

El espacio en el relato cinematográfico Análisis de los espacios en un film¹

Entre los componentes de toda narración, literaria o fílmica, uno de ellos, de importancia indiscutible, es el espacio, que, además de ser el marco en que se desarrollan las acciones del relato, posee otros valores añadidos, en relación con los demás elementos de la historia. Nuestro propósito es examinar la construcción y funcionamiento de este componente del relato en el ámbito particular de la narración cinematográfica, apoyándonos para ello en el análisis de un film concreto, *Blade Runner* (1.982/ 1.992), dirigido por Ridley Scott. Para ello, hemos tenido en cuenta las teorías cinematográficas relacionadas con la imagen y el espacio fílmico en general, como también los esquemas y conceptos procedentes de la teoría literaria, cuya validez en el campo de la narración cinematográfica trataremos de comprobar.

El espacio, al igual que los otros componentes de la narración, se construye a partir del soporte discursivo, y es precisamente aquí donde residen las diferencias entre el espacio fílmico y el literario: mientras que el relato literario se realiza con palabras, la narración cinematográfica se construye, como es bien sabido, a través de la conjunción de distintas materias

(1) Este trabajo se deriva de una investigación subvencionada por la Consejería de Educación y Cultura del Principado de Asturias dentro del Plan de I+ D+I

expresivas: imágenes fotográficas en movimiento, notaciones gráficas, lenguaje verbal hablado, música y ruidos². Esta agrupación de signos de distinto tipo - visuales y sonoros, verbales y no verbales, etc.- puede plantear ciertos problemas en el análisis del espacio narrativo fílmico, dada la complejidad de su soporte discursivo. En este aspecto, se aproxima el cine al teatro, donde también se establecen relaciones entre signos pertenecientes a distintos sistemas, que se combinan tanto simultánea como sucesivamente³.

Una característica importante del espacio del relato fílmico es que éste se ofrece bajo una imagen concreta. A este aspecto alude Chatman cuando considera que el espacio literario es "abstracto" porque "es una construcción mental" que crea el lector a partir de las palabras, mientras que en el cine esta imagen se proporciona directamente al espectador⁴. En cambio, otros rasgos lo acercan al espacio literario: en el film, el espacio en que se enmarca la historia es introducido y manipulado a través de una instancia narradora. En este sentido, hay que recordar la flexibilidad que ofrece el relato fílmico para organizar y combinar libremente los espacios, a través del doble proceso de fragmentación-recomposición impuesto por el montaje.

La película elegida, basada a su vez en una novela de ciencia-ficción (*Do androids dream of electric sheep?* de Philip K. Dick) puede considerarse como una moderna revisión del mito de Frankenstein. La historia, que se sitúa en la ciudad de Los Ángeles y en el año 2.019, gira en torno a las peripecias de unos androides hechos por el hombre -*replicantes*- que descienden desde el espacio exterior a la Tierra en busca de su creador,

(2) METZ, C. , *Lenguaje y cine*, Barcelona, Planeta, 1.973, p. 273.

(3) KOWZAN, T. , *Literatura y espectáculo*, Madrid, Taurus, 1.992, pp. 163-ss.

(4) CHATMAN, S., *Historia y discurso*, Madrid, Taurus, 1.990, p.190.

para pedirle más tiempo de vida. La narración se centra alternativamente en la persecución a que estos personajes son sometidos por parte del policía encargado de destruirlos -Deckard- y en el proceso de búsqueda llevado a cabo por los propios replicantes, que culminará en el encuentro con el científico que los creó y su muerte a manos de uno de éstos. Paralelamente, se narra también la progresiva humanización de los replicantes, que terminan encarnando preocupaciones fundamentales del ser humano, tales como el sentimiento de desarraigo, la conciencia del tiempo o la angustia ante la muerte.

El film ofrece, como luego veremos, un ejemplo interesante para el estudio de la semiotización de los espacios, y en particular de la validez del concepto de "espacio dramático" en el ámbito cinematográfico.

Como indica Pavis, partiendo de Lotman y Ubersfeld, "el espacio dramático se construye cuando tenemos una imagen de la estructura dramática del universo de la obra: esta imagen se constituye a través de los personajes, sus formas, sus características, etc. y por las relaciones de estos personajes en el desarrollo de la acción" ⁵. Este tipo de espacio depende de las relaciones actanciales y, de hecho, constituye una espacialización del conflicto dramático. Esto, que se da tanto en la obra teatral como en el relato literario, se puede observar igualmente en el relato fílmico, como trataremos de comprobar en el análisis de *Blade Runner*.

El universo espacial de la historia -que el espectador puede ir reconstruyendo a medida que se desarrolla el film- se divide en una serie de subespacios articulados entre sí, y definibles a partir de oposiciones como abierto/ cerrado, dentro/ fuera, presencia/ ausencia, alto/ bajo, etc. y organizables en un eje vertical u horizontal. Esta forma de articulación espacial del

(5) PAVIS, P., *Diccionario del teatro*, Barcelona, Paidós, 1.984, p. 179.

universo del relato, indicada ya por Lotman ⁶ es retomada y comentada también por Mieke Bal, que señala -siguiendo al primero- distintos tipos de oposiciones posibles (interior/ exterior, arriba/ abajo...) y los posibles significados que pueden adquirir. Según Bal, "Cuando cabe relacionar varios lugares, ordenados en grupos, como oposiciones ideológicas y psicológicas, el espacio podrá operar como un importante principio de estructuración. Por ejemplo, alto-bajo, relacionado con favorable/ desfavorable, afortunado/ desafortunado (...). Lejos-cerca, abierto-cerrado, finito-infinito, junto con conocido-desconocido, seguro-inseguro, asequible-inasequible son oposiciones que nos encontramos a menudo".⁷

En su análisis del espacio teatral, Anne Ubersfeld señala cómo a través del espacio se pueden reflejar topológicamente las características de la sociedad representada en la obra⁸. Ubersfeld desarrolla las teorías de Lotman, aplicándolas en este caso al campo del teatro, e indica cómo es posible distinguir distintos subespacios que se oponen entre sí, y a través de los cuales se expresará el conflicto argumental. Estos espacios "se distinguen y se oponen por un cierto número de rasgos distintivos, de semas espaciales, igualmente en funcionamiento binario, y en número bastante limitado (por ejemplo: cerrado-abierto, alto-bajo, uno-dividido, continuo-agrietado). En cada una de estas categorías se dan, aparte de la indicación de su emplazamiento geométrico, unos rasgos semantizados, extraordinariamente variables, por otra parte, según las culturas"⁹.

La teoría literaria ha indicado ya cómo los espacios y subespacios pueden semiotizarse, es decir, convertirse en signo ya

(6) LOTMAN, I., *Estructura del texto artístico*, Madrid, Itsmo, 1.978, pp. 271-ss.

(7) BAL, M. *Teoría de la narrativa*, Madrid, Cátedra, 1.998, p. 52.

(8) UBERSFELD, A., *Semiótica teatral*, Madrid, Cátedra, 1.993, pp. 119-120.

(9) *Ibidem*, p. 133.

sea de los personajes, de las relaciones que se establecen, etc. Junto a los espacios asignados a cada personaje, existen también espacios comunes, que, como señala Carmen Bobes ¹⁰ “están en relación directa con sistemas de creencias, de costumbres, de prejuicios y de ideas de la sociedad y adquieren un significado simbólico más o menos difundido y aceptado”. Los espacios que se vinculan a determinados personajes suelen revestirse de valores metafóricos o metonímicos por relación a éstos ¹¹. Así, a través del subespacio que ocupan se pueden ver representados sus conflictos, su psicología, etc.

Por otra parte, a través del espacio y de los límites que lo dividen puede simbolizarse el conflicto argumental. Hay personajes inmóviles, confinados a un único espacio, y personajes móviles, que se desplazan franqueando los límites. Según Lotman¹² “el movimiento del argumento, el *acontecimiento*, es ese traspasar el límite prohibido(...). El desplazamiento del personaje *en el interior* del espacio que le ha sido asignado no constituye un acontecimiento. (...) el argumento puede reducirse siempre a un episodio principal: el franqueamiento topológico fundamental en su estructura espacial. Al mismo tiempo (...) aparece la posibilidad de franqueamientos particulares de los límites prohibidos, episodios subordinados desarrollados en la jerarquía del movimiento argumental”.

En el caso de *Blade Runner*, observamos la existencia de un espacio general en el que se enmarca la historia, divisible a su vez en una serie de subespacios, a través de los cuales se desplazan los personajes.

El espacio general es la ciudad de Los Ángeles, tal como se indica claramente desde los momentos iniciales del film. Tras

(10) BOBES NAVES, C., *Teoría general de la novela*, Madrid, Gredos, 1.985, p. 203

(11) WELLECK, R. y WARREN, A., *Teoría literaria*, Madrid, Gredos, 1.985, p. 265.

(12) LOTMAN, I., *Op. Cit.*, p. 291.

insertar -mediante notaciones gráficas- un resumen de los antecedentes y proporcionar las coordenadas espacio-temporales, se introduce un plano general que sitúa al espectador en el espacio de la historia, una megalópolis hiperindustrializada sumida en la oscuridad permanente y dominada por dos torres en forma de pirámide truncada donde vive Eldon Tyrell, el científico creador de los replicantes.

Los primeros planos del film, de valor eminentemente descriptivo, constituyen una forma habitual de abrir el relato en el cine clásico¹³ : la finalidad de esta secuencia es proporcionar una primera caracterización del espacio en que se enmarca la historia, con una función semejante a la de las extensas descripciones al comienzo del relato, en la novela tradicional¹⁴ .

La simple constatación de las características físicas de ese espacio (oscuridad, ruido, ausencia de elementos naturales) y la enumeración de los objetos que lo componen (luces artificiales, chimeneas que arrojan llamaradas, torres, naves que sobrevuelan la ciudad) permite extraer ciertas informaciones de interés: medio urbano, elevado desarrollo tecnológico, artificialidad, etc.

Estas imágenes iniciales se completarán luego con otras que, a lo largo del film, presentan visiones parciales de la ciudad (calles, mercado, edificios, túneles). En el curso de la narración, y a través de la concurrencia de distintos elementos, tanto visuales como sonoros, se va construyendo un espacio general caracterizado por la oscuridad, la lluvia, la presencia de luces artificiales de colores, el humo y la niebla, la suciedad y la profusión de elementos heterogéneos.

(13) PEÑA-ARDID, C., *Literatura y cine*, Madrid, Cátedra, 1.992, p. 150.
HENDERSON, B., "Tense, mood and voice in film (notes after Genette)", *Film Quarterly*, vol. 38, 4, 1.983, p.10

(14) HAMON, P., "Qu'est-ce qu' une description?", *Poétique*, 12, 1.972, p. 473.

Esto se une a la sensación de abigarramiento, que se revela particularmente en algunas secuencias del film, como la que relata la caza y captura de Zhora, una de las replicantes rebeldes: las calles de la ciudad aparecen repletas de una masa humana multirracial y multicultural, que pulula y se mueve incesantemente en todas direcciones. Las características del espacio representado en la imagen son acentuadas a través de procedimientos específicamente cinematográficos: el movimiento desordenado de los viandantes es recogido por movimientos de cámara igualmente irregulares. Del mismo modo, el espacio barroquizante y multiforme en el que tiene lugar la persecución de la replicante es sometido a un extremo troceamiento a través del montaje. De este modo, no se hace otra cosa que subrayar la idea de desorden y fragmentación.

Este esquema del pululamiento, del movimiento incesante, del movimiento caótico e incesante se asocia, según Durand, a la animalización, así como al infierno y al caos¹⁵. Por otra parte, la confusión reinante en las calles está unida a una mezcla de razas, religiones, culturas y lenguas, lo que convierte a este universo en una especie de moderno Babel, tal como ha sido puesto ya de manifiesto por Juan Miguel Perea¹⁶.

El contraste y la mezcla se reflejan también, desde el punto de vista arquitectónico, en la convivencia de modernas construcciones con edificios antiguos, que se mantienen en pie como vestigios del pasado. Del mismo modo, en el espacio general de la historia se combinan objetos que remiten a distintas épocas o estilos, característica que se observará también en la representación de los diferentes subespacios: junto a las construcciones y aparatos futuristas hay también hogueras, bicicletas, periódicos, ventiladores de aspas, etc.

(15) DURAND, G., *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, Madrid, Taurus, 1.981, p. 67.

(16) PEREA, J. M. *Ridley Scott*, Madrid, Ediciones J.C., 1.992, p. 45.

Por último, es significativa la presencia de numerosas pantallas que arrojan imágenes y palabras, cuya presencia es destacada por la cámara en varias ocasiones. La reiteración de este elemento nos remite al tema de lo real y lo aparente, al que aluden brevemente Marzal y Rubio¹⁷. Esta especie de *collage* de pantallas y carteles luminosos, integrados en la escenografía, instaura también una forma de fragmentación en el interior de la imagen, al tiempo que transmite la idea de un universo artificial, un mundo de réplicas o simulacros, lo que se relaciona con la estética postmoderna del film. Recordemos que esto mismo se ve reflejado también en otros aspectos de la historia, especialmente en la figura de los replicantes, como imitación o doble del hombre, y en la confusión entre unos y otros, entre el original y la copia.

En resumen, el análisis del espacio general nos revela un universo cerrado y multiforme, artificial y fragmentado, donde se mezclan razas, culturas, estilos, épocas, pero también la realidad y su copia: el mundo y su representación en las pantallas, los hombres y los replicantes. La ciudad se nos aparece como una especie de laberinto-infierno creado por el hombre que atraviesan los replicantes en busca de su dios.

Ahora bien, este marco general de la historia se divide en una serie de subespacios, claramente delimitados, que se vinculan con determinados personajes y que se pueden estructurar en un eje vertical. Según Lotman, ¹⁸ los modelos generales de interpretación del mundo, ya sean de tipo religioso, político, social, etc. "se revelan dotados invariablemente de características espaciales unas veces en forma de oposición "cielo-tierra" o "tierra-reino subterráneo" (...); otras, en forma de una cierta jerarquía político-social con la oposición marcada de "altos" y

(17) MARZAL y RUBIO, *Guía para ver Blade Runner*, Valencia, Nau Llibres,, 1.999, pp. 40-ss.

(18) LOTMAN, I., Op. Cit., p. 271.

“bajos”; otras, en forma de valoración moral de la oposición “izquierda-derecha” “.

En el caso de *Blade Runner*, los distintos espacios se organizan en un eje vertical, cuyo punto más bajo serían las calles y cuyo punto más alto estaría en las torres de la Tyrell Corporation. Esta articulación del universo del film en torno a la oposición alto/ bajo ha sido indicada ya por Jean-Louis Olive, quien compara la organización espacial de *Blade Runner* con la que se halla en *Metrópolis*, de Fritz Lang. En ambos casos, el universo de ficción se organiza según el principio de “lo Alto y lo Bajo”, “la ciudad alta y la ciudad baja para Lang, los edificios gigantescos y los barrios bajos para Scott. En la cima de este universo, *La Torre* central es a la vez el lugar y la representación del poder, el de Joh Ferdersen para Lang, el de Tyrell para Scott”¹⁹.

Podemos distinguir, pues, un mundo de abajo, con valores fundamentalmente negativos -a él se asocian el caos, la oscuridad, el ruido y la violencia- y un mundo de arriba, más armónico e inmóvil, que aparece vinculado a los personajes detentadores de poder. Por otra parte, el grado de accesibilidad de estos espacios varía según el lugar que ocupan, siendo más difícilmente accesibles los que se encuentran en los niveles superiores.

Esta estructuración espacial es importante para comprender el argumento del film, pues en torno a ese eje vertical se producirán -como luego veremos- los movimientos de los personajes, ya sea en sentido ascendente o descendente. Dentro de este marco general, los personajes se asocian ya sea con el nivel inferior -los replicantes- ya sea con niveles intermedios o con el superior -Tyrell-, aunque en el desarrollo del film pueden llegar a desplazarse a espacios que en principio no les pertenecen.

(19) OLIVE, J.L., “Les structures de l’enfermement urbain de *Métropolis* à *Blade Runner*”, *Cahiers de la Cinéma*, 44, 1.989, p. 40.

En el punto más alto de este eje se situarían, como ya indicamos, las torres que habita el científico-creador. Junto a éste, otro subespacio vinculado a los personajes detentadores de poder es la comisaría -también una torre, aunque de menor altura que las de Tyrell-. En niveles inferiores a los del creador se ubican, en orden descendente, la casa de J.F. Sebastian -intermediario entre los replicantes y Tyrell- y la fábrica de ojos. Estos dos espacios son atravesados por los replicantes de abajo arriba -el laboratorio de ojos les conduce al piso de Sebastian-, hasta llegar, al fin, a la torre de su creador, prosiguiendo este proceso de ascensión. Otros subespacios son el piso de Deckard -situado en un nivel medio y vinculado al ámbito de su vida privada, su intimidad-, el bar de Taffey Lewis -localizado en el nivel inferior-, y la habitación del hotel que ocupa temporalmente uno de los replicantes.

Estos subespacios se asocian con determinados personajes, ya sea porque son el ámbito de su trabajo (la comisaría respecto al comisario, por ejemplo) o porque son el lugar en que habitan (el piso de Deckard, las torres de Tyrell...). Esta posesión de un espacio propio es importante porque permite oponer dos grupos de personajes: humanos y replicantes. Precisamente, la carencia de un espacio propio -símbolo de su desarraigo y de la ausencia de una identidad- es un rasgo característico de los replicantes. Los lugares que ocupan en el universo del film son siempre espacios ajenos, que pertenecen a otros: así sucede con el club donde trabaja una replicante, haciéndose pasar por humana, la habitación de hotel que ocupa otro de los replicantes o el piso donde J. F. Sebastian acoge a dos de ellos. Es significativo que sea Leon, el menos humanizado de los replicantes, el que ocupa la habitación de un hotel, espacio impersonal y ajeno por excelencia.

En lo que respecta a los personajes incluidos en el grupo de los humanos, la posesión de un ámbito propio, un espacio que les pertenece plenamente, les otorga un determinado puesto,

una función en la sociedad en que están integrados, al mismo tiempo que los caracteriza metafóricamente o metonímicamente, convirtiéndose en una extensión de su personalidad. Como señala Bachelard en su *Poética del espacio*, la casa se convierte en metáfora del personaje que lo ocupa: "La casa es, aún más que el paisaje, un estado de alma. Incluso reproducida en su aspecto exterior, dice una intimidad"²⁰.

No todos los subespacios citados tienen la misma relevancia en el universo de *Blade Runner*. Por ello, aunque señalemos las características más destacadas de cada uno, comentaremos más ampliamente algunos de ellos, en particular la casa de J. F. Sebastian y las torres de la Tyrell Corporation.

Cada uno de estos espacios está caracterizado a través de la imagen fílmica, que posee normalmente ciertos valores descriptivos, potenciados en mayor o menor medida según los casos. Aunque la simple constatación de las características externas del espacio aporta ya una serie de informaciones, habrá que tener en cuenta la configuración del mismo en el interior del plano, como también la presencia o ausencia de movimientos de cámara: la posición adoptada por la cámara o el desplazamiento de la misma permiten destacar o disimular la presencia de determinados elementos, establecer relaciones espaciales en el interior del campo, imponer un recorrido sobre el espacio, etc. Por otra parte, el montaje permite fragmentar cada uno de estos espacios y combinar varios puntos de vista sobre el mismo, insertando en ocasiones planos de detalle que subrayan algún elemento significativo. Por último, no se puede olvidar el componente sonoro, que contribuye también a describir el espacio y aporta, en ciertos casos, connotaciones añadidas.

Los diferentes subespacios, mostrados desde el exterior y el interior y fragmentados por medio del montaje, son revestidos

(20) BACHELARD, G., *La poética del espacio*, Méjico, Fondo de Cultura Económica, 1.975, p. 104.

paulatinamente de una serie de rasgos, que permiten caracterizarlos y oponerlos entre sí, al tiempo que facilitan su semiotización. La planificación elegida permite también destacar en particular algunos objetos, que adquieren valores simbólicos y se pueden poner en relación con los temas fundamentales del film. Es el caso de los ojos, los muñecos y maniqués y las fotografías, cuya significación comentaremos más adelante.

Todos los subespacios del film pertenecen a personajes humanos: los replicantes, como ya se indicó, no poseen espacio propio, aunque pueden estar provisionalmente vinculados a espacios humanos. Éstos, por otra parte, se pueden dividir en diferentes grupos, según el tipo de personaje que los ocupa: las torres gemelas, la casa de J.F. Sebastian y el laboratorio de Chew corresponden a personajes que intervienen en la creación de seres, aunque en diferentes niveles: Chew fabrica ojos -*sólo ojos*, dice el personaje en una secuencia del film-, Sebastian es un ingeniero genético que construye muñecos mecánicos en sus ratos libres, y Tyrell, que es quien ha diseñado a los replicantes, constituye el creador por excelencia. La relación que mantienen estos personajes con los replicantes es la de creador/ criatura, además de funcionar como ayudantes (Chew, Sebastian), aunque sólo sea de forma potencial (Tyrell).

Otros humanos -el comisario Bryant y los dos policías- se pueden incluir en un grupo diferente al de los anteriores. Desde el punto de vista actancial, estos personajes actúan como oponentes respecto a los replicantes, con los que establecen una relación de perseguidor/ perseguido. Los subespacios vinculados a estos personajes perseguidores son dos, la comisaría y el apartamento de Rick Deckard. El primero es un espacio claramente vinculado al "mundo de arriba", y como tal asociado a personajes detentadores de poder, el comisario y el policía Gaff. Las imágenes exteriores del edificio lo muestran como una torre, a la que los personajes acceden a través de un desplazamiento aéreo. El interior, a diferencia de otros subespacios del

film se presenta como un lugar relativamente neutro, cuyas características físicas no adquieren apenas relevancia en el interior de la imagen. Sin embargo, este espacio acoge algunos elementos importantes: se trata de las pantallas donde aparecen las imágenes de los replicantes, aquí réplicas de réplicas, y las fotografías distribuidas sobre la mesa del comisario. Se trata, en ambos casos, de motivos visuales que se repetirán sistemáticamente a lo largo de todo el film: las pantallas, como productoras de réplicas o simulacros de la realidad, se encuentran también en las calles de la ciudad y en la casa de Deckard. Las fotografías, por su parte, reaparecen asociadas a otros espacios y a otros personajes, tanto humanos como replicantes, como veremos.

El piso de Deckard se sitúa en un plano parcialmente elevado, aunque en un nivel inferior al de la comisaría. Hay que tener en cuenta que su ocupante es un personaje situado a medio camino entre los espacios superiores, a los que accede libremente, y el mundo caótico y degradado de las calles. El apartamento del personaje se puede relacionar con el ámbito de su vida privada, su intimidad: es en este espacio donde se desarrolla, a través de diferentes secuencias, su relación amorosa con la replicante Rachael.

Los techos bajos, mostrados varias veces en ligeros contrapicados, y la sombra de las persianas, que se proyecta como un enrejado sobre los rostros de los personajes, pueden contribuir a reforzar la idea de espacio cerrado, aislado del exterior. Observamos la presencia de haces de luz integrados en la escenografía, elemento que aparecerá también en el piso de Sebastian. Estos focos permiten la creación de una atmósfera nebulosa e irreal y el juego con la distribución de luces y sombras, además de aportar una dinamización del espacio: el movimiento incesante de la luz permite ir iluminando sucesivamente diferentes objetos o partes de las habitaciones, y ofrecer una imagen del espacio en constante transformación.

El apartamento de Deckard contiene objetos diversos, algunos de los cuales adquieren especial relevancia: así sucede con las fotografías en blanco y negro que la cámara se encarga de seleccionar, recorriéndolas lentamente en un plano. Las fotografías, cuya importancia se subraya en el discurso cinematográfico, adquieren en el contexto del film un valor simbólico. Si la integración de elementos de épocas anteriores en la escenografía hace referencia al pasado colectivo, las fotografías remiten a un pasado individual, cuya importancia se pone de manifiesto a lo largo del relato: los replicantes, seres con sólo cuatro años de vida, guardan fotografías que les ayudan a inventarse un pasado ficticio; Deckard y el comisario, por su parte, conservan también viejas fotos como testimonio de una supuesta historia familiar. Lo que nos interesa es observar cómo un componente del espacio puede ser aislado y subrayado mediante procedimientos fílmicos, además de adquirir un sentido añadido: aquí, las fotografías son reveladoras de la necesidad que sienten los personajes -en este caso Deckard- de tener constancia de un pasado.

En posiciones inferiores al piso de Deckard se hallan otros dos subespacios, el club nocturno de Taffey Lewis y la habitación de hotel. Aunque el primero está vinculado a un personaje humano, en cuanto propietario del local, se puede calificar de espacio común: al igual que las calles, y situado al mismo nivel que ellas, es un lugar al que puede acceder libremente cualquier personaje. De hecho, se caracteriza, al igual que las zonas céntricas de la ciudad, por el ruido, el humo y la gran densidad de población, configurándose así como espacio abigarrado y heterogéneo. El interés de este lugar reside en su vinculación con la replicante Zhora, que lo ocupa provisionalmente, hasta que es expulsada y eliminada por su perseguidor, Deckard.

La habitación del hotel funciona también como espacio prestado, que acoge temporalmente a otro de los replicantes, Leon. La impersonalidad del lugar en cuestión se relaciona

con la ausencia de humanidad de su ocupante provisional que es, justamente, el menos humano de los replicantes. A pesar de esto, la impersonalidad de este espacio no es total: en él tiene lugar el hallazgo de las fotografías de Leon, cuya importancia y significado ya se comentó anteriormente. Por otra parte, la intrusión de Deckard en este espacio le permitirá encontrar las claves necesarias para proseguir su persecución de los replicantes.

Vinculados con el grupo de personajes creadores están el laboratorio de Chew, la casa de Sebastian y las torres de la Tyrell Corporation, lugares que los replicantes atraviesan, en este orden, para llegar hasta su creador. El primero de ellos, el laboratorio donde se fabrican ojos artificiales, tiene importancia en la medida en que sirve de peldaño para llegar al siguiente nivel: los replicantes interrogan a Chew y obtienen de él información sobre J.F. Sebastian, que a su vez les conducirá al encuentro con el creador.

En un nivel relativamente elevado, aunque inferior al de las torres gemelas, se ubica la casa de J.F. Sebastian, en la que éste habita completamente solo. Este personaje, además de funcionar como intermediario entre los replicantes y la divinidad, representada en Tyrell, se puede agrupar junto con otros personajes vinculados en mayor o menor medida con la creación de seres: el ya citado Chew, el policía Gaff -que hace figuritas de papel- y, por supuesto, Tyrell. En la medida en que es también un personaje creador -Sebastian fabrica muñecos animados- se sitúa, como Tyrell, en un espacio elevado y relativamente aislado.

Este lugar se caracteriza, a través de la imagen, como un edificio antiguo, en estado de abandono y degradación, constituyéndose así en metáfora del propio personaje, que sufre un acelerado deterioro físico. Este ámbito se divide a su vez en varios espacios menores: el portal y los pasillos, el piso que ocupa Sebastian, otras habitaciones superiores y la terraza en

que tiene lugar el enfrentamiento final entre Deckard y el replicante Roy.

La representación del vestíbulo permite observar la presencia de algunos rasgos que se repetirán en otras estancias de la casa: la suciedad, la antigüedad, el estado generalizado de abandono y la presencia de haces de luz blanca en constante movimiento que crean una atmósfera nebulosa e irreal. Algunos elementos, tanto de la imagen como de la banda sonora, convergen para facilitar la semiotización de este espacio en relación con el personaje que lo ocupa: las altas columnas del portal -destacadas por la cámara en contrapicado-, el altísimo techo y el sonido de murmullos que parecen evocar rezos o salmodias recuerdan el espacio de una catedral: piénsese en la estrecha relación que une a Sebastian con Tyrell, y en que este lugar no es más que la antesala del ámbito de la divinidad.

El portal acoge también unas figuras de forma humana -maniqués o estatuas- cuya presencia se pone de manifiesto en uno de los planos. Estos elementos adquieren, como luego veremos, un valor simbólico, y se relacionan con la condición de creador de J.F. Sebastian.

El interior del piso que habita el personaje se caracteriza, como la mayoría de los escenarios del film, por la acumulación de objetos diversos, destacada en planos generales de marcado barroquismo. Entre los elementos, de índole muy diversa, -un billar, un moderno microscopio, un tablero de ajedrez, etc.- hay que hacer notar la presencia de numerosos muñecos mecánicos, destacados en ocasiones mediante primeros planos. Estos objetos representan, a nuestro juicio, un nivel inferior de creación: Si Tyrell hacía seres, formados lo más perfectamente posible, Sebastian fabrica muñecos, réplicas grotescas de hombres, para aliviar su soledad. Estos objetos se relacionan con los maniqués del portal, también réplicas humanas, aunque desprovistas de toda forma de animación.

Por otra parte, estos elementos enlazan con otras imágenes que representan, a lo largo del film, diversas formas de creación: las tres figuras de papel que hace el policía Gaff -un ave, un hombre y un unicornio-, los maniqués que se introducen en la secuencia de la muerte de Zhora y, por supuesto, los propios replicantes.

Un último elemento que conviene señalar, entre los múltiples objetos que pueblan este espacio, es el reloj de cuco que es destacado por la cámara en una de las escenas del film. Al igual que sucedía con los muñecos, también este objeto se reviste, en el contexto, de valores simbólicos, en este caso en relación con la temporalidad. El tiempo, considerado como plazo que se agota -como tiempo de vida- es no sólo un tema fundamental del film, sino también el motor principal de las acciones de los replicantes: es la angustia ante el tiempo que se agota lo que motiva su viaje a la tierra, en un intento desesperado de superar su condición mortal. Baste esta breve mención a esta cuestión -que no podemos desarrollar aquí- para comprender la importancia del reloj, que se relaciona así con otros elementos introducidos en la secuencia de la persecución final: las campanadas que se oyen antes de la muerte de Roy, el reloj de pulsera de Deckard o las aspas que giran en la terraza.

De los otros espacios de la casa de Sebastian -las habitaciones y la terraza que atraviesan Deckard y Roy - cabe señalar la presencia de algunos objetos de valor igualmente simbólico, ya sean de tipo cristológico (las aspas semejantes a cruces, la paloma) o relacionados con el tiempo (las mismas aspas, signos también del tiempo cíclico, y las ya citadas campanadas que se superponen a las imágenes).

Justo a continuación de este nivel, en el punto más alto del eje vertical, se hallan las torres gemelas de Tyrell, el ámbito del creador por excelencia. Las dos pirámides truncadas aparecen por primera vez en la secuencia que abre el film: partiendo de un plano general de la ciudad, un lento *zoom* hacia adelante

deja ver las dos torres en la línea del horizonte. A continuación, se suceden una serie de planos más próximos de las mismas, combinados con imágenes de su interior, lo que facilita la transición hasta este espacio.

De este secuencia inicial nos interesa destacar el inserto de dos planos de detalle de un ojo en el que se refleja la ciudad, imagen que plantea ciertos problemas de interpretación. La discontinuidad impuesta por el montaje se hace notar especialmente por la brusquedad del cambio de escala -de un plano general a un plano de detalle-, a lo que se suma la ausencia de referencias claras que faciliten la atribución de esa mirada. Marzal y Rubio²¹, aún admitiendo la ambigüedad de estos planos, consideran que indican la mirada de uno de los personajes, Holden, que aparecerá poco después, observando la ciudad desde el interior de la torre.

Sin negar esta posibilidad, consideramos que la narración no proporciona, a pesar de todo, unas marcas lo suficientemente nítidas como para decantarnos definitivamente por esta lectura. La unión, a través del montaje, de los planos del ojo y de la torre, más que expresar la mirada de un personaje -conforme al esquema de campo/contracampo- parece obedecer a una voluntad de crear asociaciones entre dos imágenes en principio dispares. Recordemos la denominada en ocasiones "función expresiva" del montaje²², que tiene que ver con la producción de nuevos sentidos inexistentes a través de los mecanismos de montaje. Se entienda o no la inserción del ojo como expresión de la mirada de uno de los personajes, es innegable que la yuxtaposición de los dos elementos da lugar a nuevos sentidos: la unión de las torres con el ojo que observa la ciudad parece evocar la idea de vigilancia o conocimiento a través de la mirada. Es más, la asociación triángulo-ojo (recuérdese la forma pirami-

(21) MARZAL Y RUBIO, *Op. Cit.*, pp. 15-16.

(22) AAVV, *Estética del cine*, Barcelona, Paidós, 1.996, pp. 64-65.

dal de las torres) nos remite inmediatamente a una de las representaciones de Dios.

En lo que respecta a la torre, ésta, en cuanto construcción elevada, se asocia a un espacio detentador de un cierto poder. Gilbert Durand²³ comenta la imagen de la torre, así como otras equivalentes (la montaña sagrada, el campanario, etc.) como símbolos ascensionales relacionados con la idea de la divinidad.

En esta caracterización inicial del espacio de las torres hay que tener en cuenta la conjunción de diversos elementos, tanto visuales como sonoros: las características físicas del edificio, el papel relevante otorgado por su posición en el plano y por el acercamiento de la cámara hacia él, la música solemne que acompaña su aparición, y los elementos luminosos (la luz roja de una nave que vuela hacia la torre y el resplandor blanco que surge de su interior), por oposición con la oscuridad circundante. A ello se suman los ya comentados planos del ojo, que remiten a la idea de divinidad al tiempo que pueden connotar vigilancia, poder, conocimiento. Todos estos elementos se semiotizan en relación con el personaje que lo ocupa, Eldon Tyrell, reforzando lo que de divinidad tiene para los replicantes, sus criaturas.

Las secuencias desarrolladas en el interior de la torre confirman estos aspectos que hemos indicado. El relativo silencio - por oposición al ruido del exterior-, la presencia del sol, que se ve desde la torre en una escena, la distribución armónica de los elementos en el interior del encuadre en algunos de los planos, la presencia de velas y un búho son los rasgos y objetos más destacados de este ámbito. Algunos de los elementos visuales adquieren connotaciones de tipo religioso en el contexto en que se insertan: es el caso de la larga mesa dispuesta entre columnas, a modo de altar, o las numerosas velas distribuidas por el dormitorio de Tyrell, en torno a su lecho.

(23) DURAND, G., Op. Cit., pp. 117-121.

También el búho, destacado repetidas veces mediante primeros planos y planos de detalle, adquiere importancia en el espacio de la torre. La cámara selecciona en particular sus ojos, lo que permite relacionarlo con la mirada en cuanto forma de vigilancia y conocimiento a un tiempo: recordemos el inserto del ojo en la secuencia que da comienzo al relato. El ya tradicional simbolismo del búho, vinculado a la sabiduría, refuerza estos sentidos posibles de los ojos, en relación con el conocimiento de Tyrell: de este personaje se dirá, en una secuencia del film, que *él lo sabe todo, es (...) un genio, él lo ha diseñado todo*.

Las imágenes representadas en estos planos se convierten así en símbolos del ojo de la divinidad, el ojo que todo lo ve y todo lo conoce. Este elemento constituye, al mismo tiempo, un motivo que se repite numerosas veces a lo largo del film (recordemos el laboratorio de Chew), aunque no siempre con el mismo sentido. Los ojos, convertidos aquí en símbolos de la omnisciencia de la divinidad, se asocian en otros casos con la humanidad ²⁴ o con la memoria.

Por último, las torres - y en particular la que ocupa Tyrell- se pueden definir como un espacio aislado y difícilmente accesible, al que los replicantes sólo podrán entrar con la ayuda de otros personajes -Chew, Sebastian- y tras superar ciertas pruebas. El viaje hasta la torre implica siempre un movimiento ascendente, representado a través de un desplazamiento aéreo o con la imagen de la subida del ascensor. La dificultad de llegar a la torre -y por tanto a Tyrell- es un dato significativo: de este personaje se dice en una escena que *no es un hombre fácil de ver*. En oposición a los movimientos de ascenso o descenso de los otros personajes -Deckard, Sebastian, Roy- , Tyrell es un personaje claramente estático, que permanece confinado en el interior de su espacio, parcialmente aislado del mundo exterior.

(24) DOLL y FALLER, "Blade Runner and genre: film noir and science fiction", *Literature/ Film Quarterly*, vol. 14, 2, 1986, p. 94.

Hasta aquí hemos comentado las características y significado de estos subespacios considerados aisladamente, observando cómo se semiotizaban en relación con los personajes, contribuyendo así a la caracterización de los mismos. Este análisis puede ser completado teniendo en cuenta también los movimientos a través del espacio, vistos como espacialización del conflicto argumental.

Los diferentes subespacios, enumerados con anterioridad, se hallan distribuidos sobre un eje vertical y resultan fácilmente delimitables. Sin embargo, las fronteras que los aíslan no presentan las mismas características: mientras algunos -como el club nocturno o el espacio común de las calles- son lugares fácilmente accesibles, no sucede así con otros, como la comisaría o las torres de Tyrell. Observamos también que la facilidad de movimientos varía según el personaje en cuestión: los humanos -Sebastian, Deckard, el comisario, etc.- pueden desplazarse con relativa facilidad, y aun ascender al ámbito privilegiado de la torre, como sucede con los dos primeros. Para los replicantes, en cambio, los movimientos a través de la ciudad plantean grandes dificultades, especialmente cuando se trata de llegar a las posiciones más elevadas. Para estos personajes, excluidos de la sociedad humana, los espacios de los hombres les están vedados en mayor o menor medida. Por ello, todos sus desplazamientos -incluida la llegada a la ciudad- suponen una serie de transgresiones, implican un reiterado franqueamiento de los límites prohibidos.

Los desplazamientos de los personajes pertenecientes al grupo de los humanos revisten un menor interés en la medida en que están subordinados a los movimientos de los propios replicantes: sus viajes a través del espacio vienen determinados ya sea por la persecución -la búsqueda y caza de los replicantes por parte de su perseguidor-, ya por la ayuda al desplazamiento de los propios replicantes, tal como sucede con J.F. Sebastian, en cuanto personaje mediador entre el creador y sus criaturas.

En el caso de Deckard, principal oponente de los replicantes, sus desplazamientos le llevan del ámbito propio -su apartamento- a otros espacios, comunes o pertenecientes a un personaje en particular. Mientras las secuencias desarrolladas en su propio espacio se vinculan con su interioridad y su transformación psicológica -representada en una paulatina rehumanización a través de la relación con Rachael- las secuencias ubicadas en otros lugares tienen que ver con la ejecución de su trabajo: su paso por estos otros espacios -las torres de Tyrell, las calles, la habitación del hotel, el bar, etc.- le facilitan pistas para proseguir sus desplazamientos o le conducen al encuentro con uno u otro de los replicantes que se le ha ordenado destruir.

Si aplicamos el esquema secuencial de Bremond ²⁵, los desplazamientos de Deckard, el perseguidor, se pueden entender como la espacialización de una secuencia que tiene por objeto el cumplimiento de una tarea. Procedente del espacio de abajo, donde aparece por primera vez, Deckard es conducido a la torre de la comisaría. Aquí se le encomienda una misión -la destrucción de los replicantes rebeldes- que será llevada a cabo a lo largo del film, dándose por concluida tras la muerte de Roy. Por otra parte, podemos extraer también una secuencia de transformación que conduce al personaje desde su paradójica carencia de humanidad hasta su rehumanización final. Este proceso se puede ver representado en la intrusión de un elemento nuevo -Rachael- en el espacio propio, elemento que desempeña un papel fundamental en la transformación de Deckard.

En lo que respecta a los replicantes, sus movimientos de ascenso y descenso simbolizan la búsqueda, transgresión, caída y posterior regeneración. En un primer momento, descienden a la Tierra procedentes del espacio exterior, descenso que se ha relacionado, desde un punto de vista simbólico, con la imagen

(25) BREMOND, C., *Logique du récit*, Paris, Seuil, 1.973, pp. 32-ss.

del ángel caído²⁶. Una vez en la ciudad de Los Ángeles, se suceden distintos movimientos presididos por la idea de búsqueda, a través de los cuales los replicantes logran ir ascendiendo poco a poco hacia las torres de Tyrell. Ya indicamos antes cómo los replicantes atraviesan, en orden ascendente, el laboratorio de ojos y la casa de J.F. Sebastian hasta entrar -tan sólo uno de ellos puede lograrlo- en el ámbito reservado a Tyrell. Durand²⁷ comenta el esquema ascensional como uno de los arquetipos relacionados con el simbolismo de "la huida ante el tiempo o de la victoria sobre el destino y la muerte", simbolismo que se trasluce con toda claridad en este caso concreto. Roy, El líder de los replicantes accede, en este viaje de ascensión, al espacio de su creador, para conseguir la victoria sobre la muerte a través de él.

Sin embargo, este movimiento de ascensión va seguido -tras la muerte de Tyrell a manos de su criatura- por otro de descenso-caída, que sirve de contrapunto al anterior. Esta serie de desplazamientos se cierran con la secuencia de la persecución final en la terraza y la muerte de Roy. Los últimos desplazamientos, de sentido ascendente, aportan connotaciones positivas, pudiendo relacionarse con la regeneración final del personaje después de su acto de rebeldía y transgresión, regeneración que vendría dada, básicamente, por la victoria del personaje sobre sí mismo, al aceptar su condición mortal.

Desde este punto de vista, el conflicto planteado en *Blade Runner* se resume en la intrusión de un elemento ajeno (los replicantes) en un espacio que no le pertenece, y ello en un doble sentido: por un lado, el desplazamiento de los seres creados hasta el ámbito de su creador (las torres) y, por otro, el paso

(26) PARTEARROYO, "Ridley Scott. ¿Ilustrador o creador de mundos?", *Dirigido por*, 161, 1.988, p. 14.

(27) DURAND, Op. Cit., p. 115.

de lo no-humano al territorio de lo humano (la ciudad de los Ángeles, la Tierra). El primer movimiento se puede entender como una secuencia de búsqueda que concluye en un fracaso. El punto de partida es una situación de carencia -insuficiencia temporal- que constituye el desencadenante del viaje de los replicantes a la tierra. Para eliminar esta carencia, los personajes atraviesan sucesivos espacios hasta llegar a su creador, el único que puede presumiblemente prolongar su tiempo vital. Con este sentido se agrupan varias funciones como el desplazamiento, la transgresión, la búsqueda, la superación de pruebas o la petición de ayuda. Finalmente, el ascenso a la torre tiene lugar gracias a la colaboración de Sebastian y a la superación de una prueba, representada en una partida de ajedrez en la que el replicante da jaque mate a su creador. El enfrentamiento entre Roy y Tyrell concluye con la muerte del segundo y la huida del replicante. La serie de planos que narran el descenso en el ascensor subrayan el sentido de este movimiento: un contrapicado en plano subjetivo del cielo, visto a través del ascensor, es seguido por un primer plano del personaje inclinando la cabeza, imagen que se enlaza, por fundido encadenado, con la de un túnel. La secuencia de búsqueda termina en fracaso por la imposibilidad de los replicantes de superar su condición mortal: a lo largo del film, se narran las sucesivas muertes de estos personajes a manos de Deckard, salvo el último, Roy, que perece de forma natural, aceptando la necesaria finalización de su tiempo vital.

Esta transgresión de los límites se puede relacionar también con el proceso de humanización experimentado por los replicantes a lo largo del film, que será paralelo a una transformación similar en el personaje de Deckard. En este caso, la secuencia partiría de un estado inicial de carencia de humanidad: los replicantes son considerados máquinas, y permanecen, por tanto, en un espacio ajeno al de los hombres. Ya nos referimos antes a la ausencia de un espacio propio, símbolo a su vez de toda otra serie de carencias: personajes sin patria, sin familia,

sin pasado -ni individual ni colectivo-, sin sentimientos, sin identidad propia, los replicantes se definen inicialmente por aquello de lo que carecen. Este paradigma de rasgos se ve modificado, sin embargo, a lo largo del film, que relata la progresiva humanización de estos personajes. Paulatinamente, algunos de ellos comienzan a revestirse de rasgos humanos. El desarrollo de sentimientos, la conciencia de la mortalidad y la obsesión por el propio pasado son los aspectos más destacados en este sentido. Este proceso concluye con la adquisición de la categoría humana, representada principalmente en Roy y Rachael. Los replicantes, en su viaje contra el tiempo y la muerte, atraviesan la frontera que separa su mundo del de los humanos, el espacio exterior de la Tierra. Así, en el franqueamiento de los límites prohibidos podemos ver simbolizado también el paso de la máquina al hombre, del espacio de lo no-humano al espacio de la humanidad.

MARÍA DEL ROSARIO NEIRA PIÑEIRO
Universidad de Oviedo