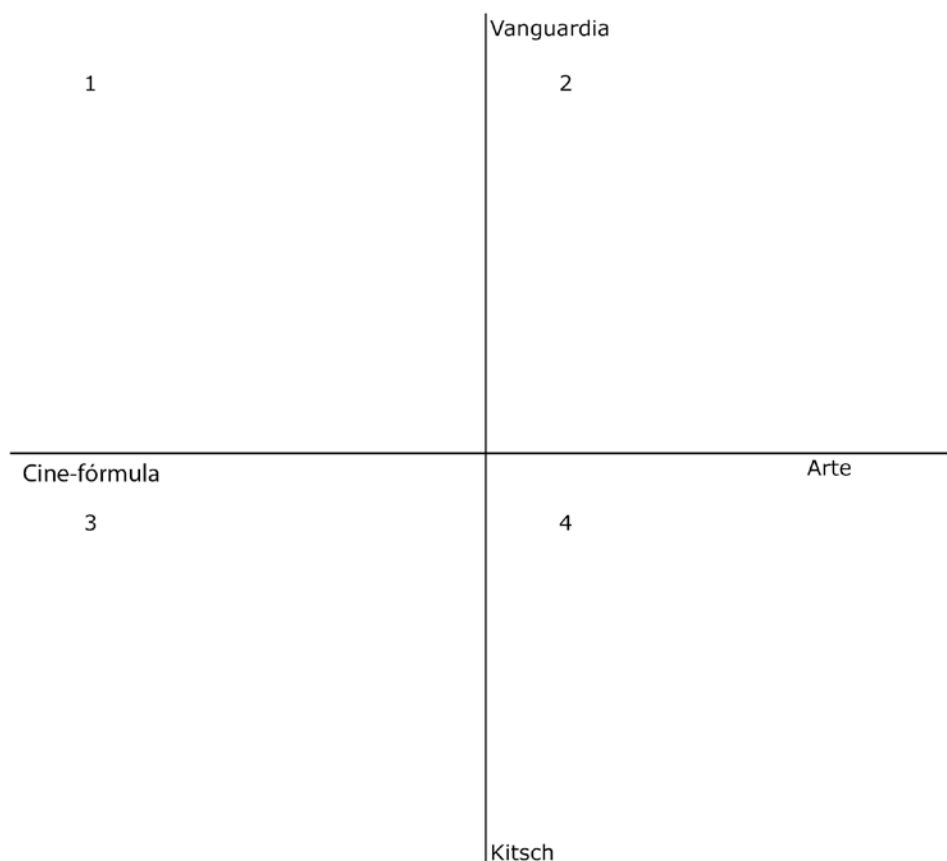
La retaguardia del arte sería aquella producción que elige recursos creativos ya probados, que funcionan o funcionaron en el pasado de forma eficaz. No estoy hablando de temática, del mensaje, sino del modo de envolverlo. Me refiero en definitiva a un modo de *kitsch*, ese elusivo término que, al igual que «jazz» o «ciencia ficción», es fácil de identificar pero difícil de definir. Por elegir una, cito textualmente la definición de *Wikipedia*: «Lo *kitsch* es una imitación estilística de formas de un pasado histórico prestigioso o de formas y productos característicos de la alta cultura moderna, ya socialmente aceptados y estéticamente consumidos». Define claramente lo *kitsch* como la retaguardia del arte.

Tienen ambos extremos de producción artística sus excesos y es francamente difícil decantarse por uno como bueno, vanguardia, y otro como malo, *kitsch*. Los excesos de las vanguardias, circunscribiéndonos a lo audiovisual, han creado cosas como el cine de Warhol. A principios de la década de los sesenta, el pintor, junto con algunos amigos, convierte un almacén de la calle 47 en un estudio cinematográfico, *The Factory*. Rueda allí varias películas voluntariamente ajenas a cualquier noción de

cine-fórmula. Uno tras otro, registra experimentos con la intención de provocar al espectador, subvirtiendo los modos de decodificación del cine. En *Sleep* (1963) filma a un hombre durmiendo durante seis horas seguidas; *Kiss* (1963) contiene las secuencias de besos más largas de la historia del séptimo arte; *Empire* (1964), peor aún, filma la fachada del Empire State Building durante ocho interminables horas; en *The Chelsea Girl* (1966), divide la pantalla para proyectar durante tres horas la vida cotidiana de artistas y marginados sociales.

Más complicado es encontrar ejemplos del otro extremo; productos audiovisuales que destilen *kitsch*, y no por falta, sino por sobreabundancia de productos. Podemos citar las películas lacrimógenas acerca de discapacitados enfrentados valientemente a su minusvalía: el siempre inefable Chuck Norris y su seguidor más cercano, Steven Seagal; las películas con niños y animales, orcas cautivas, caballos y niñas; telenovelas adocenadas, algunos desafortunados episodios de *Star Trek* (alférez Crusher, ¿dónde estás?), y muchos más que quizá sea mejor no mencionar.

Bien, tenemos otro eje, nos queda tan sólo elaborar unas coordenadas.





Cine, arte, industria y apreciación estética

Se descubrió, con palpables
medidas físicas, que el arte
es un medio de transmitir
emoción e ideas que funciona
mediante el esfuerzo de la
decodificación

En el filo del futuro siempre
hay artistas luchando por
cambiar la forma de expresión
de su arte

Probemos a definir los sectores creados.

Dentro del primero se ubicarían aquellas producciones que pretenden ganar dinero y que también tienen intención de epatar al espectador por medio de técnicas novedosas o relativamente novedosas. Aquí se podría situar mucha de la producción de Hollywood y algunas de las últimas series de televisión, que han utilizado herramientas artísticas bastante inusuales.

De cualquier modo, cuanto más nos desplazamos hacia arriba, hacia la vanguardia, más compleja y difícil se hace la comunicación artística. De derivar muy arriba y a la izquierda, obtendríamos productos contruidos con lenguajes deliberadamente complejos e indescifrables con el objeto tan solo de vender, no de explorar nuevos sistemas de comunicación artística. A veces ocurre, el mundo del arte pictórico está lleno de casos así.

El segundo cuadrante es el más complejo, englobaría a productos que pretenden ser vanguardistas y a la vez eficaces artísticamente. O sea, aquellos productos que intentan innovar en la creación y que eligen herramientas novedosas con el solo fin de llegar al espectador. Aquí se podrían situar numerosos experimentos creativos, las películas convertidas en dibujos animados (*A Scanner Darkly*, 2006, o *Waltz with Bashir*, 2008), el *cinema verité*, el dogma, el cine absoluto mencionado al principio, Tarkovski, *Ice* (Robert Kramer, 1969), *The atrocity exhibition* (Jonathan Weiss, 2000), *La Jetée* (1962), etcétera. Muchos experimentos demasiado vanguardistas no llegarán a funcionar. Que haya una intencionalidad comercial limita mucho los desaguisados, pero también evita la libertad absoluta que, a veces, produce joyas preciosas.

En el tercer apartado, nos encontraríamos con lo peor, desde un punto de vista de eficacia comunicativa y artística. Productos deliberadamente adocados y además, hechos así con intención de vender más. Estrenos televisivos, Steaven Segal, los ponys, los caballos, los niños discapacitados, las historias estúpidas sin más intención. Cine que, a veces, entretiene, que jamás propone reflexión alguna, reaccionario en muchos aspectos, cómodo, pero que tiene su cabida para esos momentos de siesta intelectual que todos necesitamos. Decir que no es interesante ni útil le negaría una existencia que ha probado su necesidad. No siempre al espectador le apetecen productos complejos y sutiles, llenos de pliegues y recovecos.

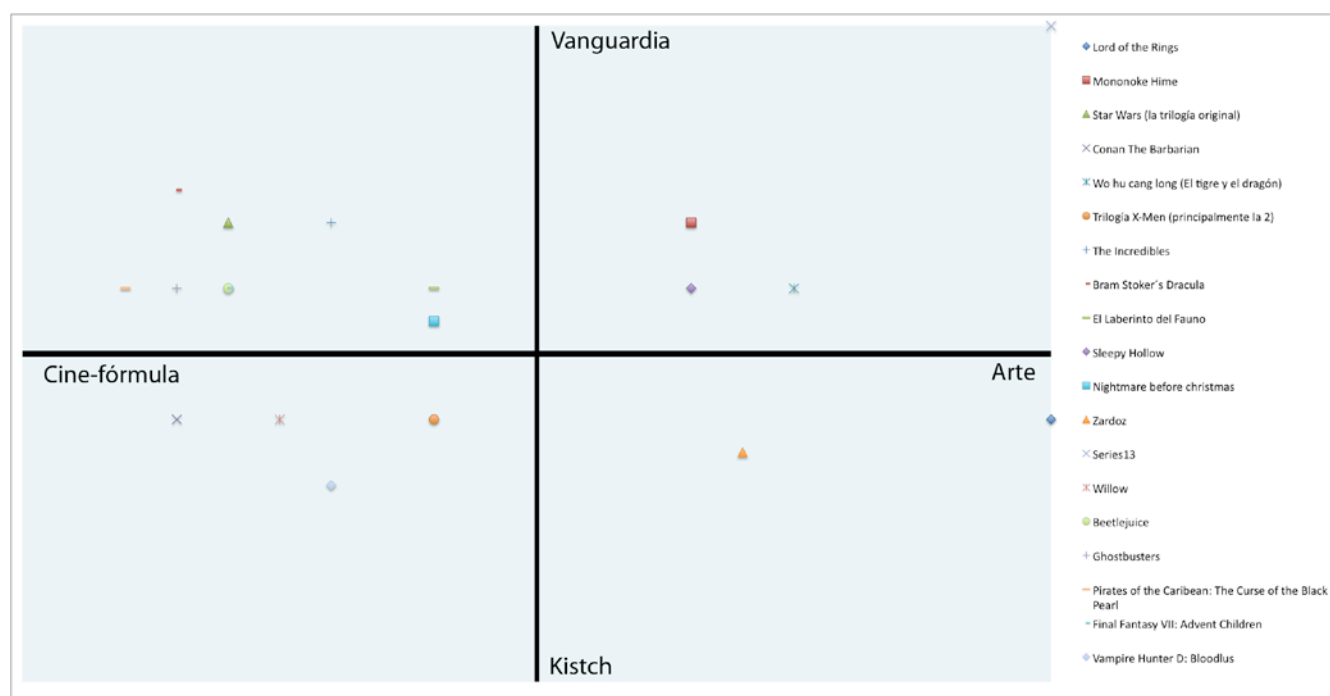
Más curioso es el cuarto cuadrante, productos *kistch* y con intención artística. Aquí no hay voluntad crematística, pero los resultados son terribles.

Cine, arte, industria y apreciación estética

Es el territorio de lo *naif*, lo creativamente válido pero gamberro; lo que desprecia, incluso conscientemente, el objetivo de innovar, de ser vanguardia, por miedo quizá a ser identificado con una élite gafapasta y esnob, y usa el propio *kistch* como vehículo de comunicación. Aquí caben desde las películas de mal gusto, como *Bad Taste*, las gamberradas de Tarantino, *Karate a muerte en Torremolinos*, el terror autoparódico, *The Rocky Horror Picture Show* (1975), lo macabro, el *gore*, la Troma, *Attack of the Killer Tomatoes!* (1978). Un mundo lleno de color, a menudo adolescente, un poco punk y contrasistema. Frescura, agilidad, divertimento y mucho humor.

La clasificación propuesta tal vez tenga muchas carencias, no es perfecta, pero sirve para reflexionar mucho sobre los eternos dilemas, las nunca cerradas discusiones que se dan en la crítica de los productos audiovisuales. Y además puede ser un divertido ejercicio. Por ejemplo, ¿dónde colocamos a Kubrik? ¿Dónde a Spielberg?

A modo de ejemplo, probando con la fantasía, os propongo una escueta clasificación:



Quizá usando una amplia muestra hasta podría derivarse una localización útil de la producción audiovisual. Incluso, auguro un cierto uso como forma de ubicar la intencionalidad de una nueva producción. De cualquier modo, quede esta breve propuesta para que cada cual la aproveche, o no, como mejor crea conveniente. ●

Lo que no es ya tan frecuente en la crítica estética, incluso en la Historia del Arte, es el pensar en las otras líneas de los ejércitos en batalla, más concretamente en la retaguardia

Inmortalidad de un género cinematográfico

Crítica de Fernando Ángel Moreno
Profesor de Teoría de la Literatura

El *ansia* se ha convertido en una de las películas fundamentales sobre el arcano tema del vampiro, pero es más que eso. En sí, *El ansia* contiene las claves para entender las posibilidades de cualquier temática especulativa.

Existen sin duda muchas razones para que esta película no sea más recordada ni se mencione tan a menudo entre las películas canónicas del género, pese a haber envejecido con una nobleza evidente.

En primer lugar, han cambiado los ritmos y han cambiado las inquietudes respecto al cine fantástico –más aún que las de otras formas de cine especulativo– y quizá ya no resulten tan originales los elementos novedosos.

En segundo lugar, numerosos espectadores sólo buscan trama en una película.

En tercer lugar, numerosos espectadores se plantean la estética como un fin en sí misma.

Para ninguno de ellos, por cierto, es esta película.

Sin embargo, como he escrito, llama la atención lo poco que ha envejecido como concepto. Su estética de *video-clip* hoy no es tal, cuando tantas y tantas películas de cuidado minucioso en cuanto a fotografía y dirección artística en Europa y EE.UU. –como *Todas las mañanas del mundo* o *El gato pardo* o *La joven de la perla*– han continuado esta línea, o ya han dejado de impresionar, al establecer un estilo heredado del expresionismo alemán y de la luz barroca.

Para explicar mis conclusiones acerca de por qué la considero un epítome del género fantástico cinematográfico me basta con analizar dicha estética.



El ansia (The Hunger) 1983

Director: Tony Scott

Guionista: Ivan Davis,

a partir de la novela de Whitley Strieber

Dirección de fotografía: Stephen Goldblatt
y Tom Mangravite

Productor: Richard Shepherd

Música: Denny Jaeger y Michel Rubini

Las interpretaciones de
Deneuve y Bowie han
marcado la estética del
personaje vampírico de las
últimas décadas



Inmortalidad de un género cinematográfico

De por sí, constituye una aventajada modernización de ciertos aspectos contenidos en el mito. Me refiero a que a lo atemporal se le añade la elegancia y la suntuosidad –características tan propias de cualquier Drácula–, sólo que ahora en las últimas décadas del siglo XX y sin la pátina decadente.

El mismo principio de la película así lo exhibe: un local sórdido, brutal, casi violento, de apariencia malsana, aunque muy atractivo, parece el escenario idóneo para acoger en familia al vampiro. Sin embargo, el hecho de que este escenario sea una ilusión, de que dicha sordidez y decadencia pertenezca al mundo humano, contrasta con su verdadero hogar: un apartamento señorial. Este contraste reconfigura conceptos y convierte en deseable lo indeseable, en pacífico lo que es en esencia brutal; en sensible lo que hemos conocido durante cientos de años como insensible. Este hogar se alza entre formas puras: lánguida música del primer concierto para violonchelo de Bach –por citar una pieza–, cortinajes de hilo blanco, coches de incólume carrocería negra, luz limpia entre la brisa de la noche, tonos cálidos sobre mármol.

La violencia que debería sugerir la imagen de las propias acciones nos es sustraída. Se nos veta incluso esa violencia que convierte al vampiro en vampiro: el acto de matar para vivir eternamente. Por el contrario, lo frenético del montaje externo apoyado en los paralelismos con los delirios homicidas de un primate enloquecido en una jaula aportan el mensaje de la bestialidad que yace en el interior de estas criaturas hambrientas. Además, Tony Scott se atreve con planos de composición extrema cuando lo requieren, pero también a menudo en momentos de suprema calma.

Esta calma, la del tiempo que pasa –saboreado, intuido, dilatado–, supone otro reto de la película, en claro contraste con los ritmos delirantes a los que tanto nos tiene acostumbrados el cine especulativo, y que por ello queda muy acentuado cuando se trastoca en películas como *Al final de la escalera* o como –en la ficción prospectiva– *Gattaca* o *2001, una odisea espacial*. De este modo, puede impresionar a un lector avezado cómo en cierto momento esta dilatación del tiempo, lo pausado de las acciones, esconde el verdadero significado de las imágenes: el protagonista sufre –gracias al impresionante maquillaje– todo lo contrario, una aceleración de su propio tiempo hacia la Muerte. La idea es al menos interesante: crear un tiempo más lánguido, tensado, eterno para mostrar cómo todo se acelera en el momento en que la víctima

El lenguaje cinematográfico basado en ficción especulativa permite explorar imágenes, temas y sensaciones de un modo diferente al de las propuestas realistas

Inmortalidad de un género cinematográfico

del vampiro ha dejado de ser amada y recorre décadas en horas.

Este tipo de juegos no se limitan a un mero aporte estético. Tampoco pasaría nada: la mayor parte de la pintura abstracta y muchísima de la pintura figurativa –por ejemplo, la mayor parte de la obra de Monet o de Degas o de Motherwell o de Jasper Johns, por citar unos pocos– son ante todo estéticas, antes que «profundas» en el sentido más intelectual del término. No, estos juegos estéticos de *El ansia* redefinen no sólo el mito, sino también al monstruo en su variante postmoderna: la fascinación de los sueños prohibidos, anhelados, del Yo unida al horror de lo ajeno. Ambos, fascinación y horror –lo bello y lo siniestro, diría Eugenio Trías–, se unen en su máxima vinculación: la muerte.

Por otra parte, la constante temática de nuestra película –la inmortalidad– se corrompe por esta unión entre estética fascinante y mito aterrador, ante todo con esas dantescas imágenes infernales con que culmina la acción: uno de los círculos del Infierno reproducido en un palacio de sabor barroco.

Son estas dos cuestiones –estética y corrupción de la inmortalidad– las que introducen por sí mismas una explotación de las posibilidades poéticas del cine especulativo. Por ello, definiendo que ejemplos como éste demuestran que el lenguaje cinematográfico basado en ficción especulativa permite explorar imágenes, temas y sensaciones de un modo diferente al de las propuestas realistas.

Una tercera vía la encontramos en un elemento que funciona como un recurso ficcional para que aceptemos lo inaceptable y como redefinición del mito: una limpieza de aquello que puede incomodar y volverlo «extraño». Me refiero a la negación de algunas características tradicionalmente atribuidas al vampirismo, como el peligro de la luz del sol o la imposibilidad de aparecer en las fotos, hoy ya más extendidas en el folklore vampírico. Con estas innovaciones, el espectador se encuentra con una especie de burla hacia los vampiros tradicionales, como si aquéllos fueran meros cuentos y éstos, Catherine Deneuve y David Bowie, fueran los reales, los crudamente reales. No en vano, sus interpretaciones han marcado la estética del personaje vampírico de las últimas décadas.

Me bastan estos ejemplos para dar fe de la reconfiguración del cine fantástico implícita en *El ansia*. Hay muchos elementos más, tanto temáticos como estéticos: el sexo, las formas e intensidades de la luz, el amor, la decadencia, la vulgaridad, la femineidad, la investigación, los celos... Todos ellos como

vías de ese hambre, de esa ebria lujuria, de esa ansia devoradora que es la sed de inmortalidad.

Cuanto defiende, demuestra, gobierna *El ansia* es la confirmación de la madurez del género, su reivindicación de éste como recurso... No, como recurso no; ¡como lenguaje poético por sí mismo!

Con *El ansia* –como con *Blade runner*, su hermana en tiempo y estética y en parentesco autorial–, el cine especulativo alardea de su grandeza y exige su puesto privilegiado en la Historia del Cine. ●

Crea un tiempo más lánguido,
tensado, eterno, para mostrar
cómo todo se acelera en el
momento en que la víctima
del vampiro ha dejado de ser
amada y recorre décadas
en horas

El armagedón en la España negra



3 días
2008

Dirección: F. Javier Gutiérrez

Guión: Juan Velarde y F. Javier Gutiérrez

Director de fotografía: Miguel Ángel Mora

Productores: Antonio P. Pérez y José Ibáñez

Música: Antonio Melibeo

Crítica de Julián Díez

Periodista, ex-director de *Gigamesh*

No es que el título de «Mejor película española de ciencia ficción» esté especialmente disputado. Sin embargo, supone un jalón, al fin y al cabo, y, desde aquí, desde el propio arranque de este texto, se lo concedo a *3 días*. Esto puede resultar chocante por cuanto esta crítica será, en gran medida, una enumeración de defectos. Sin embargo, lo cierto es que ese galardón estaba bastante barato, por un lado, y, por otro, hay aquí unas cuantas cosas que merece la pena destacar, como la valentía para escoger una temática poco frecuente en el cine nacional, que se ejecuta con un acabado formal puntualmente brillante y, por lo general, resultón.

Si lo inmediatamente precedente puede saber a poco para una película escogida por la crítica estadounidense como una de las tres mejores independientes del año pasado, y ganadora del Festival de Cine Español de Málaga, lamento no poder ofrecer nada mejor.

En distintas ocasiones he leído que *3 días* no es, en rigor, una película de ciencia ficción, puesto que gran parte de su metraje se dedica a un grupo de gente escapando de un malo psicópata. Bien, esto es como si consideráramos que *Blade Runner* no es CF porque es una reflexión sobre la condición humana. La actitud prospectiva y especulativa de la ciencia ficción no es casi nunca un fin en sí mismo, sino un vehículo, y el novato realizador Javier Gutiérrez no hace sino inscribirse en esa venerable tradición utilizando una premisa de ciencia ficción

El armagedón en la España negra

—llega el fin del mundo: un cometa chocará irremediabilmente con la Tierra en tres días— para contar una historia concreta, pero que no tendría sentido sin esa premisa.

Me interesa, en particular, que Gutiérrez —por razones presupuestarias, o tal vez no— escoja un gran acontecimiento para narrar un drama personal. Siempre he reclamado que la CF, en los márgenes de la historia en los que al fin y al cabo los españoles vivimos hoy, debería apelar a ese intimismo como vehículo para hacer nuestro género verosímil a nuestro público: a contar el impacto de la invasión extraterrestre en una pareja de jubilados, de la robótica en una ciudad de provincias o, como aquí, del fin del mundo en un pueblo de la Andalucía interior. Todo esto puede sonar cutre, porque así somos los españoles; pero con ese material está rodada esta película... y funciona.

Años atrás en la cronología del relato, un paisano conocido como El Soro ahorcó a una serie de niños, y terminó por ser detenido gracias al testimonio de un joven. Cuando se anuncia el fin del mundo, la madre de ese joven, ahora abuela de cuatro nietos, intuye que las cárceles se abrirán en medio del caos para que cada cual viva sus últimos días como quiera, y vendrá para vengarse en la familia de su captor. Los chicos están en un semirruinoso cortijo apartado, y la abuela lleva allí a su otro hijo para consumir los últimos días de ambos defendiendo a los niños del posible regreso del asesino, y mantener la situación real oculta a los ojos de los muchachos.

Efectivamente, El Soro vendrá y la película, en su segunda mitad, es un efectivo —aunque no original— relato de terror. En la primera y en la coda, asistimos a la recepción de la noticia de la llegada del fin de los tiempos en ese pueblo andaluz, con detalles tan creíbles como la rápida convocatoria de misas o la huida sin sentido, sólo por huir. Además de una pequeña, minúscula, historia de amor, que en su concisión resulta tremendamente evocadora. En líneas generales, los elementos puramente especulativos saben a poco, y es obvio que esconden carencias presupuestarias, pero funcionan, en particular en la elipsis final.

El aspecto más discutible de la película es, a mi juicio, el visual. Gutiérrez opta por una de esas realizaciones nerviosas que parecen un recurso ineludible desde el éxito del dogma danés, pero que en su caso acumulan en demasiadas ocasiones imágenes puramente gratuitas, virguerías monas sin otro objetivo práctico que el molar... y que no siempre

Merece la pena destacar la valentía de escoger una temática poco frecuente en el cine nacional, ejecutada con un acabado formal puntualmente brillante y, por lo general, resultón

El armagedón en la España negra

Gutiérrez opta por una de esas realizaciones nerviosas que parecen un recurso ineludible desde el éxito del dogma danés, pero que en su caso acumulan en demasiadas ocasiones imágenes puramente gratuitas

lo consiguen. La apuesta por una fotografía casi monocroma, en los tonos ocres de Andalucía quemada por el sol, es comprensible pero termina por resultar francamente fatigosa. Lo mismo ocurre con la decisión de situar la historia en unos años setenta vagamente ucrónicos, en los que las televisiones son en blanco y negro pero hay más de dos canales: la impresión obvia es que se busca sumar más elementos en la misma dirección: sumar detalles inquietantes, a costa de la verosimilitud. Personalmente, ese tipo de continuos recursos feístas terminó por sacarme en algunos instantes de la película al crearme la vaga sensación de que con ellos se buscaba el reconocimiento del *establishment* del cine español por medio de tics del fatigoso drama social patrio (como si el elemento de CF fuera un recurso comercial para la venta de la película —objetivo cumplido—, pero en realidad se ambicionara hacer el enésimo *remake* de tapadillo de *La familia de Pascual Duarte*).

En suma, se trata de un exceso de efectismo manifestado en distintas formas que resulta claramente contraproducente.

Por el contrario, en parte salvan el tema las interpretaciones. Eduard Fernández, excuso decirlo, está claramente por encima del reparto, pero eso no es desdoro para el resto porque hablamos de un auténtico grande. Aquí resulta plenamente convincente como asesino rural andaluz, lo que ya tiene tela.

El que este actor cabal y versátil, ganador incluso de dos premios Goya, haya rodado sólo esta película en los últimos dos años mientras que la galería de mantas que todos tenemos en mente sea considerada imprescindible por los artistas de la subvención resulta un elocuente resumen del estado del cine en España.

El trabajo de Víctor Clavijo, por su parte, como héroe a su pesar resulta progresivamente convincente con el avance del metraje, mientras que Mariana Cordero tiene altibajos en su rol de abuela coraje. El reparto infantil cumple, y, en líneas generales, todo el elenco suma más que resta para terminar contribuyendo decisivamente en la última parte a que los citados problemas de exceso visual me quedaron olvidados para sumergirme en la trama.

En definitiva, ningún aficionado a la CF debería perderse esta modesta pero valiosa película, que además de sus propias cualidades tiene el valor de señalar un camino. En el caso de otros que apostaron por el fantástico en España, resultó ser el camino de salida para seguir su carrera en el extranjero. Le deseo como mínimo a Gutiérrez ese éxito, aunque antes preferiría que los premios obtenidos aquí y allá le sirvan para lograr financiación a nuevos proyectos en la misma línea: la posible evolución del creador de una película como ésta despierta mi más vivo interés. ●

En líneas generales, los elementos puramente especulativos saben a poco, y es obvio que esconden carencias presupuestarias, pero funcionan

Brazil o la distopía romántica



Brazil

1985

Director: Terry Gilliam

Guión: Terry Gilliam,

Tom Stoppard, Charles McKeown

Productor: Arnon Milchan

Director de fotografía: Roger Pratt

Música: Michael Kamen

Crítica de Óscar Casado Díaz

Doctor en Teoría de la Literatura y Crítica Literaria

Polémica en todas sus facetas, *Brazil*, de Terry Gilliam, exhibe la atrayente capacidad de no dejar indiferente a nadie. La película se ha mostrado especialmente prolífica en generar todo tipo de controversias que parten tanto de sus diferentes versiones como de las múltiples interpretaciones resultantes, pasando por una no menos debatida calidad que enfrenta a admiradores y detractores. *Brazil* se incluye en la ciencia ficción, y más concretamente en el género distópico bajo una notable influencia de *1984*, de George Orwell, con la que mantiene constantes analogías, aunque también más que notables diferencias.

Dejando de lado las innumerables influencias y referencias del ámbito cinematográfico y de la ciencia ficción, el universo que nos presenta la película se despliega sobre una realidad paralela, en una megalópolis de construcciones colosales ubicada en algún momento del siglo XX. Dos ejes vertebran esta realidad sumamente opresiva.

En primer lugar, destaca el elemento tecnológico, que es presentado con una original estética electromecánica de la primera mitad de este siglo XX, la cual acompaña a los personajes por medio de trajes, anuncios, automóviles, edificios, interiores de casas y oficinas, etcétera. Esta acertada ambientación deslumbra con la singularidad de la mezcla entre el estilo arcaico y los innovadores artilugios que ocupan la totalidad de ámbitos de la existencia de los personajes.

El segundo eje lo encontramos en una imponente e inaccesible burocracia, organizada jerárquicamente, que reglamenta la vida de los individuos a través de un constante control y un abrumador papeleo. La sociedad resultante de este sistema político permanece oprimida por una vigilancia exhaustiva controlada por el Ministerio de Información, que contempla la desviación normativa con el arresto inmediato y el interrogatorio no exento de tortura. Frente al poder burocrático y represivo se sitúa un grupo clandestino que perpetra actos terroristas indiscriminados en lugares públicos; atentados con bombas que apenas interrumpen la invariable y mecanizada vida de los ciudadanos.

En este contexto se sitúa Sam Lowry, un vulgar funcionario cuyo monótono vivir sólo se ve perturbado por un sueño en el que, con leves variaciones, se transforma en un guerrero alado llamado a salvar a una hermosa dama. Una serie de casualidades originada por un minúsculo error informático hará que se encuentre con ella en la realidad, de manera que, a partir de ese momento, comience una búsqueda inexorable hasta conseguirla, desafiando un sistema regido por imposiciones sociales, laborales y burocráticas.

Sin embargo, no debemos caer en el engaño de que *Brazil* es una película subversiva. Efectivamente, esconde una crítica sociopolítica, pero pronto la alegoría política cede ante la historia de amor, la cual gana espacio hasta convertirse en

Brazil o la distopía romántica

una búsqueda constante de la mujer inalcanzable de sus sueños, desplazando todo contenido revolucionario. Difuminada la crítica política según avanza la película, el anhelo amoroso del protagonista no abandonará la particularidad de su existencia concreta, de manera que su acción nunca escapará del ámbito individual. Se trata de un personaje impedido para el altruismo que no presenta ninguna voluntad de transformar la opresiva realidad social, y cuya rebeldía es incapaz de abandonar la naturaleza evasiva de la quimera amorosa. La ausencia de una propuesta política alternativa (ni siquiera esbozada) provoca que el carácter utópico se atenúe hasta el punto de omitir el elemento revolucionario. De hecho, ni siquiera se especifica la función del grupo terrorista que se opone al sistema y que, en ningún momento, muestra sus objetivos políticos. Sus diferentes intervenciones terroristas se quedarán en un inane nihilismo efectista, alejado de toda intención subversiva.

En este sentido, la ausencia de una opción política que se desarrolle más allá de la crítica encaja con la estructuración vertical de un poder acéfalo. A diferencia de *1984*—donde la presencia del Gran Hermano, a pesar de su naturaleza incorpórea e inaccesible, es sumamente sugerente por su asfixiante omnipresencia, personificación de un poder total y absoluto—, en el caso de *Brazil* no existe una concreción ni personificada ni institucional del más alto poder político; ni siquiera se muestra un leve planteamiento de organización política más allá del Ministerio de la Información. Esta indeterminación refuerza aún más la idea de que la lucha del protagonista no es contra un sistema de poder establecido, sino por evadirse del mismo. El tratamiento cómico con el que se representa a los responsables de las diferentes escalas de poder contrastará con una burocracia paradójicamente eficaz, a pesar de la incompetencia de los individuos que la constituyen.

La debilidad en la consistencia política que presenta *Brazil* está acompañada de un argumento difuso, que da la impresión de moverse con impulsos desigualmente erráticos. En este sentido, cabe destacar el abuso continuado de lo casual para enlazar escenas y situaciones imposibles, lo cual atenta contra la coherencia interna de la película. La escasa relación causal se agrava según se aproxima el final, siendo su desenlace un cúmulo de situaciones inconexas e inverosímiles que únicamente podrán encontrar su pertinente final en la manida explicación onírica. A pesar de que el final de la película

Lo más destacado de la película es la ambientación retrovanguardista, poblada de múltiples y significativos detalles y guiños al espectador

La debilidad en la consistencia política que presenta *Brazil* está acompañada de un argumento difuso, que da la impresión de moverse con impulsos desigualmente erráticos

Brazil o la distopía romántica

sea algo similar al despertar de un sueño, esto no supondrá un esclarecimiento de todo lo acaecido en su desarrollo. De hecho, es este final forzado y la incoherencia estructural lo que ha suscitado sus múltiples interpretaciones.

Otro aspecto significativo es el convencionalismo que se observa en los diferentes roles femeninos, donde las mujeres permanecen alejadas del aparato burocrático y de poder. Las mujeres son presentadas desde roles pasivos y dependientes: la mujer impedida y paralizada en el sillón de su casa por la detención del marido, las mujeres de clase elevada preocupadas por las costosas y arriesgadas operaciones estéticas, hijas que muestran una voluntad anulada por las decisiones de sus madres, etcétera. En este contexto femenino, sólo Jill se muestra ambivalente: activa y decidida en la realidad; pasiva y dependiente en los sueños del protagonista. No obstante, su determinación no la salvará de convertirse en el premio a los esfuerzos de Sam: el descanso último para tan valeroso guerrero.

Podemos concluir que *Brazil* se queda en un conato original pero de poco valor distópico, donde lo más destacado de la película es la ambientación retrovanguardista, poblada de múltiples y significativos detalles y guiños al espectador —especial mención merecen los mensajes que acompañan los carteles de propaganda política—, que articula agradablemente la estética de la primera mitad del siglo

XX con innovaciones futuristas. Esta conseguida ambientación se refuerza con una fuerte presencia lo simbólico, que exhibe símbolos recurrentes tanto en lo onírico como en la realidad ficcional; una realidad invadida por tuberías y tubos que ocupan de manera ostensible todos los decorados —evocadores de los extendidos tentáculos del poder o/y de su funcionamiento cenestésico e intestinal—; una realidad donde el ser humano alado es símbolo de la evasión a través de un amor que abre la puerta a una libertad ficcionalmente imposible, pero también del logotipo de la opresiva institución estatal. Es la estética que articula el mundo futuro de *Brazil* —ayudada por el tema musical que acompaña al espectador durante toda la película— y las actuaciones notables de sus actores y actrices lo que salva, en cierta medida, un argumento difuminado y una incoherencia e inconexión estructural que carece de explicaciones causales.

Brazil se queda, por tanto, en una tentativa atrevida que pronto olvida la alegoría política para caer, no sin cierta ironía, en los tópicos de la comedia romántica. No existe detrás de la crítica política una propuesta subversiva o una utopía revolucionaria. Su propuesta utópica es una acción desde y por lo individual que aspira a la consumación de un amor heterosexual aparentemente liberador; nada que perturbe demasiado los pilares ideológicos que sostienen nuestra sociedad presente. ●

Las mujeres son presentadas desde roles pasivos y dependientes

La evolución del cine de CF desde la perspectiva del *remake*



Ultimátum a la Tierra (The Day the Earth Stood Still)

1951

Director: Robert Wise

Guión: Edmund H. North desde el relato de Harry Bates

Productor: Julian Blaustein

Director de fotografía: Leo Tover

Música: Bernard Herrmann

Reflexión de Eduardo Larequi
Catedrático de Enseñanza Secundaria

No es en modo alguno un fenómeno exclusivo de nuestros días, pero quizá no sea demasiado exagerado afirmar que durante los últimos años la revisión de los clásicos de la ciencia ficción cinematográfica se ha convertido en una costumbre, no siempre recomendable a tenor de sus resultados. Títulos como *Solaris* (Steven Soderbergh, 2003), *La guerra de los mundos* (Steven Spielberg, 2005), *Invasión* (Oliver Hirschbiegel, 2005), *Soy leyenda* (Francis Lawrence, 2007) o la reciente *Ultimátum a la Tierra* (Scott Derrickson, 2008) remiten al aficionado a películas que, de un modo u otro, se han asentado como hitos inexcusables en la historia de la ciencia ficción en el cine: respectivamente, *Solaris* (Andrei Tarkovsky, 1972), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (Don Siegel, 1956), *El último hombre vivo* (Boris Sagal, 1971) y *Ultimátum a la Tierra* (Robert Wise, 1951). No es fácil condensar una opinión ponderada sobre los títulos recientes, sobre todo si se comparan con sus antecesores, pero no parece aventurado afirmar que, si existen buenas ideas, sólidos talentos y savia fresca entre los practicantes de este género cinematográfico, desde luego no se encuentran entre los directores y productores abonados a la moda del *remake*.

Si bien alguno de los títulos que he citado podría resistir ventajosamente el paralelismo con el que lo ha inspirado (por ejemplo, no creo que *Soy leyenda* posea un valor significativamente inferior al del *El*



Ultimátum a la Tierra (The Day the Earth Stood Still)

2008

Director: Scott Derrickson

Guión: David Scarpa desde el guión de *Remake*: Edmund H. North y el relato de Harry Bates

Productor: Erwin Stoff

Director de fotografía: David Tattersall

Música: Tyler Bates



Ultimátum a la tierra

último hombre vivo), no es el caso de la película de Scott Derrickson, cuyo cotejo con la de Robert Wise, desde casi cualquier perspectiva que pueda elegirse, deja bastante mal parado el filme más reciente. Con todo, y aunque la reflexión axiológica sea un ejercicio apasionante para el cinéfilo, aquí pretendo subordinarla al objetivo primordial que guía este artículo: analizar, a la luz que ofrece la relación entre los dos largometrajes, determinados aspectos de la evolución del cine de ciencia ficción a lo largo de los casi sesenta años que los separan.

Seguramente es obligado comenzar por el componente ideológico, pues no en vano la película de Robert Wise pasa por ser una *rara avis* en el panorama del cine de ciencia ficción norteamericano de mediados del pasado siglo, obsesionado con el motivo de la invasión alienígena, obvia metáfora del discurso anticomunista oficial. Casi siempre se ha interpretado el *Ultimátum a la Tierra* de 1951 en clave progresista¹, lo cual viene favorecido por su mensaje de fraternidad universal, su crítica de la amenaza que en aquel momento histórico representaban las armas nucleares y la sutil reivindicación de la necesidad de un gobierno planetario capaz de superar la división en bloques enfrentados que

había sido consagrada por la Guerra Fría. No obstante, la figura del extraterrestre Klaatu, y de la civilización a la que representa, contiene aspectos controvertidos, pues su advertencia a la raza humana se lleva a cabo no desde el diálogo y la persuasión, sino mediante la invocación de una violencia irresistible, en la que subyace una especie de ética política que más tiene que ver con las formas del despotismo ilustrado que de lo que hoy podríamos considerar una correcta práctica democrática².

Desde este punto de vista, y por mucho que en la película de Scott Derrickson se haya transformado aparentemente el objetivo que conduce al alienígena Klaatu hasta nuestro mundo —de la preocupación por la amenaza de las armas atómicas se pasa a la inquietud por el futuro de la vida en el planeta Tierra, puesta en peligro por las prácticas depredatorias y destructivas de la especie humana—, la ética alienígena (si es que esta expresión tiene algún sentido) permanece prácticamente idéntica en los dos filmes. La actualización del «mensaje», es decir, la traslación desde el pacifismo hacia el ecologismo, es mucho más ilusoria de lo que parece, pues persiste su rasgo esencial: la superioridad nietzscheana del comportamiento alienígena, que en algunos momentos de la película de Derrickson se transforma en indiferencia hacia la especie humana y hacia su singularidad cultural.

La insinuación ominosa del mensaje de Klaatu en la película de Robert Wise quedaba mitigada por su simpatía y la comprensión que mostraba hacia los personajes (especialmente la protagonista, la doctora Helen Benson, y su hijo Bobby), por el tono cotidiano, casi familiar, de la historia y el aspecto de ciudadano intachable que tan bien expresaba mediante su elegante apostura y sus maneras suaves, pero firmes, el actor Michael Rennie. Sobre la cinta de Scott Derrickson, por el contrario, parece flotar una amenaza mucho más que implícita, que no sólo procede de las palabras y los comportamientos del extraterrestre («no podemos arriesgar la supervivencia de este planeta por una sola especie [la humana]»), sino también de una puesta en escena deliberadamente fría, húmeda y grisácea, de la falta absoluta de sintonía entre Klaatu y el niño durante gran parte del metraje y de la actuación de Keanu Reeves, un intérprete famoso por su inexpresividad, que aquí compone una figura muy poco simpática de cara al espectador.

En todo caso, aceptada esa cierta ambigüedad a la que antes me he referido, el planteamiento ideológico de la película de Robert Wise resulta

Si existen buenas ideas,
sólidos talentos y savia fresca
entre los practicantes de
este género cinematográfico,
desde luego no se encuentran
entre los directores y
productores abonados a
la moda del remake



Ultimátum a la tierra

muy consistente. En efecto, no es posible ignorar la advertencia con la que Klaatu se despide de sus involuntarios huéspedes, toda vez que el poder del que están investidos tanto él como su robot Gort (desintegrar armas y personas, paralizar todas las máquinas y dispositivos eléctricos, resucitar a los muertos) es omnímodo e irresistible, y que los alienígenas no conceden a los seres humanos el derecho a formular la más mínima objeción o réplica. Además, el final abierto de la historia consagró durante muchos años la vigencia del mensaje conminatorio, en coherencia con el conflicto que vivía el mundo en 1951, cuya solución satisfactoria fue, durante gran parte de la segunda mitad del siglo XX, mucho menos evidente de lo que el desarrollo histórico acabó por demostrar muchos años después: esto es, que la Guerra Fría no acabó en enfrentamiento abierto y que la disuasión nuclear fue un instrumento político eficaz, incluso teniendo en cuenta los inmensos costes humanos y materiales que supuso.

Por el contrario, la debilidad del planteamiento argumental de la cinta de Scott Derrickson es tan manifiesta como sorprendente, pues carece de toda lógica que a la implacable y pétreo racionalidad de Klaatu y sus patrones extraterrestres (que además han estado observando la Tierra durante decenios, si hemos de hacer caso de la secuencia prólogo, ubicada en 1928, y del hecho de que tienen «infiltrados» viviendo en nuestro mundo como seres humanos normales), les conmueva un caso único de humanidad doliente como el que representa la historia, bastante tópica y sensiblera por otra parte, de la doctora Benson y su hijo. En una suerte de recreación del episodio de Sodoma y Gomorra, que además tiene una resolución argumental muy poco lograda (traigo a colación el relato bíblico no sólo por sus evidentes paralelismos, sino también porque, según he podido leer en la página dedicada al autor en la *Wikipedia*³, Derrickson es diplomado en estudios teológicos), este Klaatu-Lot acaba encontrando la necesaria cantidad de seres humanos «justos» que justifican la salvación de una civilización entera.

La resolución sentimental del conflicto tal vez hubiera sido más plausible si la peripecia afectiva hubiera estado mejor integrada en la trama, como ocurría en la película de Robert Wise, en la que además se insinuaba un interés explícito hacia Klaatu por parte de la doctora Benson, capaz de vencer sus prejuicios xenófobos (aquí utilizo el adjetivo en su estricto sentido etimológico) y de sobreponerse a los intereses representados por su propia rela-

ción con su prometido, un tipo ruin y calculador, pero lo cierto es que en el *Ultimátum a la Tierra* de 2008 casi todo conspira para alejar al espectador de la aceptación de dicha resolución, y convertir el elemento sentimental en una adherencia molesta e innecesaria, en un simple cliché. La película de Wise contaba con toda naturalidad que la doctora Benson era viuda, que su marido había muerto en Anzio, y que ella misma se proponía rehacer su vida con otro hombre. El filme de Derrickson, en cambio, pretende desplegar una mayor complejidad o, si se quiere, adecuar su discurso sentimental a la evolución de las costumbres y los cambios de roles sociales (la madre es una destacada científica que rechaza hábilmente los posibles acercamientos de sus compañeros de trabajo y vive una relación conflictiva con el niño, aquí mestizo, hijo de un matrimonio anterior de su esposo), pero en realidad se pierde en farragosas excusas psicológicas que presentan al padre de Bobby como un soldado que no quería serlo, un ingeniero que había ido a reconstruir un país, y no a luchar (¿una alusión justificadora a la posición norteamericana en Irak?), y por último una figura ausente cuya herencia guerrera es asumida combativamente por su hijo, en contra de su madrastra, como el único legado que le vincula a su progenitor.

La alusión a la segunda guerra de Irak no me parece en absoluto inocente, sobre todo teniendo en cuenta la importancia que el ejército norteamericano, con sus técnicas, armas y procedimientos, adquiere en la película (otro cliché, que ya estaba presente en la cinta de Wise, aunque de manera bastante más sobria y funcional). Además, en determinado momento, cuando los científicos y los políticos debaten acerca de la finalidad de la presencia extraterrestre, uno de los protagonistas señala que la experiencia histórica demuestra (se cita el ejemplo del encuentro de Pizarro con los incas, pero no el de los norteamericanos con sus propios indígenas) que en tales casos no es raro que la civilización menos avanzada sea aniquilada por la que tiene un mayor nivel de desarrollo. Habida cuenta de que ese es justamente el caso que presenta la película, y que ésta parece defender la legitimidad de la intervención extraterrestre en aras de una moral «universal» superior, no me resisto a formular una extrapolación algo aventurada: ¿no estará Derrickson sugiriendo, de forma subliminal, que intervenciones como la de Estados Unidos en Irak se legitiman por la defensa de valores superiores, incluso contra la voluntad de los propios defendi-



Ultimátum a la tierra

La ética alienígena (si es que esta expresión tiene algún sentido) permanece prácticamente idéntica en los dos filmes

dos? Pues no otra cosa es lo que hacen Klaatu y su civilización: amenazar con destruir la Tierra y la única especie que tiene inteligencia y conciencia de sí misma (lo que constituye un genocidio a escala cósmica), con el argumento de que al hacerlo se defiende el valor supremo de la Vida (una rareza en el Cosmos, según afirma Klaatu), pues ésta es posible sin los humanos, pero no éstos sin aquélla. No hay que perder de vista, por otra parte, que yendo mucho más allá de lo que se atrevió a plantear la película de Robert Wise, dicha amenaza se lleva a efecto con coste altísimo en destrucciones y en vidas humanas, aunque éstas últimas, de manera harto manipuladora, apenas se muestran. Que finalmente el exterminio se detenga gracias al poder de las emociones y la compasión de Klaatu no es tanto la consecuencia de una necesidad interna de la trama como de la falta de coherencia interna y de ese *deus ex machina* sentimental a la que ya me he referido en los párrafos precedentes.

Aun admitiendo las insuficiencias de su planteamiento y su torpe plasmación cinematográfica, las implicaciones que tiene el punto de partida de esta segunda versión de *Ultimátum a la Tierra* son muy interesantes, y por ello merecen un examen más detenido. Pues mientras que la película de Wise plantea una advertencia sobre un comportamiento belicista y una tecnología que amenaza al Cosmos entero, pero al mismo tiempo su director se cuida mucho de presuponer un juicio de valor radical sobre nuestra especie, la de Derrickson esboza una posible aporía, es decir, una situación sin salida, que en el fondo revela una mirada sobre la condición humana mucho más amarga y desesperanzada que la de Robert Wise en 1951: que la depredación del medio natural es inherente al Hombre, como especie, por lo que difícilmente tiene solución o alternativa desde un punto de vista racional; la única posibilidad de modificar la condición humana, como señala el profesor Barnhardt en su entrevista con Klaatu, se encuentra justo al borde del abismo, lo que no parece demasiado alentador. No hay que olvidar, por cierto, que la hipótesis de la especie dominante convertida en algo así como una plaga de langostas cósmica ya se enuncia en otra película reciente claramente relacionada con la de Derrickson, sobre todo en el plano estético (me refiero a *Independence Day*), aunque en este caso la conducta depredadora se asocia a la raza invasora de la Tierra. No me atrevo a afirmar que la coincidencia sea deliberada, pero sí a proponer que este rasgo común de ambas películas (y de algunas otras adornadas

La debilidad del planteamiento argumental de la cinta de Scott Derrickson es tan manifiesta como sorprendente



Ultimátum a la tierra

de ribetes ecologistas, como *El día de mañana*, de Roland Emmerich o *El incidente*, de M. Night Shyamalan) es signo de una sensación de alarma, a una conciencia de pérdida de fe en el futuro y de pesimismo generalizado que, a pesar de los finales felices más o menos inevitables en este tipo de productos, constituye uno de los rasgos más evidentes en el cine de ciencia ficción contemporáneo.

Un segundo aspecto que indudablemente tiene que ver con la evolución del género puede observarse en el cambio de paradigma científico entre ambos filmes. Lo que en la película de 1951 era un muestrario de ciencias «duras», con preferencia por la Física, la Astronáutica y las aplicaciones del electromagnetismo, en la de 2008 se decanta por las ciencias «blandas», con especial atención a la Biología y a la Teoría de la evolución. No hace falta subrayar que la preocupación pacifista de entonces por la amenaza de un holocausto nuclear ha sido sustituida ahora por la sensibilidad ecologista, y por la inquietud respecto a los efectos del cambio climático. Incluso pueden advertirse en las razones que aduce Klaatu para justificar la intervención alienígena en los asuntos terrestres ciertos ecos de la «hipótesis Gaia»⁴ y hasta determinados postulados ecologistas radicales (la especie humana es prescindible, pero no la Vida sobre la Tierra), cuya derrota en la práctica no implica, sin embargo, su cuestionamiento ético, lo que no deja de ser preocupante si consideramos la película desde el punto de vista de la responsabilidad moral de sus autores.

Como muestra del cambio de paradigma científico, hay al menos tres hechos muy significativos en la película de Scott Derrickson: el primero es la transformación del personaje de Helen Benson en una científica de prestigio, especializada en exobiología, cuyo papel en el desarrollo de la trama es mucho más activo que el de su antecesora (y es evidente que con ello se reconocen explícitamente los cada vez mayores espacios de visibilidad social que han ganado las mujeres desde que se estrenó el primer *Ultimátum*). El segundo cambio, quizá menos llamativo que el anterior, afecta a la figura del profesor Barnhardt, pues ya no es como en el largometraje de Wise un destacado astrofísico, sino un Premio Nobel galardonado por sus descubrimientos en el ámbito de la hipótesis del «altruismo biológico», de la que al parecer participa apasionadamente Klaatu, cuando corrige sobre la pizarra de Barnhardt las ecuaciones, hasta entonces incorrectas o incompletas, que había formulado el científico. El tercero y último tiene que ver con el propósito de las pequeñas esferas aliení-

genas que descienden sobre el planeta y se ubican en diferentes nichos ecológicos: servir como Arca de Noé estelar (y aquí tenemos un nuevo guiño al relato bíblico) en la que habrían de ser preservados los especímenes biológicos de nuestro mundo ante una posible catástrofe, causada no se sabe bien si por la mano del hombre o por la acción de los extraterrestres en su empeño de liberar a nuestro planeta de esa destructiva anomalía cósmica que es, desde su punto de vista, el ser humano.

Todos estos cambios guardan relación con otro aspecto que no pasa desapercibido al comparar ambos largometrajes, como es el evidente reforzamiento del componente científico y tecnológico en el segundo de ellos. Tal opción era inevitable, habida cuenta no sólo de los grandes avances científicos y técnicos experimentados durante los sesenta años que han transcurrido entre ambas películas, sino sobre todo de las innovaciones en el terreno de los efectos visuales, mucho más notorios, detallados y efectistas en el segundo filme que en el primero. Aunque para su época el diseño de la nave espacial de 1951 era muy sugestivo (en él intervino nada menos que el celeberrimo arquitecto Frank Lloyd Wright⁵), es obvio que el público de nuestros días no hubiera admitido ciertos elementos particular-

Un aspecto que indudablemente tiene que ver con la evolución del género puede observarse en el cambio de paradigma científico entre ambos filmes



Ultimátum a la tierra

mente ingenuos del filme de Wise, como los platillos volantes (aunque algún cineasta moderno, como Tim Burton, los haya reutilizado paródicamente en *Mars Attacks*, película que en su banda sonora también rindió homenaje a la que para el primer *Ultimátum* compuso Bernard Herrmann), ni el curioso y hoy risible vestuario que entonces lucía Klaatu, ni mucho menos los modestos rayos desintegradores o los movimientos ortopédicos del robot Gort original. La actualización de estos elementos era una necesidad ineludible, por necesidades del género, del horizonte de expectativas del público y de los cálculos sobre el efecto en la taquilla, y lo cierto es que el filme de Scott Derrickson logra en este ámbito algunos de sus mejores momentos, como la presentación de la llegada de la nave alienígena, el «nacimiento» de Klaatu, envuelto en un tejido placentario protector, o la extensión de la nube destructora creada a partir de criaturas auto replicantes nacidas del propio robot. Con independencia de los fallos que los partidarios a ultranza de la verosimilitud científica hayan podido señalar en estos elementos⁶, y de la falta de coherencia interna a la hora de su desarrollo en el guión (un fallo que, a mi modo de ver, resulta mucho más grave que el anterior), lo cierto es que no carecen de efectividad narrativa, ni tampoco de capacidad para impresionar al espectador. Lamentablemente, la película de Scott Derrickson no saca el adecuado partido de sus fundamentos científicos y tecnológicos, que acaban derivando en una resolución sentimental y en efectos especiales de tono abiertamente catastrofista.

El último de los aspectos que quiero considerar en este análisis tiene que ver con los presupuestos estilísticos sobre los que se fundamentan ambos filmes. Si hay que juzgar la evolución del cine de ciencia ficción en el terreno estético por los resultados de este segundo *Ultimátum a la Tierra* (lo que no deja de ser una apuesta arriesgada, y además probablemente injusta) habría que concluir que el panorama no es precisamente alentador, pues la película de Scott Derrickson muestra una falta alarmante de rumbo y unos recursos expresivos muy limitados. De hecho, ni siquiera el obligado tránsito del blanco y negro al color ayuda al filme de Scott Derrickson a ganar en capacidad comunicativa, pues lo que en 1951 era nitidez, transparencia y claridad, incluso en las escenas nocturnas, se convierte aquí en una puesta en escena sombría, fría y húmeda, con una coloración malsana y perturbadora, en tonos grisáceos y verdosos, que parece desmentir, o al menos poner en cuestión, la resolución positiva de la tra-

Lamentablemente, la película de Scott Derrickson no saca el adecuado partido de sus fundamentos científicos y tecnológicos, que acaban derivando en una resolución sentimental y en efectos especiales de tono abiertamente catastrofista

ma. De los toques de cine negro o expresionista característicos del filme de 1951 (hay tramos enteros del relato que recuerdan las películas de gánsters y algunos planos, como los del discurso final de Klaatu, que traen a la memoria escenas de Fritz Lang), más vale olvidarse, pues la película de Derrickson resulta a este respecto sumamente anodina, sin apenas ningún elemento visual (como no sean las poéticas escenas nocturnas de la llegada de la esfera a Central Park) que pueda fijarse en la memoria del aficionado.

Sobre la estructura narrativa cabría decir algo muy parecido: frente a la eficacia, la linealidad y la contención expresiva de Wise, de ritmo pausado incluso en las escenas de mayor movimiento, Derrickson propone un relato más dinámico y complejo en apariencia, sobre todo en su parte central, en la que alternan varias líneas narrativas diferentes. Lejos de conseguir el efecto buscado —concentración del tiempo, urgencia, tensión dramática, en suma— esta estructura, típica de los *thrillers* y de muchas películas de acción (de nuevo el referente no es la mejor ciencia ficción, sino el subgénero de catástrofes), sólo consigue debilitar la coherencia del relato y proporcionarle un toque de gratuita espectacularidad, que a mi modo de ver traiciona completamente el espíritu de la película de Robert Wise.

Ultimátum a la tierra

Pero quizá donde más se evidencia la torpeza de este *remake* y su casi absoluta falta de propuestas verdaderamente renovadoras es en la reinterpretación de dos de los protagonistas de la historia: el extraterrestre Klaatu y Bobby, el hijo de la doctora Benson. Scott Derrickson convierte al primero en un individuo frío, inexpresivo, sin ninguno de los signos de fascinante humanización que caracterizaban al personaje principal en su primera encarnación cinematográfica. No sé si el guión ha pretendido superar la posible ingenuidad de la cinta de 1951 (con sus conversaciones de salón y las charlas entre Klaatu y Bobby, todo lo cual tiene probablemente para el espectador actual un delicioso toque *démodé*) mediante un despliegue de impasibilidad y a veces hasta de cinismo, pero de lo que estoy seguro es que la relectura del personaje no funciona en absoluto. En cuanto al muchacho, sobre cuyo personaje se han proyectado todas las ínfulas y pretensiones psicológicas y psicoanalíticas del guión, su presencia a lo largo de la mayor parte del metraje resulta irritante, cuando no abiertamente insoportable.

No son buenos tiempos para la lírica, como decía Bertolt Brecht, ni tampoco para un género cinematográfico que, a juzgar por ejemplos como el que nos acaba de entregar Scott Derrickson, padece una alarmante ausencia de buenas ideas, y una especie de anomia ideológica que lleva a guionistas y directores a agarrarse al clavo ardiente de ciertas ideas que circulan por el mundo —es el caso de las versiones simplificadas y antihumanistas del ecologismo y de algunas nociones de exobiología y nanotecnología, todo lo cual forma algo así como el soporte conceptual de esta película— con marchamo de respetabilidad. A la vista está que los *remakes* no son más que una solución para salir del paso y llevar ante la gran pantalla a nuevas generaciones de espectadores que, como el hijo de la doctora Benson, sólo parecen estar satisfechos con la espectacularidad banal de historias cada vez más parecidas en su estética y planteamientos narrativos a las aventuras gráficas de los videojuegos. ●

Notas

1. Véanse, entre otras, las lecturas que proponen Joan Bassa y Ramón Freixas, *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*, Barcelona, Paidós, 1997, p. 35; Miguel Juan Payán y Javier Juan Payán, *Diccionario ilustrado del cine de ciencia ficción*,

Madrid, Ediciones Jardín, 2005, p. 173; José María Latorre, *El cine fantástico*, Barcelona, Dirigido Por, 1987, pp. 175-177; Javier Memba, *La edad de oro de la ciencia-ficción (1950-1968)*, Madrid, T&B Editores, 2007, pp. 105-109 y Manuel Moreno Lupiáñez y Jordi José Pont, *De King Kong a Einstein. La física en la ciencia ficción*, Barcelona, Ediciones UPC, 1999, pp. 248-249.

2. Así lo manifiestan Peter Nicholls y John Bronnan: “Submission to the rule of implacable, disinterested robots is an authoritarian proposal for a supposedly liberal film”, en John Clute y Peter Nicholls (eds.), *Encyclopedia of Science Fiction*, New York, St. Martin’s Press, 1995, p. 306.

3. Véase “Scott Derrickson”, *Wikipedia*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Scott_Derrickson> (consulta del 04-03-2008).

4. Véase “Gaia hypothesis”, *Wikipedia*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Gaia_hypothesis> (consulta del 04-03-2008).

5. Véase “The Day The Earth Stood Still (1951 film)”, *Wikipedia*, <[http://en.wikipedia.org/wiki/The_Day_the_Earth_Stood_Still_\(1951_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Day_the_Earth_Stood_Still_(1951_film))> (consulta del 04-04-2009).

6. Hay una cierta tendencia a exagerar la nota en este tipo de críticas, siempre necesarias, pero con frecuencia demasiado apegadas a detalles minúsculos que para buen número de espectadores pueden ser poco significativos o incluso irrelevantes. El *Ultimátum a la Tierra* de Scott Derrickson no es inmune a esta clase de reproches, pero al mismo tiempo tiene hallazgos muy interesantes: por ejemplo, la generación de una nube de minúsculas criaturas auto replicantes y enormemente destructivas que crecen y se desarrollan aprovechándose de la energía que se vierte, en forma de calor o proyectiles explosivos, contra ellas. Que la nube comience a desarrollarse en un laboratorio de investigación dotado de un dispositivo de aniquilación de formas de vida (aquí torpemente activado por el político idiota de turno) es una idea que recuerda, aunque con un desarrollo totalmente distinto, a *La amenaza de Andrómeda*, un excelente filme de 1971 basado en una novela de Michael Crichton y dirigido (¿otra coincidencia?), por Robert Wise. Sobre el tratamiento de temas científicos en la narrativa y el cine de ciencia ficción, véanse Miquel Barceló, *Paradojas: ciencia en la ciencia-ficción*, Madrid, Equipo Sirius, 2000, Manuel Moreno Lupiáñez y Jordi José Pont, op.cit. y Antonio David Vizcaíno López, *Las comunicaciones en la ciencia ficción*, Málaga, Universidad de Málaga, 2003.

«Milenarismo» en la ficción televisiva

Reflexión de Alfonso Merelo

Ensayista y autor de *Fantástica televisión*

No sé si recordarán un famoso programa que presentó Fernando Sánchez Dragó en el que un Fernando Arrabal en un estado de obnubilación etílica intentaba hablar sobre el milenarismo. En ese programa, el invitado pretendía demostrar –o al menos coordinar algo sus palabras– que el cambio de milenio conllevaba el aumento de la espiritualidad en la sociedad, tal y como se supone que ocurrió en el año 1.000. Desafortunadamente, sus balbuceos incoherentes no permitieron que pudiera expresar sus ideas con serenidad y limpieza y nos vimos privados de haber podido escuchar un interesante punto de vista, o no, de la voz de ese estrambótico y, a ratos, genial personaje.

Este «milenarismo» del que hablaba Arrabal parece haber arraigado con fuerza en la pequeña pantalla. Y no se trata aquí de poner a caer de un burro a programas de «maguferío» puro y duro como el que presenta el «periodista de lo insólito»: Iker Jiménez y titulado *Cuarto Milenio*, o a los magos y videntes que pululaban por cualquier emisora de «videncia» y que lo mismo le echan las cartas a los espectadores que les leen los posos del té. Este tipo de programas son absurdos en sí mismos, pero venden un producto que el personal compra haciendo uso de su libre albedrío, aunque éste, para muchos, se encuentre poco desarrollado. Lo cierto es que las televisiones, y en general los medios de comunicación, venden mucho humo, mucha mala ciencia y

Algunas de las mas
«interesantes» series
pretenden tener, y así lo
proclaman, una pátina de
veracidad

«Milenarismo» en la ficción televisiva

mucha tontería revestida de pretensión científica. Pero es en el terreno de la ficción donde vamos a incidir en este artículo.

Los programas de investigación «paranormal» no entran dentro de los parámetros de esta revista que se dedica a la ficción, pese a que estos elementos son tanta o más ficción que una buena novela de Arthur C. Clarke, quien, por cierto, y concédaseme el excurso, también se mostró en muchos de sus relatos muy próximo a la mística «espacial».

Centremos el tema indicando que partimos de la premisa de que un porcentaje más que alto de las series de televisión actuales, generalmente las que provienen del entorno norteamericano, está intentando impulsar e imbuir la idea de lo trascendente, de lo mágico, en definitiva, de lo religioso al público. Son series que parecen pensadas para «convencer» o «adoctrinar» de alguna manera a los adolescentes, objetivo de estos programas, de la existencia de realidades superiores de existencia más allá de la vida. No pienso que esto sea una conspiración dirigida; las teorías «conspiranoicas» desde mi punto de vista son siempre falsas, pero sí que parece dejarse ver una influencia de las teorías más peregrinas y «paranormales» en ellas. Se podrá argüir que este tipo de series siempre ha existido y que son pura fantasía. Y no podría estar más de acuerdo con esta afirmación si no fuera porque algunas de las más «interesantes» series pretenden tener, y así lo proclaman, una pátina de veracidad.

Paradigmas de esta afirmación son las series *Mé-dium* y *Entre fantasmas*; ambas proclaman estar basadas en hechos «reales». La primera de ellas se basa en las «hazañas» de la médium Allison DuBois, coincidente en nombre con la protagonista de la serie, y la segunda se dice que está basada en las experiencias de otra médium, de nombre Mary Ann Wintkowski.

Las vidas de estas dos señoras son sin lugar a dudas de lo más televisivas. Dubois es una experta en la comunicación con los muertos. Según ella ha realizado múltiples comunicaciones con el más allá y, lo que es más espectacular, ha ayudado a la policía norteamericana en la resolución de crímenes. Al parecer los investigadores de EE.UU. admiten sin reparos ese tipo de consultores «externos» que tanto ayudan. Con respecto a la sra. Wintkowski, habría que decir que se define como una «cazafantasmas» profesional con poderes paranormales y que colabora como consultora en la serie *Entre Fantasmas*.

Las dos series son ficciones más o menos interesantes y, si sólo fueran eso, ficciones, podríamos

juzgar su bondad a través de convencionalismos de análisis como puedan ser los guiones, las actuaciones o la ambientación. El problema, a mi modo de ver, se sitúa cuando los productores no ocultan, o más bien presumen, de que «auténticas» personas con poderes paranormales son colaboradoras de la serie y que sus guiones están «inspirados» en hechos reales que han vivido sus consultoras. Esta pretensión de veracidad es la que pone en cuarentena al espectador que ve cómo se le intenta inculcar una «filosofía» a todas luces extraña y no demostrable. Ya no se trata de que las series tengan un matiz religioso; ejemplos anteriores de ellas las hemos tenido y las tendremos. Sin ir más lejos, recordemos: *Autopista hacia el cielo*, que narraba las aventuras de un ángel enviado a la tierra por el mismo Dios para hacer el bien. No es el intentar vender unos valores, cristianos habitualmente, que pueden tener una cierta justificación moral. Se trata de hacer pasar por creíbles unas patrañas que en el mejor de los casos son estafas puras y duras. Pero, ¿hacen proselitismo de teorías esotéricas las series citadas? ¿Son puntas de lanza de una nueva renovada iniciativa hacia la credulidad? No creo que éste sea el propósito, al menos consciente, de ese tipo de producciones. Siempre han estado ahí, aunque ese tipo de temática ha aumentado notablemente con los años.

En un porcentaje más que alto, las series de televisión actuales, generalmente las que provienen del entorno norteamericano, están intentando impulsar e imbuir la idea de lo trascendente, de lo mágico, en definitiva, de lo religioso al público.

«Milenarismo» en la ficción televisiva

Las televisiones, y en general los medios de comunicación, venden mucho humo, mucha mala ciencia y mucha tontería revestida de pretensión científica

Además de las dos series que se han citado anteriormente, hay muchas más que inciden en el mundo paranormal. Y es que, independientemente de sus propósitos finales —en el caso de que estos existan—, el mundo de la aventura basada en el «más allá» vende. Al parecer los espectadores tienen necesidad, o querencia, por estas temáticas. Es una extensión de la necesidad cultural de profesar una determinada religión o creencia. La ficción televisiva no puede ser ajena a estas manifestaciones y la profusión de argumentos que giran en torno a algún tipo de manifestaciones del «Más allá» es cada vez más notoria.

Si antes comentábamos la incursión de ángeles en nuestro mundo, una serie muy reciente, protagonizada por la oscarizada Holly Hunter, titulada *Saving Grace*, nos muestra cómo una policía de vida «disipada» es ayudada por un ángel a resolver sus conflictos personales. Pero el caso más increíble de «deificación» en una serie se produce con la alucinante *Joan de Arcadia*. En ella el mismo Dios hacía apariciones estelares en cada uno de los capítulos dando consejos a la protagonista y obligándola a realizar «buenas acciones», cosa insólita dada

su supuesta omnipresencia y poder omnímodo. El cameo de Dios en *Plutón BrBnero* es simplemente una anécdota más chusca que otra cosa. Pero si Dios es el protagonista de las antes mencionadas en *Reaper* es el Diablo, también encarnado en humano: el encargado de hacer sus apariciones y valerse de unos adolescentes descerebrados para atrapar a huidos del infierno.

Las apariciones directas de iconos religiosos se han sustituido por pseudo-religión con características místicas en los guiones de la nueva versión de *Battlestar Galáctica*. Si la antigua serie era casi la historia de los mormones trasladada a la *space opera*, en esta nueva versión parecía haberse abandonado tal influencia. Pero llegó la tercera temporada, y sobre todo la cuarta, y los guiones volvieron a incluir las soluciones místicas creando una nueva «religión» entre los cylonos. Las doctrinas esotéricas también están presentes en las franquicias *Stargate SG1* y *Stargate Atlantis* en las que las influencias de las teorías del suizo Erich Von Daniken, muy en boga en los años 70, son muy identificables. A este respecto recomiendo la lectura del trabajo “Los dioses astronautas en la ciencia ficción”, escrito por Mario Moreno Cortina, en el que se analizan pormenorizadamente las diversas influencias de estas doctrinas en la ciencia ficción moderna.

Podemos afirmar que la «espiritualidad» ha hecho mella en los guionistas de Hollywood, que ven terreno abonado en los espectadores para esta clase de temas. Ya se trate de una maniobra consciente —el hacer proselitismo— o inconsciente, el hecho es que la temática esotérica o religiosa ha calado hondo en muchas de las series que actualmente podemos ver en las pantallas de nuestro televisores. A las antes nombradas podríamos añadir algunos nombres que completarían el mosaico de este tipo de historias: *Tru Calling*, *Pushing Daisies*, *Buffy cazavampiros*, *Angel*, *Nigth Stalker* o *Sobrenatural*. Como puede verse, es un abanico amplio de títulos todos ellos con relaciones muy estrechas con el mundo sobrenatural. ¿Es una ofensiva del misticismo y de la espiritualidad? No, estoy plenamente convencido de que esto no es así. Todo es mucho más prosaico y se trata simplemente de que esta temática vende bien actualmente. Dicen que en tiempos de crisis la sociedad se vuelve hacia formas de mayor espiritualidad. Si esto es así, no puede extrañar que este tipo de series tenga un gran predicamento entre el público en general. Mientras que dure la moda, los aficionados disfrutaremos de cantidad, aunque no queda claro si con toda la calidad deseable. ●

En los amorosos brazos de Mary Shelley: *Frankenstein desencadenado*, de Brian Aldiss

Reflexión de Sara Martín Alegre

Profesora de Literatura y Estudios Culturales Ingleses,
UAB y UOC

En 1973 Brian Aldiss publicó dos volúmenes con interesantes vínculos. Uno es su conocida historia de la ciencia ficción *Billion Year Spree*, aún por traducir al castellano; el otro, tal vez un libro menos popular, es la novela *Frankenstein desencadenado*. Ambos libros coinciden no sólo en su año de publicación sino también al señalar la novela *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley como origen de la ciencia ficción moderna. La tesis principal de *Billion Year Spree*, anunciada en su introducción, es que la generación de Mary Shelley (1797-1851) fue «la primera en disfrutar de esa visión ampliada del tiempo –aún hoy en expansión– sin la cual la ciencia ficción carece de perspectiva, y de entidad propia»¹. Aldiss dedica el primer capítulo de *Billion Year Spree*, “The Origins of the Species: Mary Shelley”, no sólo a analizar la influyente obra maestra de Mary sino también a explorar los lazos entre los moldes narrativos góticos y post-góticos en los que según él se forja la ciencia ficción. *Frankenstein* es para Aldiss el texto que mejor articula las conexiones entre la idea del pasado del que no hay escape, introducida por la novela gótica, y la idea del futuro perturbador introducida por la ciencia ficción. No sorprende pues que Joseph Bodenland, protagonista y narrador de *Frankenstein desencadenado*, mantenga la opinión en 2020² de que «a pesar de lo que pudieran pensar generaciones anteriores, en el siglo XXI *Frankenstein*, de Mary Shelley, era considerada la primera novela de la Revolución Científica e, incidentalmente, la primera novela de ciencia ficción» (p. 67)³.

Publicado como: “In Mary Shelley’s Loving Arms: Brian Aldiss’s *Frankenstein’s Unbound* and its Film Adaptation by Roger Corman” en *Foundation. The Science Fiction Foundation*, University of Liverpool. Vol. 32, número 89, 2003, pp. 76-92



En los amorosos brazos de Mary Shelley

Tanto *Billion Year Spree* como *Frankenstein desencadenado* son sin duda importantes contribuciones al creciente interés que la vida y obra de Mary Shelley ha despertado a finales del siglo XX. A través de su ensayo y de su novela, Aldiss conecta con astucia uno de los géneros contemporáneos de mayor popularidad —la ciencia ficción— con su género progenitor (la ficción gótica) y éste con el valioso legado del Romanticismo. Aldiss ocupa pues un lugar preeminente entre quienes desde los años setenta han estado difundiendo la idea hoy plenamente aceptada de que, lejos de ser una anécdota marginal, Mary Shelley es una figura literaria importante por sí misma, y no tan sólo un reflejo del impresionante talento de su esposo, el poeta Percy Bysshe Shelley, o de sus ilustres padre y madre: el filósofo William Godwin y la pedagoga feminista Mary Wollstonecraft. En *Billion Year Spree*, Aldiss señala como fuentes para su retrato de Mary Shelley: la biografía de R. Glynn Grills, *Mary Shelley: A Biography* (1938), y el libro de Eileen Bigland, *Mary Shelley* (1959), aparte de las memorias del singular Capitán Edward Trelawney, miembro ocasional del círculo de amigos de los Shelley. Entre las monografías académicas dedicadas a Mary, Aldiss cita la de Christopher Small: *Ariel like a Harpy: Shelley, Mary and Frankenstein* (1972) en relación a la opinión de Small según la cual Victor Frankenstein es un retrato de lo mejor y lo peor de Percy Shelley. Extrañamente, Aldiss no menciona *Children of Light: A Reassessment of Mary Shelley* (1951), un sólido estudio escrito por la prestigiosa novelista Muriel Spark (publicado en castellano en 1997) ni otras fuentes contemporáneas como la biografía de William Walling *Mary Shelley* (1972).

Frankenstein desencadenado se aleja en mucho de la celebración de la tecnología propia de la ciencia ficción *hard* para asumir postulados humanistas propios del *soft*, de la que es un ejemplo típico

La tesis que Aldiss defiende respecto a la contribución crucial de Mary a la historia de la ciencia ficción ha recibido, pese a su interés, menos atención que el trabajo puramente académico en torno a su figura por dos razones principales: primero, Aldiss es un hombre y por ello su juicio sobre la obra de Mary es automáticamente sospechoso para los defensores académicos de Mary, principalmente mujeres enmarcadas dentro del feminismo. En segundo lugar, para la mayoría de ellas es más urgente prestar atención al contenido anti-patriarcal y anti-Romántico de sus obras, del que *Frankenstein* ofrece un amplio muestrario, que a su posible importancia para el desarrollo de la ciencia ficción. La entrada del feminismo en el estudio académico de Mary Shelley es, en todo caso, posterior a la publicación de los dos libros de Aldiss y empieza posiblemente con el análisis de su obra en *Literary Women* (1976), de Ellen Moers. Robert Scholes y Eric S. Rabkin continuaron en cualquier caso la senda abierta por Aldiss en *Science Fiction: History, Science, Vision* (1977), senda también explorada en el volumen misceláneo editado por George Levine y U.C. Knoepfelmacher, *The Endurance of Frankenstein* (1979). La marea feminista, sin embargo, arrastró a Mary Shelley lejos de esta corriente con el capítulo dedicado a *Frankenstein* en el monumental estudio de las autoras decimonónicas escrito por Susan Gilbert y Sandra Gubar, *La loca del desván* (1979), y con la atención prestada a Mary y su madre en el libro de Mary Poovey: *The Proper Lady and the Woman Writer: Ideology as Style in the Works of Mary Wollstonecraft, Mary Shelley, and Jane Austen* (1984).

Los años ochenta trajeron innumerables estudios académicos entre los que destacan: *Mary Shelley: Her Life, her Fiction, her Monsters* (1988), de Anne K. Mellor, y *In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity, and Nineteenth-century Writing* (1987), de Chris Baldick.

Hay que señalar que Mellor tan sólo menciona *Billion Year Spree* en una nota que reconoce el mérito de Aldiss, Scholes y Rabkin al ser los primeros en defender el trabajo pionero de Mary en el campo de la ciencia ficción, pero que rechaza al mismo tiempo las lecturas de *Frankenstein*, defendidas por los críticos masculinos, como incorrectas⁴. El libro de Debra Benita: *Shaw Women, Science and Fiction: The Frankenstein Inheritance* (2000) recoge una de las escaramuzas más recientes en la guerra entre académicas feministas y críticos masculinos fuera y dentro del mundo universitario por el control o la



En los amorosos brazos de Mary Shelley

apropiación de la imagen de Mary Shelley. Aldiss ocupa un lugar peculiar en el campo de batalla al haber propuesto ideas que incluso las feministas defienden, pero que ha usado también para escribir una novela, *Frankenstein desencadenado*, poco menos que insultante desde un punto de vista feminista. Como veremos, Aldiss homenaja a Mary a base de implicarla en una aventura sexual con Bodenland, a quien podemos definir como su *alter ego* o representante en el texto.

Por si esto no fuera suficiente para antagonizar a las feministas, y al menos Aldiss tiene la excusa de que en 1973 el feminismo académico estaba en pañales, la versión cinematográfica de Roger Corman rodada en 1990 es aún más políticamente incorrecta al ignorar olímpicamente todo el trabajo académico en torno a Mary. De hecho, mientras el mundo intelectual se interesa por Mary como «mujer» escritora –de ahí la relevancia del feminismo–, novelistas y directores prefieren, incluso en el caso de Aldiss, fijarse en la identidad masculina de Victor Frankenstein y de su monstruo; de ahí su desinterés por los estudios académicos, ya sin mencionar la habitual desconexión entre el mundo universitario y el mundo de la creación artística.

Atraído como muchos lectores y estudiosos del Romanticismo por los acontecimientos del verano de 1816 en la casa de Byron cerca de Ginebra, Villa Diodati, donde Mary tuvo la famosa pesadilla en la que vio por primera vez a Victor y su monstruo, Aldiss desarrolla en *Frankenstein desencadenado* una fantasía en la que muchos otros mitómanos se recrean: ¿no sería apasionante poder conocer a Byron, Shelley y Mary justo en el momento en que ella concibió su novela incitada por ellos?

Otra novela de Anne Edwards, *Haunted Summer* (1972, filmada en 1988), ya había reflejado el mismo episodio literario antes que Aldiss, y lo mismo hicieron, en los ochenta, películas como la extravagante *Gothic* (1986), de Ken Russell, y la más plácida *Remando al viento* (1988), de Gonzalo Suárez, con Hugh Grant como Byron. En *Frankenstein desencadenado*, dos capítulos completos (el séptimo el octavo) de un total de 27 se centran exclusivamente en la visita de Bodenland a Villa Diodati, donde conoce, además de a Mary, a su esposo Shelley y a Byron. El médico de este, el Dr. Polidori, autor del primer relato vampírico en inglés (“The Vampire” de 1819, inspirado por su resentimiento contra Byron), aparece retratado como un loco. La presencia de Claire Clairmont, hermanastra de Mary y amante embarazada de Byron, es prácticamente ignorada.

Por un instante, Bodenland piensa presentarse como insigne poeta romántico americano pero no se le ocurre ningún nombre de envergadura bajo el que camuflarse, recordando que en 1816 el romántico-gótico Edgar Allan Poe era sólo un niño⁵. Bien al tanto de la argumentación de Christopher Small a favor de la idea de que hay grandes paralelismos entre Victor y Percy Shelley, Bodenland subraya las notables afinidades entre ambos hombres: «Veía en Shelley algunos de los manierismos nerviosos de Victor. Shelley tenía el aspecto de un hombre visionario» (p. 79). La conversación –un auténtico *tour de force* que recrea de modo plausible una velada en Villa Diodati– pone de manifiesto el cinismo decadente de Byron y su actitud desdeñosa hacia la utopía de un futuro socialista y vegetariano que defienden Mary y Shelley. Concedor de la apocalíptica realidad que le espera a esa utopía, Bodenland reflexiona con tristeza sobre el infeliz destino que aguarda a las expectativas del poeta y elude toda pregunta comprometedoras sobre su propia visión del futuro. Mary, curiosamente, tiene muy poco que decir a lo largo de este intelectual encuentro pero, por otra parte, esto no contradice su propia versión de la velada real registrada en su diario.

Aldiss no explica con claridad las razones del viaje de Bodenland a, de entre todos los países y momentos posibles, Suiza en 1816. La justificación implícita se entiende mejor en la película de Corman, quien subraya las analogías entre el trabajo de Frankenstein y el de Bodenland (rebautizado como Buchanan), inventor del arma de rayos láser cuyas implosiones son la causa de los saltos en el tiempo. Bodenland tiene especial interés en la idea de cómo su encuentro con Mary le obliga a reconsiderar lo que creía que sabía sobre la naturaleza del tiempo, y es que los saltos han alterado no sólo su propia vida sino el sentido del tiempo de la humanidad, amenazando con dejar a inocentes ciudadanos atrapados en momentos históricos distintos al de su vida ordinaria. «En 2020», Bodenland le musita a la grabadora que recoge toda su narración, «se había alcanzado el punto en que cualquiera que creyera que el Tiempo era algo distinto de la dimensión fielmente registrada por los cronómetros era considerado un excéntrico» (p. 81). Sin embargo, iluminado por su viaje a 1816, Bodenland cambia de opinión y, enlazando sus dos temas favoritos, afirma que el tiempo es «como el crecimiento de la reputación de Mary, engañoso y ambiguo» y no «la línea recta, moviéndose hacia adelante sin dudar, que el pensamiento occidental ha impuesto como imagen del Tiempo» (p. 80).



En los amorosos brazos de Mary Shelley

Como es bien sabido, la novela de H.G. Wells *La máquina del tiempo* (1895), una pesimista narración distópica, introdujo el tema de los viajes temporales en la ciencia ficción. A diferencia de su colega británico protagonista de *La máquina...*, el americano Bodenland se siente encantado de viajar al pasado en lugar de al futuro: «Es mucho más agradable retroceder. ¡El pasado era seguro! ¡Había regresado a la Historia!» (p. 34), dice Bodenland entusiasmado tras recordar las negras visiones del viajero de Wells. Y razón no le falta para temer el futuro, ya que, cuando otro salto temporal lo deposita en él, lo que descubre no es muy distinto de lo que Wells ya imaginó. El invernal, post-apocalíptico, post-nuclear futuro desolado que imagina Aldiss sitúa a su novela en la vertiente entre la tradición tecnofóbica inaugurada por la propia Mary Shelley y la tradición distópica inaugurada por Wells. Los autores de novelas distópicas tienden a oponerse a la ciencia más que a la tecnología. Como escribe Alexandra Aldridge, «a ellos les preocupa la intrusión de valores científicos –objetividad, neutralidad, instrumentalismo– en la imaginación social. Estos autores critican la sustitución de un conjunto de valores humanistas por valores científico-tecnológicos; su ficción acomete contra la transformación científica de la sociedad»⁶. *Frankenstein desencadenado* se

aleja en mucho de la celebración de la tecnología propia de la ciencia ficción *hard* para asumir postulados humanistas propios de la *soft*, de la que es un ejemplo típico. Aldiss usa la tecnología como excusa para incurrir en una fantasía para la que la magia sería igualmente válida –lo mismo ocurre en *Frankenstein*– y en la que lo verdaderamente interesante es la confusión entre el tiempo histórico en el que vivió Mary y el ficticio, tanto de Victor Frankenstein como de Bodenland, siempre con el propósito final de lanzar una advertencia humanista sobre la decadencia inevitable de toda sociedad futura que ignore los peligros de la ciencia.

La ficción y el pensamiento post-modernos llevan ya tiempo dirimiendo la cuestión de si la Historia es un texto más, una ficción de amplio consenso como sugirió el libro de Hayden White, *Metahistory*, también de 1973. White explica que:

Se dice a menudo que el objetivo del historiador debe ser explicar el pasado «encontrando», «identificando» o «descubriendo» las «historias» que yacen enterradas en las crónicas; y que la diferencia entre «historia» y «ficción» reside en el hecho de que el historiador «halla» sus historias mientras que el autor de ficción «inventa» las suyas. Esta visión de la misión del historiador, sin embargo, da una idea incorrecta de hasta qué punto la «invención» juega también un papel en las operaciones del historiador⁷.

Los inicios del postmodernismo, sean en ficción, o en nuevas corrientes filosóficas e incluso arquitectónicas, no pueden fecharse con precisión. Se puede decir, pese a ello, que esta incertidumbre entre verdad e invención que White describió a principios de los setenta es una característica clara de lo post-moderno. Según Norman K. Denzin, el postmodernismo se define con los siguientes términos: «una añoranza nostálgica y conservadora del pasado, acompañada de la pérdida de las barreras entre pasado y presente; una intensa preocupación por lo real y sus representaciones; una pornografía de lo visible; la mercantilización de la sexualidad y el deseo; experiencias emocionales muy intensas definidas por la ansiedad, la alienación, el resentimiento, y la distancia de los demás»⁸; rasgos todos ellos presentes en *Frankenstein desencadenado*.

El por qué precisamente en ese momento de la historia occidental se dispararon las dudas sobre nuestros conceptos de la verdad y el tiempo, es decir, del concepto hegeliano y positivista de Historia,

La problemática relación de Bodenland con Frankenstein y su monstruo refleja la lectura de la novela de Mary del propio Aldiss y, seguramente, su deseo de apropiársela como narrador; tal vez la forma más pasional de homenaje que le pueda rendir a Mary



En los amorosos brazos de Mary Shelley

tiene mucho que ver con nuestra complicada relación con la ciencia y la tecnología, que daban entonces las primeras señales de su insostenibilidad a largo plazo. Los primeros años setenta, marcados por la importantísima crisis del petróleo originada en Oriente Medio –escenario aún hoy de conflictos mundiales de primer orden– reveló la total dependencia de Occidente de una tecnología destructiva, de ahí el renovado atractivo de la fábula admonitoria escrita por Mary Shelley. Al mismo tiempo Fredric Jameson, tal vez el mayor teórico de la posmodernidad junto a Jean Baudrillard, argumenta en relación a ficciones distópicas de los años 80 como *Mad Max* o *Blade Runner* que:

Lo que esas películas quieren representar (o intentan simbolizar) no es el colapso de la alta tecnología en un tiempo futuro en apuros, sino su conquista inicial (...). Lo que películas como éstas nos hacen consumir no son sus propios diagnósticos insignificantes y sus boletines meteorológicos distópicos sobre el futuro sino la celebración de la alta tecnología a través de sus efectos especiales. J.G. Ballard, uno de los más grandes autores distópicos de lo post-contemporáneo, tiene un modo contundente de describir este tipo de proyecciones estéticas: han alcanzado un nivel tecnológico tan elevado que se pueden permitir representar la decadencia de la alta tecnología⁹.

En un punto anterior del mismo volumen, Jameson razona que lo que está en juego en la ciencia ficción distópica sobre el futuro cercano no es exactamente la equivalencia que White apunta entre ficción e historia, sino nuestra incapacidad «para imaginar en absoluto el futuro en cualquier forma, sea utópica o catastrófica»¹⁰. Por ello, Jameson añade que la ficción histórica y la ciencia ficción se hallan en relación dialéctica, ya que una corresponde al surgimiento en el siglo XVIII de la noción de historicidad (la posibilidad de conocer la verdad sobre la historia) y la otra a su colapso en el siglo XX. Precisamente, la primera novela interesada en imaginar el pasado histórico desde el punto de vista del siglo XVIII, en este caso el pasado medieval, fue la obra de Horace Walpole *El castillo de Otranto* (1764), conocida por ser el origen de la ficción gótica. En resumen, la novela histórica y la ciencia ficción están, según mantiene Jameson, en contacto mutuo directo porque ambas son ejemplos de narración gótica. El gótico florece en tiempos en que el paradigma conceptual asociado a la historia

cambia y también cuando la cultura dominante que lo produce llega a una encrucijada en su propio devenir histórico tal como los primeros años setenta lo fueron para Occidente y especialmente para la cultura en inglés o anglo-americana de la que surge la novela de Aldiss.

Desde una perspectiva jamesiana, *Frankenstein desencadenado* es una auténtica novela gótica posmoderna por su fusión de historia novelizada y ciencia ficción historicizada, a lo cual Aldiss añade la idea de que toda la ficción sobre el pasado, en este caso el del período romántico, es implícitamente un viaje en el tiempo. Esta novela y su correspondiente adaptación cinematográfica son vehículos en los que visitamos un lugar y un momento anclados ahora entre la historia y la ficción gracias a la creciente popularidad de *Frankenstein*, de Mary Shelley, tomado por más de un ignorante como leyenda y no como novela. En *Frankenstein desencadenado* se emprenden, pues, dos viajes: el de Aldiss al futuro visto por Bodenland en 2020 y el de Aldiss/Bodenland al 1816 de Mary Shelley. El primero es distópico; el segundo considera el momento histórico en que la utopía y la distopía tecnológicas tomaron caminos distintos. Además, este viaje al pasado borra aún más si cabe las fronteras entre historia y ficción, como si Aldiss estuviera al tanto de las ideas de White, al negarse a hacer una distinción ontológica entre Mary y sus creaciones de ficción: por lo que se refiere a Aldiss, todos forman parte

La versión cinematográfica de *Frankenstein desencadenado* es la única película basada en una obra de Aldiss y tiene méritos suficientes (o insuficientes) como para considerarla igual en calidad a la novela que adapta bastante libremente



En los amorosos brazos de Mary Shelley

del mismo pasado. Ella, de hecho, ni siquiera está enterada de la existencia cerca de Villa Diodati del científico y el monstruo sobre los que va a escribir. Al fin y al cabo, ella misma es parte de las fantasías de Bodenland (es decir, de Aldiss) y es él quien controla cómo viven los personajes en ese pasado.

Como ha observado Chris Baldick, «la historia de Frankenstein y su monstruo disfruta de un estatus mítico que le parece anómalo e incluso escandaloso a la crítica literaria: es un mito moderno»¹¹. Cuando Bodenland se topa con el buen doctor y su criatura su impresión es que está entrando tierra mítica: «Me sentí en presencia del mito y, por asociación, *acepté mi propia entidad mítica!*» (p. 40; subrayado original). Según *Frankenstein desencadenado*, la propia Mary ha pasado a ser parte del mito de Frankenstein mientras que *Frankenstein*, la novela, ha pasado a ser parte de las míticas vidas de los ocupantes de Villa Diodati en aquel mítico verano de 1816. Así pues la arriesgada decisión de hacer coexistir a la autora y sus personajes en el mismo entorno se justifica, como apunta Bodenland, por una cuestión de creer o no en el mito: «Yo había aceptado la existencia paralela de Mary Shelley y su creación, Victor Frankenstein, del mismo modo que había aceptado la existencia paralela de Victor y su monstruo. En mi opinión, no había dificultad alguna en aceptar estos supuestos ya que ellos habían aceptado mi existencia y yo era una criatura tan mítica en su mundo como ellos lo eran en el mío» (p. 94).

El Frankenstein original de Mary vive presumiblemente a finales del siglo XVIII. Ella seguía en este punto la convención gótica de situar las narraciones en puntos más o menos alejados del pasado más que en el presente del autor. El territorio por el que se mueve el Victor de Mary es mucho más extenso que el que Aldiss retrata en su novela; sólo hay que recordar que Victor se retira a una remota isla escocesa para crear a la compañera de su monstruo. Con todo, estas desviaciones del original de Mary son irrelevantes, ya que lo que hace Aldiss es privar a Mary del control sobre su propia creación. Al ponerla al mismo nivel mítico que su personaje, Aldiss subraya la manifiesta desconexión para un gran número de espectadores de cine entre Mary y Victor, espectadores que hasta la película de Kenneth Branagh de 1994 posiblemente ni siquiera sabían de la existencia de ella. Han sido las películas las que más han contribuido a cimentar esa desconexión confundiendo además el nombre del creador con el de la criatura, que en el texto

original no tiene nombre. Los personajes han tomado vida propia generando además cientos de imitaciones ya sin relación alguna con Mary, por lo cual tiene cierto sentido que ella carezca de poder para convencer a Victor, como le pide Bodenland, de que no cree una mujer para el monstruo. Por así decirlo, Mary controla a Victor tan poco como éste controla al monstruo, o dicho de otra manera: Victor es el monstruo de Mary.

El breve encuentro sexual entre Bodenland y Mary se produce porque ella se deja seducir por la idea de que él es una criatura mítica surgida de una extraña región de la imaginación, en este caso el futuro. Según Aldiss, Mary acepta a Bodenland no en nombre del amor libre que defendían los Románticos, como sucede en la película de Corman, sino porque le atrae la idea de hacer el amor con una criatura tan fantástica como Bodenland lo es para ella. Venir del futuro parece darle a Bodenland un cierto *sex appeal*. El episodio de la seducción es una fantasía sexual cándida y explícita que parece complacer a Aldiss aún más que al feliz Bodenland, una especie de culminación de las fantasías del Aldiss fan de su adorada autora. Es fácil deducir esto si comprobamos que Bodenland tiene más o menos la edad que Aldiss tenía al escribir el libro (48 años), cosa que le haría poco atractivo a la jovencísima Mary (18 años) y menos si tenemos en cuenta quién era su esposa. El problema es que la prosa de Bodenland (¿o de Aldiss?) no está a la altura de las circunstancias. El lenguaje que Bodenland usa para describir la naciente atracción entre Mary y él está lleno de clichés románticos más que de poesía romántica: «Existía una unión, una conexión química, entre nosotros, que la naturaleza parecía reconocer y con la que conspiraba, ya que el viento se calmó y el sol brilló con fuerza, y las magníficas colinas con sus cumbres nevadas lucían majestuosas. Sin ser plenamente consciente, la tomé en mis brazos y la besé» (p. 100). En la versión de Corman el contraste entre las abundantísimas arrugas del rostro del actor británico John Hurt (Buchanan) y el terso rostro de la guapa Bridget Fonda (Mary) acentúan aún más la improbabilidad del *affair*. Pero, en fin, éstas son las licencias que permite la ficción.

Pese a su pasión amorosa por Mary, irónicamente Bodenland no es muy buen lector de *Frankenstein*. De hecho, tiene dificultades para recordar la trama ya que dice que leyó la novela de niño. «Los recuerdos que pudiera tener», dice Bodenland, «se mezclaban con las absurdas versiones que había visto en 4-D en el cine, la televisión y en CircC»



En los amorosos brazos de Mary Shelley

(p. 57). El Buchanan de Corman es, en cambio, un lector tan apasionado como Aldiss hasta el punto de que usa el ordenador de su futurista coche, que también se desplaza con él hasta 1816, para ofrecerle a Mary una copia impresa completa de la novela que ella está entonces escribiendo. Este bucle temporal, a primera vista gracioso, incide de hecho en la apropiación que Aldiss hace de Mary y de su obra sugiriendo que sin la ayuda masculina de Buchanan la pobre chica no habría sabido acabar su obra maestra. No hay que asombrarse en vista de esto que las feministas se muestren recelosas ante las interpretaciones o fantasías masculinas sobre Mary y su novela.

La conversación post-coital entre Bodenland y Mary incluye el tema de qué inspiró a Mary a escribir su novela. Mary le narra a Bodenland –o más bien al lector peor informado que él, al que se le puede escapar por qué el encuentro ocurre en Villa Diodati– la famosa velada que dio pie a *Frankenstein*, cuando para matar el tedio de una noche lluviosa Mary, Polidori, Byron y Shelley leyeron un volumen de historias de terror alemanas y apostaron para ver quién era capaz de escribir algo aún más terrorífico. Sólo ella y Polidori, con la ya mencionada “The Vampire”, completaron sus historias. Las fuentes que Mary cita como inspiración adicional son prácticamente las mismas que Aldiss menciona en *Billion Year Spree: Zoonomia* del científico abuelo de Darwin, Erasmus Darwin; la intensa novela *Caleb Williams*, del padre de Mary, William; y sus propias pesadillas, fuentes a las que habría que añadir el poema épico de John Milton: *Paraíso perdido*. Mary por supuesto corrobora las tesis de Aldiss en *Billion Year Spree* al mencionar su pasión por la ficción gótica.

En *Frankenstein desencadenado* también hay ecos de *Caleb Williams*, una clásica novela de persecución protagonizada por un inocente sobre el que cae el peso de la injusticia de los poderosos. Los ecos se oyen con claridad en el capítulo en que, tras la aventura con Mary, Bodenland es encarcelado bajo la acusación de haber matado a Frankenstein, desaparecido como sabe Bodenland porque está ocupado fabricando a la hembra monstruosa. Pese a saber de su situación, el egoísta Victor no hace nada para aclarar el malentendido. Desde la cárcel Bodenland le escribe una extensa carta a Mary en la cual reconsidera su propia tecnofobia y la de ella concluyendo finalmente que los progresos sociales, en especial el respeto a los derechos humanos básicos, son el resultado de una re-educación moral

La ficción histórica y la ciencia ficción se hallan en relación dialéctica, ya que una corresponde al surgimiento en el siglo XVIII de la noción de historicidad (la posibilidad de conocer la verdad sobre la historia) y la otra a su colapso en el siglo XX

El artista masculino desacredita lo natural aduciendo que no hay ningún mérito particular en la capacidad femenina de producir bebés y predica la idea de que el arte es superior



En los amorosos brazos de Mary Shelley

general y de «la aparición de una consciencia social entre la masa general de la gente» (p. 122). Bodenland pasa a reivindicar el papel de novelistas como la misma Mary y, sobre todo, Charles Dickens por su denuncia de los defectos del sistema: ellos son los auténticos legisladores del mundo y no los poetas como dijo Percy Shelley en su *Defensa de la poesía* (1821). Bodenland acepta, sin embargo, que la plusvalía generada por la tecnología ha posibilitado muchas mejoras sociales teniendo que reconocer que una postura moderada a favor de la tecnología es preferible a la primitiva prisión en la que permanece enterrado en vida. Como le dice a Mary: «Gracias a la acción de tus fuerzas morales, impulsadas por el cambio social que sólo emerge gracias a la innovación tecnológica, el futuro del que vengo no es totalmente inhabitable» (p. 124).

La problemática relación de Bodenland con Frankenstein y su monstruo refleja la lectura de la novela de Mary del propio Aldiss y, seguramente, su deseo de apropiársela como narrador, tal vez la forma más pasional de homenaje que le pueda rendir a Mary. En *Frankenstein desencadenado* Bodenland acaba matando a Frankenstein cuando comprende no sólo que Victor siente la más completa indiferencia por la injusta ejecución de Justine –la criada acusada de matar a William Frankenstein, el hermano menor de Victor al que el monstruo ha asesinado– sino también que es lo bastante desalmado como para crear a la novia del monstruo sin pensárselo dos veces. El tema de la creación del monstruo hembra es crucial en la novela de Aldiss ya que cuando Bodenland conoce a Victor el monstruo ya le ha pedido una compañera a cambio de alejarse de él para siempre. Las motivaciones de Frankenstein para crear nueva vida se atribuyen a su deseo de detener los estragos que el tiempo y la muerte hacen en las personas. Presentado como un ateo totalmente convencido, Victor no sabe lo que es el remordimiento ni el pecado. Sí que siente, sin embargo, culpabilidad, cosa que asocia con la sexualidad ya que, como le explica a Bodenland, «ese intenso placer que la procreación proporciona es el momento en el que los seres humanos se desprenden de su humanidad para transformarse en animales estúpidos dedicados a olisquear, lamer, gruñir, copular... Mi nueva creación no acarreará este peso. Sin origen animal no habrá culpabilidad» (p. 60). Estas palabras aclaran no sólo por qué crea a su monstruo sino también por qué se mantiene tan distante de su novia Elizabeth, en esta versión una dama fría y poco compasiva.

En opinión de Bodenland, las actividades de Frankenstein prefiguran la sociedad de 2020 que él conoce: «Vi la sociedad tecnológica en la que nació como un cuerpo frankensteiniano que carecía de espíritu» (p. 167). Lejos de sustituir a la religión y cubrir las necesidades espirituales de la humanidad «la ciencia se había aliado con los Grandes Negocios y el Gobierno; no le interesaba el individuo –¡su sustento eran las estadísticas! ¡Era la muerte del espíritu!» (p. 167). En su prefacio a *Parque Jurásico*, su autor, Michael Crichton, heredero directo de los postulados de Mary Shelley, apoya estas palabras al señalar que los científicos prosiguen sus actividades sin pensar en las consecuencias por el simple placer de usar el poder en sus manos y señala que «gran parte de la investigación no tiene sentido o es frívola»¹², cosa que se puede decir sin duda alguna de la de Frankenstein: ¿para qué crear personas hechas de pedazos de cadáveres existiendo la reproducción natural? Para Frankenstein eso importa menos que el placer que siente al crear, placer que le lleva a crear la compañera del monstruo por perfeccionar su propio método científico más que para complacer a la criatura.

La idea de que la mujer es una versión perfeccionada del hombre y, por lo tanto, la culminación de la obra de Frankenstein (o de Dios) es un tema que Mary soslaya. En su novela Victor destruye a su Eva aún a medio hacer por miedo a que ella y su macho engendren una raza de seres monstruosos, si bien otras mujeres artificiales dominan diversas narraciones decimonónicas. La Coppelia del cuento de E.T.A. Hoffman “El elixir del Diablo” (1815) parece ser la primera, pero tal vez la más contundente es la sofisticada Hadali –un autómata como Coppelia– protagonista de *La Eva futura* (1885) de Villiers de L’Isle Adam. Entre 1815 y 1885 la heroína virtuosa perseguida en las ficciones góticas, de la que la Elizabeth de *Frankenstein* es hermana, deja paso a los ídolos de perversidad. Así se refiere Bram Dijkstra en su libro del mismo título (1986) a las mujeres fatales que aparecen a lo largo de la segunda mitad del siglo XIX cuando, como también explica Mario Praz en *The Romantic Agony* (1933), el arte y la literatura europeos empezaron a expresar oscuras fantasías sexuales sobre la mujer. En la época en que Mary escribió su novela, el mito erótico central era el Don Juan según Lord Byron, un héroe rebelde que dominaba a las damas con su atractivo sexual, en suma un hombre fatal. A finales del siglo XIX coincidiendo con el desarrollo del feminismo incipiente aparece la mujer fatal y el hombre se representa



En los amorosos brazos de Mary Shelley

Ninguno de los monstruos de Frankenstein del cine reproduce la imagen de la que Mary lo dotó en la novela original

en múltiples narraciones a sí mismo como víctima inocente de esta mujer monstruosa que debe ser destruida¹³. Sólo hay que pensar, por ejemplo, en la vampiresa Lucy de *Drácula* (1898).

Las imágenes gemelas de la mujer como ángel y demonio se suman a la del científico loco heredero de Frankenstein en la película de Fritz Lang, *Metrópolis* (1926), escrita por su entonces esposa Thea von Harbou. En esta película muda, un siniestro robot femenino concebido por un científico a sueldo de un capitalista que monopoliza el negocio en Metrópolis es usado para controlar todo conato de rebelión. Esta mujer metálica es la réplica fatal de la angélica Maria, la heroína sacrificada que lleva al héroe por el buen camino y logra desenmascarar a su temible gemela. Como es bien sabido, la primera película en tratar directamente el tema de la hembra monstruosa casi creada en *Frankenstein* es la secuela a la famosa versión de James Whale de 1931, *La novia de Frankenstein* (1935), también de Whale. Es interesante señalar que la misma actriz, Elsa Lanchester, da vida a Mary Shelley en el prólogo en el que les narra a Byron y a Shelley cómo continuó la historia y a la novia que rechaza horrorizada al compañero al que se la destina, prefiriendo a Victor y siendo relativamente inconsciente de su propia monstruosidad. En películas más recientes, como la fracasada *La novia* (1985), de Frank Roddam, y la soberbia *Blade Runner* (1982),

de Ridley Scott, la nueva Eva es muy superior al nuevo Adán, incluso es posible que sea inmortal como sugiere la película de Scott. En referencia a la bella replicante Rachel de *Blade Runner*, William Slade escribe que «la razón por la que odiamos y amamos la tecnología es tan humana como deshumanizadora y es que definimos nuestro sentido de lo humano tanto al rebelarnos contra los sistemas de control que hemos creado como al aceptar nuestra identidad con lo que hemos creado: todo lo que es mejor en nosotros mismos es tanto producto del artificio como de la naturaleza»¹⁴. La bella mujer artificial simboliza ese conflicto entre naturaleza y tecnología mucho mejor que el monstruoso hombre artificial, ya que a ella se la puede amar u odiar pero él es simplemente odioso.

Haciendo oídos sordos a la exploración de la delgada línea divisoria entre el artificio de la belleza y la monstruosidad del artificio, en *Frankenstein desencadenado* la segunda creación de Victor es aún más monstruosa que la primera. Para empezar, Bodenland le enmienda la plana a Mary observando que su descripción del monstruo no es correcta ya que no es tan horripilante como ella escribió:

En su ira, era hermoso. Uso la palabra «hermoso» a sabiendas de que es inexacta y a falta de una palabra mejor para contrarrestar el mito que ha circulado durante doscientos años según el cual el rostro del monstruo de Frankenstein era una odiosa amalgama de rasgos de segunda mano.

No era así. Quizá la mentira se nutrió de la añoranza humana por esos escalofríos terroríficos que sienten los que desconocen el sobrecogimiento religioso. Y debo admitir que Mary Shelley inició el rumor si bien lo hizo llevada por la necesidad de impresionar a un público poco cultivado. Yo sólo puedo declarar que el rostro frente a mí tenía una belleza terrible (p. 167).

En contraste, la mujer es un esperpento. La novia está hecha principalmente del cuerpo de la desgraciada Justine «mejorado» por Victor: la ogresa puede respirar bajo el agua gracias a unos orificios detrás de las orejas y tiene una piel –o pellejo– tan grueso que resiste cualquier temperatura extrema. Bodenland se fija en que «el área vaginal servía exclusivamente para la procreación; una especie de falso pene rudimentario en el muslo servía para expulsar la orina» (p. 161). No sé sabe bien por qué la nueva Eva tiene musculatura prominente, piernas peludas y «una enorme caja torácica, coronada por



En los amorosos brazos de Mary Shelley

dos pechos gigantescos pero flácidos, lo bastante poderosos como para amamantar todo un tropel de niños monstruosos» (p. 167). Bodenland observa que estas aberraciones subrayan la sexualidad anormal de Victor pero hay que preguntarse qué revelan sobre Aldiss.

El voyeurismo de Bodenland alcanza su cumbre en la novela y en todo el mito frankensteiniano cuando Bodenland es testigo de la «cópula breve y brutal» (p. 186) de la pareja de monstruos. Contradiendo la absurda idea de Frankenstein en el sentido de que sus criaturas no se verán contaminadas por el sexo y el consiguiente sentido de culpabilidad, el monstruo y su novia se lanzan a copular tan pronto como pueden. La fantasía que inspira la seducción de Mary por parte de Bodenland tiene pues un correspondiente lado oscuro: el deseo de ver a los dos gigantones fornicando, escena que paraliza al voyeur Bodenland. Por supuesto éste es el momento de puro terror que Mary evita al hacer que Victor destruya a su Eva y es al mismo tiempo una clara muestra del creciente disgusto que Mary sentía hacia el sexo, cosa poco sorprendente si pensamos que cuando enviudó a los 26 años ya había tenido cuatro hijos, tres de los cuales murieron antes de cumplir tres años. Es casi cómico pensar que Mary podía haber cerrado su historia haciendo que Victor creara una mujer sin aparato reproductor,

ya que el monstruo pide compañía y nunca explícitamente ser padre. Al destruir a la novia, Mary nos conduce a un final más sombrío en el que el airado monstruo mata (¿tal vez viola?) a la novia de Victor, Elizabeth, ante la perspectiva de una vida en total soledad.

El escenario post-apocalíptico al final de *Frankenstein desencadenado* es su aspecto menos convincente pese a que Aldiss tiene cosas interesantes que decir sobre el posible nacimiento de una raza superior a la humana a partir de los monstruos. Después de matar a Frankenstein y quemar su laboratorio, Bodenland asume el papel de perseguidor en una persecución que irónicamente los monstruos controlan. Cuando ésta empieza, la Europa de 1816 se ve afligida por misteriosas inundaciones que han anegado ya territorios extensos. Esta catástrofe y la muerte de Frankenstein llevan a Bodenland a la conclusión de que:

En algún lugar, podría haber un año 2020 en el cual sólo existo como personaje en una novela sobre Frankenstein y Mary.

No había alterado el futuro, ni el pasado, tan sólo me había diseminado entre diversos compartimentos temporales.

No había futuro, ni pasado. Tan sólo el cielo lleno de infinitos estados presentes (p. 194).

Como ya se ha dicho, los monstruos conducen a Bodenland a una vasta extensión helada donde hay una imponente ciudad futurista. Los edificios, dice Bodenland, son impresionantes, «pero las visiones distópicas de los edificios se acercan tanto a las celestiales que ya no sé si su visión me llenó de consuelo o de aprensión» (p. 212). La ciudad está habitada, como sospecha Bodenland, por criaturas semejantes a los monstruos, que han sustituido a la humanidad después de que ésta causara su propia extinción en un holocausto nuclear. Finalmente Bodenland mata a la pareja pese a las protestas del macho en el sentido de que lo hace porque odia que sean humanos. Como escribe Marie-Hélène Huet, «la génesis del monstruo de Victor no ofrece una nueva visión radical de lo que es la imaginación o la reproducción pero el tema del parecido asume una nueva urgencia ya que la novela demuestra que las similitudes y no las diferencias son lo que condiciona el mayor grado de monstruosidad»¹⁵. Como también sugiere *Blade Runner*, no nos aterroriza la diferencia sino la superioridad del monstruo que tanto se parece a nosotros.

Frankenstein es para Aldiss el texto que mejor articula las conexiones entre la idea del pasado del que no hay escape, introducida por la novela gótica, y la idea del futuro perturbador introducida por la ciencia ficción



En los amorosos brazos de Mary Shelley

La versión cinematográfica de *Frankenstein desencadenado* que Corman rodó en 1990 es la única película basada en una obra de Aldiss y tiene méritos suficientes (o insuficientes) como para considerarla igual en calidad a la novela que adapta bastante libremente. Corman llevaba veinte años apartado de la dirección de películas, dedicado a producirlas con su compañía New World Pictures cuando Universal lo tentó con un presupuesto de nueve millones de dólares, todo un lujo para los estándares habituales de Corman. Por alguna razón Universal creyó que la inversión sería rentable pero Corman se resistió, declarándose admirador de la versión de James Whale: «Me gustaba en especial», Corman ha declarado «que Whale dotó al monstruo de humanidad. Uno veía al monstruo haciendo esas cosas terribles pero también comprendía su tormento interior»¹⁶. Finalmente Corman aceptó la oferta de Universal por dinero pero también por el reto de poder dar un nuevo giro al mito; acordándose de la novela de Aldiss, leída hacía ya tiempo, decidió que ése era el punto de vista original que necesitaba¹⁷. Como su sucesor de alto presupuesto –*Frankenstein, de Mary Shelley* (1994)–, *Frankenstein desencadenado* fracasó en taquilla pero tuvo posiblemente una mejor recepción que la obra de Branagh por parte de críticos y festivales especializados en terror.

Ese fracaso comercial tuvo posiblemente mucho que ver por la indefinición de la película respecto al público que buscaba, ya que no podía satisfacer ni al comedor de palomitas de multi-sala, poco interesado en Mary Shelley y compañía, ni a la pequeña minoría que la considera autora de culto. Por otra parte el guión del propio Corman y de F.X. Feeney entabla un interesante diálogo con la novela de Aldiss al desviarse de ella en dos puntos comprometidos. Por una parte, como ya se ha dicho, Buchanan no es un mero espectador del holocausto que amenaza al mundo sino su causante directo al haber inventado el arma que produce los saltos temporales. Con este cambio, se refuerza la afinidad entre Buchanan y Frankenstein como inventores irresponsables situados en momentos históricos decisivos y se enlaza la Revolución Industrial que posibilita la ciencia de Victor con la tecnociencia del presente que, a su vez, posibilita la de Buchanan en el futuro. El segundo cambio tiene que ver con el hecho de que la novia se construye a partir del cuerpo de Elizabeth y no del de Justine. Lo que le falta a la versión de Corman, sin embargo, es un mayor énfasis en los episodios de Villa Diodati. Byron y Shelley tienen apariciones tan breves que cuesta ver

La mujer teme como
usurpación y denuncia
como aberración el intento
masculino de crear vida sin
intervención femenina, algo
que sólo puede producir
monstruos

qué papel juegan en la vida de Mary. Vista hoy, la película resulta premonitoria en el sentido de que Shelley es encarnado por el cantante de INXS Michael Hutchence en su única aparición en la pantalla de cine. Podríamos decir que Hutchence, quien se suicidó a los 37 años en pleno éxito, se acerca mucho a la figura del artista Romántico que quizá Shelley, ahogado a los 27, personificó mejor que nadie junto a Byron, muerto a los 36 de unas fiebres.

En lo que se refiere a la presentación de Mary Shelley, hay pequeñas variantes entre la novela y la película que quizá vale la pena reseñar sobre todo porque, en comparación, el Victor de Corman es muy distinto al de Aldiss. Buchanan se presenta a Mary durante el juicio de Justine, al que ella no asiste en la novela. El ordenador a bordo del espléndido coche de Buchanan le informa de que Mary está inmersa en un *menage à trois* con Byron y Shelley aunque en realidad se sospecha que era su hermanastra Claire la que estaba en esa situación. Al presentarse, Buchanan pretende que Mary lo ayude a exculpar a Justine de la muerte de William Frankenstein pero sus buenos propósitos le cuestan una paliza que le da la muchedumbre de Ginebra, gentío que parece directamente sacado de la película de Whale. La escena de amor entre Bodenland y



En los amorosos brazos de Mary Shelley

Aldiss ocupa un lugar peculiar en el campo de batalla al haber propuesto ideas que incluso las feministas defienden, pero que ha usado también para escribir una novela, *Frankenstein desencadenado*, poco menos que insultante desde un punto de vista feminista

Mary se justifica como ya se ha dicho en base a la creencia Romántica en el amor libre pero lo cierto es que, mientras Byron y Shelley sí lo practicaban, la Mary real fue siempre muy reacia a relacionarse con otros hombres. La impresión que da la película es que Mary cae rendida a los pies de Buchanan por su caballerosidad hacia la condenada Justine y no es hasta que él la lleva a dar un paseo en su espectacular coche que ella se convence de que viene del futuro. Mary es lo bastante perceptiva como para percatarse de que Buchanan quiere detener a Frankenstein para así poner fin a su propia alcaída carrera hacia el apocalipsis final pero no hay en la película reflexión alguna sobre las posibilidades que en la novela abre la interacción entre mito, historia y ficción literaria.

Buchanan, adscrito al Instituto Hawkins de Nuevo Los Angeles, proviene del año 2031 y se presenta a Victor como científico esperando cimentar su amistad con él sobre la base de su amor compartido a la ciencia, objetivo que no consigue alcanzar. El Frankenstein de Corman (interpretado por un Raúl Julia en la cuarentena) tiene muy poco que ver con el Victor Shelleyano bastante más joven de Aldiss. La edad parece haberlo hecho aún más egomaniaco y obsesivo; puede carecer de la pasión de la juventud pero el Frankenstein de Julia tiene la determinación del científico plenamente establecido en su campo. Victor ha creado al monstruo para librar al hombre «de un Dios cruel y ficticio» y cree que está libre de pecado no porque sea ateo sino porque es un científico. La impresión que la película transmite especialmente en las escenas de la creación de la novia es que el Frankenstein de Corman está más cerca del habitual en el cine —el científico loco de Whale— que del personaje Romántico de Aldiss, por su parte no tan lejano del Victor de Mary Shelley o del de Branagh.

Donde más difieren Aldiss y Corman es en su visualización del monstruo y de los estragos que causa, ya que Corman insiste en mostrar lo más detalladamente posible todos los actos violentos de la criatura. Ninguno de los monstruos de Frankenstein del cine reproduce la imagen de la que Mary lo dotó en la novela original en la que ella se centró sobre todo en la incongruencia que los rasgos de la criatura, que son bellos por separado, producen al intentar encajar en un rostro mal armonizado. En el caso particular de *Frankenstein desencadenado*, película, Nick Dudman diseñó un maquillaje que hace referencia a las palabras con las que Aldiss describe el rostro del monstruo: una escultura de



En los amorosos brazos de Mary Shelley

Como también sugiere *Blade Runner*, no nos aterroriza la diferencia sino la superioridad del monstruo que tanto se parece a nosotros

hueso. Dudman le dio al monstruo pómulos muy marcados y mejillas cartilaginosas además de unas piezas curvas de metal que fijan la piel de la frente y los lados de la cara. Esas piezas le dan al monstruo el aspecto de una escultura futurista y aparecen también en el rostro bastante más bello de su compañera. En consonancia con el realismo de las películas de terror modernas en lo que se refiere a la representación de la violencia contra el cuerpo humano, Dudman y Corman no se limitan en absoluto al mostrar, por ejemplo, cómo el monstruo abre a Elizabeth en canal, escena que recuerda sospechosamente a la de la versión de Branagh en que la criatura le arranca el corazón a Elizabeth. Al menos Corman se molesta en explicar que el monstruo, hecho de pedazos de carne muerta, no comprende el dolor que causa, ni entiende el papel de Dios en la creación pensando que Victor ha creado a todas las personas con las que se cruza.

La película de Corman subraya la idea de que, sin la intervención de Buchanan y en particular la de su coche, ni Mary Shelley habría terminado su novela ni la novia habría cobrado vida. Mientras que ella recibe una copia de su propia novela, como ya se ha mencionado, la novia vive gracias al motor nuclear del deportivo de Buchanan. Este coche, pariente bastante lejano del Felder de la novela de Aldiss, está bastante más cercano en su función, casi como

personaje secundario, al De Lorean de la trilogía *Regreso al futuro* salvo en su estética muy superior. El coche, una preciosa escultura móvil diseñada por el afamado carrocerero italiano Giorgetto Giugiaro, compite de hecho por la atención del espectador con los monstruos y acaba ganando la partida, demostrando de paso que el problema de Victor es que no tiene sentido de la estética. Los ingenieros del futuro y Giugiaro mismo comprenden perfectamente que una buena imagen es la mejor baza con la que la ciencia y la tecnología cuentan para hacerse imprescindibles en nuestras vidas. Mary Shelley claramente fuerza la moraleja de su fábula tecnofóbica al hacer que Victor sea un pésimo artista incapaz de crear un ser bello; si el monstruo no fuera tal sino un hombre bello, Victor Frankenstein no sería condenado sino tal vez aplaudido.

Como observa Marie-Helène Huet en su versión del mito del artista romántico como «progenitor temeroso de su propia creación», Mary Shelley interpreta «el arte como teratología», es decir, como un proceso generador de monstruos¹⁸. Para Mary el arte es un territorio masculino que pugna con el territorio femenino de lo natural por el control sobre la capacidad de crear. El artista masculino desacredita lo natural aduciendo que no hay ningún mérito particular en la capacidad femenina de producir bebés y predica la idea de que el arte es superior. Sin embargo, siente envidia, que canaliza en la creación del monstruo. Por su parte, la mujer teme como usurpación y denuncia como aberración el intento masculino de crear vida sin intervención femenina, algo que sólo puede producir monstruos. Al responsabilizar al padre del nacimiento de hijos monstruosos, Mary asume una posición muy novedosa ya que tradicionalmente la ciencia consideraba que la función de la mujer en la reproducción se limitaba a copiar de la semilla paterna, de manera que el nacimiento de niñas se consideraba un error en este proceso de regeneración masculina. Los hijos monstruosos o terata se atribuían a la imaginación desbocada de las mujeres y a su susceptibilidad ante impresiones fuertes como las que podría causar un accidente o la visión de algo impactante. Mary le da la vuelta a esto al sugerir en su novela que es el hombre el que no puede controlar su imaginación, como demuestra el caso de Victor y su terrible hijo. Por otra parte la fealdad del monstruo le sirve a Mary para expresar el temor femenino a engendrar monstruos y también el no menos femenino temor a que los hijos de la ciencia masculina pudieran ser superiores a los de la naturaleza femenina.



En los amorosos brazos de Mary Shelley

Tal vez por ello quien se lleva la peor parte en la película de Corman es la mujer destinada a tener hijos con Victor: Elizabeth. Tanto en *Frankenstein desencadenado* como en *Frankenstein, de Mary Shelley*, Elizabeth muere de manera similar y se convierte además en la materia prima para la construcción de la hembra, cosa que no ocurre en la novela original de Mary Shelley donde ella muere a consecuencia de la negativa de Victor de crear una compañera para su «hijo». En ambas películas la nueva novia se convierte en el centro de una disputa sexual entre Victor y su hijo ya que Frankenstein ve en ella a Elizabeth renacida y el monstruo a su recién nacida compañera. Helena Bonham-Carter en la versión de Branagh y Catherine Rabbett en la de Corman se alejan completamente de la ogresa de Aldiss no sólo por su físico frágil sino también por su interpretación de la novia como una mujer aterrorizada por su nueva naturaleza. Ambas coinciden en no ver otra salida a la pelea entre padre e hijo por su cuerpo –el alma no parece importar– que su suicidio. La criatura de Rabbett se interpone en el camino de la bala que Victor le dispara al monstruo pero la de Bonham-Carter escoge como final abrasarse viva, sometándose a esa muerte horripilante para no tener que vivir como sombra de lo que era. Estas muertes violentas son mucho más espectaculares que el final que Mary le da a Elizabeth, al que no asistimos directamente y que, presumiblemente, es una muerte por estrangulación. De hecho el modo brutal en que Victor trata el cuerpo de su amada en ambas películas sugiere que el monstruo expresa los deseos secretos de su creador de matar a Elizabeth, especialmente en la versión de Branagh, en la que ella le recrimina una y otra vez su egoísmo y su devoción exagerada al trabajo a costa de su relación. El uso del cuerpo de Justine en esa versión como complemento a la cabeza de Elizabeth para crear a la novia introduce además un elemento un tanto inquietante que se hace explícito en la película de Terence Fisher: *La maldición de Frankenstein* (1957). En esta versión Victor mata a Justine, su sirvienta y amante, cuando ella queda embarazada y cuando Elizabeth se ofrece a ayudarlo en su trabajo ignorando su crimen. En ese momento él la mira de un modo que claramente sugiere que Elizabeth será sin duda parte de sus experimentos, pero no como ella imagina.

En la versión de Corman, Buchanan asume finalmente el papel de Frankenstein cuando el monstruo lo mata enrabiado por el suicidio de su compañera. Este parricidio ocurre ya en otro entorno temporal

puesto que Buchanan, temiendo las consecuencias del nacimiento de la novia, lo hace coincidir con un salto en el tiempo. De repente, creador, criaturas y testigo se encuentran en un paisaje invernal en el que el laboratorio de Victor está reducido a ruinas. En ese escenario –y no en la ciudad apocalíptica de Aldiss–, Buchanan y el monstruo se enfrentan y éste le lanza a su agresor una verdad que Buchanan no quiere admitir: «Este mundo que has creado es mejor que el de Victor. Es estéril lo mismo que yo. Solitario lo mismo que yo». Furioso por estas palabras, Buchanan completa su asimilación del papel de Frankenstein y mata al monstruo sin considerar si tiene derecho a hacerlo:

Cr.: ¿Qué soy yo que debes destruirme?

Bu.: Una abominación a los ojos de Dios.

Cr.: ¿Qué eres tú?

Bu.: Yo soy Frankenstein.

Su victoria, no obstante, es pírrica. Como dice el monstruo, la muerte lo libera y lo emancipa para siempre. El testimonio de Buchanan prolongará su inmortalidad del mismo modo que la novela de Mary y todas las narraciones que ha inspirado, como la novela de Aldiss, lo han hecho ya a lo largo de casi doscientos años. Es Frankenstein y no su monstruo el que sigue encadenado a la muerte. ●

Notas

1. Brian Aldiss, *Billion Year Spree* (Londres, Corgi, 1973 (1975)), p. 3. Las traducciones de todas las citas originalmente en inglés son mías. Este mismo artículo fue publicado originalmente en inglés en *Foundation* (vol. 32:89, otoño de 2003). La edición más reciente de la novela *Frankenstein desencadenado* en castellano fue publicada por Minotauro en 1990 en traducción de Matilde Horne.

2. En *Frankenstein desencadenado* un salto en el tiempo lleva al consejero presidencial retirado Joseph Bodenland del New Houston americano de 2020 a la Suiza de 1816. El salto, uno entre muchos de los que afectan la vida en la Tierra, es causado por la ruptura de la barrera espacio-temporal, efecto secundario del uso de armas nucleares en una devastadora guerra entre los tres grupos raciales que se enfrentan por la supremacía mundial: Occidente, Sudamérica y el Tercer Mundo. Curiosamente, la vieja Suiza de Bodenland es residencia tanto de Mary Shelley como de Victor Frankenstein, si



En los amorosos brazos de Mary Shelley

bien ellos no se conocen personalmente. Tras vérselas con la brutal criatura y su arisco creador, Bodenland busca la ayuda de Mary, ocupada entonces en escribir *Frankenstein*, para que Victor no cree a la compañera del monstruo. Al darse cuenta de que poco puede hacer Mary, Bodenland se enfrenta directamente con Frankenstein para intentar destruir sus creaciones.

4. Brian Aldiss, *Frankenstein Unbound* (Sevenoaks, Hodder and Stoughton - New English Library, 1973 (1995)).

5. Anne K. Mellor, *Mary Shelley: Her Life, her Fiction, Her Monsters* (Nueva York y Londres, Routledge, 1988), p. 241. Mellor cita como alternativa un artículo de Judith A. Spector, "Science Fiction and the Sex War: A Womb of One's Own" (1981).

6. Es tentador pensar que la frustración que siente Bodenland ante tal vacío podría haber inspirado la creación de William Ashbless, el poeta Romántico americano de la excelente novela de Tim Powers, *Las puertas de Anubis* (1983), en la que los poetas Románticos Lord Byron y Samuel Coleridge también tienen un papel relevante. La incitante novela de vampiros del propio Powers, *La fuerza de su mirada* (1989), también cuenta con apariciones estelares por parte de Shelley y Mary Shelley, Byron y el Romántico más joven: John Keats.

7. Alexandra Aldridge, *The Scientific World View in Dystopia* (Ann Arbor, Michigan: UMI Research Press, 1978 (1984)), p. ix.

8. Hayden White, *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth Century Europe* (Baltimore y Londres: Johns Hopkins University Press, 1973), p. 342.

9. Norman K. Denzin, *Images of Postmodern Society: Social Theory and Contemporary Cinema* (Londres, Newbury Park, New Delhi: Sage. 1991), p. vii; énfasis original.

10. Fredric Jameson. *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism* (Durham: Duke University Press, 1991.), p. 384.

11. Jameson, op. cit., p. 284.

12. Chris Baldick, *In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity, and Nineteenth-Century Writing* (Oxford: Oxford Clarendon Press, 1987), p. 1.

13. Michael Crichton, "Introduction", *Jurassic Park* (Nueva York: Ballantine Books, 1991. ix-xii), p. ix.

14. Ver Bram Dijkstra, *Ídolos de la Perversidad* (Barcelona: Círculo de Lectores, 1994) y Mario Praz, *The Romantic Agony* (1933) (Londres: Oxford University Press, 1978).

15. Joseph W. Slade, "Romanticizing Cybernetics in Ridley Scott's *Blade Runner*", *Literature/Film Quarterly*, 18:1 (1990), pp. 11-18, at p. 17.

16. Marie-Hélène Huet, *Monstrous Imagination* (Cambridge, Mass. y Londres: Harvard University Press, 1993), p. 130.

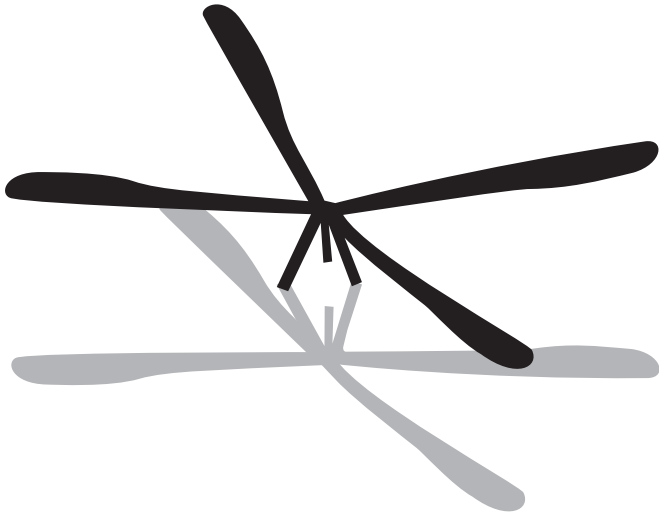
17. In F.X. Feeney, "Talking with the Master of Scare-Monies", *American Movie Classics - Monster-Fest!: Master of Scare-Monies!*, <http://amctv.com/monsterfest/corman/interview1.html>

18. En Ron Silverman, (moderador), "Harold Lloyd Master Seminar: Roger Corman", *American Film Institute on Line*, <http://www.afionline.org/haroldlloyd/corman/script.5.html> (consulta el 18 de enero de 1995).

19. Huet, op. cit., p. 8.

Doble Hélice: *Watchmen*

por David Jasso y Antonio Rómar



Crítica de David Jasso
Escritor

WATCHMEN in concert

The Jonas Brothers en concierto, en las mejores salas 3D.

(No, no te has equivocado de crítica ni se trata de un error de maquetación, sigue leyendo). Estoy seguro de que hay decenas de jovencitas esperando el estreno de esta película en los cines de nuestro país. Vibrarán con las canciones de sus ídolos y se estremecerán cuando reconozcan a sus intérpretes preferidos en la pantalla. Incluso alucinarán cuando las más recientes tecnologías 3D muevan la cámara por el escenario y pasen junto a los marchosos jovencitos, produciendo la sensación de casi poder tocarlos. Supongo que no habrá desmayos, pero la emoción se podrá sentir a flor de piel.

Otra cosa es que los efectos 3D de la película resulten efectivos y justificados, que la realización del concierto sea la adecuada, y que la elección de los planos seleccionados por el director sea la idónea para transmitir el ambiente y la emoción de una actuación en directo. Y, claro, también podríamos hablar de la música compuesta por los imberbes jovencitos y sus productores.

Probablemente la crítica ignorará esta película. Sin embargo, más de una adolescente llorará viéndola y la guardará en su memoria durante años. *Jonas Brothers, the 3D Concert Experience* no es una película fácil de juzgar, porque además estoy segu-



Watchmen

2009

Director: Zack Snyder

Guionistas: Alex Tse y David Hayter (Autores del cómic: Alan Moore y Dave Gibbons)

Productores: Lloyd Levin, Lawrence Gordon y Deborah Snyder

Director de fotografía: Larry Fong

Música: Tyler Bates



Doble Hélice: Watchmen

ro de que los medios técnicos serán apabullantes y la realización rozará la perfección. Pero, ¿valdrá la pena? ¿Pasará a la historia del cine, a la historia de la música? Complicadas preguntas.

Pues con la película *Watchmen* pasa lo mismo: no estamos comentando un film cualquiera, sino todo un fenómeno fácilmente equiparable, *mutatis mutandis*, a los *Jonas Brothers*.

El escalofrío que el aficionado al cómic siente al ver el plano de la chapa de Smiley con la gota de sangre al principio de la película no lo experimenta el espectador «virgen»; para él sólo se trata de una imagen más o menos atractiva, mejor o peor integrada en la trama. Pero para el lector del cómic es todo un símbolo cargado de significado. Si yo veo una imagen de los hermanitos Jonas me quedo frío, ni siquiera los reconozco; sin embargo, sus seguidoras gritan emocionadas cuando aparecen en pantalla.

Por lo tanto, para analizar *Watchmen*, la película (como para el film de los hermanitos Jonas) tenemos que tener en cuenta tres aspectos:

- La música original de los *Jonas Brothers* (en realidad, la base de la película, el material original del que se parte).

- Los efectos visuales en 3D y la puesta en imágenes del concierto (el aspecto formal y técnico).

- El fenómeno Jonas (lo que trasciende más allá del film, algo que no se puede ni se debe obviar).

El análisis e interrelación de estos tres puntos nos permitirá valorar la película en su justa medida. Apliquemos esta metodología a *Watchmen*, eso nos distanciará lo suficiente para poder juzgarla con ecuanimidad.

Los discos de los *Jonas Brothers*

El material original del que se parte en *Watchmen* es excelente, ahora no voy a descubrir a nadie las incuestionables excelencias de la maxiserie de Moore y Gibbons, ni voy a hablar de sus influencias en el mundo del cómic. Así que, siguiendo con nuestra metáfora, ya sabemos que los Jonas hacen buenos temas, hay calidad de sobra en este caso. Pero, ¿cómo suena la música en la película?

Uno siente que la melodía original está ahí, pero, ojo, hemos ido a ver un concierto, queremos que la versión que nos ofrezcan sea la adecuada para un directo, no que se limiten a ofrecernos el *single* de turno con una leve remezcla. No vamos a escuchar el disco, ni a ver un *video-clip*, vamos a ver un concierto, a vivirlo.

Sí, no cabe duda, en *Watchmen* nos encontramos con la canción original, tiene la misma letra y la misma música. Pero estamos viendo el cómic en *playback*, no es un buen concierto.

El cómic y el cine son medios diferentes y se sirven de soportes distintos. La música tiene que sonar de otra forma. Tenemos que ser capaces de reconocer la melodía y de tararearla. Pero no podemos olvidar que estamos en un concierto y que la magia del cine tiene que ser aprovechada. En *Watchmen* se han limitado a poner el disco original (y a reproducirlo en un equipo de altísima calidad), no a interpretarlo en vivo.

Muchos aficionados al cómic alaban la película y la califican de magnífica. Supongo que porque han visto plasmadas casi al pie de la letra las ilustraciones de Dave Gibbons, pero eso no quiere decir que la película sea buena; sólo que ha sido respetuosa con su origen (quizá demasiado). Que las canciones siguen estando allí, vamos. Pero el problema es que el director se ha limitado a convertir el cómic en un *story board* y a filmarlo.

No estamos comentando un film cualquiera, sino todo un fenómeno fácilmente equiparable, *mutatis mutandis*, a *Jonas Brothers*, the 3D Concert Experience (D.J.)



Doble Hélice: Watchmen

Que estén plasmadas casi al pie de la letra las ilustraciones no quiere decir que la película sea buena; sólo que ha sido respetuosa con su origen (quizá demasiado) (D.J.)

Éste es el inconveniente: *Watchmen* no es una película; es un cómic filmado. Este sistema le funcionó a la perfección al mismo director con *300*, pero esa historia carecía de la complejidad de *Watchmen* y era mucho más plana (básicamente, una batalla tras otra). En esta ocasión, el material de partida es mucho más extenso, elaborado y profundo; no basta con crear una estética novedosa y recrear unos cuantos planos impactantes. Los guionistas deberían haber contado la historia valiéndose de recursos propiamente cinematográficos. No digo que sea fácil hacerlo y mantener el espíritu sin defraudar a los seguidores del original, pero debería haber sido así. Por poner un ejemplo cercano, *V de Vendetta* es una mejor adaptación; mantiene el espíritu del cómic pero ofrece las aportaciones propias del lenguaje audiovisual. El guión cinematográfico tiene que poseer necesariamente determinados hitos, los adecuados puntos de inflexión para que la historia funcione; eso lo sabe cualquier estudiante de Audiovisuales. Pero en *Watchmen* se han mantenido los hitos del cómic, su *tempo*, su esquema, en lugar de crear unos nuevos para la película. Y es lo que no funciona.

El guión de *Watchmen* es un pésimo guión cinematográfico, a pesar de que fuera un estupendo guión de cómic. Durante la película no pude dejar de pensar que quizá hubiera sido más conveniente otra reordenación temporal, o que la historia se contara de forma menos fragmentada. La acción se ve interrumpida por continuos *flashbacks* que narran el origen de los personajes y uno siente que se han introducido un poco aleatoriamente; el orden de muchas escenas podría ser alterado sin que la película se resintiera. Eso dice muy poco a favor de la progresión dramática, prácticamente inexistente en el film.

Alan Moore aprovechó muy bien los distintos capítulos de la maxiserie y dotó a cada uno de su propia unidad, incluso dedicó alguno de ellos a determinados personajes (algo que también se hace en la serie *Perdidos*, por poner otro ejemplo evidente), pero al traspasar de forma literal este esquema a la pantalla se desvirtúa el efecto. Es como si hicieran una película cinematográfica de *Perdidos* y cada ratito se fijaran en un personaje. ¿A que suena raro? Este formato hubiera funcionado perfectamente si estuviéramos hablando de una serie de televisión, más propensa a la estructura fragmentaria y autoconclusiva, pero no en una película de dos horas y media. Así que nos encontramos con excelentes pasajes (como el de la fuga de la prisión) que carecen de dramatismo y de integración en la historia global. Si suprimiéramos toda esta parte y Roschard nunca hubiera sido detenido, la película no se vería afectada en absoluto; vale, nos habríamos perdido un buen fragmento, pero en realidad el concepto de la película no se resentiría. Y lo mismo pasa con otras escenas, perfectamente integradas en el cómic, pero que chirrían en la cinta: la rueda de prensa de Manhattan, su origen, el asesinato de la oriental embarazada... La película asume la cualidad parcelaria del cómic y fracasa en su integración.

Resumiendo: La canción original no está bien interpretada. Los *Jonas* ofrecen un pésimo concierto.

Los efectos visuales 3D y la puesta en imágenes

Estamos viendo a nuestros ídolos, nos encantan los *Jonas Brothers*, pero independientemente de su capacidad musical y de lo que la música despierte en nosotros, el concierto puede estar bien o mal realizado. Analicémoslo desde el punto de vista técnico.

En *Watchmen* hay pocas pegas que poner a este respecto. El director cumple y nos ofrece unas imágenes atractivas, con ritmo, y bien narradas. Su

Doble Hélice: Watchmen

Nos encontramos con excelentes pasajes (como el de la fuga de la prisión) que carecen de dramatismo y de integración en la historia global (D.J.)

El guión de *Watchmen* es un pésimo guión cinematográfico, a pesar de que fuera un estupendo guión de cómic (D.J.)

lenguaje cinematográfico es irreprochable. Desde unos títulos de crédito con un original recorte en 3D (diferente al 3D de los *Jonas Brothers*), hasta los encuadres y movimientos de cámara. Todo muy elaborado y cuidado. Por cierto, considero que los créditos iniciales son el aporte más original del film; una delicia y un ejemplo de cómo introducir una historia.

Las peleas están bien narradas y no utiliza la descolocante cámara al hombro, en boga en tantas películas de acción en las que no nos enteramos de lo que está pasando ni de quién pega a quién. Nos situamos correctamente en los escenarios y los personajes se mueven bien en ellos. Todo muy adecuado. Destacan también algunos movimientos de cámara muy medidos y espectaculares, como cuando seguimos a El comediante en su vuelo a través de la ventana y su posterior caída al vacío.

Aquí, en el apartado técnico y en la puesta en imágenes, no queda más remedio que otorgar al director una nota muy elevada.

Los efectos especiales están bien integrados y son precisos. No predominan y cumplen su papel. El personaje del Dr. Manhattan posee un tono de irrealidad que es muy acertado, a veces se duda de si se trata de imagen real o generada por ordenador (aunque hay a quien le chirría y le recuerda a los pitufos). La construcción que realiza en Marte es preciosa y –aunque no aporte nada a la historia y no quede claro qué es ni por qué la construye– está muy bien integrada en la imagen.

El diseño de producción también es esmerado, se nota que Gibbons ha participado. La película transmite el mismo espíritu que el cómic. Los escenarios, ambientación, *atrezzo*, vestuario, etalonaje, *casting*... son apartados con un gran nivel.

Pero, he aquí algunos matices: Quizá se utiliza demasiado un efecto ya bastante manido, como son las aceleraciones y ralentizaciones repentinas de la imagen. No se trata de un efecto original; ya se ha visto en decenas de películas y series de televisión. Y en *Watchmen* no hay pelea en la que no se utilice; quizá se abuse un tanto del truco. De todas formas se ha convertido en un recurso estándar de las escenas de acción y se asume como tal, no hay problema, pero lo que sí es reprochable es que el director lo utilice en escenas tales como la cena en el restaurante para mover la cámara alrededor de la mesa, con la intención de aportar un dinamismo forzado que no viene a cuento.

Se utiliza un paleta de colores muy vivos con un gran contraste de negros, con lo que consigue una



Doble Hélice: Watchmen

estética muy cercana al coloreado del cómic. Hay muchos colores planos y la imagen posee gran nitidez, algo que ya queda patente en la colorida cartelera (sin llegar a ser una estética pop, pero con gran influencia de esta tendencia). No es una película innovadora estéticamente hablando, como sí lo fueron *Matrix* o *300*. Casi podría decirse que visualmente es muy bonita, pero demasiado clásica (para los baremos actuales).

Mención especial merece la horripilante música del *trailer*, un tema que afortunadamente no tiene peso en la película, pero que *a priori* te echa para atrás, ya que no aporta la grandiosidad y la tensión necesaria para unas imágenes tan impactantes. La banda sonora del film es bastante correcta y funcional. Destaca el uso de canciones de la época (o algo anteriores) que sacan bastante de la acción. Es una elección difícil porque, si bien es cierto que aportan contenido y cierto tono social, también producen el efecto de distanciarte de la historia. Lo lamento, pero escuchar a Leonard Cohen cantando “Hallelujah” en la escena de amor es demasiado obvio y resulta casi paródico, y rompe el tono trascendental de toda la película. Poner “Los tiempos están cambiando” en escenas de revueltas sociales tampoco es un dechado de originalidad, pero, eso sí, vuelvo a repetirlo, consigue que los créditos iniciales funcionen por sí solos.

Técnicamente es irreprochable. El director cumple perfectamente a la hora de utilizar los medios técnicos. Transmite intensidad y es visualmente brillante. Tiene ritmo, plasticidad y emoción.

El fenómeno *Jonas Bros*.

Digámoslo ya, la película no funciona bien, no es que sea un fiasco (que no lo es), pero se queda a medias. Nos cuenta una historia incompleta, atisbamos ráfagas e ideas, pero no es un producto redondo que funcione por sí mismo. Para juzgarla adecuadamente, no podemos desvincularla del cómic, está estrechamente vinculada a las viñetas.

El cómic es todo un clásico moderno que posee miles de seguidores incondicionales (entre los que me sumo). Ya comentábamos antes que el principal problema de la adaptación era precisamente su literalidad. Algo que satisface a los aficionados más radicales, pero que desconcierta a los cinéfilos. Por eso hay dos tipos de crítica de esta película (vuelvo a la metáfora), la de los seguidores de los *Jonas Brothers* y la de aquellos indiferentes ante su música.

Cuando un espectador no iniciado acude a ver la película, se encuentra con una historia complicada, contada de forma fragmentada y con una profundidad inhabitual en una trama superheroica. La película sólo se salva por la cantidad de ideas que contiene y por la complejidad y carisma de los personajes originales. Sin embargo, la historia está narrada de forma desaprovechada y son muchos los aciertos del cómic que se dispersan en la pantalla.

Si el espectador está predispuesto y tiene la mente abierta puede conectar con el fascinante concepto del tiempo que deja entrever el Dr. Manhattan y con las premisas extremas y oscuras de la trama. Pero existen muchas posibilidades de que se quede fuera de la historia y solo vea unos tipos patéticos vestidos como el Batman de Schumacher. «Moñacos», los describió un amigo. Y lo cierto es que cuando aparece la foto de los Minutemen se experimenta un rechazo profundo. Son tipos disfrazados, no héroes. Hay que realizar un gran esfuerzo y ser muy permisivo para integrarlos en la historia. Ya es bien sabido por todos lo mal que le sientan las mallas a las películas de súper héroes. Si en el cómic se apreciaba el cariño por la *Golden Age* y estos homenajes tenían sentido, en la película pasan de refilón y sólo potencian una sensación inadecuada de irrealidad. Nadie en su juicio puede creerse que El hombre polilla se enfrentara al crimen ataviado con alas de cartón pluma. Es cierto que en los diálogos se dan ciertas justificaciones y se intenta dotarles de credibilidad, pero, para el espectador no predispuesto, no cuela.

Las actitudes de los protagonistas tampoco acrecientan la verosimilitud del film, hay violaciones sin castigo (excepto unos cuantos puñetazos), asesinatos sin consecuencias, y una leve trama detectivesca cogida por los pelos, hay personajes que aparecen y desaparecen sin venir a cuento. De nuevo, volvemos a los graves problemas de estructura y de guión. Por cierto, el director ha introducido algunos leves toques *gore* que resultan inadecuados, no sirven para aportar realismo, sino para provocar rechazo.

Sin embargo, el *casting* es excelente. La decisión de no utilizar a actores famosos es la correcta y todos están perfectos en su papel, con mención especial a Roschard. Cuando se quita la máscara, el personaje gana enteros y resulta mucho más creíble. Acierto total. Lo mismo podría decirse de los demás. No creo que Schwarzenegger hubiera aportado mucho como Dr. Manhattan.



Doble Hélice: Watchmen

Quizá el único «pero» en este sentido podría ser Ozymandias, perfectamente pertrechado de «Caballero del zodiaco», de forma que vuelve a sacarnos de la historia. ¿De veras el tipo más listo del mundo no se da cuenta de que está haciendo el ridículo? Una vez más la carga simbólica que tiene el lenguaje de cómic se pierde en su traslación a la pantalla.

Otra decisión valiente y correcta ha sido dejar desnudo al Dr. Maniatan. De verdad que me temía que estuviera siempre con taparrabos, pervirtiendo así a un personaje tan alejado de los convencionalismos y hábitos humanos. De todas formas, en la sala se escucharon algunas risitas nerviosas, seguro que no habían leído el cómic... Un nuevo acierto. La exagerada narizota de Nixon, no ha sido tan acertada.

La película carece casi por completo de sentido del humor, y los pequeños toques que existen son recibidos con avidez por el espectador, que necesita de vez en cuando un breve respiro.

Así, es una película densa y dura, el espectador casual puede verse desbordado por los hechos narrados y muy difícilmente entrará en el film.

El que sabe a qué va, pero no ha leído el cómic se encontrará con una historia profunda bastante mal contada, que deja entrever que el material de partida es muy interesante y que puede motivarle a descubrir el cómic.

Y, ¿el aficionado de la serie?

El acérrimo disfrutará tanto como las adolescentes con los *Jonas Brothers*. La traslación literal del cómic le encandilará y esperará con ansia la versión extendida del DVD para encontrar todos los guiños y detalles que se han caído del montaje final. Una auténtica fiesta.

Por cierto, en la película hay numerosos detallitos que pueden convertir el visionado en una especie de *¿Dónde está Wally?* si se intentan captar todas las referencias.

Los seguidores más duros se quejarán de que se ha eliminado la historia de los piratas y de que se ha cambiado ligeramente el final (a mejor, a pesar de ser muy inconsistente). Afortunadamente ha sido así en ambos casos, son las únicas mejoras que aporta el guión.

El aficionado moderado disculpará los evidentes fallos y disfrutará de una historia fantástica llena de posibilidades apenas esbozadas, saldrá de la sala con un sabor agridulce, sintiendo que sí, que eso era *Watchmen*, pero que en su cabeza sonaba mejor.

Los personajes están muy desdibujados (a pesar del excelente *casting*) y apenas se profundiza en su

psicología e inquietudes. Los mejor parados son los más violentos (Roschard y El comediante) por el mero hecho de que es más fácil presentarlos, pero los demás quedan relegados a simples comparsas planos y superficiales. Tampoco queda claro si algunos personajes poseen superpoderes o no, y uno no se explica cómo un par de tipos normales, por muy entrenados que estén, pueden enfrentarse a toda una prisión amotinada o por qué Roschard puede pegar esos saltos.

Hacer una mala película de *Watchmen* era muy difícil. El cómic es tan bueno que con limitarse a seguirlo al pie de la letra (como ha hecho Zack Snyder) ya se superaba a cualquier producto medio. Era un tiro seguro. Introducir cambios o mutilar los contenidos hubiera sido mucho más arriesgado (aunque quizá más conveniente).

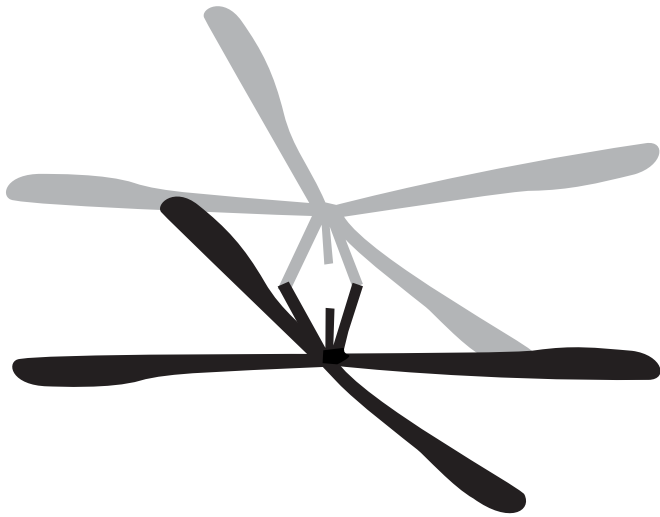
La película no aporta nada al cómic. Ni siquiera lo complementa. Es como esos DVD que se comercializan con cómics animados en *Flash*, pero a lo bestia.

Salimos del concierto

Como ejercicio cinematográfico puro, *Watchmen* es sólo una película correcta, nada más. Técnica-mente perfecta, cuidada y mimada, pero fría y poco profunda. Con una premisa llena de posibilidades, rebosante de imaginación y fuerza, pero completamente desaprovechada. Adolece de un tratamiento de guión inadecuado que peca de estar demasiado ceñido al cómic, lo que impide que la película despegue por sí misma. Un producto polémico y difícil de juzgar que no creo que trascienda, supongo que se convertirá en un film de culto para algunos aficionados, pero que difícilmente pasará a los anales del cine como una obra maestra, porque no lo es. Ni mucho menos. ●

Técnicamente es irreprochable. Transmite intensidad y es visualmente brillante (D.J.)

Doble Hélice: Watchmen



Si 300 se prestaba al virtuosismo de la luz y el color, *Watchmen* exigía medida y Snyder ha querido ser fiel, incluso plano a plano en ocasiones, a ese requerimiento (A.R.)

Crítica de **Antonio Rómar**

Poeta y doctorando en Teoría de la Literatura

¿Qué tebeo es ese?

La esperaba mala y no lo fue. Así esperaba terminar esta crítica de la versión fílmica de *Watchmen*, pero tras darle una o dos vueltas (tampoco hay que excederse) he pensado que esa frase prácticamente venía a revelar todo lo que tenía que decir sobre ella.

Sin embargo, mirándola bien, veo claramente distintas tres partes en ella, en esa frase a la que llevo dando vueltas unos minutos, mientras llega el metro de vuelta del cine a casa. La esperaba mala y no lo fue.

¿Por qué la esperaba?

La esperaba porque la conocí hará un año. Leí el cómic, la novela, por recomendación de un amigo (o casi por su acoso y amenaza) y me fascinó, como a todos. Por muchos motivos era (perdonen este resbalón) hermosa, muy hermosa. Una de esas novelas que entra en una fiesta, baja una escalera y crea un silencio que permite oír los canapés resbalar de los dedos de los caballeros.

Una belleza antigua, se diría que heroica. La de una Helena envejecida que conserva la mirada que puede enloquecer a Fausto. Hablaba de hombres que se creyeron dioses y descubrieron el abismo. De cómo el Comediante emprendía la senda oscura de la abolición de la moral y al final, sólo al final, torcía el gesto; de cómo Rorschach asistía impotente y en sombras al cumplimiento de la entropía.

Fascinó su forma de hablar, contándonos sus historias no como en el cine, ni como en los libros. Como ambas cosas, con sus propias imágenes y sus propios sonidos, con un lenguaje que parecía estar-se pariendo allí mismo delante de nuestros dedos.

Ella, *Watchmen*, había supuesto la emancipación final del cómic de su pubescencia. Antes lo normal era abandonar la lectura de tebeos al llegar a cierta edad; a menudo muchos incluso en la adolescencia los rechazaron por sentirlos ligados a la infancia. Leer es de adultos, Mortadelo para el nene. Pero ella se atrevía a seguirnos, a crecer.

Pero de lo que se debería hablar aquí es de cómo es ella ahora, no de cómo guardamos los objetos de la infancia en una caja de latón. Ya me disculparán. Tendemos a mezclar las cosas y juzgar con todo lo que arrastramos de viejos, así que soltemos lastre y hablemos de una vez de la película.

Doble Hélice: Watchmen

La esperaba no del todo fríamente, puede decirse. Mala. La esperaba mala.

Porque no era la primera. Qué a menudo un viaje del papel a la pantalla nos ha herido en un sitio donde no llegábamos a rascarnos. Sin alejarnos de Alan Moore recordamos las dos nefastas versiones de *V de Vendetta* y *From Hell*, la primera una pantomima panfletaria y la segunda, sencillamente, irreconocible. Con estos precedentes no era presumible una buena película, menos aún con «el visionario director de 300» a los mandos, aunque habrá quien opine que *300* era una buena película.

También porque el *trailer* potenciaba, para captar adolescentes y amantes de la violencia, las escenas menos interesantes de la película. Los lectores de la novela, al menos los que conozco, temían porque se convirtiera en una simple pelea de superhéroes y que toda la melancolía que desprende el cómic, todo el peso de los conflictos, el carácter de los personajes se diluyeran ante el poder hipnótico de las imágenes y el movimiento.

Y no lo fue.

Para empezar, porque comienza espléndidamente, solventando el primer problema narrativo al que se enfrentaba Snyder: contar la historia de los primeros vigilantes color sepia que antecede a la trama principal, los Minutemen, e introducir a los recién llegados al origen de la historia. Lo hace durante los créditos, con calma y elegancia, aprovechando los casi cinco minutos que le regala Bob Dylan («The times they are a-changin'») para sentar suavemente las bases de la ucronía ante el espectador reconstruyendo algunas de las escenas más propias del imaginario estadounidense (y, por ende, occidental). No engaña este comienzo: da el tono de la película y nos adelanta que la elección de la banda sonora es magistral, integrándose siempre en el discurso visual y ampliando su significación. Especialmente acertado el uso de Philip Glass para las secuencias de soledad marciana del Dr. Manhattan, quizá la parte más difícil de enfocar con la cámara (y, probablemente, el momento menos logrado de la película si es que hay que compararla, que no hay, con la novela).

En cualquier caso no hay ningún gran alarde técnico en la dirección de Snyder, aunque sí bastante oficio y un pulcro respeto por la visión que plasmó Dave Gibbons. Si *300* se prestaba al virtuosismo de la luz y el color, *Watchmen* exigía mesura y Snyder ha querido ser fiel, incluso plano a plano en ocasiones, a ese requerimiento. Sin abusar de la cámara lenta, salvo para guiñar a los muy aficionados un

par de fotogramas, ni de las interminables peleas rodadas en planos muy cortos que tanto han abundado. No faltan virguerías, como el ascenso de la cámara desde el comediante hasta su apartamento de la primera secuencia. Pero siempre están al servicio de la historia y no son simples fuegos de artificio, además de ser, como en este ejemplo, calcos exactos de la novela.

No creo que debamos entrar a valorar aspectos como si el Dr. Manhattan es o no demasiado irreal pues ¿cuán irreal sería un ser humano así en nuestro mundo? O si la evidente caricaturización de Nixon es excesiva, por cuanto hay argumentos a favor y en contra suficientes para no llegar a ninguna conclusión. Sin embargo, sí creo que tanto respeto a la obra original otorga a la película el aspecto de un rompecabezas precariamente ensamblado; fenómeno por entero subjetivo que por otra parte ocurre con muchas otras películas, no siempre adaptaciones, aunque sí a menudo. Si en algo puede molestar esto a alguien es sin duda a quienes no han leído la obra, pues lo que para unos es una red sistemática de alusiones y sobreentendidos, para ellos no son más que referentes sin significado adheridos a una trama que, además, en la película obtiene más relevancia que en la novela gráfica. Allí solamente era vehículo narrativo para el desarrollo moral de sus personajes, mientras que ahora es su causa.

Así que es probable que a los que no hayan leído la novela la película les parezca inasible y quizá debiéramos celebrarlo. No se trata de esnobismo, sino porque ése era el peaje que debía pagar la adaptación para ser aceptada entre los amantes de la obra original. ●

Tanto respeto a la obra original otorga a la película el aspecto de un rompecabezas precariamente ensamblado (A. R.)

