

De *Blade Runner* a *Blade Runner 2049*: Ficciones del diseño, el diseño como ficción

Eduardo A. Russo ⁽¹⁾

Resumen: El artículo examinará el tránsito entre *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), en sus relaciones con la intervención del diseño en la construcción de mundos ficcionales. A través de un análisis comparativo de ambos films, su contexto, sus aspectos narrativos y estilísticos, en el marco del universo genérico y las culturas materiales implicadas en ambos casos, se explorará el pasaje desde un paradigma de diseño audiovisual fundado en la tradición y tecnología fílmica, a otro que problematiza un imaginario digital desde el cine. Como puente entre ambas configuraciones se abordarán las contribuciones del diseño a la puesta en escena de dichos films, que a la vez de acudir a distintas especialidades de diseño para el despliegue de sus ficciones, incorporan dimensiones de diseño especulativo que se constituyen en parte sustancial de sus propuestas imaginarias.

Palabras clave: cine - diseño - ciencia ficción - arte - cultura visual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 61]

⁽¹⁾ Investigador, teórico y crítico de cine y artes audiovisuales. Dirige el Doctorado de Artes en la Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Es profesor de la Universidad de Palermo desde 1992.

“Sometimes, the Design is the Statement”
Ridley Scott

***Blade Runner*: futuro, decadencia, sobrevivencia**

Tras casi cuatro décadas de recorrido, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) se sostiene como un hito fundamental del cine de ciencia ficción. A la vez, constituye una muestra descolante de una concepción de la realización cinematográfica atravesada por la presencia integral del diseño en distintas dimensiones. En este texto nos ocuparemos principalmente

de algunas implicaciones de este segundo aspecto del film. No desatenderemos, por cierto, ciertos factores que redefinieron desde *Blade Runner* la imaginación de futuros posibles en el género cinematográfico de ciencia ficción y que han sido profusamente estudiados desde los años inmediatamente posteriores a su estreno, o las distintas discusiones que el film ha suscitado en cuanto a su visión de un futuro distópico, o sobre los contornos posibles de la humanidad en un horizonte posthumano. El despliegue de dichas discusiones ha acumulado un nutrido corpus de estudios, reactivado ante el estreno de su secuela, *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), cuando se agregó casi de inmediato una masa de nuevos materiales, con nuevas lecturas y relecturas. Nos centraremos aquí en un aspecto particular que ha sido resaltado, tanto en sentido positivo como negativo, respecto de ambos films, desde la crítica de estrenos, diversos abordajes analíticos y que ha sido plenamente advertido por su recepción popular. Lejos de concebirlo como un aspecto funcional o subsidiario al relato, el diseño ha sido percibido en el universo *Blade Runner* como una fuerza protagónica y fundamental para ejercer su poder de asombro o fascinación, su impacto y permanencia como film de culto. En una celeberrima diatriba en tiempos de su estreno, la influyente Pauline Kael escribió en el *New Yorker* que el énfasis en el diseño de producción y el estilo no disimulaba en el film una fundamental falta de empatía, aconsejando que si alguien “pasaba por allí con una máquina para detectar humanoides, Scott y su equipo deberían esconderse” (Kael, 1982). Otro crítico destacado, Roger Ebert, escribió: “*Blade Runner* es un logro abrumadoramente interesante en lo visual, pero un fracaso como historia” (Ebert, 1982). En líneas generales, el film fue recibido como una pieza de ciencia ficción con considerables pretensiones artísticas, pero predominó cierta decepción porque no era un film de acción, más aún, se erigió en todo lo opuesto a una continuación de *Star Wars* o de *Raiders of the Lost Ark*, a pesar de contar con Harrison Ford como protagonista.

El de *Blade Runner* fue un éxito lento: con una repercusión de taquilla que frustró las expectativas comerciales, la película fue creciendo a partir de su disponibilidad en el mercado electrónico. Luego de ser estrenada en 70mm y con sonido Dolby Stereo, el más elevado estándar del espectáculo en salas, el film se replegó en la pantalla electrónica. Desde allí fue construyendo su público. En los años ochenta, con la televisión por cable y sus canales temáticos y con el ascenso de los videocassetes, *Blade Runner* fue ganando espacio, logrando ya hacia el fin de la década un indiscutido status de film de culto. Resulta sugestiva su eficacia sobre toda una generación de espectadores que se sumergió en la pesada atmósfera de su futuro distópico a través de las notorias limitaciones perceptivas de los videos VHS y televisores de limitadas prestaciones. No fue un *boom* sino una conquista paulatina, más desplegada en pantallas electrónicas que en salas de cine. De todas maneras, el contacto pleno con el film en mejores condiciones sensoriales sería notablemente reforzado en las siguientes décadas: contó con una versión reeditada bajo las instrucciones de Scott, la *Director's Cut*, estrenada en salas en 1992, y otra, hasta hoy la definitiva, bautizada como *The Final Cut*, lanzada en 2007. Diversos cambios en algunas secuencias, en el final y en la eliminación de la *voz over* que guiaba el relato en su versión original por imposición de la compañía productora, pero rechazada por el cineasta, fueron agregando elementos a una discusión y a un culto con fieles seguidores, que se sostiene vigorosamente hasta el presente. Aquí evocaremos mayormente la primera versión, que más allá de las discusio-

nes sobre los conflictos entre director y la compañía productora, o las interpretaciones abiertas sobre los cambios en algunos planos y escenas, es la que instaló a *Blade Runner* en la cultura popular. Por cierto, cuatro décadas más tarde podemos ver a *Blade Runner: The Final Cut* (Ridley Scott, 2017) rediseñada por su director, en edición BluRay 4K o disponible en diversas plataformas de *streaming*. Incluso aparece convenientemente vinculada con su secuela, y otros numerosos materiales documentales o ficcionales que la rodean en nuestro superpoblado entorno audiovisual. Pero había algo extremadamente poderoso que ya operaba en aquellas copias de videocasete y expandía su eficacia desde los limitados televisores de tubo. No solamente se trataba de dar a ver y a oír, de percibir ciertas imágenes y sonidos, sino de ofrecer algunos indicios materiales, ciertos disparadores para modos de imaginar un futuro, o de pensar los confines de una humanidad en cuestión, y también en riesgo. A su manera, y esto lo tuvo muy en cuenta Ridley Scott junto a sus guionistas para llevar a la pantalla la novela de P. K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (Dick, 2017), *Blade Runner* también ingresaba, como lo permitía el costado más especulativo de la ciencia ficción, en el despliegue de algunas cuestiones fundamentales sobre lo humano y lo posthumano en un horizonte tecnológico no demasiado distante del presente. Sobre esas cuestiones se ha acumulado a lo largo de los años una masa de títulos que llegó a configurar una biblioteca en incesante aumento. No nos extenderemos en el tratamiento de las derivaciones filosóficas de *Blade Runner* y *Blade Runner 2049*. Ahondar en dichas consideraciones requeriría un texto distinto, ya que abre un apasionante abanico de análisis de los que, por ejemplo, ofrece una muestra cabal algunos volúmenes que compilan una serie de estudios sobre ciertos temas abordados en ambos films, en relación con cuestiones clave de la filosofía y la teoría social contemporáneas (Brooker, 2005; Shanahan, 2014; Shanahan & Smart, 2017).

Lo que pretendemos desarrollar en este texto es, como señalamos, ese aspecto repetidamente resaltado desde la recepción inicial del film y evocado de modo taxativo por su director en el acápite de nuestro artículo: “Sometimes, Design is the Statement” (Sammon, 2017, p. 5). Hay algunas veces en que aquello que se afirma, aquello que se sostiene, es precisamente el diseño. De ese modo, el diseño no es un factor subordinado, sino una posibilidad de generación de sentido, por derecho propio, desplegado el terreno de la ficción. En la teoría cinematográfica existe desde hace unos setenta años una palabra recuperada del pensamiento griego, que ha impregnado notablemente la jerga de los estudios cinematográficos. Se trata de la *diégesis*, ese concepto que para los griegos antiguos era una de las formas de la *lexis*, del discurso. Pero a diferencia de la *mímesis*, que encuentra su consistencia en su semejanza respecto de algo existente en el mundo real, la *diégesis* construye su poder en la creación de espacios o entidades alternativas a aquello que está por fuera de la ficción. La definición canónica de *diégesis*, formulada por Etienne Souriau, la afirma como: “todo lo que pertenece, dentro de la inteligibilidad de la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción” (Souriau, 1953, p. 7). Se trata de un concepto teórico, abarcativo y necesariamente englobante, al punto de no hacer fácil una disección minuciosa, ya que de su misma aspiración a una totalidad depende su eficacia imaginaria. Desde hace décadas escuchamos referir, por ejemplo, incluso en ámbitos técnicos propios del cine y no solo en el pensamiento teórico, a música o sonidos *diegéticos* o *extradiegéticos*. Pues bien, de lo que en *Blade Runner* se trata, fundamentalmente, es del poder

constructivo de ciertos elementos proyectados y producidos por ciertas dimensiones del diseño en la configuración de su tan temible como fascinante mundo futuro. El diseño es convocado por la ficción, y a la vez, la ficción reelabora las fronteras del diseño en el cine. En las últimas décadas, el concepto de *design fiction*, traducible como diseño-ficción (en consonancia con el conocido campo de la ciencia ficción) ha sido abundantemente desarrollado en un territorio híbrido donde el cine y las artes audiovisuales electrónicas y digitales se abocan a la creación de mundos imaginarios. Por lo general tiende a pensarse que dichos ámbitos se despliegan en hipotéticas regiones remotas del espacio interestelar, o en líneas temporales diversas y divergentes del aquí y ahora que habitamos. Mediante las extrapolaciones hacia otros espacios y otros tiempos radicalmente diversos del nuestro, ese *diseño-ficción* a menudo se presenta como consustancialmente ligado a la ciencia ficción, de modo tal que en las diversas presentaciones del concepto que se han producido en las últimas dos décadas, el territorio *scifi* parece como recortado a medida para el examen de sus invenciones. Pero es preciso destacar que sería restrictivo pensar en una coextensión del diseño-ficción y la ciencia ficción, ya que es perfectamente admisible considerar la presencia de diversas dimensiones del diseño-ficción en propuestas cinematográficas que construyan otros mundos posibles, por fuera de las coordenadas del género ciencia ficción. El diseño-ficción asoma en tanto se exploran entornos ficcionales radicalmente alternativos, que requieran la invención de espacios, objetos o criaturas que se integren en una consistencia imaginaria, aunque no se encuadren en las usuales convenciones del género de ciencia ficción. De ese modo, los territorios del *horror film* o del cine de fantasía también se han vinculado con esta tarea de invención de entidades diegéticas cuya lógica, función y materialidad apuntala sobre todo a la convicción de sus universos imaginarios (Franke, 2010; Dunne & Raby, 2013).

Una de las formas usuales de explicar la intervención del *design fiction* en el campo del cine consiste en aludir en que se trata de una tarea que apunta a diseñar prototipos diegéticos. El asunto consiste en crear objetos, espacios, dispositivos, criaturas, todos ellos diseñados como entidades reales para existir, funcionar o vivir dentro de coordenadas imaginarias. Aunque tampoco se trata solamente de cine. Es posible apreciar su acción en otros territorios que requieren una inmersión intensiva en mundos imaginarios, como la novela gráfica, la ficción televisiva o los videojuegos. Es un territorio con presencia decisiva en el campo audiovisual, pero que lo desborda, expandiéndose a la cultura visual y a otras prácticas que se diseminan en distintos soportes de la cultura material. A través de la discusión de algunos de esos elementos diegéticos diseñados para ambos films es posible indagar sus implicancias imaginarias y las relaciones extendidas entre el diseño especulativo en sus diversas formas, su articulación con mundos ficcionales y, por derivación, con el mundo real que nos toca habitar.

Para comprender la incidencia el diseño como afirmación en *Blade Runner* es preciso tomar en cuenta el carácter poderosamente colaborativo del proyecto. En un pormenorizado análisis del film, Scott Bukatman procedió a revisar paso por paso, en la preproducción, el rodaje y la postproducción de su accidentado proceso realizativo, esta tarea de conjunto, en la cual Ridley Scott acentuó el carácter de trabajo en equipo que había tenido lugar en su film anterior, *Alien* (Ridley Scott, 1979) (Bukatman, 2004).

Del mismo modo, fase por fase, procedería el análisis de *Future Noir. The Making of Blade Runner* (Sammon, 2017), donde la revisión de los procesos colectivos en cada una de esas etapas permite apreciar cómo distintas instancias creativas y de diseño incidieron en la forma final del film. Elaborado en una versión libre a partir de la novela escrita en 1968 por Philip K. Dick, el guión original escrito por Hampton Fancher, quien luego fue reemplazado por David Peoples. Numerosos cambios se sucederían, hasta llegar a un modo de realización donde los cambios permanentes, el aporte de lo accidental y las contribuciones ocasionales, desde los ángulos más inesperados, marcaron el conjunto. Del guión de Fancher permaneció, fundamentalmente, una suerte de genealogía *noir* en la construcción de los personajes. Según consta en *Dangerous Days*, el extenso documental sobre la realización de *Blade Runner*, el escritor declaró que había construido a su protagonista Deckard como para ser interpretado por Robert Mitchum (De Laurizika, 2007). Para el papel protagónico, Harrison Ford no fue la primera elección. Previamente se intentó contar con Dustin Hoffmann, Tommy Lee Jones o Christopher Walken. Cuesta imaginar a *Blade Runner* sin Harrison Ford, pese a que el proyecto buscaba otras estrellas. Sí, en cambio, Rutger Hauer fue un firme Roy Batty, el líder replicante, quien coincidió con Ridley Scott de modo instantáneo, no solamente por su *physique du rôle*, sino por el amor que ambos compartían por las historietas de Enki Bilal.

El futuro imaginario de *Blade Runner* iba a ser sometido a un esfuerzo de diseño colectivo, no solamente a cargo de especialistas de distintas áreas, sino con algunas inesperadas, improvisadas y memorables contribuciones a cargo de distintos colaboradores. El aspecto visual del film posee más referencias a *Heavy Metal*, la publicación líder del comic futurista de aquellos años, que a la narrativa de Dick. El mundo del comic ya había seducido largamente a Scott, y la novela gráfica, y una referencia clave para las imágenes de *Blade Runner* fue *The Long Tomorrow*, el aclamado relato de Ban O'Bannon dibujado por el francés Moebius. Los diseños de *storyboards* del ilustrador Menton Huebner fueron perfilando desde el papel distintos aspectos de la vida urbana y los interiores. Ridley Scott, admirador de los comics de Bilal y de Moebius, dejó expandir esos conceptos que desplegaban una ciudad gigantesca, una fusión de Los Angeles y San Francisco pero con un inequívoco aire neoyorquino, habitada por una población multicultural con un alto componente asiático. Y con una humanidad cansada, entre la cual deambulaban algunos replicantes, seres "más humanos que los humanos" según el slogan de la corporación que los había diseñado genéticamente para una vida de esclavitud. Scott era altamente permeable a los aportes ocasionales: resulta significativo advertir que alguno de los momentos más recordados del film, como el final del monólogo del replicante Batty con una paloma atrapada en sus manos, fue creación del actor Hauer. El maquillaje de la replicante Pris fue una idea de Darryl Hannah, inspirada en la figura tétrica del *Nosferatu* de Klaus Kinski. El *cityspeak*, la hermética neolengua que habla Edward James Olmos, es un híbrido entre distintas lenguas europeas con una base de húngaro, inventada por el actor (De Laurizika, 2007). No es menor mérito de Scott el haber facilitado este verdadero crisol de ideas que dieron forma a *Blade Runner* en una dimensión que va mucho más allá del presunto *look* y del aporte de especialistas, apuntando a la ebullición de la invención colaborativa.

En cuanto a las especialidades de diseño y de la factura visual del film, el equipo conformado por Lawrence Paull como diseñador de producción, David Snyder como director de

arte y Syd Mead en una función denominada *ad hoc* como “Futurista Visual”, sumado al ya mencionado Huebner, fue crucial para que aportaran los elementos que se enfrentarían ante las cámaras, cuya fotografía fue comandada por Jordan Cronenweth, quien a pesar de estar ya sufriendo serios avances del mal de Parkinson, aportó su conocida inclinación por el realismo fotográfico, en extraña combinación con los recursos ilusionistas del arte del film. Scott asumió, dentro de la división de tareas dentro del film, la supervisión permanente del departamento de Arte.

El *visual futurist* Syd Mead, un diseñador atípico, cuya carrera se había iniciado en la industria automovilística, y que inventaba sus prototipos planteando al diseño como una fantasía materializable, sería un destacado responsable de los objetos, máquinas y espacios en la película. Mead también se encargó de elaborar, junto a Richard Youricich, numerosos *matte paintings*, zonas pintadas puestas a convivir en pantalla con los espacios reales para algunos planos generales de Los Angeles. Algunas imágenes requirieron hasta diecisiete capas distintas para lograr esos entornos de un futuro tan absorbente como opresivo. Los trucos de iluminación y perspectiva, la incorporación de la computadora al control de movimiento de cámaras, todos hicieron de la composición de las imágenes de *Blade Runner* una experiencia límite. Este repertorio de lugares y existencias imaginarias se completó con el uso intensivo de dos locaciones reales, convenientemente transformadas: la *Union Station*, que oficiaría como el desvencijado edificio de la policía de Los Angeles, y el *Bradbury Building* donde transcurrirían algunas secuencias clave de su desarrollo y el conflicto final. De acuerdo al criterio de Scott: “el paisaje y los escenarios eran personajes” (De Laurizika, 2007). En una entrevista para *The American Cinematographer*, Scott fue más explícito, fundamentando su visión a partir del diseño: “He sido diseñador, estudié para pintor y después para director artístico, y de ahí pasé al diseño gráfico. El diseño gráfico da pie a todo tipo de cosas, ya que abarca la fotografía, el cine y el montaje” (Lightman y Patterson, 1982).

Junto a lo programado también participó el accidente: la producción de *Blade Runner* fue simultánea a una importante huelga de guionistas en Hollywood. Aún no estaba muy clara la historia, pero ese incidente dejó más tiempo y espacio al diseño en la preproducción. Douglas Trumbull, uno de los artistas visuales fundamentales del equipo, participe también de otros hitos de la ciencia ficción cinematográfica, apeló a un conocido episodio en la tradición hollywoodense para dar cuenta de la condición excepcional de *Blade Runner*, en tanto sincronización de esfuerzos colectivos e individuales, de circunstancias azarosas y planificaciones obsesivas. Simplemente afirmaba que *Blade Runner* fue la *Casablanca* de la ciencia ficción: el resultado de un sinfín de embrollos inciertos con final feliz, en forma de un clásico cinematográfico (De Laurizika, 2007).

El eclecticismo de *Blade Runner* quedaba reforzado a cada paso. El departamento de Decard fue resuelto a partir de la reinterpretación de diseños de Frank Lloyd Wright, disponiendo una cueva urbana, acogedora y claustrofóbica a la vez. Por contraste, las instalaciones de la corporación Tyrrell, con sus reminiscencias entre aztecas y egipcias y su sol crepuscular (proveniente del departamento de efectos visuales) instalaron a los interiores en un rango cercano al diseño de viñetas de comics. No entraremos en detalle de las peripecias de producción que fueron relatadas minuciosamente en *Future Noir* (Sammon, 2017). Sólo cabe agregar que los continuos coqueteos con el exceso fueron compensados

con los tres grandes elementos escogidos por Scott para solucionar los errores nada infrecuentes: “Mis tres armas son la noche, la humedad y el humo” (De Laurizika, 2007). Es posible considerar que en cuanto a trabajar en los confines de las posibilidades de los efectos analógicos, especialmente aquellos conocidos como *in camera*, que fundan su poder ilusionista en lo puesto ante el objetivo para su registro, *Blade Runner* fue la película de ciencia ficción definitiva.

La distopía presentada por *Blade Runner*, con su pesimismo cultural apenas atenuado por la seducción oscura del *film noir*, iba a contrapelo en un ambiente cultural más favorable a los encuentros cercanos del tercer tipo y a la esperanza de cierta armonía cósmica que se abría en los primeros años ochenta. Aunque el film de Scott no delineaba los contornos terminales o cuasiapocalípticos de la ciencia ficción cinematográfica de la década anterior, pero el estado de ánimo asociado al neoliberalismo ascendente de Ronald Reagan y Margaret Thatcher comenzaban a imponer el imaginario de un próspero ordenamiento global, guiado por las leyes de un mercado al que nada ni nadie se le iba a escapar. En cierto sentido *Blade Runner* abreva en el lado B de las fantasmagorías de ese imaginario, creando un mundo donde el poder de las marcas y corporaciones capitalistas pesa mucho más que el de los aparatos de autoridad estatal. Su pesimismo nocturno tiene no solamente el clima de la ciencia ficción distópica, sino que posee el mismo doble filo que el otro referente genérico fundamental del que se nutre: el del cine policial negro. En términos de géneros cinematográficos, la película también se configuró como una pieza clave en la hibridación genérica, aquí entre ciencia ficción y *film noir*, como tres años antes lo había sido *Alien* (Scott, 1979) entre la ciencia ficción y el *horror film*, que también esbozaba un relato inmerso en la trama de un capitalismo depredador, de alcance interplanetario.

En ese mismo año, pocas películas representaron un claro campo de conflictos dentro del imaginario de la ciencia ficción de entonces como ocurrió con *E.T.* (Spielberg, 1982) y *The Thing* (Carpenter, 1982). La primera fue el mayor suceso de taquilla de la temporada, y el impacto de su historia más el encanto de niño extraterrestre diseñado por Carlo Rambaldi hicieron que a escala global, millones de pequeños espectadores quisieran tener su amigo alienígena. En las antípodas de esa visión angelical del contacto extraterrestre se ubicó el que fue un verdadero film maldito en tiempos de su estreno, pero que luego llegó a constituirse en objeto de culto, *The Thing*, con su remake de una pieza clave de la década de oro de la ciencia ficción cinematográfica, un estudio cuya paranoia y desesperanza dejaban avistar la extinción de la humanidad por un organismo alienígena tan proteico como implacable, creado con el concurso de artistas provenientes del comic como Dan O'Bannon e innovadores radicales en los efectos especiales como Rob Bottin. Ese fue un año denso en films donde el diseño de efectos visuales, un ilusionismo cinematográfico que empujaba sus propias fronteras, se convertía en protagonista. Este breve recuento se hace necesario citar otro hito, que en su momento pasó desapercibido, pero que unos años más tarde fue considerado como el punto de partida de la fusión entre imagen cinematográfica y gráficos de computadora, producidos en el marco de los Estudios Disney: *Tron* (Steven Lisberger, 1982), donde también fue crucial la participación de Syd Mead. El listado podría proseguir más allá del género de ciencia ficción, pero esta cuenta acotada permite apreciar que *Blade Runner* no fue un caso solitario, aunque sí fue el film que marcó un verdadero límite en la ambición de lograr una ficción emanada desde la eficacia

imaginaria del diseño. De acuerdo a Guillermo del Toro (quien aprendió como nadie de esta visión integral para la elaboración de sus propias ficciones) esta integración hace que en *Blade Runner* “todo tenga diseño” (De Laurizika, 2007). Un tercio del total de los planos del film está intervenido con algún efecto visual, mucho más que otros hitos de años precedentes como *Star Wars* o *Close Encounters of the Third Kind*. Pero la mayoría de ellos pertenece a aquellos que pueden llamarse “invisibles”, al estar disimuladamente integrados a la diégesis: entre su detección como artificios y su absorción en un mundo imaginario de particular consistencia, optan por la segunda opción.

Los edificios y los ambientes interiores de *Blade Runner* fueron diseñados bajo las coordenadas generales de lo que ingeniería se conoce como *retrofitting*, proceso del que Scott se manifestó entusiasta y que mencionaba explícitamente en sus interacciones son los artistas y diseñadores implicados en un equipo que, a lo largo del proceso, llegó a emplear a 400 personas trabajando en dos continentes y a una escala inédita en la construcción de decorados, adaptando locaciones, creando maquetas y efectos visuales varios. El *retrofitting*, concebido como un reacondicionamiento de sistemas antiguos por medio de la incorporación de nuevos elementos funcionales, fue clave en la concepción del mundo tecnológico del film. Una película de 1982 que mostraba un mundo del 2019, pero con reminiscencias de los años cincuenta del siglo XX, una mezcla de innovación, desgaste y obsolescencia. El mundo presentado no sólo era radicalmente modificado por una técnica por venir, sino que se mostraba profundamente corroído, agotado por el mismo efecto de esas transformaciones. Algunas de sus creaciones técnicas ficcionales, como el célebre artefacto Voight-Kampff, una suerte de máquina de la verdad para detectar replicantes infiltrados entre los humanos, se convertiría desde la primera secuencia del film en todo un ícono del universo *Blade Runner*. También lo sería, a otra escala, el mundo de fachadas publicitarias con sus gigantescos reclamos de neón, que auguraban una sobrevida corporativa mucho más extensa que la de las naciones o los estados tradicionales. O el dirigible publicitario que sobrevuela la ciudad promocionando las bondades de una nueva vida en las colonias extraterrestres. El lento paso del dirigible visto a través de la claraboya del Edificio Bradbury, como las distintas situaciones de pillaje o comercio callejero que abundan en la película permiten presuponer que la historia de Deckard y su cacería no es sino un detalle más entre el enjambre narrativo que este mundo diegético promete. En un agudo texto escrito en la misma década de la película, Giuliana Bruno consideraba a *Blade Runner* como una acabada metáfora de la postmodernidad a partir de su ciudad imaginaria (Bruno, 1987). Mezcla no solamente de Los Angeles y San Francisco, sino con componentes de Nueva York, Tokyo y Hong Kong, esa ciudad futura es escenario de exceso, exhibicionismo y sobre todo, de una decadencia simultánea y complementaria a su desarrollo tecnológico. Su entramado urbano es una mixtura de *High Tech* y basura, sus procesos postindustriales optan por el reciclado permanente y el pastiche, los que en términos de esos años se consideraban como atributos clave de lo postmoderno. En su deriva arquitectónica hacia lo escenográfico, Bruno encontraba en esta distopía las claves para un devenir postmoderno de lo urbano, un postmodernismo, por cierto, no afín a un ánimo lúdico ni celebratorio, sino abierto a sus contornos más críticos, oscuros y violentos. De la imagen de una ciudad-máquina de la era industrial, allí nos trasladábamos a una ciudad cibernética, la superficie de un gigantesco *motherboard* cuyas funciones se en-

cuentran comprometidas por circuitos inestables. Vivian Sobchack, por su parte, observó sagazmente cómo la textura de las pirámides gemelas de la Corporación Tyrrell, además de sus evidentes referencias arquitectónicas, remedaban el trazado de un microchip de proporciones monumentales (Sobchack, 1997, p. 325).

En un plano más abarcativo, Will Brooker analizó la *invención urbana de Blade Runner* bajo el paradigma de la postmetrópolis. Frente al escenario de decadencia avistado por Bruno, el autor, situando el debate en el marco del pensamiento de arquitectos y urbanistas contemporáneos, proponía considerar el imaginario de la disolución del concepto mismo de ciudad tal como había sido impulsado durante la modernidad, hacia un estado de cosas que incluye el germen de su autodestrucción (Brooker, 2005). No hay salida alguna en un espacio que tiende a engullir tan integralmente a sus habitantes. No resulta extraño que entre las modificaciones que la compañía productora introdujera para su estreno en 1982 y que exasperaron a Scott, hubiera un extemporáneo toque de optimismo: se le había agregado una breve secuencia final, donde Deckard y Rachael abandonaban la ciudad a bordo de un *spinner*, atravesando praderas extrañamente florecientes. Dichas imágenes, de hecho, provenían de tomas de descarte de *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980), por cierto un paisaje inverosímil, absolutamente discontinuo del resto del film.

La construcción de un verosímil ficcional a partir de la plausibilidad del diseño generó desde *Blade Runner* un estándar con el que, para bien o para mal, se han cotejado numerosas propuestas que posteriormente intentaron imaginar el futuro en cine. El *retrofitting*, por ejemplo, forma parte de los recursos habituales en la ciencia ficción contemporánea. En algunas oportunidades llegó a convertirse en una sombra de la que era necesario apartarse, para no caer en su influjo, como ocurrió ante la adaptación a la pantalla de la novela de P. D. James, *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006), un relato sobre un mundo colapsado, en un futuro cercano, por la esterilidad de la especie humana. Señala su director:

La regla número uno del film es que todo sea reconocible. No queremos hacer *Blade Runner*. Realmente, hablamos de que debería ser una película anti *Blade Runner*, en el sentido de cómo estamos abordando a la realidad. Y eso fue bastante difícil para el departamento de arte, porque podría decirse: nos queremos invención, queremos referencias (...) y más importante aún, nos interesaban, tanto como fuera posible, referencias de una iconografía contemporánea que ya se encuentra incorporada a la conciencia humana (Dunne & Ravy, p. 90).

Del poder de los prototipos diegéticos de *Blade Runner* como detonadores ficcionales da acabada cuenta una curiosa historia respecto de la influencia del film, que posee implicancias mucho más allá de lo anecdótico, y que demuestra su interpelación a través del impacto del diseño. En 1982, aunque su profesión era guionista, Ed Neumeier se ganaba la vida como asistente en el departamento de Arte durante el rodaje de *Blade Runner*. Su misión consistía en esparcir prolijamente basura en el set que representaba las calles de Los Angeles. En esas instalaciones se encontraba frecuentemente con el *spinner* policial que se convertiría en un elemento destacado de su iconografía. De pronto, una pregunta le vino a la mente: ¿cómo sería el policía ideal para tripular semejante vehículo? Casi alucinatoria-

mente pudo verlo al instante, parado al lado de la máquina. Un agente policial robotizado. Y junto a esa figura, en el mismo acto también se le reveló su nombre: Robocop. La idea central de una película había nacido a partir de ese vehículo imaginario que no solamente transportaba a los policías de este film, sino que hacía posible imaginar otras alternativas, como la de narrar la historia de un policía cyborg en una Detroit corrompida de un futuro cercano. Por cierto, Ed Neumeier fue el guionista de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) (Sky, 2020).

Giuliana Bruno, en el artículo citado, ya había reparado en el lugar clave que las fotografías poseen en *Blade Runner* como soportes materiales de la memoria, llegando a plantear que la ficción despliega una verdadera fenomenología fotográfica (Bruno, 1987, p. 93). En este sentido avanza, pero complejizando la reflexión sobre las imágenes en juego, Raymond Bellour en “La doble hélice”, un ensayo fundamental sobre las distintas formas de las imágenes técnicas, desde la fotografía, pasando por el cine y el video analógico hasta su devenir digital. Bellour analizaba una escena del film que bien puede ser considerada el epicentro de la película, en cuanto a una reflexión sobre las imágenes contemporáneas. Dicho pasaje incorpora a la foto dentro de un dispositivo en el que el diseño de un artefacto ampliador y analizador de la imagen permite a Deckard el acceso a una revelación decisiva:

La secuencia en que Deckard mira en una foto instantánea (que ha puesto en el piano, entre sus fotografías familiares) en busca de un mínimo indicio, es paradójica en tanto que trata la foto fija como un espacio que posee dos o tres dimensiones –en sentido contrario a la secuencia de *Blow Up* de Antonioni (1966) de la que toma su punto de partida, donde una “mancha” perdida en el cuadro termina siendo el indicio de un crimen. Aquí, obedeciendo a la voz de Deckard, la máquina penetra en la imagen que se subdivide, yendo del conjunto a los detalles. Pero la serie de movimientos, adelante, atrás y laterales, que la “cámara” efectúa, supone un espacio improbable en el que ella habría girado, o atravesado la imagen descubriendo su profundidad (hasta, emblemáticamente, traspasar un espejo para encontrar, oculto, un cuerpo de mujer echado sobre un lecho, y colgado en su oreja un aro con la escama buscada). De ese modo se construye la ficción de un espacio pre-fotográfico bajo diversos ángulos, una suerte de espacio de síntesis donde se hubieran programado los datos a actualizarse en un número finito de cuadros, a medida que avanza la investigación. Una manera de conjugar lo analógico con lo digital, de hacer entrar uno dentro de lo otro (Bellour, 2008, p. 181).

Mediante la operación de un dispositivo diseñado para ese mundo ficcional, *Blade Runner* venía a plantear en el cine la eficacia de operar en una zona de pasajes, donde topológicamente una imagen incursionaba en uno y otro espacio, abriendo camino a modalidades fluidas de las tecnologías de lo visible que su secuela exploraría con nuevos recursos, planteando nuevos problemas en un escenario donde la virtualización ya abría zonas de complejidad inéditas. Esta reflexividad sobre la relación entre los sujetos, las tecnologías y las imágenes sería uno de los aspectos desarrollados sistemáticamente en su secuela.

***Blade Runner 2049*: estética de la extinción y horizonte posthumano**

No fue tarea sencilla llevar a cabo *Blade Runner 2049*. Como afirma su director Denis Villeneuve, la principal acechanza para el film en estado de proyecto era precisamente su condición de secuela: una ficción deudora de su historia anterior, que a cada momento debe medirse con su referente. Más aún, había una dimensión prometeica, hasta frankensteiniana, dando forma a la criatura (Shanahan & Smart, 2017, p. XIX). En ese sentido, el mundo a construir debía cumplir con los requisitos derivados de un cotejo con su precedente, pero también era preciso cumplir con cierta capacidad autónoma en la creación de una diégesis consistente, que construyera sus propias condiciones imaginarias. Aunque no fue un *blockbuster* hollywoodense de gran formato, ni contó con una multitud de artistas y técnicos en su plantel de diseño de producción, dirección de arte y efectos similar a su precedente, *Blade Runner 2049* también se apoyó en una tarea de equipo, en la que descollaron, además del cineasta, el fotógrafo Roger Deakins y el diseñador de producción Dennis Gassner. Sosteniendo algunas líneas de tono y tratamiento narrativo, el guion fue escrito por Hampton Fancher, el autor de la primera versión del guion de 1982, ahora trabajando junto a Michael Green. El resultado es una película que se ha instalado como pieza crucial en el mundo de *Blade Runner*, expandiendo su cronología y sus acontecimientos. La ambición es épica y no busca concluir su narrativa, sino más bien ampliarla, a expensas de cierta estructura episódica y hasta lacunar.

La secuencia inicial de *Blade Runner 2049* muestra la devastación de un paisaje futuro que sobrevivió al hacinamiento, la polución y la degradación que habían sido los determinantes de la primera película. Un texto inicial explica el estado de situación: una corporación fue reemplazada por otra, los replicantes han evolucionado y ahora obedecen, aunque algunos de las series anteriores han quedado dispersos, y los *blade runners* aún siguen siendo necesarios para quitarlos de circulación. En *Blade Runner 2049*, el agente K es un replicante conocedor de su naturaleza de humano biodiseñado, aunque asaltado por dudas crecientes sobre su condición y misión. Posee emociones e incluso reflexiona no pocas veces sobre sus sentimientos o sus recuerdos, mucho más que lo hacía Deckard, que aquí aparece como *blade runner* retirado pero igualmente reticente a la verbalización. Pero ateniéndonos a la secuencia inicial que dispone el acceso al espacio diegético del film, si en el original se trataba de un asombroso sobrevuelo de la megalópolis nocturna, aquí el vehículo arquetípico de ambos films, el *spinner*, surca espacios rurales y llamativamente yermos. Primero son extensas planicies de paneles solares dispuestos en formaciones geométricas que se pierden en el horizonte. Luego se aprecian parcelas de tierra loteadas, pero cuyos colores dejan sospechar una productividad nula. Todo ese territorio solitario es estéril, hasta que el *spinner* y su tripulante arriban a una instalación apartada, solitaria, donde alguien cultiva proteínas animales en un clima altamente contaminado, y lo hace para la corporación que es dueña no solamente de todo ese mundo, sino de un buen puñado de planetas adonde los humanos ya han estado migrando durante décadas enteras. En la Tierra van quedando los más desfavorecidos, entre humanos y posthumanos: principalmente esclavos, excluidos, explotados o policías.

Si en *Blade Runner*, como afirmaban Bruno, Bukatman o Brooker, la ciudad futura era una protagonista tan activa y central de los acontecimientos como los personajes, en *Blade*

Runner 2049 ese abarrotamiento, bajo la forma de las célebres metáforas del hormiguero humano, de la ciudad-máquina o de la jungla de cemento que había sido tan cara al *film noir*, no se hace presente. Apenas se roza la multitud desde del hacinamiento en algunos no-lugares, como esa mezcla de terminal de transportes y mercado con aire tercermundista donde se vende comida callejera y deambula K en su tránsito hacia un departamento más minimalista, pero no menos opresivo que aquel donde vivía Deckard en el film de 1982. La ciudad se recorta como el telón de fondo de un drama que se despliega más bien en las zonas liminales de lo urbano, los basurales de San Diego o suburbios desolados, cuando no en el desierto, en las ruinas de una ciudad inhabitable por la radiación como Las Vegas o en la costa azotada por un mar indómito. Desde los universos demográficamente explosivos a la manera de P. K. Dick, desde aquella estética de la decadencia destacada por Bruno, la película de Villeneuve parece haberse desplazado a una cartografía de ruinas que es mucho más deudora de las playas terminales imaginadas por John G. Ballard, escenarios para la virtual extinción de la especie humana.

Resulta interesante el modo en que *Blade Runner 2049* no se orienta tanto a dar forma a un futuro, sino que se dedica a mostrar en ese futuro las huellas de un pasado devastador, e incluso deja avistar, en el presente de la ficción, la cancelación de todo futuro en el horizonte de una extinción inminente, al menos en lo que respecta a la vida humana en este planeta. Desde el brutalismo que era uno de los componentes arquitectónicos cruciales de *Blade Runner*, la secuela se desliza a tomar dichas construcciones como referencia no solamente estética, sino para elevarlas a la condición de monumentos que seguramente sobrevivirán como memoriales a la caída de la humanidad. De la postmetrópolis se pasa, sin solución de continuidad, a las ruinas de un antropoceno autodestructivo, que sienta las bases de un paisaje posthumano en ciernes, dominado por la mole de un departamento de Policía que impone su control precario sobre ese mundo regulado por la explotación y depredación sistemática de todo recurso posible.

El diseñador de producción Dennis Gassner ha comentado de qué manera le fue requerido por el director no tanto el brutalismo como estilo arquitectónico, sino una cierta brutalidad como dato básico en el diseño de los prototipos diegéticos de *Blade Runner 2049*. Como originario de Canadá, el director Villeneuve agregó a aquella oscuridad, lluvia y niebla que eran la marca atmosférica de la película original y, según Scott, sus verdaderas armas fundamentales, el factor proporcionado por la nieve. Hacía falta que en esa Los Angeles devastada por el cambio climático no solamente arreciaran tormentas árticas, ya no lluvias al estilo tropical, sino también que cayera una nieve implacable en esos espacios abiertos. A partir de ese clima brutal, era preciso redefinir ese ícono de *Blade Runner* que habían sido los *spinners*, vehículos que condensaban toda una conexión entre espacios, personajes y acontecimientos, a la vez que permitían una percepción topográfica de ese mundo. Los *spinners* originales, diseñados por Mead, eran una mezcla de nave del futuro con automóvil retrospectivo, dotado de un *styling* que remedaba cierta aerodinamia compatible con el *noir* (Scroggy, 1982) Los *spinners* diseñados por Gassner, en cambio, poseen un perfil angular, desgastado. En ambos casos parecen vehículos que ya han prestado servicios demasiados años cuando aparecen en funciones dentro del film. Y en la secuela, son permanentemente propensos a la disfunción, vulnerables a los ataques. A pesar de poseer un aspecto cercano a los cazas invisibles, todo tipo de tecnologías, rústicas o sofisticadas, se

esmeran y son eficaces en su derrumbe. Para compensar de algún modo dicho riesgo permanente, estos *spinners* se acompañan de drones de vigilancia, reconocimiento o ataque, que hacen de la percepción de los espacios y objetos en el film una construcción múltiple, guiada por distintos modos de visión maquínica. Conteniendo mucha más informática y cibernética que mero transporte, el concepto básico de los *spinners* de *Blade Runner 2049* se apoya, no obstante, en una dimensión de fuerza bruta fundamental: Gassner comentó que, a sugerencia de Villeneuve, su inspiración última fue la de las modernas barredoras de nieve del mundo real, con sus monstruosas palas dispuestas a remover a puro tonelaje cualquier obstáculo (Miller, 2017).

Dos tendencias parecen entrar en fricción dentro del diseño de producción y la fotografía que marcan el estilo visual de *Blade Runner*. Por un lado, la intemperie húmeda y mortífera de las tormentas, la lluvia y la nieve urbana. Por otra, el polvo y la contaminación de los desiertos, sean basurales a cielo abierto, granjas de proteínas o ruinas inhabitables. Para estos últimos espacios, el fotógrafo Roger Deakins tomó como referencia la muy real tormenta de polvo australiana, ocurrida en el 2009. De allí proviene la paleta rojiza que se ha convertido en uno de las imágenes característica del film. Pero resulta llamativo hasta qué punto, en el deambular de los personajes de esta secuela, los mismos espacios urbanos se inclinan a menudo por convertirse en zonas de aislamiento y desolación, donde las presencias más llamativas son las de los espectrales hologramas de sus mercados del deseo. En ese camino a una demografía crecientemente dispersa, la contundencia de los *spinners* y su conexión con la violencia física contrasta con cierta tendencia a la virtualización de los cuerpos. El diseño plantea así nuevas preguntas sobre la corporalidad, que trascienden las delimitaciones entre la vida natural y aquella obtenida por bioingeniería que fundaba los interrogantes de *Blade Runner*. Ahora, una humanidad adquirida o evolutiva parece expandirse por humanos nacidos por reproducción biológica y los creados por ingeniería genérica, hasta abarcar a sistemas de inteligencia artificial en busca de un cuerpo, como ocurre con Joi, la compañera virtual de K. En una escena clave del film, un complejo trío amoroso se establece entre cuerpos e imágenes, en un régimen erótico donde las fronteras entre los cuerpos se borran hasta lo indefinido, en un régimen de posesión altamente incierto. Pero en otra escena no menos compleja, cuando K. busca información genética sobre la criatura que parece haber nacido de una madre replicante, la máquina de archivos, que remeda inequívocamente a una vieja moviola cinematográfica, es escrutada por K con la asistencia, superpuesta en su propio cuerpo, de la percepción y el cuerpo de Joi, quien liberada del entorno hogareño por ese adminículo denominado emanador, marca unas formas de presencia de la imagen de un cuerpo, y de un cuerpo de las imágenes, que progresan en ese entramado que ya había detectado Bellour en *Blade Runner*, pero que aquí avanza hacia un espacio de mayor complejidad, que incorpora no solo espacios de la imagen sino modos y cuerpos de la percepción del mundo, incorporando cuestiones relativas a la identidad, la autonomía y la intersubjetividad (Shanahan & Smart, 2017, pp.127-148). En cuanto a su materialidad, el film rehuyó todo lo posible los habituales rodajes con actores ante pantallas verdes, para reemplazarlos por la construcción de decorados y objetos físicos, lo que obligó a filmar en locaciones dispersas por distintas latitudes, para conservar la relación entre los personajes y un entorno háptico, una interacción física en la que la violencia de los cuerpos y materiales ocupaba un rol fundamental. De todas

maneras, *Blade Runner 2049* no renunció por completo a las posibilidades de los gráficos hiperrealistas generados por computadora, aunque los incluyó con una evidente dosis de distanciamiento reflexivo, como ocurre con la breve aparición virtual de la replicante Rachael, clonada en la ficción tanto como en pantalla, ante la mirada incrédula de Deckard y la no menos pasmada de los espectadores del film, en un breve tramo que pone a prueba de manera magistral las oscilaciones propias del llamado *uncanny valley*, la zona de incertidumbre perceptiva y cognitiva entre la percepción de una vida humana o su simulación. *Blade Runner 2049* no solamente examina la presencia de nuevas formas de la imagen técnica, plasmadas más allá de los soportes físicos y las pantallas, sino que también alude a nuevas experiencias perceptivas producidas por elementos prostéticos, como las proporcionadas por el enjambre de *scanners* que sustituyen los ojos del multimillonario Wallace. Implantes que lo convierten en un ciego vidente, pretendido visionario pero ciertamente alucinado, lanzado a la búsqueda del secreto de la reproducción de la vida, un secreto inaccesible a la presunta omnipotencia de su producción capitalista. Metáforas de la visión, pero también de un sistema que conduce a su propio colapso: Slavoj Žižek ha leído en el film un diagnóstico sobre la ceguera autodestructiva del capitalismo lanzado a una autogocitación en su estadio posthumano (Žižek, 2017).

Anotemos, por último, otro de los prototipos diegéticos propuestos por *Blade Runner 2049*, en relación al que es tal vez su personaje más enigmático, la Dra. Ana Stelline, la hija de Rachael y Deckard, quien vive encerrada en su domo de simulaciones, diseñando recuerdos para replicantes, bajo contrato de la corporación Wallace. El instrumento con el que elabora dichos recuerdos, diseñado por Doug Harloker y bautizado como *Memory Orb*, presenta un aspecto decididamente analógico. Es como un ensamble de lentes fotográficos que modela imágenes mentales, produce memorias inventadas. Es en el interior de ese recinto aséptico donde se encuentra el único ámbito hospitalario en ese futuro del 2049, tan tenue y frágil como la materia de los recuerdos.

El film deja, en su estructura tan trepidante como episódica, numerosas zonas vacantes para que el espectador establezca no solamente las conexiones apropiadas entre sus acontecimientos, sino que conecte los hechos que se producen en la secuela en relación a aquellos sucesos del 2019 que narraba la película de Scott. Conscientes de que también en *Blade Runner 2049* el diseño es la base de lo que se afirma en la construcción de un mundo ficcional, su estreno fue acompañado por tres cortometrajes que, como breves viñetas, oficiaron de apuntalamiento narrativo, aludiendo a algunos sucesos ocurridos entre las dos fechas que representan los extremos de la saga. En el corto de animación *Blackout 2022* (Watanabe, 2017) se presentan las circunstancias del apagón global que borró la memoria digital de toda una civilización, mostrando la extrema fragilidad de un sistema sostenido a fuerza de virtualización. En *2036. Nexus Dawn* (Scott, 2017) se muestra simultáneamente a Wallace, el magnate megalomaniaco y ciego en el momento de desarrollar una nueva generación de replicantes con obediencia absoluta, y en *2048: Nowhere to Run* (Scott, 2017) se narra el preludio de la cacería que concluiría en la primera secuencia del film localizado en el año siguiente, al mostrar un incidente protagonizado por Sapper, un replicante de la vieja guardia. Los últimos dos cortos, dirigidos por Luke Scott, el hijo de Ridley, no solamente se suman como episodios narrativos que iluminan la trama de *Blade Runner 2049*, sino que ofician como verdaderos puentes estilísticos entre ambos largometrajes, mientras

que *Blackout*, estética de animé mediante, reconecta los espacios y personajes del mundo de *Blade Runner* con sus fuentes gráficas.

En síntesis, a lo largo del camino iniciado por *Blade Runner* y culminado provisoriamente en *Blade Runner 2049*, es posible advertir esa dimensión frecuentemente activa en la ciencia ficción: la de los tradicionales cuentos admonitorios que la tradición anglosajona designa como *cautionary tales* y que en español suelen aludirse con la más castiza expresión “relatos con moraleja”. Pero resulta esclarecedor remontarse a esa dimensión admonitoria de la expresión inglesa, porque más que una enseñanza cristalizada en la simplificación de una moraleja, la ciencia ficción como *cautionary tale* deja perfilar una advertencia oscura. Al imaginar mundos distópicos, al diseñar objetos, ambientes y artefactos de un espacio imaginario pero poblado por entidades precisa y minuciosamente diseñadas, la saga de *Blade Runner* no solo somete a crítica las acechanzas del futuro, sino que visibiliza algunas zonas oscuras ya activas en nuestro complejo presente, y despliega algunas ideas sobre ellas. Y no lo hace mediante conceptos abstractos o elucubraciones verbales, sino que ofrece una aproximación oblicua, donde se mezclan la aversión y la seducción, el temor y el deseo, la melancolía y la esperanza. A través de esta exploración de algunos aspectos significativos de estos dos films emblemáticos, ha sido posible avistar algunos modos en que imaginando futuros, los poderes de la ficción, en su mutua realimentación con el diseño, contribuyen a conjurar las pesadillas del presente.

Referencias bibliográficas

- Brooker, W. (ed.) (2005). *The Blade Runner Experience. The Legacy of a Science Fiction Classic*. New York: Wallflower Press.
- Bruno, G. (1987). “Ramble City. Posmodernism and Blade Runner”. *October*, vol. 41. Summer. pp. 61-74.
- Bukatman, S. (1997). *Blade Runner*. BFI Modern Classics. London: British Film Institute.
- Dick, P. K. (2017). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*. Barcelona: Minotauro.
- Dunne, A. & Raby, F. (2013). *Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Lightman, H. A. & Patterson, L. (1982). “Discussing the Set Design in Blade Runner. *American Cinematographer*, Volume 63, number 7, July.
- Shanahan, T. (2014). *Philosophy and Blade Runner*. New York: Palgrave MacMillan.
- Shanahan, T & Smart, P. (2020). *Blade Runner 2049. A Philosophical Exploration*. New York: Routledge.
- Sammon, P. (2017). *Future Noir. The Making of Blade Runner*. Revised and Expanded Edition. New York: Harper & Collins.
- Scroggy, D. (1982). *Blade Runner Sketchbook*. San Diego: Blue Dolphin Enterprises Inc.
- Sobchack, V. (1997). *Screening Space. The American Science Fiction Film*. Los Angeles: UCLA Press.
- Souriau, E. (comp.) (1953). *L'Univers Filmique*. Paris: Flammarion.

Referencias electrónicas

- Ebert, R. (1982). "Blade Runner"; en rogerebert.com. Disponible en: <https://www.rogerebert.com/reviews/blade-runner-1982-1>
- Franke, Björn (2010). Design Fiction is Not Necessarily about the Future. *Bjornfranke.com*. Recuperado de: http://www.bjornfranke.com/_texts/franke_2010_design_fiction_is_not_necessarily_about_the_future.pdf
- Kael, P. (1982). "Baby, the Rain Must Fall". *The New Yorker*, 4 July 1982. Disponible en: <https://www.newyorker.com/magazine/1982/07/12/baby-the-rain-must-fall>
- Miller, J. (2017). "The Unlikely Inspiration Behind Blade Runner 2049's Futuristic Design". *Vanity Fair*, november. Disponible en: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/10/blade-runner-2049-production-design>
- Sky, J. (2020). How Blade Runner Inspired Robocop. <https://www.heavymetal.com/articles/how-blade-runner-inspired-robocop/>
- Zizek, S. (2017). Blade Runner 2049. A View of Post Human Capitalism. *The Philosophical Salon*. Posted 31.10.2017. Disponible en: <https://thephilosophicalsalon.com/blade-runner-2049-a-view-of-post-human-capitalism/#comments>

Referencias filmográficas y videográficas

2036. *Nexus Dawn* (id.). (EE.UU., 2017). Cortometraje. Dir.: Luke Scott. Prod.: Alcon Entertainment.
2048. *Nowhere to Run* (id.). (EE.UU., 2017). Cortometraje. Dir.: Luke Scott. Prod.: Alcon Entertainment.
- Alien* (*Alien. El octavo pasajero*) (EE.UU., 1979) Largometraje. Dir.: Ridley Scott. Prod.: Brandywine Productions-Twenty Century Fox.
- Blade Runner* (id.) (EE.UU., 1982) Largometraje. Dir.: Ridley Scott. Prod.: Warner Brothers.
- Blade Runner 2049* (id.) (EE.UU., 2017). Largometraje. Dir.: Denis Villeneuve. Prod.: Alcon Entertainment/ Columbia Pictures.
- Blade Runner. Black Out 2022* (id.) (EE.UU., 2017). Cortometraje. Dir.: Sinichiro Watanabe. Prod.: Alcon Entertainment.
- Dangerous Days. The Making of Blade Runner* (EE.UU., 2007). Largometraje. Dir.: Charles de Laurizika. Prod.: Laurizika MPC-Warner Home Video.
- E.T. (E.T., el extraterrestre)* (EE.UU., 1982). Largometraje. Dir.: Steven Spielberg. Prod.: Amblin Entertainment.
- Robocop* (id.) (EE.UU., 1987). Largometraje. Dir.: Paul Verhoeven. Prod.: Orion Company.
- The Thing* (*La cosa. El enigma de otro mundo*) (EE.UU., 1982) Dir.: John Carpenter. Prod.: Universal-Turman Foster Company.
- Tron* (id.) (EE.UU., 1982). Dir. Steven Lisberger. Prod.: Walt Disney Company.

Abstract: The article will examine *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) and *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) in its relationships with the deployment of various aspects of design culture in their imagination of fictional worlds. Through a comparative analysis of both films, their context, their narrative and stylistic elements, within the framework of the genre universe and the material culture involved in both cases, the passage between films will be explored from an audiovisual design paradigm, based on filmic technology tradition, to another environment, that exposes problems posed on a digital imaginary in cinema. As a bridge between both configurations, the cultures of design will be approached as fundamental contributions to the *mise-en-scène* of both films, which, while turning to design for structuring their worlds, incorporate dimensions of speculative design that are substantial part of his fictional proposals.

Keywords: film - design - science fiction - art - visual culture.

Resumo: O artigo examinará a transição entre *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) e *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), em suas relações com a intervenção do design na construção de mundos ficcionais. Através de uma análise comparativa de ambos os filmes, do seu contexto, dos seus aspectos narrativos e estilísticos, no quadro do universo genérico e das culturas materiais envolvidas em ambos os casos, será explorada a passagem de um paradigma de design audiovisual baseado na tradição e na tecnologia, a outra que problematiza um imaginário digital do cinema. Como ponte entre ambas as configurações, serão abordadas as contribuições do design para a encenação destes filmes, que ao mesmo tempo recorrem a diferentes especialidades de design para o desdobramento das suas ficções, incorporam dimensões de design especulativo que constituem parte substancial da sua proposições imaginárias.

Palavras chave: Filmes - Projeto - ficção científica - arte - cultura visual.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
