

Observaciones y apreciaciones de película “Blade Runner”.

Profesor: Álvaro Valenzuela

Alumno: Gustavo Baselli

Blade Runner es una película dirigida por Ridley Scott y protagonizada por Harrison Ford, en la cual se presenta un futuro (hoy en día presente) donde hay “replicantes”, androides que fueron expulsados de la vida en la tierra y a los cuales Deckard debe darles cacería. Esta película marcó un antes y un después en lo que respecta al diseño y al arte involucrado dentro de la producción, con altos juegos de luces que juegan con la percepción del ser humano en cuanto a sentimientos y a espacios.

Esta película del género Ciberpunk hace un juego de luces y una decoración de ambiente que genera a la perfección el sentimiento de que la vida en el futuro está muy deteriorada, en base a juegos de luces y alto uso de neblina, la cual fue un recurso muy ingenioso pensando que en aquella época no se tenían los avances tecnológicos que se tienen hoy, por lo que agregar tanta neblina permitió darle esta sensación de depresión generalizada. En palabras del profesor de diseño Andrés Reina: “Esta fuerte neblina, mucho más concentrada hacia la base de las placas, intensificaba la profundidad con base en un principio fundamental, desarrollado por Leonardo Da Vinci, la perspectiva atmosférica.” CITAR Este concepto es importantísimo tanto dentro de la película como dentro del mundo del arte, ya que a través de un juego de colores se puede crear la sensación de profundidad y tridimensionalidad, básicamente este concepto habla de que a medida que se va alejando se vuelven más oscuros, debido a un efecto en atmosférico en el cual la humedad y el polvo dispersan la luz.

Dentro de los aspectos lumínicos que mencione anteriormente, creo que es interesante también como se busca iluminar ciertas cosas y no el ambiente en sí, para poder mostrar de una mejor manera solo ciertos puntos clave o características de las escenas, para mí en lo personal esto se puede ver claramente en la escena en que Deckard descubre a la replicante en la casa de J. F. Sebastian, donde la luz está enfocada en un muñeco que se ríe y se mueve, o en el departamento de Deckard, donde las luces se prenden en ciertos lugares para dejar más en claro aspectos de un departamento de “soltero”. A mí en lo particular me gustó mucho este juego de luces y enfoques en ciertas cosas específicas, ya que en general en las películas de suspenso se ilumina toda la pieza de cierta forma para poder crear un ambiente envolvente, pero en esta película sentí que las luces se usaban para generar que el espectador se fije de verdad en los detalles de la escenografía y la idea que buscaba generar el director.