



**Josep Roca Guerrero**

*Crítico de cine. Graduado en Antropología social y cultural. Universidad de Barcelona.*

# BLADE RUNNER

(RIDLEY SCOTT, 1982)

Es difícil añadir algo sobre la maravillosa *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), pero nunca es inoportuno recordar el magnetismo nada envejecido de la película, empezando por sus célebres ciborg, los *nexus 6*.

A los *nexus 6* –este es el nombre que lleva el prototipo de robot humanoide con una fortaleza física y una inteligencia superior a la humana– les falta tiempo. A los pocos años, seis a lo sumo, su organismo empieza a degradarse y ahí se acaba su existencia esclava. Los replicantes fueron diseñados para servir a los humanos en los planetas-colonia, sitios tan áridos como la propia Tierra, donde la vida ha quedado completamente diezmada por las armas nucleares. En la película, un grupo de replicantes cimarrones huye de los *blade runners*, sicarios que viven de las bonificaciones por “retirar” ciborgs fugados, al tiempo que buscan una manera de vencer su fecha de caducidad. La fatalidad vuelve a los replicantes, supuestamente fríos e inmorales, en seres románticos atrapados por esa doble condición de fugitivos y perseguidores de tiempo.

Contada así, esta trama fantástica puede antojarse atractiva solamente para espectadores interesados en la *sci-fi*...Entonces, ¿qué hizo que *Blade Runner* haya sido contemplada como una obra maestra por casi cualquier público hasta el día de hoy? Trataré de apuntar algunos de los motivos. Y es que *Blade Runner* compone un mosaico estético difícil de ubicar.

El tono es de cine negro, por lo menos, están todos



sus elementos. Rick Deckard es el detective solitario y fajador, que cumple su cometido a pesar de la carga de conciencia de estar asesinando robots que comparten con los humanos el fatal horizonte de la muerte. Y Rachel es la *femme fatale*, con sus uñas largas en unos dedos que sostienen un cigarrillo, mientras responde a las preguntas de Rick con una mirada eléctrica. Aunque, como buen *neo-noir*, aquí la *femme fatale* no es la mujer inmoral y transgresora que terminará recibiendo un castigo, al estilo *Barbara Stanwick* en *Perdición* (Billy Wilder, 1946), sino que es más bien una palanca de salvación del oscuro oficio del protagonista. Cine negro en un futuro devastador, con una inolvidable estética *ciberpunk* decadente, que debe mucho a los tebeos de Moebius, especialmente a *The Long Tomorrow*. El escenario urbano es más que nunca en *Blade Runner* esa “gran ramera” bíblica donde se

arremolina la perdición y la roña.

De todos modos no es una fórmula –llámale *technoir* o como prefieras– lo que nos cautiva de *Blade Runner*. Es el arrebato que despiertan sus imágenes acompañadas de la banda sonora de Vangelis, hipnótica y perturbadora, que da directamente a las entrañas cuando vemos las llamas de una conurbación infernal reflejada en un ojo sin rostro. O el desasosiego que nos causa ver a una replicante asesinada fríamente, vestida solamente con un abrigo transparente, cruzando los escaparates llenos de maniqués y de reflejos de vidrios rotos donde brillan las luces de neón de una ciudad enferma. O la ternura que despierta la implacable determinación de Roy, el elegido, al hundir los ojos del padre o al perdonar la vida a un desencajado Deckard, mientras su conciencia se pierde “como lágrimas en la lluvia”. ●



Fotograma de la película *Blade Runner*