



Tiempo, muerte y eternidad

Descripción

No existe mejor juez que el tiempo. En el arte como en la vida. Da igual la relevancia social que una supuesta obra artística obtenga en el momento de su creación; da igual lo que se hable o no se hable de ella; da igual el esfuerzo que se haga por encumbrarla o defenestrarla. Es baladí. Empeño inútil. Porque es el paso de los años el que, misteriosamente, establecerá con toda seguridad qué obra de arte merece o no ser recordada como tal. Y en el cine sucede como en todos los demás ámbitos artísticos: el tiempo es el juez supremo. Lejos de enmohecer un filme, el paso de los decenios puede descubrir el brillo escondido que había permanecido oculto para los espectadores, o, al revés, también puede provocar el definitivo ennegrecimiento de su forzado esplendor.

Pues bien, con la perspectiva que dan los veinticinco años transcurridos desde su estreno, el 25 de junio de 1982, *Blade Runner* puede ser considerada con toda propiedad una película visionaria y genial, un clásico de la historia del cine y, claro está, punto de referencia en el ámbito concreto de la ciencia ficción.

LA HISTORIA

Recordemos en primer lugar el argumento de *Blade Runner*, que viene a ser más o menos como sigue: Los Ángeles. Noviembre, 2019. La técnica se ha adueñado del planeta. Los avances en ingeniería genética son espectaculares. Las compañías han logrado diseñar hombres genéticamente, hombres artificiales que son «usados como trabajadores esclavos» en las colonias del espacio exterior. A estas creaciones se les llama replicantes. El último modelo es el Nexus 6, «virtualmente idéntico al hombre», diseñado por la poderosa Tyrell Corporation, líder en el sector. Los Nexus 6 son replicantes «superiores en fuerza y agilidad y al menos iguales en inteligencia a los ingenieros de genética que los crearon». Nada les diferencia de los hombres, salvo la falta de emociones ante estímulos externos. Tras llevar a cabo una rebelión en el espacio, los replicantes fueron «proscritos en la Tierra bajo pena de muerte».

Cuatro replicantes, modelo Nexus 6, se encuentran en Los Ángeles. Van en busca de Tyrell (Joseph Turkel), su creador, para que les dé más tiempo de vida, ya que la duración de este modelo es tan sólo de cuatro años. Rick Deckard (Harrison Ford), antiguo policía y ex *Blade Runner* (unidades encargadas de matar a los replicantes que vienen a la Tierra), recibe el encargo de eliminar a los rebeldes.

En la Tyrell Corporation, donde acude para recibir información sobre sus víctimas, Deckard conoce a Rachael (Sean Young), una hermosa mujer que es el último experimento de la Tyrell. Deckard se da cuenta de que Rachael es una replicante al someterla al test de Voight-Kampff, utilizado por las unidades *Blade Runner* para descubrir la falta de empatía. Tyrell le dice entonces que Rachael es su obra maestra: replicante con implante de recuerdos. Ella ignora que es una creación de la compañía, aunque empieza a sospecharlo.

Dos replicantes, Zhora (Joanna Cassidy) y Leon (Brion James), mueren a manos del *Blade Runner* con ayuda de Rachael, que ha huido de la Tyrell y enamorada de Deckard, le salva la vida. No obstante, la huida de Rachael de la compañía significa por ley su sentencia de muerte; Deckard, que también se ha enamorado de ella, la esconde en su casa. Mientras, el jefe de los replicantes, Roy Batty (Rutger Hauer) y su compañera Pris (Daryl Hannah) contactan con un empleado de la compañía, llamado J. F. Sebastian (William Sanderson), que les conduce a Tyrell. Roy se enfrenta a su creador y al comprobar que no es posible para él alargar su tiempo de vida, le asesina brutalmente. Mientras tanto Deckard ha encontrado a Pris y la ha matado. A su vuelta, Roy, que nota que su tiempo se acaba - comienzan a agarrarse sus músculos -, encuentra el cuerpo ensangrentado de Pris y se lanza a la persecución de Deckard. Después de una dura lucha, cuando el *Blade Runner* está a punto de caer al vacío, Roy le salva la vida inexplicablemente y luego muere después de pronunciar unas palabras llenas de fuerza y belleza.

Gaff, uno de los policías que ha encargado el trabajo a Deckard, le insinúa que Rachael ha muerto. Pero al regresar a su casa, Deckard la encuentra viva y se da cuenta de que Gaff ha estado allí y la ha dejado vivir. Y, sin miedo ya de saberse perseguido por la policía, se marcha con ella.

NACE UNA PELÍCULA

Aparte de Philip K. Dick, autor de la novela en que se basa el filme, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, el principal responsable de la existencia de *Blade Runner* es un hombre llamado Hampton Fancher, un actor con vocación de guionista, que allá por 1975 quedó fascinado por la historia de Deckard y los replicantes y decidió hablar con Philip K. Dick acerca de la posibilidad de llevar su novela al cine. Por fin, después de numerosas y problemáticas gestiones, un productor amigo de Fancher logró hacerse con los derechos de la novela y éste comenzó entonces a escribir el guión. Fancher adoptó para el filme un decidido tono de cine negro, con un protagonista deudor de los grandes detectives de Hammett o Chandler. Una vez terminada la primera versión decidió que la obra fuera a parar a manos Harrison Ford interpreta a Rick Deckard, encargado de eliminar a los rebeldes de Ridley Scott, que no accedió a dirigirla hasta 1980, tras haber rodado *Alien, el octavo pasajero*. Un segundo guionista, David Peoples, introdujo más tarde algunos cambios finales, entre ellos el título del filme.

tmye2.jpg

Image not found or type unknown

Nacido en Inglaterra (South Shields, 1937), Ridley Scott era por entonces un director incipiente venido del mundo de la publicidad, donde había cosechado innumerables éxitos. Había desembarcado en el mundo del cine de la mano del productor británico David Puttnam, junto a otros directores ingleses como Alan Parker, Roland Joffé o Hugh Hudson. Su primera película, *Los duelistas* (1977), basada en un relato de Joseph Conrad, fue un producto eminentemente visual y constituyó una verdadera sorpresa en el festival de Cannes de ese año. Su segundo filme fue *Alien, el octavo pasajero*. La historia del extraterrestre de la nave Nostromo (otra referencia a Conrad) fue narrada bajo un efectismo estético apabullante y sobrecogedor, con lo que dio entrada a una nueva era en el cine de ciencia ficción y a la postre puso las bases de un nuevo tratamiento del misterio, basado principalmente en la creación de ambientes de densidad agobiante.

Luego llegó la historia de los replicantes.

Blade Runner es, sin duda, la cima creativa de Ridley Scout y hoy en día es considerada una película de culto. El tratamiento de la imagen vuelve a ser uno de sus grandes logros, fascinante y embriagador, pero otro aspecto constituye la verdadera causa de que la película sea considerada una obra maestra: la hondura de la historia trasciende su aspecto puramente visual, la forma en este caso no lo es todo. *Blade Runner* es inolvidable porque habla del misterio esencial de la condición humana: su contingencia y su radical dependencia del creador, a la vez que abre un interrogante que nos persigue y del que nadie ha podido escapar, y menos aún explicar. Es posible que *Blade Runner* sea la mejor película que jamás se haya filmado sobre la muerte, sobre la brutal soledad de su espera y sobre su angustioso recibimiento.

ACTUALIDAD EXTREMA

Pero, como todas las grandes películas, *Blade Runner* no se abarca con tan sólo una mirada. Contiene múltiples y ricos puntos de vista: una marcada e inquietante visión de lo que vendrá a ser -y viene siendo- el mundo gobernado por el afán científico de los poderosos; los problemas éticos a que

dará lugar la supremacía científica por encima del propio ser humano; la globalización de un mundo sin fronteras, en donde unas culturas se diluirán en otras con probable supremacía oriental. Al cabo de un cuarto de siglo, parece que todo en esta película responde a una más que acertada visión profética. Además ofrece variados elementos simbólicos llenos de sugerencias, como la presencia del unicornio -animal mitológico relacionado con la inmortalidad-, la paloma blanca que finalmente remonta el vuelo, o el clavo con que Roy Batty se traspasa la mano. Y es que *Blade Runner* no deja de ser una obra compleja y profundamente actual, y, es cierto, no sólo por la entidad de las cuestiones que plantea, sino también por la desbordante fuerza visual de sus imágenes.

En 1982 la llegada de *Blade Runner* fue como una bocanada de aire para el cine de ciencia ficción y supuso una poderosa demostración de lo que el diseño puede hacer por el cine. No dejan de asombrar, una y otra vez, esas calles de Los Ángeles, siempre lluviosas, los días perpetuamente sin sol y las grandes masas de personas que se pasean por una urbe que, paradójicamente, es el espejo de un mundo deshumanizado. Dialectos en idiomas eclécticos y anuncios luminosos por doquier juegan un contraste cultural y visual enorme que deja al espectador sumido en el discurso de Roy Batty (Rutger Haver) antes de morir es uno de los momentos con mayor fuerza dramática de la película una especie de letargo desasosegante. El abigarramiento y la suciedad del mundo creado por Scott en nada recuerdan a ese futuro tantas otras veces imaginado en la pantalla, ese futuro que podríamos llamar de uralita y neón, caracterizado por una colección de ambientes asépticos y límpidos, cuya gélida sensación no podía sino provocar el rechazo del espectador. Pero entonces se trataba de un rechazo provocado en gran parte por la intensa sensación de irrealidad que contenían las imágenes de ese mundo. En la película de Scott, sin embargo, ese distanciamiento con el presente no se crea. En *Blade Runner* nada «nuevo» surge de la mente del cineasta. Más bien se fuerza el presente que ya existe para llevarlo hasta el extremo, hasta sus últimas consecuencias. Así, con unos granitos de arena de maloliente actualidad, con una muestra del ambiente sobresaturado de miles de ciudades desarrolladas, Scott crea una montaña monstruosa, una tierra insalubre de tan monumentales proporciones que convierte la ciudad y el planeta en un lugar inhabitable y hostil. Y, lo más importante, en un mundo absolutamente verosímil. Muy lejos queda entonces el futuro que Kubrick había imaginado en 1968, en su también obra maestra *2001, una odisea del espacio*. Ahora el futuro ya nunca sería únicamente blanco, luminoso y esterilizado, sino también oscuro, sucio y amenazante.

tmye3.jpg

Image not found or type unknown

No hay duda de que ése es uno de los hallazgos de *Blade Runner*: la creación de un futuro más real y por eso más terrible. Y es justo afirmar que el tratamiento de la imagen llevado a cabo por Scott para mostrar ese nuevo espacio humano es fascinante. Casi nunca la fotografía en el cine había alcanzado tanta preeminencia hasta la llegada de *Blade Runner*. El comienzo del filme es deslumbrante, con esos grandes planos panorámicos de la inmensa urbe en medio de la oscuridad, con miles de puntos luminosos, con las torres respirando humo, y con la imponente pirámide de la Tyrell que lo domina todo y que sugiere reminiscencias de pretéritas culturas. La música de Vangelis, electrónica, minimal, poética, es perfecta para inducir al espectador a un estado de ánimo alucinado y expectante, y Scott además alimenta la inquietud con los misteriosos insertos, en primerísimo primer plano, de una pupila en donde se refleja el exterior apocalíptico y tenebroso. En realidad, la película es la consagración de Ridley Scott como creador de atmósferas angustiosas, faceta esta de la que ya había salido airoso

con sus dos anteriores trabajos, *Los duelistas* y *Alien*, el octavo pasajero.

HOMBRES Y REPLICANTES

Pero, en fin, junto a aquello que hace de esta película la puerta de entrada a una nueva estética del cine futurista, *Blade Runner* resulta especialmente interesante por las cuestiones antropológicas que plantea. Cuando uno termina de ver la película, la primera pregunta que surge en su cabeza es claramente ésta: ¿en qué se diferencia esencialmente un hombre de un replicante? Y la respuesta es absolutamente nítida: en nada. Un replicante es simplemente un hombre. Es más, un replicante parece ser un hombre perfecto. En su afán de hacer seres «más humanos que los humanos», como dice Tyrell, los diseñadores de los replicantes han llevado a cabo algo así como la encarnación de la idea «Hombre» del mundo de las ideas de Platón. Así, pese a que lo que se explica de ellos -diseños genéticos sin sentimientos humanos- nos empuja a pensar algo disLas naves espaciales, un mito del género de ciencia ficción tinto con respecto a su «humanidad», no deja de ser curioso que los diseñadores dotaran a los replicantes con un dispositivo de seguridad. Es decir, los creadores genéticos intuían que los replicantes podían con el tiempo desarrollar emociones, con lo que lograrían total autonomía, y para impedirlo les impusieron una fecha de caducidad. De cualquier modo, lo cierto es que las imágenes muestran que los replicantes de *Blade Runner* son hombres tanto o más que sus propios creadores. Y por eso, porque son tan profundamente humanos, su historia nos sobrecoge.

tmye4.jpg

Image not found or type unknown

Adentrémonos un poco más. Un hombre tiene cuerpo humano, tiene memoria, inteligencia y voluntad. Y tiene libertad. Y esto lo tienen los replicantes Nexus 6 en cantidades nada despreciables. Roy Batty (para siempre inmortalizado el actor holandés Rutger Hauer) es la quintaesencia de los replicantes - «autoeficacia óptima», dice su archivo-, es lo que se llama un replicante de combate, y en él más que nadie se aprecian las características humanas antes mencionadas. Roy tiene un cuerpo humano perfecto, de fortaleza descomunal, capaz de atravesar un muro con la mano o con la cabeza y de levantar a Deckard a pulso y con una sola mano. Tiene memoria, y le agradecemos de veras que la tenga porque nos regala su pasado de un modo fascinante. Posee inteligencia suficiente como para rebelarse ante su propio destino y una voluntad capaz de llevar a cabo sus planes sembrando cadáveres a su paso. Resulta además esclarecedor cómo Roy vence a los hombres en cualquier terreno. Le bastan unos pocos minutos para derrotar al ajedrez a su creador, en una partida empezada hace mucho tiempo por éste y su empleado J. F. Sebastian. Luego, tras esta demostración de inteligencia, destroza la cabeza de su creador con sus propias manos, en un auténtico alarde de potencia física. Pero, además de inteligencia, y siguiendo con su faceta espiritual, hay que decir que Roy tiene la nada desdeñable voluntad de aceptar su propia muerte. Y la libertad inmensa de salvar la vida de su enemigo. Al jefe de los replicantes no le falta nada para llegar a ser humano, ni tan siquiera el amor que siente por Pris.

LA CUESTIÓN DEL «ALMA»

«Pero ¿y el alma? -puede pensarse-. Roy no puede tener alma puesto que es un ser fabricado por otros hombres». La película responde: ¿Acaso sabemos qué es el alma, o, mejor dicho, eso que los hombres llamamos alma, espíritu o psique? Un esquema mental cartesiano y occidental puede llevarnos a pensar que el alma es un aderezo del cuerpo, algo así como el añadido espiritual. No. El

hombre es único. El alma no es más que lo que le falta a un cuerpo muerto. Y esto, en términos no del todo consecuentes con la unidad humana, se podría expresar con una simple ecuación, a saber: cuerpo vivo-cuerpo muerto= alma. Es decir, que si un tejido organizado en un cuerpo no es animal, ni vegetal, sino tejido humano y ese tejido vive, no hay más remedio que declarar que eso es una persona humana, un cuerpo espiritual único e irrepetible. En efecto, en el filme son los mismos replicantes los que nos dicen: entonces ¿no será el alma simplemente la vida de ese cuerpo?, ¿no será el alma simplemente aquello que hace que un cuerpo funcione? Y si -como vemos en la película- ese cuerpo humano ya funciona, ¿no resulta absurdo debatir acerca del espíritu de ese cuerpo?

La causa del problema es pensar cuál es el origen de los replicantes: cómo es posible que el hombre pueda fabricar un alma espiritual, es decir, algo inmaterial. Se puede responder a esta pregunta constatando que Roy, Pris, Leon, Rachael o Zhora no son más materiales que cualquier otro hombre, pues como ya hemos visto tienen todo aquello que Una nave sobrevuela Los Ángeles en 2019 hace que un hombre sea hombre. Por otra parte, su origen no es muy diferente del origen tradicional de los hombres, si bien el procedimiento es distinto y sujeto sin duda a valoraciones éticas. Pero el origen es el mismo, es decir: otros hombres. Igual que un hombre nace de su madre, igual que un hombre procede de la unión de dos gametos de distinto sexo, igual que un hombre se inicia a partir de células, de igual manera un replicante procede de otras células humanas dispuestas de tal modo que lleven a formar un cuerpo... con vida.

tmye5.jpg

Image not found or type unknown

Es absolutamente estremecedor el mundo que nos presenta Ridley Scott precisamente por la carga de realidad que contiene. Hoy en día a nadie le parece una fábula que los hombres puedan diseñarse genéticamente. A pequeña escala ya se hace. Igual que hay muchos niños que se fabrican y comienzan a desarrollarse dentro de una probeta y nadie duda de su humanidad, el tema de los Nexus 6 resulta terriblemente actual y, al menos en términos teóricos, perfectamente posible.

Dejando de lado las valoraciones sobre la bondad o maldad de este procedimiento es indiscutible que los replicantes de *Blade Runner* son hombres. El problema del alma -si es que el alma es realmente un problema- se revela completamente accesorio. Resulta absurdo afirmar que como Roy o Pris no tienen alma o espíritu no son hombres. Pensar de ese modo es no haber entendido cuál es el drama de la película. Porque lo cierto es que en muchos aspectos los replicantes son mucho más humanos que los hombres que los crearon.

EL DRAMA DE LOS REPLICANTES

Los replicantes tienen un tiempo de vida limitado, y en concreto los Nexus 6 sólo viven cuatro años. Tiempo verdaderamente pequeño para cualquier hombre. «Tiempo. El suficiente»: éstas son las primeras palabras que oímos pronunciar a Roy Batty. Necesita más tiempo pero no pide una vida ilimitada, ni siquiera una vida muy larga, tan sólo quiere el tiempo suficiente, tiempo suficiente para poder vivir sin que la vida sea perpetuamente pensar en que tiene que morir.

«Es penoso vivir con miedo», dice Leon a Deckard cuando está a punto de matarlo. Los replicantes sienten un miedo atroz ante la muerte. Su vida es una cuenta atrás. Pero es en las escenas finales cuando se describe perfectamente el drama de los replicantes. Cuando la persecución a que es

sometido Deckard va a concluir definitivamente, cuando éste va a morir cayendo al vacío desde una viga del Bradbury Building, Roy se agacha y observa con intensidad cruel la agonía de Deckard, su imposibilidad de mantenerse vivo por más tiempo, los pocos segundos que aguanten sus dedos. En esos terribles momentos, el replicante mira a su víctima y descarga toda una lección de sabiduría humana: «Es toda una experiencia vivir con miedo, ¿verdad? Eso es ser un esclavo».

Roy juega con Deckard para hacerle vivir su propio drama; de hecho, le da diez segundos para esconderse, para huir, para intentar salvar la vida. Quiere que Deckard sienta el drama de que el tiempo de su vida no depende de él. Le hace ver en unos pocos minutos el tormento que significa vivir la vida de un replicante, que es radicalmente una vida para la muerte: «ir al cielo, ir al infierno». Por supuesto, los hombres conocen que van a morir igual que los replicantes, sin embargo, y éste es el *quid* de la cuestión, no saben cuándo. Ese conocimiento es lo único que diferencia a los replicantes del resto de los mortales. Los replicantes sienten cómo la vida se les escapa a borbotones y no pueden olvidarse de ello porque carecen del tiempo suficiente. Los hombres, por el contrario, fácilmente olvidan su destino final, porque desconocen la fecha de su muerte. Lo recuerda Gaff al final de la película, cuando le hace creer a Deckard que Rachael ha muerto: «¡Lástima que ella no pueda vivir! ¡Pero quién vive!». Nadie vive para siempre.

tmye6.jpg

Image not found or type unknown

La ignorancia del momento de la muerte, del tiempo de la propia vida, hace a los humanos orgullosos, seres que olvidan a menudo su condición contingente, que huyen de su realidad. El desconocimiento hace irresponsables. Y aquí radica otra maravillosa lección que los replicantes dan a los hombres. Saber cuándo van a morir hace a los Nexus 6 más humanos que los mismos hombres, porque han de vivir día y noche con su propia limitación, y eso, además de atormentarles, en el fondo, también acaba por hacerlos mucho más sabios, conocedores de su propia dignidad de criaturas. Comparten con los hombres un enorme anhelo de vida, pero sufren impotentes su propia caducidad, su absoluta impotencia ante el destino inexorable. Conocer el propio tiempo que les separa de la muerte les hace valorar la vida, amarla apasionadamente y comprender infinitamente mejor que cualquier hombre la riqueza de la existencia. Junto a esto, los replicantes no pueden olvidar ni por un instante -a diferencia de los hombres- que no son más que criaturas. Seres creados a quienes se les ha concedido el don de la vida.

DIOS Y LA CRIATURA

De fuerza casi apocalíptica es el enfrentamiento entre Roy y Tyrell. Roy se presenta humildemente ante su padre para pedirle más tiempo, y pregunta las diversas posibilidades genéticas que le podrían conceder más vida. «¿Qué es lo que te preocupa?», dice Tyrell; «La muerte», responde Roy. Es el grito de una humanidad que no entiende su doble naturaleza: eterna y caduca. Es un diálogo entre padre e hijo. Pero Tyrell no puede hacer milagros. Todas las posibles soluciones han sido intentadas y todas sin excepción han fracasado. El poderoso dueño de la Tyrell Corporation no es Dios.

Entonces Tyrell pronuncia unas palabras que quieren ser consoladoras pero que en los oídos de Batty resuenan dolorosamente crueles: «Tú fuiste formado lo más perfectamente posible, pero la luz que brilla con el doble de intensidad dura la mitad de tiempo. Y tú has brillado con muchísima intensidad, Roy. Tú eres el hijo pródigo». Y pronuncia luego su sentencia de muerte: «Goza de tu tiempo».

Sólo al final de la película el jefe de los replicantes acepta completamente su destino. Acepta su condición, su vida para la muerte. Acepta que es una criatura, y entonces es capaz de aceptar el misterio. Y esa aceptación es transformadora hasta el punto de darse cuenta de que no está todo perdido, de que aún puede llegar a realizar un acto eterno, definitivo: rescatar a Deckard de una muerte segura. Es como un sacrificio: muero y doy la vida. Tiempo y eternidad. Hombre y Dios. La criatura se convierte en creador. Y ese acto de dar la vida arranca de sus labios sus últimas palabras. Unas de las más bellas y cargadas de sentido que jamás se han escrito en un guión cinematográfico:

«I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near Tanhauser Gate. All those moments will be lost, in time, like tears in rain. Time to die»; lo que, en traducción al castellano, dice más o menos así: «He visto cosas que nadie creería. Naves de ataque en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tanhauser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir».

EPÍLOGO INCOMPLETO

El epílogo de *Blade Runner* siempre estará inacabado. La película contiene numerosos cabos sueltos. Al comienzo se habla de seis replicantes que llegaron a la Tierra: tres hombres y tres mujeres. Uno muere electrocutado antes de que Deckard reciba su trabajo, pero no sabemos si es hombre o mujer. Rachael es un Nexus 6, pero también ignoramos si viajaba en la misma nave que los otros. Nada se sabe del sexto replicante.

Se podría hablar también de los fuertes contrastes de la película. Uno de los cuales es sin duda el que acentúa la decadencia de los humanos frente a la sana vitalidad de los replicantes. Este contraste se expresa en la diferencia física entre Roy y J. F. Sebastian (quien sufre un envejecimiento prematuro conocido como síndrome de Matusalén).

Una versión de 1992, comercializada como «el montaje del director», ofrece además una variante definitiva, extraordinaria, que transforma la película. Apenas unos fotogramas la modifican radicalmente. El futuro acecha y puede ser cualquier cosa. Y ya, ni siquiera al final de la película, veremos el sol. Además el director elimina la voz en *off* de la versión de 1982, con lo que la película queda, digamos, tal cual debe ser, sin explicaciones. Hay sin embargo un comentario en *off* digno de ser recordado. Es al principio, cuando las imágenes presentan a Rick Deckard y éste dice quién es: «Ex policía, ex Blade Runner, ex asesino».

BLADE RUNNER

Año: 1982. Montaje del director: 1992. Nacionalidad: Estados Unidos. Duración: 115 min.

FICHA TÉCNICA

Director: Ridley Scott. Producción: Michael Deeley. Guión: Hampton Fancher y David Peoples. Argumento: Philip K. Dick (su novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*). Fotografía: Jordan Cronenweth. Futurista visual: Syd Mead. Música: Vangelis.

FICHA ARTÍSTICA

Rick Deckard: Harrison Ford. Roy Batty: Rutger Hauer. Rachael: Sean Young. Pris: Daryl Hannah. Leon: Brion James. Zhora: Joanna Cassidy. Gaff: Edward James Olmos. Dr. Tyrell: Joseph Turkel. J.F. Sebastian: William Sanderson.

Fecha de creación

25/06/2007

Autor

Pablo de Santiago

Nuevarevista.net