

Ciudades en la obra de Philip K. Dick y su adaptación al cine (I)

Javier RIVERO GRANDOSO

Departamento de Filología Románica, Filología Eslava y Lingüística
General

Universidad Complutense de Madrid
javierriverograndoso@filol.ucm.es

Recibido: 26 de octubre de 2011

Aceptado: 18 de noviembre de 2011

Resumen

La obra de Philip K. Dick (1928-1982) está siendo releída y reevaluada por la crítica académica, que cada vez está teniendo más en cuenta en sus estudios las narraciones del autor estadounidense. Cierta responsabilidad tienen las adaptaciones al cine de sus cuentos y novelas, que han conllevado una mayor difusión de su obra. En este trabajo nos centraremos en analizar la creación y representación de la ciudad en los textos literarios de Dick y su posterior adaptación a la gran pantalla, para comparar la repercusión que cada medio tiene en la configuración del espacio urbano, con especial atención a las variaciones que se producen interesadamente para recrear tópicos del actual cine hollywoodiense.

Palabras clave: ciencia ficción, cine, ciudad, Philip K. Dick, *Blade Runner*, *Minority Report*.

Title: Cities in Philip K. Dick's literature and film adaptation (I)

Abstract

The work of Philip K. Dick (1928-1982) has now the attention of academic criticism. This has increased the studies on this author's works. This critical interest may be caused by the adaptation of his novels and short stories, which is also the reason for Dick's current great diffusion. In this paper we are going to analyze the creation and representation of the city in Dick's literary texts and their subsequent adaptation into films. We aim to compare the impact that each media has in the shaping of urban space, paying a special attention to variations due to the imitation of current Hollywood cinema topics.

Keywords: science fiction, cinema, city, Philip K. Dick, *Blade Runner*, *Minority Report*.

Índice

1. La ciudad en la ciencia ficción
2. Adaptaciones de Philip K. Dick
3. Análisis comparativo de la ciudad en el texto literario y en el cine
 - 3.1. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) / *Blade Runner* (1982)
 - 3.2. "Recuerdos al por mayor" (1966) / *Desafío total (Total Recall)* (1990)
 - 3.3. "La segunda variedad" (1953) / *Asesinos cibernéticos (Screamers)* (1995)

3.4. "Impostor" (1953) / *Infiltrado (Impostor)* (2002)

3.5. "El informe de la minoría" (1956) / *Minority Report* (2002)

1. La ciudad en la ciencia ficción

La ciencia ficción es un género difícil de definir a partir de los elementos narrativos. Aunque supone, generalmente, una proyección hacia el futuro, no es este un rasgo determinante para la adscripción de una obra concreta al género:

De este modo, así como los protagonistas, en general, de un relato del *western* (un *cowboy* o un pistolero) o de una novela policiaca (un detective o un comisario) tienen unas características específicas, la variedad de protagonistas en la ciencia ficción es tal que considero válido afirmar que no existe un prototipo al respecto. Tampoco un escenario, pues así como muchas novelas se desarrollan en el futuro y en lejanos planetas, muchas otras narran acontecimientos contemporáneos a nosotros [*Dhalgren*] (Delany 1975); en ciudades bien conocidas por todos [*La tierra permanece*] (Stewart 1949) así como en el pasado, como en *Lo que el tiempo se llevó* (W. Moore 1953) y *El día del juicio final* (Willis 1992); o en universos paralelos como los de *El hombre en el castillo* (Dick 1962), *Cronopaisaje* (Benford 1980) o *Los propios dioses* (Asimov 1972), constituyendo todas ellas subgéneros propios dentro de la ciencia ficción. (Moreno 2010: 88-89)

El espacio en el género presenta una gran heterogeneidad y permite representaciones en ciudades actuales, ciudades en el futuro, ciudades imaginarias, emplazamientos en otros planetas e incluso en naves que viajan por el universo. En efecto, "los espacios implicados [...] canalizan un ilimitado número de posibilidades poéticas vetadas para cualquier otro tipo de forma literaria" (Moreno 2010: 287).

En los ejemplos que vamos a analizar de Philip K. Dick, las historias están localizadas, en su mayoría, en la proyección de ciudades estadounidenses en el futuro, con los avances tecnológicos que modelan una sociedad nueva. También hay obras en las que la ciudad se muestra tras un suceso apocalíptico que cambia drásticamente la organización del espacio urbano y la vida de sus habitantes. Desde la aparición de mutantes en "El hombre dorado" hasta la destrucción total de las civilizaciones en la Tierra en "La segunda variedad", con puntos intermedios como la ciudad semiapocalíptica y postbélica de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*

2. Adaptaciones de Philip K. Dick

Philip K. Dick murió antes de que se estrenase *Blade Runner*, su primera película adaptada¹. Desde entonces, los guionistas y directores de Hollywood no han dejado de llevar a la gran pantalla las historias del autor estadounidense, por lo que es en la actualidad uno de los principales escritores de ciencia ficción con más textos adaptados al cine.

Sin embargo, y aunque en ocasiones se escoge adaptar el relato de Dick con el fin de publicitar de esta manera la película, no todos los espectadores reconocen al autor literario. El caso de *Blade Runner*, adaptación que analizaremos a continuación, es un claro ejemplo de película exitosa y muy famosa basada en un texto mucho menos leído e incluso desconocido por el público que valora favorablemente el film. Este éxito del cine frente a la literatura se debe a que la difusión fílmica permite la síntesis, la universalización, la simplificación y la modificación de la obra literaria (Manzano Espinosa 2008: 16).

Debemos tener en cuenta que estas películas están producidas con un propósito marcadamente comercial, por lo que se hacen ciertas concesiones encaminadas a buscar la complicidad de un público amplio. Destaca el hecho, por ejemplo, de que en casi todos los casos el protagonista masculino es un actor famoso que sirve de gancho para atraer a los espectadores. Hay también ciertas modificaciones, como ya iremos comentando en cada caso, que buscan intencionadamente caer en el tópico que pueda agradar a un público multitudinario: no podemos pasar por alto que la industria cinematográfica, en especial la hollywoodiense, persigue principalmente obtener rentabilidad económica de una arriesgada inversión, y que por tanto no prima el romántico propósito de producir una destacada obra de arte.

Entre los textos adaptados de Philip K. Dick, debemos distinguir entre las novelas y los relatos. La diferencia de extensión que existe entre ellas se refleja en el cine en una mayor libertad creativa por parte de los guionistas y directores que adaptan un relato, en contraposición a la novela: mientras que la adaptación de esta última conlleva, en los casos que veremos, una mayor fidelidad al texto, el relato permite que para el cine solo se extrapole la anécdota o la situación nueva que resulta imposible asumir en la época actual. Es frecuente que las producciones que adaptan un cuento de Dick

¹ Philip K. Dick vendió los derechos de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* a Brian Kelly en 1977. Su relación con el director Ridley Scott fue difícil, aunque pudo ver una proyección privada de veinte minutos de lo que sería la película y quedó maravillado: "¿Cómo lo habéis hecho? Estas son las imágenes exactas que yo veía en mi cabeza cuando estaba escribiendo el libro. Es exactamente como lo había imaginado" (Prieto 2005: 97).

mantengan tan solo el hecho extraordinario y varíen por completo los personajes, los espacios, los tiempos e incluso la historia².

En este estudio no trataremos *Confessions d'un Barjo* (Jérôme Boivin, 1992), basada en *Confesiones de un artista de mierda*, por ser una película que adapta una novela que no pertenece al género de la ciencia ficción. Tampoco podemos analizar *Radio Free Albemuth* (John Alan Simon, 2010), adaptación de la novela homónima, ya que nos ha sido imposible acceder a la película. Nos ocuparemos, por tanto, de las diez películas restantes basadas en la obra de Dick.

Cada vez son más los estudios realizados sobre la narrativa del autor estadounidense, que se ha ganado el interés de la crítica. La bibliografía sobre la obra de Dick ha aumentado en los últimos años y cuenta con prestigiosos volúmenes dedicados al estudio de sus narraciones. También la relación de los textos de Dick con el cine han recibido notables estudios, aunque prácticamente todos han sido escritos y proyectados desde y hacia el ámbito anglosajón. Nuestro trabajo pretende acercar estos estudios al ámbito hispanohablante y detenerse en un aspecto poco atendido como es el del espacio, y más concretamente la ciudad. Este desinterés puede deberse a la gran diversidad de modelos urbanos, como antes comentamos, en el género de la ciencia ficción.

3. Análisis comparativo de la ciudad en el texto literario y en el cine

3.1. ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? (1968) / Blade Runner (1982)

La primera adaptación que se hizo de una novela de Philip K. Dick fue *Blade Runner*, dirigida por Ridley Scott, quien había cosechado un gran éxito con su anterior película, también de ciencia ficción, *Alien, el octavo pasajero*. Para la dirección de su tercera película, Scott se basó en la obra *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, en la que Rick Deckard, policía encargado de "retirar" androides, tiene un complicado conflicto moral al descubrir que siente cierta empatía por los robots a los que debe eliminar.

Para la película, Scott contó con Harrison Ford en el papel protagonista. Ford era ya entonces un actor famoso y bien valorado por su trabajo en *Star Wars* y *En busca del arca perdida*. Sin embargo, tras el estreno en cines, *Blade Runner* no fue muy bien acogida por la crítica y tampoco consiguió el éxito esperado en taquilla, al menos en Estados Unidos. La película ya había superado obstáculos tras el rechazo que produjeron los dos países con público

² No obstante, como veremos, *Blade Runner* difiere de la novela adaptada, mientras que *Asesinos cibernéticos* e *Infiltrado* son considerablemente fieles a los relatos en los que se basan.

previos al estreno en Denver y Dallas, ya que después de estos fracasos forzaron a Scott a introducir el final feliz en el que Deckard huye con Rachael, y el recurso de la narración en *off* que explica que ella no tiene fecha de terminación³ (Prieto 2005: 101).

La historia está ambientada en Los Ángeles en el año 2019, aunque en la novela el año es 1992. Tras la Guerra Mundial Terminal, los humanos han emigrado a otros planetas, ya que las condiciones de vida en la Tierra son extremas. Dick concibe California como el escenario de una desoladora situación en las ciudades, con la mayoría de edificios vacíos ya que la ONU urge a los humanos a irse del planeta porque el polvo que generó la Guerra resulta perjudicial para las personas.

Scott traslada esta ciudad oscura a la pantalla a partir de una serie de elementos que destacan la soledad y la hostilidad que proyecta la urbe: "ocaso-noche, lluvia, saturación publicitaria visual y acústica (ingredientes hoy comunes a toda distopía urbanística), y, por supuesto, la excelente música de Vangelis" (Andrade Boué 2010: 238). La falta de luz diurna es suplida por las pantallas publicitarias, de tal forma que lo natural es sustituido por lo artificial que surge, en cierto sentido, del consumismo (figuras 1 y 2):

Siempre parece de noche, elemento que juega con ese universal antropológico de que la noche expresa soledad, misterio, inquietud. Todos los rincones pueden esconder algo desconocido. La película juega mucho con esta impresión. Por otra parte, tampoco se puede afirmar que sea siempre de noche. La constante lluvia implica un cielo cubierto, falta de luz; ausencia, más que oscuridad. Cuando aparece, el cielo tiene un aspecto enfermizo, amarronado y se presenta saturado de luces y anuncios luminosos, artificiales. (Moreno 2009: 49)

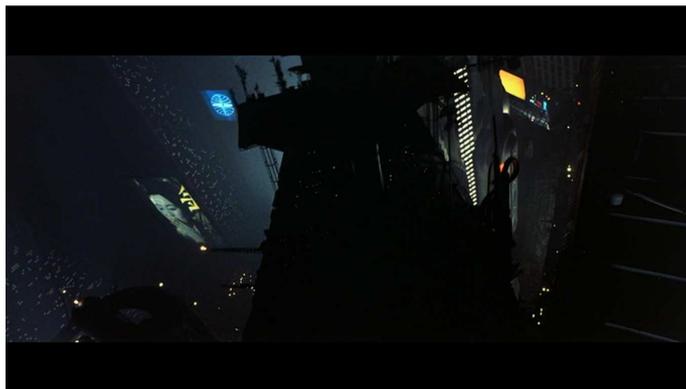


Figura 1. La ciudad bajo la lluvia en *Blade Runner*.

³ Estos añadidos en concreto fueron duramente criticados y desaparecieron en las siguientes ediciones. En el montaje final del director de 2007 la película termina con un final más abierto, con Deckard y Rachael entrando en el ascensor y la puerta cerrándose tras ellos.



Figura 2. La ciudad iluminada por los carteles publicitarios.

En la novela, Philip K. Dick aprovecha una serie de espacios como la comisaría, el museo y la ópera de los que prescinde la película, en parte por la necesidad de sintetizar y reducir episodios de la trama que podrían alargar innecesariamente la cinta. En efecto, en el texto literario Deckard captura a seis replicantes, mientras que en la película busca a cuatro. Es a través de esa persecución como conocemos estos espacios, pues una de las androides que el cazador de bonificaciones debe retirar es una cantante de ópera que es finalmente eliminada en el museo, mientras contempla una exposición de Edvard Munch. Los personajes ven y reflexionan sobre pinturas como *El grito* o *Pubertad* en un episodio que permite paralelismos entre el arte y los androides como representación de la vida y del ser humano. Deckard y Phil Resch, otro policía, relacionan el aislamiento que expresa *El grito* con el de los replicantes que buscan:

Phil Resch se detuvo ante un cuadro al óleo; mostraba una criatura pelada y oprimida, con una cabeza semejante a una pera invertida, que apretaba sus manos horrorizadas contra sus oídos, con la boca abierta en un vasto grito mudo. Las olas encrespadas de su dolor, los ecos del grito, ocupaban el espacio que la rodeaba. El hombre, o la mujer, estaba encerrado dentro de su propio aullido. Se cubría los oídos para protegerse de su propia voz. La criatura estaba de pie en un puente, y no había nadie más. Gritaba a solas. Aislada por el grito a pesar de él.

–También hay un grabado con este tema –observó Rick, leyendo la tarjeta colocada debajo de la pintura.

–Se me ocurre que así deben sentirse los androides –dijo Phil Resch, y trazó en el aire los ecos, visibles en la pintura, del grito de la criatura–. Yo no me siento así, por lo tanto quizá no sea un... (Dick 2001: 138)

Estos espacios del arte, edificios concebidos para el disfrute de una clase culturalmente preparada, desaparecen en la película y son sustituidos por los suburbios, que posiblemente ofrecen un mayor poderío visual para el cine. Así, la replicante que en la novela era cantante de ópera en la película es bailarina de un club de *striptease*, y mientras que en el texto literario era retirada discretamente en el museo, en la versión cinematográfica es eliminada tras una trepidante persecución por la calle, entre el tráfico de la lluviosa noche. Esta escena permite transmitir al espectador la tensión característica de una película de acción: la replicante huye y Deckard la sigue tropezando con mobiliario urbano y viandantes de todas las razas –mutantes incluidos–, ciclistas, taxistas y distintos conductores. El final de la androide es también muy espectacular, ya que el *blade runner* dispara y la replicante atraviesa varios escaparates de tiendas de ropa, de tal manera que la lluvia de cristales se funde con la lluvia perpetua de la ciudad.

En la ciudad se puede apreciar la multiculturalidad: los habitantes proceden de lugares muy distintos, y conviven no solo todas las razas humanas, sino además androides y mutantes. Sin embargo, en este futuro distópico pervive todavía la segregación racial con barrios como Chinatown, donde Deckard es recogido de un restaurante cuando le encargan retirar a los replicantes y donde los androides descubren cómo llegar hasta su creador.

Otro espacio importante en la novela de Dick y del que se prescinde en la película es la habitación de hotel en la que Rick Deckard y Rachael mantienen su encuentro amoroso:

[...] la literatura confiere más relieve a los ritos de iniciación erótica celebrados en un hotel; desde la flamante y esperada "noche de bodas", en que el hotel proporciona todos los aditamentos necesarios (flores, *champagne*, chocolates, etc.), hasta la "cita" erótica vulgar. Consumada tal iniciación, el hotel –como espacio distinto al de la casa, protector del anonimato– deviene el cobijo por excelencia del amor prohibido, furtivo, sórdido, en habitaciones por horas, o suntuoso en amplias *suites* de lujo. Como espacio para encuentros y desencuentros, el hotel incrementa su acogida, ofreciendo intimidad a los amantes, llegando de ese modo, desde albergar la iniciación sexual como rito de paso, hasta convertirse en un espacio de transgresión. (Popeanga 2010: 291-292)

En este caso, la transgresión no solo consiste en que Rick Deckard le es infiel a su mujer, sino que además mantiene relaciones sexuales con un androide, algo completamente prohibido por las leyes y moralmente reprochable. En la adaptación cinematográfica, sin embargo, el *blade runner* es viudo o separado y su relación no resulta tan censurable, aunque le ordenan retirar a Rachael y no obedece.

En la película cobra relevancia el edificio en el que se encuentra la casa de Sebastian, que es una recreación del personaje de la novela John Isidore. En el texto de Dick se trata de "un ruinoso edificio, vacío y gigantesco" en donde "estaban antes los suburbios de San Francisco" y cuyos "cuidadosos propietarios habían muerto ya o emigrado a un mundo colonia" (Dick 2001: 24). En la adaptación este espacio, como también sucede en la novela, sirve de escenario para el final, en el que el protagonista se enfrenta a los últimos replicantes que debe eliminar. Es el cine el que aprovecha todas las posibilidades del espacio a través del encuentro final entre el protagonista y el antagonista:

El escenario de ese duelo final es una edificación construida en 1883, el edificio Bradbury, diseñado por el arquitecto George Wyman –que se inspiró en una novela futurista ambientada en el año 2000– por encargo del millonario Lewis Bradbury. Para el rodaje se aprovecharon las escaleras geométricas del interior del edificio, sus pasamanos de hierro forjado y sus ascensores abiertos (que aún funcionan). Se ensució el interior con basura, humo, focos giratorios de xenón, goteras y maniqués, hasta el punto de que a pesar de ser una localización habitual en películas y series de televisión, en *Blade Runner* el inmueble resultó irreconocible. (Muñoz García 2008: 58)

Hay un especial detenimiento en el tránsito de Deckard por las escaleras del edificio (figura 3), mientras sube para retirar a los dos androides que quedan. El inmueble presenta un aspecto tétrico debido a la oscuridad, la suciedad y la presencia de maniqués en la entrada. Este ambiente macabro se acentúa en la casa de Sebastian, cuando Deckard entra en busca de los replicantes. El espectador ya ha visto este apartamento, pero en el momento en el que por primera vez entra el *blade runner* su aspecto es todavía más tétrico por la presencia de los robots y de los muñecos –algunos coloridos, como si procedieran de un circo decadente– con los que trabajaba Sebastian y de los que se sirve la replicante Pris para pasar desapercibida, haciéndose pasar por otro maniqué, y poder atacar por sorpresa a Deckard. Esta escena, además, está reforzada visualmente por la oscuridad del piso y acústicamente por los ruidos que producen los movimientos de los robots y la tenebrosa risa de uno de ellos (figura 4).



Figura 3. Deckard entrando en el edificio.



Figura 4. El protagonista en el interior del piso.

Tras retirar a Pris, Deckard se enfrenta a Roy Batty, el último y más peligroso androide. Es el replicante el que persigue al policía para vengarse por la muerte de su compañera, y en estas escenas se aprovecha de nuevo el edificio: van de un salón a un baño completamente inundado y de ahí Deckard sale por la ventana para subir escalando hasta la azotea. Una vez allí, saltan hasta otra colindante y Batty sujeta y salva a Deckard de caer, antes de pronunciar las famosas palabras justo antes de la muerte del androide:

I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I've watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in the rain. Time to die. (Scott, dir. 1984)

La película termina con Deckard y Rachael iniciando su huida, por lo que se mantiene algo de la transgresión de la novela, ya que

Deckard debía matar a la androide. En la versión estrenada en cines de 1982, Deckard y Rachael se iban en un coche por un paraje natural totalmente alejado de la oscuridad de la ciudad ruinoso y la voz en *off* del *blade runner* informaba al espectador de que Rachael no tenía fecha de terminación. Este final feliz queda relativizado en el montaje final del director, ya que la película termina con los protagonistas en el ascensor: la pareja intentará huir junta, pero es un final mucho más abierto.

Con el paso de los años, *Blade Runner* se convirtió en una película de culto y un hito en el cine de ciencia ficción, sobre todo a raíz de las modificaciones del final de la cinta. En 1992, con motivo de su décimo aniversario, *Blade Runner* volvió a las salas comerciales y obtuvo el éxito de taquilla que no logró en su estreno. En 2007, para celebrar su vigésimo quinto aniversario, se editó el montaje final del director en diversos formatos: una muestra más de la relevancia que ha tenido la película de Scott tras la mala recepción en 1982.

La revaloración de *Blade Runner* supuso que la industria cinematográfica hollywoodiense redescubriera la obra de Philip K. Dick. Desde entonces, la lista de cuentos y novelas de este autor adaptadas al cine ha ido creciendo de manera imparable.

3.2. "Recuerdos al por mayor" (1966) / *Desafío total (Total Recall) (1990)*

El proyecto para adaptar el relato "Recuerdos al por mayor"⁴ estaba en un principio dirigido por David Cronenberg, pero los problemas económicos de la productora provocaron que finalmente no se llevara a cabo. La insistencia de Arnold Schwarzenegger, estrella protagonista de la película, posibilitó que se rodara el film bajo la dirección de Paul Verhoeven. *Desafío Total*, a diferencia de *Blade Runner*, sí que se convirtió desde su estreno en un gran éxito de taquilla que posibilitó que años más tarde, en 1999, se produjera una serie basada en ella que constaba de 22 capítulos, titulada *Total Recall 2070*.

El protagonista del relato de Dick es Douglas Quail, un hombre obsesionado con viajar a Marte, pero al que su sueldo no se lo permite, y por ello no le queda más remedio que soñar con ir a ese planeta: "Despertó... y sintió el deseo de Marte. 'Los valles', pensó. ¿Cómo sería caminar por ellos? Más y más, el sueño fue creciendo a medida que despertaba del todo, el sueño y el anhelo" (Dick 2011b: 73).

⁴ Este relato, titulado originalmente "We Can Remember it for you wholesale", ha recibido diferentes traducciones al castellano, como "Recuerdos al por mayor", "Podemos recordarlo todo por usted" o "Podemos recordarlo por usted al por mayor".

Quail decide ir a una empresa especializada en la implantación de recuerdos falsos para creer que fue de vacaciones a Marte, aunque no haya sido así. El problema aparece cuando le intentan modificar los recuerdos y descubren que ya estuvo en Marte como agente secreto, pero tras realizar una peligrosa misión le borraron la memoria. Al intentar implantarle los recuerdos de Marte, Quail rememora lo que sucedió y se convierte en una amenaza para la agencia de seguridad, que intenta matarlo.

La película muestra la misma situación. Cuando el protagonista llega a su casa, descubre que su mujer también trabaja para la agencia. Su matrimonio es una farsa, recuerdos falsos insertados para suprimir lo que sucedió en Marte. La casa pierde por tanto todo su significado y la protección que le brindaba a Quail (Quaid en la versión cinematográfica) y pasa a ser un lugar desconocido en el que su mujer intenta matarlo.

El protagonista huye hacia el metro y se ayuda de las grandes aglomeraciones, utilizando incluso a un hombre como escudo humano, para poder subirse al vagón, al que entra rompiendo un cristal mientras sus perseguidores destruyen a balazos el resto de cristales del tren, algo tan característico de las películas de acción. Los tiros continúan en la calle, cuando Quaid se hace con un taxi al que también destrozan las ventanas.

En la novela, el protagonista no necesita volver a Marte, algo que sí sucede en la película. Quaid llega al planeta rojo (figura 5) y al disponerse a pasar los controles de seguridad, que como en cualquier aeropuerto extranjero⁵ consisten en unas preguntas para validarle el pasaporte, descubren el disfraz con el que pretendía entrar en Marte, lo que origina una nueva escena violenta. Quaid –en cuya identidad anterior se llamaba Hauser– logra escapar y acude al Hotel Hilton, que al parecer ha logrado expandir su cadena de hoteles por el Universo. El lujo del establecimiento, sin embargo, no esconde la inseguridad del planeta y que el protagonista comprueba cuando al salir del edificio estalla una bomba que provoca que los agentes de seguridad disparen sin control.

⁵ En la película, la colonia de Marte aparece como una copia de la organización urbanística terrestre, con los mismos servicios, medios de transporte y trámites burocráticos.



Figura 5. Imagen de Marte en *Desafío total*.

En su habitación recibe la visita de un supuesto médico y de su mujer en la Tierra, que pretenden hacerle creer que todo lo que sucede es fruto de su imaginación, ya que todavía se encuentra en el laboratorio de injertos de memoria. Quaid descubre que se trata de un engaño y el hotel se convierte, como prácticamente todos los espacios de la película, en un lugar de violencia, disparos y muertes. El gobierno de Coahaagen en Marte ha provocado que la vida en el planeta sea hostil, llena de peligros y conflictos, algo muy interesante para una trama de acción del gusto de la industria hollywoodiense, en el que la destrucción en forma de cristales rotos, explosiones y coches destruidos se vuelve repetitiva.

Los suburbios, como en *Blade Runner*, también son parte destacada del desarrollo de la acción. Una de las escasas pistas del protagonista para saber quién es y qué hizo en Marte es una publicidad de un burdel, con el nombre de una tal Melina apuntado. Esta zona marginal está poblada de mutantes que enfermaron debido a la mala construcción de las bóvedas, lo que provocó que entrase aire contaminado. Sin embargo, Melina no parece tener ningún tipo de mutación aparente y resulta ser la mujer con la que soñaba Quaid, y con la que mantenía una relación hasta que le borraron la memoria.

A partir de esta relación y de la simpatía que siente por los mutantes, oprimidos injustamente, Hauser –una vez rechazada la identidad impuesta– combate junto a ellos para conseguir la libertad y unas condiciones de vida dignas. La lucha se produce también en los suburbios: en una persecución, los agentes se enzarzan en un tiroteo en el prostíbulo con los mutantes, lo que desencadena que Coahaagen corte el suministro de aire. El protagonista se erige en el héroe, y tras vencer de nuevo a su pasada identidad –al final resulta que Hauser había planificado su traición a los mutantes sin que su nuevo yo lo supiera–, se enfrenta a los malvados que están en el

poder y consigue acabar con ellos. Entonces pone en funcionamiento el reactor que genera el oxígeno necesario para que los mutantes puedan vivir, con lo que se cumple el final feliz tan convencional en este tipo de películas para un público masivo⁶.

3.3. "La segunda variedad" (1953) / *Asesinos cibernéticos* (*Screamers*) (1995)

La repercusión de las dos películas anteriores poco tiene que ver con la indiferencia con la que pasó *Asesinos cibernéticos*, una película dirigida por Christian Duguay, sin ninguna estrella en el reparto, que recibió una fría acogida en su estreno, que según Fernández Valentí (2002: 42) es la peor adaptación de Dick, y que en opinión de Chimal (2005: 101-102) tiene diálogos propios del cine de serie B.

El relato de Dick presenta la Tierra devastada tras una feroz guerra entre las Naciones Unidas, de las que forman parte Estados Unidos y el enemigo soviético. Las ciudades han perdido su forma y ahora son solo ruinas y escombros (figura 6):

El cielo estaba cubierto por nubes de partículas grises. Algunos troncos desnudos de árboles surgían aquí y allá. El terreno era llano, pelado y estaba sembrado de cascotes; las ruinas de los edificios se alzaban como calaveras amarillentas. (Dick 2011a: 28)



Figura 6. La ciudad destruida de *Asesinos cibernéticos*.

⁶ Dos décadas después, parece que el interés de la industria cinematográfica estadounidense en este tipo de productos comerciales no mengua, ya que en 2012 se estrenará un *remake* de esta película. Habrá que ver si la nueva versión también se vale de todos los tópicos de los que hace gala la cinta dirigida por Verhoeven, como las escenas violentas, el romance del héroe y la chica, el final feliz, etc.

Debido al desfavorable resultado en el devenir del conflicto, los países norteamericanos se trasladan a la Luna y solo quedan en la Tierra los soldados que aún combaten, que viven en búnkeres:

El bloque americano de gobiernos se trasladó a la base lunar el primer año. No se podía hacer otra cosa. Europa se había convertido en un montón de escoria; hierbas negruzcas crecían de las cenizas y los huesos. La mayor parte de Norteamérica era inhabitable; no se podía plantar nada, nadie podía sobrevivir. Algunos millones de personas sobrevivían en Canadá y Sudamérica, pero los paracaidistas soviéticos empezaron a llegar durante el segundo año, al principio poco, para ir aumentando de número progresivamente. (Dick 2011a: 33)

En la adaptación cinematográfica no es el planeta Tierra el que está destruido, sino Sirius 6B. Las ciudades aparecen arrasadas, los rascacielos bombardeados y todo está desierto. No obstante, en el búnker todavía hay espacio para un bar en el que la tropa socializa: es un lugar de encuentro entre los soldados que permite relajar la tensión del conflicto bélico. Este establecimiento no aparece en el cuento, que ofrece una situación mucho más desolada y apocalíptica, como tampoco el despacho del comandante, en el que escucha la ópera *Don Giovanni*.

Para intentar cambiar el resultado de la guerra, la ONU crea un arma robótica, a la que llaman garfio: gracias a esta las batallas se equilibran. Pero el problema surge cuando estos robots asesinos evolucionan y comienzan a adoptar forma humana: el primero de ellos es David, un niño aparentemente indefenso que lleva un osito de peluche⁷. Los rusos, en la película miembros de las fuerzas N.E.B.⁸, salvan a la pareja de oficiales⁹ de una muerte segura cuando se iban a reunir para pactar la paz. Aunque en principio eran enemigos, los tres soldados de las N.E.B. acogen en su búnker a los dos protagonistas.

El aspecto de este espacio dista mucho del búnker que el espectador ve al principio de la película, ya que es sucio, frío y de

⁷ No es complicado ver la similitud de este personaje con otro de igual nombre protagonista de los cuentos "Los superjuguetes duran todo el verano", "Los superjuguetes cuando llega el invierno" y "Los superjuguetes en otras estaciones" de Brian Aldiss, que va acompañado de su peluche Teddy. Steven Spielberg se inspiró en estos relatos para dirigir *A.I. Artificial Intelligence* (2001).

⁸ Obviamente ha cambiado el contexto histórico: cuando Dick escribió el relato, Estados Unidos estaba en plena Guerra Fría, pero cuando se rodó la película la U.R.S.S. ya no existía.

⁹ Otra variación que introduce la película es que en lugar de ir un solo oficial, van dos. Las posibilidades narrativas que ofrece la pareja es muy superior, ya que a través del diálogo que mantienen pueden informar al espectador de todo lo que sucedió para que el planeta presente al aspecto desolado que muestra.

marcado aspecto industrial, con ascensores viejos y oxidados. Jessica, una de los tres N.E.B., le explica al protagonista Hendricksson las deficiencias del lugar en el que viven: "En este infierno de agujero no hay economato ni cantina desde hace dos años" (Duguay, dir. 1995). El infierno que es su búnker, según Jessica, es fiel reflejo de la desolación del planeta, que muestra un paisaje posapocalíptico.

A través de los túneles, infestados de ratas, acceden a la base de mando, que cuenta con importantes medios tecnológicos que uno de los *screamers* destruye. La base está llena de cadáveres, ya que los asesinos cibernéticos consiguieron entrar y acabar con la vida de todos los soldados. A su regreso al primer búnker, del que procede Hendricksson, descubren que los robots también han asesinado a sus compañeros: hay decenas de *screamers* tipo David, y los supervivientes tienen que disparar un misil nuclear para acabar con ellos. Se produce una explosión y el búnker es destrozado, arrasado por las llamas.

El final de película incluye una innecesaria escena romántica entre el protagonista y Jessica, que resulta ser un robot asesino. Este desenlace, junto con el escaso presupuesto que el espectador advierte en los pobres efectos especiales, es una de las razones por las que la crítica ha sido tan dura con el film.

3.4. "Impostor" (1953) / Infiltrado (Impostor) (2002)

Infiltrado fue dirigida por Gary Fleder y contó con Gary Sinise en el papel protagonista. El actor fue también productor de la película y, tal vez por el inminente estreno de *Minority Report* unos meses después, no logró gran éxito de crítica ni de taquilla.

La obra literaria trata del arresto de Spence Olham, que trabaja para el gobierno en la guerra contra el planeta Alfa Centauri, porque se piensa que su identidad ha sido suplantada por un robot alienígena espía que puede explotar en cualquier momento. El protagonista deberá huir para poder demostrar que él es realmente quien dice ser.

El relato no aprovecha el espacio urbano y apenas describe la casa de Olham. Sí que son más relevantes otros lugares naturales, como la cara oculta de la Luna, donde los agentes del gobierno conducen al protagonista para matarlo sin que la explosión cause daños, o el bosque que se incendió tras el aterrizaje del alienígena.

La película, ambientada en el año 2079, muestra cómo los extraterrestres fueron destruyendo las ciudades de la Tierra. Los terrícolas, para defenderse, construyeron cúpulas que protegían a los seres humanos de posibles ataques. Sin embargo, en estas ciudades de aspecto futurista (figura 7) también hay lugar para los suburbios, para las zonas destruidas que no fueron protegidas, y en las que viven los marginados que la sociedad abandonó. Estos lugares, que tanta productividad demuestran en el cine, son el escenario de la

persecución que llevan a cabo las fuerzas de seguridad para detener a Olham. La secuencia cumple los tópicos a los que se asocia esta zona: es de noche, por lo que la oscuridad contribuye a que los edificios semiabandonados, sucios y en ruinas, parezcan aún más siniestros.



Figura 7. Ciudad futurista de *Infiltrado*.

El espacio principal de la película es la Plaza de los Veteranos, donde se encuentran el Hospital de los Veteranos y el Departamento de Investigación de Armas Especiales, donde trabajan Maya –la mujer de Olham– y él mismo, respectivamente. El protagonista es detenido en su puesto de trabajo y llevado a una sala en la que es interrogado y en la que pretenden matarle para extraer la bomba que se aloja en su interior. La sala consta de la tecnología más avanzada y, para incidir en el aspecto futurista, está solo iluminada con luz artificial y el color blanco es el que predomina.

El héroe, cómo no, logra escapar y salir de la habitación mientras a sus espaldas, escena recurrente, la puerta de seguridad se cierra, salvadora barrera que separa a Olham de sus perseguidores.

No obstante, debe volver para demostrar su identidad confrontándola con un análisis previo que se halla en uno de los laboratorios. La Plaza de los Veteranos y los edificios circundantes, llenos de agentes de seguridad, son un espacio de difícil penetración que pretende agregar a la película una dosis de tensión para las siguientes escenas de acción.

El desenlace se produce, como en el cuento de Dick, en un espacio natural, tal vez para adelantar el final de Olham, al que compararían con el bosque incendiado, aunque posiblemente la elección de este lugar no esconda ningún simbolismo y sencillamente se haya respetado el espacio original del relato, que además sirve de contraste con el paisaje urbano en el que se desarrolla el resto de la

película. El protagonista tiene que encontrar la nave extraterrestre para demostrar que el robot alienígena murió en el accidente, y entonces recuerda algo que había visto en las noticias al principio tanto de la película como del relato:

La nave habría aterrizado cerca del proyecto; el robot habría recorrido el resto del camino a pie. Ascendió la ladera de la colina y miró a su alrededor. Destrozada y quemada. ¿Alguna pista, algún indicio? ¿Había leído u oído algo? En algún lugar cercano, al que se pudiera acceder a pie. Un lugar agreste, un punto distante, en el que no hubiera gente.

De pronto, Olham sonrió. Destrozada y quemada... El bosque de Sutton. Aceleró el paso. (Dick 2011c: 394)

En la película, en un final valiente fiel al del relato, el protagonista resulta ser un robot que explota al descubrir el cadáver del verdadero Olham. En el film, la mujer de Olham también es un robot, por lo que es abatida a tiros. Como este final puede causar cierta decepción en el espectador, para que la huida del falso Olham no haya sido en balde, la película termina con Cale, un joven de los suburbios que ayuda al protagonista, utilizando las medicinas que robó en el hospital para sanar a los más desfavorecidos.

3.5. "El informe de la minoría" (1956) / *Minority Report* (2002)

Es *Minority Report*, junto con *Desafío total*, la adaptación al cine de la obra literaria de Dick que, tras *Blade Runner*, más repercusión ha tenido. La relevancia a nivel internacional de su director, Steven Spielberg, ha sido un gran reclamo para la película. No en vano, Spielberg es uno de los directores más prestigiosos de Hollywood y que más películas de ciencia ficción posee en su filmografía.

Para esta producción contó con los actores Tom Cruise y Colin Farrell. Cruise tuvo el papel protagonista, el de John Anderton, por lo que no solo cambia la apariencia física –"Me estoy quedando calvo – pensó Anderton al ver a ese hombre–. Calvo y gordo y viejo" (Dick 2008: 100)–, sino que su desconfianza hacia Ed Witwer, el agente que envía el Senado para supervisar el trabajo de Precrimen –en la película es Danny Witwer, papel interpretado por Farrell, y trabaja para el Departamento de Justicia–, no se debe ya a su inseguridad y a las sospechas que tiene de su mujer. Pero la elección de Cruise, y el consecuente rejuvenecimiento del personaje, tiene un marcado carácter comercial, debido a la popularidad del actor y al seguro éxito de taquilla que proporciona.

La recepción por parte de la crítica y el público fue bastante buena y consiguió cuadruplicar en ingresos el presupuesto de la película. Gracias a esta producción, la obra de Philip K. Dick volvió a

estar de actualidad y consolidó su "lugar central" en la literatura (Paz Soldán 2003: 31). A partir de la obra de Spielberg se realizaron nuevas ediciones de los textos de Dick, se prepararon antologías de sus cuentos y se tradujo a más lenguas.

La historia de "El informe de la minoría" parte de la existencia de un sistema para prevenir crímenes y evitar que estos se cometan. Dicho sistema está formado por tres precogs, esto es, tres personas que debido a mutaciones perciben el futuro:

Equipos imponentes se alzaban delante de ellos: los receptores de datos y los mecanismos informáticos que estudiaban y reestructuraban el material entrante. Y más allá de las máquinas estaban sentados los tres precogs, casi ocultos a la vista en ese laberinto de cables. [...]

Los tres idiotas balbuceaban en la penumbra. Cada expresión incoherente, cada sílaba pronunciada al azar, era analizada, comparada y transformada en símbolos visuales, copiada en fichas perforadas convencionales e introducida en diversas ranuras codificadas. Los idiotas balbuceaban todo el día, prisioneros en sus sillas de respaldo alto, rígidamente sujetos con bandas de metal, manojos de cables y grapas. (Dick 2008: 102)

Mientras que en la obra de Dick están atados de modo inhumano y se refieren a ellos despectivamente, la película es más correcta desde el punto de vista social, ya que los precogs se encuentran dentro de una piscina blanca con leche de fotones y luz artificial –ambientación recurrente– en una sala oscura llamada el Templo (figura 8). Además, Anderton, aunque al principio asegure que "es mejor no verlos como humanos", a raíz de su relación con Agatha –que le ayuda a cambiar su futuro– consigue la abolición del sistema de Precrimen y que los tres precogs sean liberados.

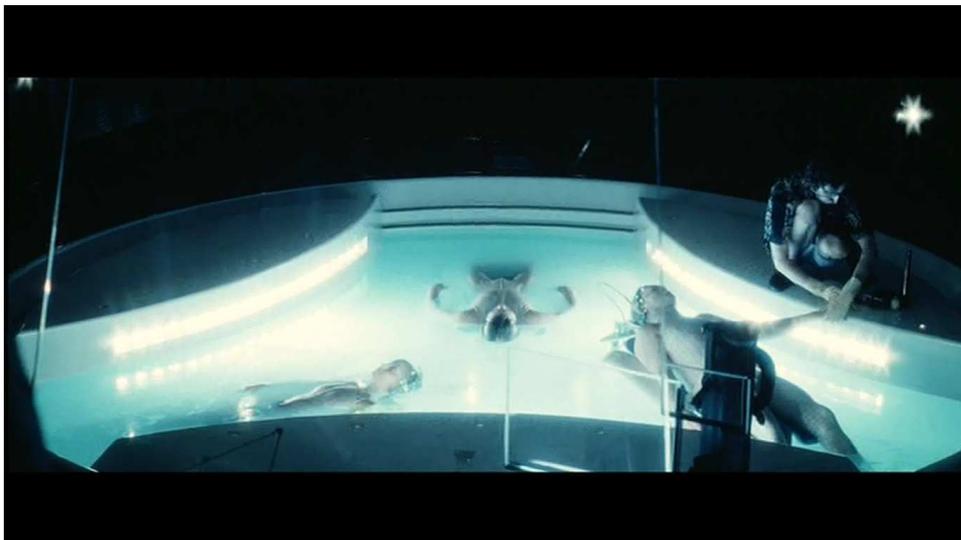


Figura 8. El Templo, donde se encuentran los precogs.

La ciudad de Spielberg, Washington D.C.¹⁰ en 2054, es un espacio controlado en todo momento por la policía, que con el propósito de defender la seguridad de la sociedad priva a los ciudadanos de gran parte de su intimidad: no solo conocen, en el caso de los criminales, su futuro, sino que además pueden entrar en las casas para efectuar cualquier registro, como sucede con las arañas-espías (Novell 2009: 7). La película además empieza con una secuencia en la que se explica toda la mecánica de Precrimen y en la que se sustentará el resto de la cinta, y muestra la violencia con la que los agentes entran en el dormitorio en el que se iba a cometer un crimen: con mucha espectacularidad, una multitud de policías entran brutalmente en la habitación e impiden el asesinato. Esta violencia se repite en otra secuencia en la que se produce una persecución en la calle que continúa en las escaleras de incendio de un edificio y prosigue en el salón de uno de los pisos, con la familia presente, hasta que los agentes y el sospechoso rompen el techo y llegan a una cocina en la que otras personas están comiendo.

Lo interesante tanto de la obra literaria como de la película es que Precrimen alerta de que el propio Anderton cometerá un asesinato: el protagonista deberá huir para demostrar su inocencia, aunque el desarrollo de la adaptación difiere del texto de Dick. Spielberg, debido a la duración del film, puede alargar la trama, y con ella la cantidad de espacios. Así se nos muestran las calles pobladas de gigantes pantallas publicitarias o el metro, en el que los aparatos de reconocimiento de la retina detectan al protagonista. La imagen que nos traslada Spielberg es la de una sociedad sin privacidad, donde la obsesión por la seguridad prima sobre todos los aspectos. Pero también funcionan estos aparatos con un agresivo fin promocional: así los utilizan las empresas, que a través de hologramas o sistemas de audio se dirigen por su nombre y apellido al posible cliente para tratar de venderle su producto.

En la película también se muestra el departamento de confinamiento, el almacén en el que son retirados los *futuros* culpables de asesinato (figura 9). De una manera bastante deshumanizada, son apilados en una especie de columna metálica en una habitación iluminada por luz artificial. Otro rasgo futurista es la configuración de la carretera, en la que los coches también se desplazan de manera totalmente vertical (figura 10).

¹⁰ En el relato de Dick, la ciudad en la que sucede la historia es Nueva York.

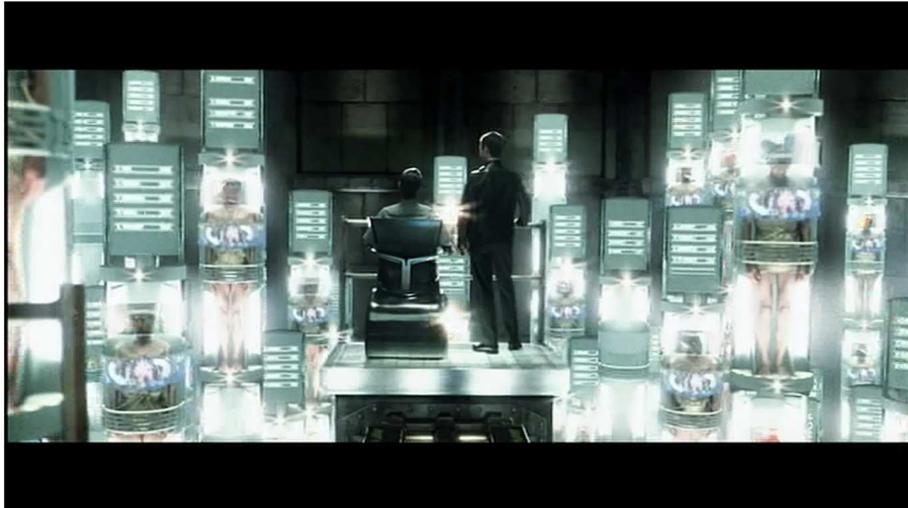


Figura 9. Departamento de confinamiento.

En una ciudad en la que prevalecen los grandes edificios, “colmenas de cemento y cristal” –como dice Anderton en la película–, también hay espacio para los suburbios, que en el cuento son consecuencia de una guerra:

El autobús había entrado en la vasta área de los barrios bajos; los kilómetros de ruinosos hoteluchos y edificios de habitaciones de alquiler destartalados que habían surgido después de la masiva destrucción causada por la guerra. (Dick 2008: 115)



Figura 10. Carreteras verticales en *Minority Report*.

En la adaptación, los arrabales son el lugar en el que el protagonista adquiere la droga que consume para poder dormir y olvidarse de la tragedia de su hijo. Es el espacio de la transgresión, donde se llevan a cabo transacciones ilícitas y donde Anderton puede operarse los ojos para no ser detectado en los controles de seguridad. El piso en el que se produce esa singular cirugía es acorde

a la ilegalidad de la misma: desordenado, sucio, con alimentos podridos en la nevera... Allí se tiene que esconder en la bañera llena de hielos para no ser reconocido por las *espiarañas*.

Continuando con espacios de transgresión, si antes nos referíamos a la habitación de hotel al analizar *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, también debemos hacerlo ahora: en el relato es el lugar en el que se esconde el protagonista, mientras que en la película es donde se encuentra con el hombre al que se supone que va a matar. Sobre la cama hay muchas fotos de niños, entre ellos la del hijo desaparecido de Anderton. Cuando llega el huésped de la habitación, el protagonista reacciona con furia, pero sigue el consejo de Agatha y, desafiando a la profecía, no le mata. Es entonces cuando descubre que todo había sido una trampa para que cometiera el asesinato –la *futura* víctima no es en realidad el culpable de la desaparición del hijo del Anderton– y el sospechoso muere de forma accidental: el hotel se convierte en lugar de muerte, el único espacio en cinco años donde se comete, aparentemente, un crimen.

La configuración de los espacios es uno de los principales aciertos de la película, porque Spielberg se aprovecha adecuadamente de ellos. Así, por ejemplo, desarrolla nuevos negocios, como la especie de discoteca a la que Anderton va con Agatha para poder *descargar* de ella su informe de la minoría –el que espera que contradiga la profecía de que va a cometer un crimen, pero que no existe–, en la que se venden fantasías de diverso tipo, desde asesinar al jefe hasta participar en orgías. En este caso se pone de manifiesto que las nuevas tecnologías se emplean para sustituir determinadas relaciones, que son concebidas a través de la ficción cibernética. Un mundo deshumanizado en el que las relaciones personales pueden ser reemplazadas por hologramas de apariencia real.

El clímax tiene lugar en una fiesta en la que el homenajeado es Lamar Burgess, director de Precrimen y culpable de la conspiración orquestada contra John Anderton. La celebración en el lujoso edificio se ve interrumpida por la proyección del vídeo en el que Burgess asesina a la madre de Agatha para que no se la pueda llevar y la organización mantenga su funcionamiento. El asesino comienza entonces a seguir a Anderton por la cocina hasta llegar a una terraza descubierta que permite ver la ciudad al fondo, con el Monumento a Washington destacando en el *skyline*. Con este destacado símbolo como telón de fondo, que permite múltiples interpretaciones sobre la seguridad, la libertad y la privacidad en Estados Unidos, Burgess se suicida.

El final, por lo tanto, difiere notablemente, ya que en el cuento de Dick –en el que no hay ninguna trama sobre un hijo desaparecido–

Anderton mata a Leopold Kaplan, alto cargo del Ejército, en la calle, durante un discurso público para que Precrimen siga funcionando¹¹; mientras que en la adaptación, el protagonista obliga a Burgess a posicionarse en ese conflicto: si mata al propio Anderton, será detenido y aislado de por vida, pero Precrimen continuará funcionando; si no lo hace, la organización desaparecerá. Ante esta difícil elección, Burgess se suicida. Al no asesinar al agente provoca la falibilidad del sistema policial y, por ende, su abolición. Por tanto, en el relato Anderton se tiene que exiliar a otro planeta, pero en la película el final feliz no consiste en la salvación de Precrimen, sino justamente en su cancelación y en la liberación de los tres precogs, que son, según la visión de Spielberg, seres humanos, y como tales deben vivir y ser tratados. Así, la película finaliza con los tres en su nuevo hogar, una casa apartada en plena naturaleza cerca del mar. La voz en *off* de Anderton relata la amnistía de los presos detenidos por Precrimen, mientras que las imágenes muestran al espectador que el protagonista vuelve a vivir con su mujer, que está embarazada. Tanto el final feliz –para algunos, como Paz Soldán, innecesario– en la naturaleza, que contrasta notablemente con la oscura y distópica ciudad, como la voz en *off* recuerdan inevitablemente a la versión original, tan criticada, de *Blade Runner*. Es indiscutible la influencia que la película de Ridley Scott ha tenido en el cine de ciencia ficción, y *Minority Report* no ha sido una excepción¹².

Bibliografía

- ANDRADE BOUÉ, Pilar (2010): "El doble como elemento fantástico en el cine", en Pilar Andrade, Arno Gimber y María Goicoechea (eds.), *Espacios y tiempos de lo fantástico: Una mirada desde el siglo XXI*, pp. 233-252. Bern: Peter Lang.
- CHIMAL, Alberto (2005): "Los relatos de Philip K. Dick en el cine". *El Cuento en Red: Estudios sobre la Ficción Breve*, núm. 12, pp. 89-107.
- DICK, Philip K. (2001): *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Edhasa.

¹¹ En el cuento de Dick, Leopold Kaplan es consciente de la situación en la que se encuentra Anderton, ya que ha forzado que se produzca. El Ejército, que ha ido perdiendo poder frente a Precrimen, quiere acabar con ese sistema policial, y la acusación de asesinato que recae sobre el protagonista supone una ocasión perfecta. Anderton no va a matar a Kaplan, y por eso este último ofrece un discurso público con el *futuro* asesino para demostrar el error de Precrimen y dismantelar la organización. Sin embargo, Anderton, al ser el responsable de Precrimen, sabe cuál es la predicción y, por tanto, puede elegir su futuro, no como el resto de sospechosos o asesinos potenciales, que no saben que lo son. Por ello, decide matar a Kaplan y cumplir la profecía (una de ellas, ya que cada precog dio una distinta: tres informes de minoría) para que Precrimen siga funcionando.

¹² Muñoz García aborda algunas de las relaciones que se establecen entre las dos películas (2008: 79-82).

- (2008): "El informe de la minoría", en *Cuentos Completos*, vol. IV, pp. 100-137. Barcelona: Minotauro.
 - (2011a): "La segunda variedad", en *Cuentos Completos*, vol. II (edición actualizada), pp. 28-72. Barcelona: Minotauro.
 - (2011b): "Recuerdos al por mayor", en *Cuentos Completos*, vol. II (edición actualizada), pp. 73-94. Barcelona: Minotauro.
 - (2011c): "Impostor", en *Cuentos Completos*, vol. II (edición actualizada), pp. 384-397. Barcelona: Minotauro.
- FERNÁNDEZ VALENTÍ, Tomás (2002): "Philip K. Dick. La relatividad de la realidad". *Dirigido por...: Revista de cine*, núm. 316, pp. 40-47.
- MANZANO ESPINOSA, Cristina (2008): *La adaptación como metamorfosis: transferencias entre el cine y la literatura*. Madrid: Fragua.
- MORENO, Fernando Ángel (2009): "Androides deconstruidos: de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* a *Blade Runner*". *Hélice*, núm. 12, pp. 16-58.
- (2010): *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción: Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal.
- MUÑOZ GARCÍA, Juan José (2008): *Blade Runner. "Más humanos que los humanos"*. Madrid: Rialp.
- NOVELL, Noemí (2009): "Vigilancia extrema y justicia preventiva: narración y espectacularidad en *Minority Report*" [en línea]. *Formats: Revista de comunicació audiovisual*, núm. 5. En: http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf/art_dos_esp5.pdf [Consulta: 15/09/2011].
- PAZ SOLDÁN, Edmundo (2003): "La hora de Philip K. Dick". *Lateral: Revista de Cultura*, núm. 98, febrero 2003, p. 31.
- POPEANGA, Eugenia (2010): "El sueño de una noche... de hotel: espacios y tiempos de paso", en Eugenia Popeanga (coord.), *Ciudad en obras: Metáforas de lo urbano en la literatura y en las artes*, pp. 281-301. Bern: Peter Lang.
- PRIETO, Miguel Ángel (2005): *Blade Runner*. Madrid: T&B Editores.

Filmografía

- DUGUAY, Christian (dir.) (1995): *Screamers*. Canadá / Estados Unidos / Japón: Triumph Films.
- FLEDER, Gary (dir.) (2002): *Impostor*. Estados Unidos: Miramax Films / Dimension Films.
- SCOTT, Ridley (dir.) (1984): *Blade Runner*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- SPIELBERG, Steven (dir.) (2002): *Minority Report*. Estados Unidos: Dreamworks / 20th Century Fox.
- VERHOEVEN, Paul (dir.) (1990): *Total Recall*. Estados Unidos: TriStar Pictures.